Tower Rush অপারেটর তুলনা ও অ্যাক্সেসের রেকর্ড

প্রকাশক: Ariful Hosain

সূচিপত্র

1. 6। সংরক্ষিত উপকরণে অপারেটরদের মধ্যে Tower Rush
2. MyStake
3. Betify
4. Betclic
5. OP-07। MyStake — অর্থের পথ
6. OP-08। Betify — অর্থের পথ
7. OP-09। Betclic — অর্থের পথ
8. OP-10। 4rabet — অর্থের পথ
9. OP-11। Realz Casino — অর্থের পথ
10. OP-12। Glorion Casino — অর্থের পথ
11. OP-13। Spinanga Casino — নগদ রুট
12. OP-14। Playzilla Casino — নগদ রুট
13. OP-15। Wazamba Casino — নগদ রুট
14. OP-16। TombRiches Casino — নগদ রুট
15. OP-17। Snatch Casino — নগদ রুট
16. OP-18। ViperWin Casino — নগদ রুট
17. OP-19। SpellWin Casino — অর্থের রুট
18. OP-20। Trino Casino — অর্থের রুট
19. OP-21। GG.Bet — অর্থের রুট
20. OP-22। iWildcasino — অর্থের রুট
21. OP-23। Lemon Casino — অর্থের রুট
22. OP-24। 22 Bet — অর্থের রুট
23. OP-25। Booi — অর্থের রুট
24. OP-26। MilkyWay Casino — নগদ পথ
25. OP-27। Beef Casino — নগদ পথ
26. OP-28। Stakemania — নগদ পথ
27. OP-29। Lussurio — নগদ পথ
28. OP-30। LolaJack — নগদ পথ
29. OP-31। Reels casino — নগদ পথ
30. OP-32. Casoola — অর্থের পথ
31. OP-33. Jasino — অর্থের পথ
32. OP-34. Pike Casino — অর্থের পথ
33. OP-35. SlottoJAM — অর্থের পথ
34. OP-36. N1 Bet Casino — অর্থের পথ
35. OP-37. Neon54 Casino — অর্থের পথ
36. OP-38. Casino Days — অর্থের পথ
37. OP-39. BC.Game — অর্থনৈতিক রুট
38. OP-40. Unibet — অর্থনৈতিক রুট
39. OP-41. Party Casino — অর্থনৈতিক রুট
40. OP-42. Coral Casino — অর্থনৈতিক রুট
41. OP-43. Gambid — অর্থনৈতিক রুট
42. OP-44. Vawzen Gaming — অর্থনৈতিক রুট
43. OP-45. Betevet — অর্থনৈতিক রুট
44. OP-46। Casinado — নগদ রুট
45. OP-47। Temptress — নগদ রুট

46. OP-48। Locosbet — নগদ রুট
47. OP-49। SQueen668 — নগদ রুট
48. অপারেটর তুলনামূলক কার্ড

6। সংরক্ষিত উপকরণে অপারেটরদের মধ্যে Tower Rush

উৎস	নিশ্চিত অবস্থা	সংরক্ষিত উপকরণের প্রেক্ষাপট
Stake	Galaxsys Tower Rush কার্ড, «ডেমো», «খেলুন», «সততা», «গেম সংরক্ষণ করুন» বোতাম। স্ন্যাপশটের মুহূর্তে: 840 সাবস্ক্রাইবার Galaxsys, 2 খেলায়, 505 সংরক্ষণ করেছেন, RTP 97,00%। বিশ্লেষণ, পরিসংখ্যান, বর্ণনা, প্রতিযোগিতা, «আমার বাজি», «সব বাজি», «বড় খেলোয়াড়», «টুর্নামেন্ট টেবিল» বিভাগ দেখানো হয়েছে।	রুশ ভাষার ভিট্রিন। কাউন্টারগুলো গতিশীল।
Parimatch	«Burst игры / Galaxsys / Tower Rush», পৃথক কার্ড Tower Rush এবং Tower Rush 2, «ডেমো মোড» ↔ «রিয়েল গেম মোড» টগল। সংরক্ষিত ডেমোতে মূলের রুশ বোতাম «Строй» এবং «Вывод», FUN, স্টার্টিং ইন্ডিকেটর 100 000 FUN, «Игроки / История / Топ» ট্যাব।	কার্ডের শিরোনামে «Parimatch Германия» লেবেল আছে।
Betify	Tower Rush ID 177099, Tower Rush 2 ID 193382। মূলটি লবি, Crash Games/মিনি-গেম, সংগ্রহ এবং টুর্নামেন্ট পৃষ্ঠায় পর্যবেক্ষণ করা হয়েছে। পৃথক ফরাসি ডেমো স্ক্রিনে «Jouer pour de vrai» দেখায়।	Betify-এর শর্তাবলিতে, অনুচ্ছেদ 2.9, Bangladesh নিবন্ধন নিষেধাজ্ঞার মধ্যে উল্লেখ করা হয়েছে। ক্যাটালগ এবং ডেমো বাহ্যিক পর্যবেক্ষণ হিসেবে নথিভুক্ত।
MyStake	Tower Rush নামটি লবি ব্যানারে «Galaxys» স্বাক্ষরসহ দেখানো হয়েছে।	ব্যানারটি গেমের উল্লেখ নিশ্চিত করে। মূল পর্যবেক্ষণের ক্ষেত্র — বিজ্ঞাপনী ব্যানার; পৃথক আর্থিক পথ অপারেটর পর্বে বর্ণিত।
1win	সংগঠিত কার্ডে Tower Rush 2 পাওয়া গেছে যার আইডেন্টিফায়ার `v_galaxsysgames:towerrush2` ।	কারেন্সি সিলেক্টরে বাংলাদেশি টাকা (BDT) অন্তর্ভুক্ত।
1xBet, Melbet, CroreBet, Betclic	এই প্ল্যাটফর্মগুলোর পৃষ্ঠাগুলো সংরক্ষিত।	ভারতীয় ভিট্রিন CroreBet INR-এ, পোলিশ পৃষ্ঠা Betclic এবং রুশ উপকরণ Melbet।
4rabet	ফোল্ডারে ম্যাপ এবং জার্নাল রয়েছে যার অবস্থা «not available in your region» এবং HTTP 403, ক্যাপচার ফলাফল জার্নালে সংরক্ষিত।	কোডটি বাংলাদেশের জন্য সম্পাদকীয় প্রকল্পের কাঠামোর মধ্যে ক্যাপচারের সময় অ্যাক্সেস অবস্থা রেকর্ড করে।

বিজ্ঞাপনী শর্তাবলি, আর্থিক পদ্ধতি, পরিচয় যাচাই, সহায়তা, মোবাইল অপশন এবং নির্দিষ্ট অপারেটরের নথি নিচে দেওয়া হয়েছে। সংক্ষিপ্ত সারাংশ এবং পরিশিষ্টে FUN, EUR, USD, INR, PLN, RUB এবং BDT চিহ্নগুলো তাদের উৎসের অর্থ ধরে রাখে।

MyStake

MyStake এর ইংরেজি-ভাষা রাষ্ট্র। আইনি পাঠে GTW B.V., Curaçao নং 165433, এবং লাইসেন্স OGL/2024/250/0115 উল্লেখ করা হয়েছে। CYGTW LTD, HE 462903, পেমেন্ট এজেন্টের ভূমিকায় নির্দিষ্ট। কার্ড এবং তথ্যসূত্রের ডেটা বিভাগের প্রসঙ্গে সংরক্ষিত।

পেমেন্ট, ক্যাশ ডেস্ক, মুদ্রা এবং উত্তোলন

জমা

- অ্যাফিলিয়েট
- EN
- ভার্চুয়াল
- রেসিং
- Originals
- Prediction
- নতুন
- Hot
- আমাদের পণ্য
- তথ্য
- কোম্পানির বিবরণ
- ব্লগ
- সহায়তা
- সাধারণ জিজ্ঞাসা (প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নাবলী)
- বিরোধ নিষ্পত্তি
- স্ব-বর্জন
- লাইভ চ্যাট
- affiliate@mystake.email
- mystake.com GTW B.V. দ্বারা পরিচালিত, একটি কোম্পানি যা Curaçao-এর আইনের অধীনে অন্তর্ভুক্ত যার কোম্পানি নম্বর 165433 এবং Curaçao Gaming Authority (CGA) দ্বারা লাইসেন্সপ্রাপ্ত যা অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ড (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) অনুসারে লাইসেন্স নম্বর OGL/2024/250/0115 এর অধীনে সুযোগের গেম অফার করে। CYGTW LTD, কোম্পানি নম্বর HE 462903 এবং নিবন্ধিত অফিস Poreias, 2 3011, লিমাসোল, সাইপ্রাসে, লাইসেন্স ধারক এবং মূল কোম্পানি - GTW B.V.- এর পেমেন্ট এজেন্ট হিসাবে কাজ করে।
- © কপিরাইট 2026
- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ব্যবহারকারীর নাম
- ইমেইল
- কথোপকথন শুরু করুন

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- সময়মত পেআউট

- MyStake-এ কীভাবে ক্রিপ্টো জমা এবং উত্তোলন করবেন?

সাধারণ শর্তাবলী

- ম্যাচের ফরম্যাটে পরিবর্তনের ক্ষেত্রে (যদি সেই নির্দিষ্ট পরিবর্তন প্রোগ্রামে প্রাথমিকভাবে নির্দেশিত না হয়), সমস্ত বাজি 1.0-এ গুণিত হয়, ইতিমধ্যে নিষ্পত্তি হওয়া পজিশনগুলি ছাড়া। লাইভ বাজিতে, অন্যথায় নির্দেশ না থাকলে, নিয়মিত সময় অনুসারে পেমেন্ট ঘটে। (যেমন: ওভারটাইম সহ)
- যে বাজারে একটি নির্দিষ্ট দল/খেলোয়াড়ের উপর একটি স্থানে (একটি টুর্নামেন্টে) বাজি রাখা হয়েছে এবং এই নির্দিষ্ট দল/খেলোয়াড় যদি একাধিক দল/খেলোয়াড়ের সাথে শেয়ার করা অবস্থানে রাখা হয়, তাহলে পেআউট কমিয়ে একটি ডেড-হিট ফ্যাক্টর ফেরত দেওয়া হতে পারে। এই ক্ষেত্রে সমস্ত বাজি গ্রাহক জিতেছেন এবং জেতা বাজি 0.5-এ গুণিত হয়। সাধারণভাবে, আউটরাইটের উপর বাজি ডেড-হিট ফ্যাক্টর দিয়ে গণনা করা হয়। যদি এক আউটরাইট মার্কেটে 2 বিজয়ী থাকে, তাহলে জেতা অড 0.5-এ গুণিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, টপ গোলস্কোরার - যদি দুই খেলোয়াড় একই সংখ্যক গোল করে, তাহলে অড 0.5-এ গুণিত হয়। যদি আউটরাইটে 3 বিজয়ী থাকে, তাহলে অড 0.33-এ গুণিত হয়, ইত্যাদি।
- 1তম সম্ভাবনা - উভয় হাফ বাজি ক্লায়েন্ট জিতেছেন। এই ক্ষেত্রে, পেআউট (S) হল S=k*C
- যদি "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজি (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 400 এর উপর রাখা হয়: Manchester United
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 800, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 800/400 = 2.0 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 200, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 200/400 = 0.5 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 0/400 = 0.0 এর সমান।
- যদি "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজি (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 400 এর উপর রাখা হয়: Liverpool
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 720, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 720/400 = 1.8 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 560/400 = 1.4 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 600, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 600/400 = 1.5 এর সমান
- (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)400
- পেমেন্ট: (200*1.0+200*0*) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 200, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 200 / 400 = 0.5 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 560/400 = 1.4 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 0 + 200 * 0) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 0/400 = 0 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা) 760, এবং "পার্লে"-তে বাজির অডস 760/400 = 1.9 এর সমান
- যদি বাজি 1 সহগ দিয়ে গণনা করা হয় — ফ্রিবেট পেআউট শূন্য
- কোম্পানি বাজি বাতিল করার (জেতা বাজি সহ) এবং পেআউট স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি কোম্পানির বিশ্বাস করার যুক্তিসঙ্গত ভিত্তি থাকে যে একটি ফিক্সড বা ফিক্সড ম্যাচ ঘটেছে। সন্দেহ গ্রাহকদের দ্বারা স্থাপিত বাজির আকার, পরিমাণ বা প্যাটার্নের উপর ভিত্তি করে হতে পারে।

- (সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 2.0) =
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) =
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 0.0) =
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.8) =
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) =
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) =
- পেমেন্ট: (200*1.0+200*0) =
- পেমেন্ট: (200 * 0 + 200 * 0) =

গেমের নিয়ম

- 30 মিনিটের মধ্যে, দলকে কেসটির একটি লিখিত ব্যাখ্যা, sowie স্পোর্টস ডিরেক্টরের কাছে 200 USD এর একটি নিরাপত্তা জমা উপস্থাপন করতে হবে। যদি প্রতিবাদ গৃহীত হয়, তাহলে নিরাপত্তা জমা ফেরত দেওয়া হয়।
- যদি একটি অনুষ্ঠিত ইভেন্টের প্রাথমিক স্কোর পরে কোনও কারণে বাতিল করা হয়, তবে বাতিলকরণটি বিবেচনায় নেওয়া হয় না এবং বাজিগুলি প্রাথমিক (প্রকৃত) স্কোর অনুসারে পেমেন্টের অধীন। প্রকৃত ফলাফল হল ইভেন্টের সমাপ্তির ঠিক পরে তথ্য উৎসের ভিত্তিতে ঘোষিত ফলাফল।
- 8। ওয়াকওভারের ক্ষেত্রে (যেমন ম্যাচের আগে একজন খেলোয়াড় প্রত্যাহার করে), সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- (1) একটি ড্র প্রস্তাব করতে ইচ্ছুক একজন খেলোয়াড় দাবা বোর্ডে একটি চাল দেওয়ার পরে এবং তার ঘড়ি বন্ধ করে প্রতিপক্ষের ঘড়ি শুরু করার আগে তা করবেন। খেলার সময় অন্য কোনও সময়ে একটি প্রস্তাব এখনও বৈধ কিন্তু অনুচ্ছেদ 12.6 বিবেচনা করতে হবে। প্রস্তাবে কোনও শর্ত সংযুক্ত করা যাবে না। উভয় ক্ষেত্রেই প্রস্তাব প্রত্যাহার করা যাবে না এবং প্রতিপক্ষ এটি গ্রহণ না করা পর্যন্ত, মৌখিকভাবে প্রত্যাখ্যান না করা পর্যন্ত, সরানোর বা দখল করার উদ্দেশ্যে একটি টুকরো স্পর্শ করে প্রত্যাখ্যান না করা পর্যন্ত, বা খেলাটি অন্য কোনও উপায়ে সমাপ্ত না হওয়া পর্যন্ত বৈধ থাকে। 13
- 9.5 যদি একজন খেলোয়াড় অনুচ্ছেদ 9.2 বা 9.3-এর মতো ড্র দাবি করেন তবে তিনি উভয় ঘড়ি বন্ধ করতে পারেন। (অনুচ্ছেদ 6.12.b দেখুন) তিনি তাঁর দাবি প্রত্যাহার করতে পারবেন না।
- রাগবি লিগ, প্রায়শই সহজভাবে লিগ বলা হয়, একটি পূর্ণ-সংযোগ ক্রীড়া যা তেরো খেলোয়াড়ের দুটি দল দ্বারা 68 মিটার চওড়া এবং 112–122 মিটার দীর্ঘ একটি আয়তক্ষেত্রাকার মাঠে খেলা হয়। রাগবি ফুটবলের দুটি কোডের একটি, এটি খেলোয়াড়দের অর্থ প্রদানের বিষয়ে রাগবি ফুটবল ইউনিয়ন থেকে বিচ্ছিন্ন হয়ে 1895 সালে উত্তর ইংল্যান্ডে উদ্ভূত হয়েছিল। দর্শকদের জন্য একটি দ্রুততর, আরও বিনোদনমূলক খেলা তৈরি করার লক্ষ্যে এর নিয়মগুলি ধীরে ধীরে পরিবর্তিত হয়েছে।
- ড্যাশ ফর ক্যাশের জন্য একটি প্রচেষ্টা অন্য কোনও লিগের সাথে যুক্ত হয়ে করা যাবে না যদি না অংশগ্রহণকারী DNF বা DQ এর কারণে ইভেন্ট থেকে আগে প্রত্যাহার না করেন।
- রিলে দলগুলি চারজন বায়াথলেট নিয়ে গঠিত, যারা প্রত্যেকে 7.5 কিমি (পুরুষ) বা 6 কিমি (মহিলা) স্কি করে, দুটি শ্যুটিং রাউন্ড সহ; একটি প্রোন, একটি স্ট্যান্ডিং। পাঁচটি লক্ষ্যের প্রতিটি রাউন্ডের জন্য আটটি বুলেট উপলব্ধ, যদিও শেষ তিনটি কেবলমাত্র স্পেয়ার রাউন্ড হোল্ডার থেকে বা প্রতিযোগীর দ্বারা ফায়ারিং লাইনে ট্রে বা ম্যাটে জমা করা বুলেট থেকে এক এক করে ম্যানুয়ালি লোড করা যায়। যদি আটটি বুলেটের পরে এখনও মিস থাকে, তবে অবশিষ্ট প্রতিটি মিস করা লক্ষ্যের জন্য একটি 150 মিটার পেনাল্টি লুপ নিতে হবে। প্রথম-লেগের অংশগ্রহণকারীরা সবাই একই সময়ে শুরু করে, এবং ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলের মতো, একটি দলের প্রতিটি

অ্যাথলেটকে বৈধ পরিবর্তনের জন্য দলের পরবর্তী-লেগের অংশগ্রহণকারীকে স্পর্শ করতে হবে। প্রথম লেগের প্রথম শ্যাটিং পর্যায়ে, অংশগ্রহণকারীকে তাদের বিব নম্বরের সাথে সংশ্লিষ্ট লেনে শুট করতে হবে (বিব #10 লেন #10-এ শুট করে রেসে অবস্থান নির্বিশেষে।), তারপর রিলের বাকি অংশের জন্য, রিলে দল তারা যে অবস্থানে পৌঁছেছে সেই লেনে শুট করে (রেঞ্জে 5তম স্থানে পৌঁছান, আপনি লেন পাঁচে শুট করেন।)।

- প্রস্তাবিত জোড়াগুলির মধ্যে, যে অংশগ্রহণকারী আরও ভালো পারফর্ম করবে তার নাম উল্লেখ করা প্রয়োজন। এই ক্ষেত্রে, সর্বোত্তম অংশগ্রহণকারী হিসাবে বিবেচিত হবেন তিনি যিনি চূড়ান্ত প্রোটোকলে উচ্চতর স্থান পেয়েছেন। বাজি নিষ্পত্তি করা হয় সংশ্লিষ্ট প্রতিযোগিতার নিয়ন্ত্রক সংস্থা / ফেডারেশন দ্বারা প্রতিযোগিতা শেষ হওয়ার পরপরই প্রকাশিত অফিসিয়াল প্রোটোকলের ভিত্তিতে। প্রতিযোগিতার পরে অ্যাথলেটদের অযোগ্য ঘোষণার সাথে সম্পর্কিত প্রতিযোগিতা প্রোটোকলের পরিবর্তনগুলি বুকমেকার দ্বারা বিবেচনা করা হয় না। যদি উভয় অংশগ্রহণকারী দৌড় থেকে প্রত্যাহার করে নেন, তবে সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়। যদি অ্যাথলেটদের মধ্যে একজন প্রতিযোগিতা শেষ না করেন, এই অবস্থানের জন্য হার গণনা করার সময়, এটি বিবেচনা করা হয় যে তার প্রতিপক্ষ উচ্চতর স্থান পেয়েছেন।
- একবার একজন খেলোয়াড় ফাউল হওয়ার পরে প্রতিপক্ষকে আবার খেলতে অনুরোধ করলে, সেই অনুরোধ প্রত্যাহার করা যাবে না। অপরাধী, আবার খেলতে বলা হলে, অধিকারী হন
- (e) পার্টনাররা ম্যাচের সময় কেবল টেবিল থেকে দূরে পরামর্শ করতে পারেন। স্ট্রাইকার টেবিলে তার অবস্থান নেওয়ার পরে, পরামর্শ বন্ধ করতে হবে। স্ট্রাইকার তার নিজের ইচ্ছায়, এবং একটি স্ট্রোক খেলার আগে, তার পার্টনারের সাথে পরামর্শ করার জন্য টেবিল থেকে সরে যেতে পারেন। তার পার্টনার তাকে ডেকে নিতে পারবেন না। একটি ব্রেকের প্রথম স্ট্রোক করার পরে, পার্টনাররা ব্রেক শেষ না হওয়া পর্যন্ত পরামর্শ করতে পারবেন না।
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = $ 800, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 800/400 = 2.0 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = $ 200, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 200/400 = 0.5 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = $ 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 0/400 = 0.0 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = $ 720, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 720/400 = 1.8 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = $ 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 560/400 = 1.4 এর সমান।
- পেআউট: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = $ 600, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 600/400 = 1.5 এর সমান
- পেমেন্ট: (200*1.0+200*0*) = $ 200, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 200 / 400 = 0.5 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = $ 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 560/400 = 1.4 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 0 + 200 * 0) = $ 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 0/400 = 0 এর সমান
- পেমেন্ট: (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = $ 760, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 760/400 = 1.9 এর সমান

MyStake - প্রমোশন

- 10% LOYALTY ডিপোজিট বোনাস
- ক্রিপ্টো ডিপোজিট বোনাস
- বোনাস মানি – বোনাস মানির পরিমাণও লিডারবোর্ডে অবস্থানের উপর নির্ভর করে, তবে তা উত্তোলন করার জন্য আপনাকে এটি 1 থেকে 5 বার পর্যন্ত ওয়েজার করতে হবে (টুর্নামেন্টের উপর নির্ভর করে)। এছাড়াও, বোনাস মানির গেম সীমাবদ্ধতা থাকতে পারে, যা আপনি আপনার বোনাস পৃষ্ঠায় (প্রোফাইল > আমার উপহার > বোনাস) পরীক্ষা করতে পারেন।
- সর্বোচ্চ ক্যাশব্যাক পরিমাণ €300 (অথবা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য) এবং প্রথম সপ্তাহের হারানো ডিপোজিটের 10%।
- সর্বনিম্ন ক্যাশব্যাক পরিমাণ €5 (অথবা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য)।

- উত্তোলনের আগে ক্যাশব্যাক পরিমাণ 15x ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তার অধীন।
- সর্বোচ্চ বাজি সীমা: ক্যাশব্যাক বোনাস ওয়েজার করার সময় €20 (অথবা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য)।
- সচেতন থাকুন যে ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা সম্পূর্ণ করার পরে আপনি খেলা চালিয়ে গেলেও, আপনি আপনার অ্যাকাউন্ট থেকে বোনাস পরিমাণের শুধুমাত্র 5X উত্তোলন করতে পারবেন। (উদাহরণস্বরূপ, যদি আপনি 100 EUR/USD ক্যাশব্যাক পান, আপনি সর্বোচ্চ 500 EUR/USD উত্তোলন করতে পারবেন)। আপনি উত্তোলনের অনুরোধ করার সময় অতিরিক্ত জয় কেটে নেওয়া হবে।
- আমাদের এখন পর্যন্ত সবচেয়ে বড় অ্যাকুমুলেটর বুস্টের সাথে 2026-27 টপ 5 লীগের জন্য প্রস্তুত হন! আপনার স্লিপে যত বেশি পজিশন স্ট্যাক করবেন, আপনার প্রতিকূলতা তত বেশি বাড়বে, যা আপনার সমস্ত পিক সফল হলে বিশাল পেআউটের দিকে নিয়ে যাবে!
- সর্বনিম্ন বোনাস পরিমাণ: 5$ (অথবা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য)
- সর্বোচ্চ বোনাস পরিমাণ: $100,000 (অথবা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য)
- সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক হল 10x ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা সহ একটি বোনাস, এবং সর্বোচ্চ উত্তোলন বোনাস মানির 10x।
- সর্বনিম্ন সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক পরিমাণ €5 (অথবা আপনার মুদ্রায় সমতুল্য)।
- রিডিম করা নগদ কোনো ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা থেকে মুক্ত এবং তাৎক্ষণিকভাবে উত্তোলন করা যায়, যদি না এটি MyStake এর অন্যান্য শর্তাবলীর সাথে বিরোধিতা করে।
- লয়্যালটি সিস্টেম (স্টোর, লয়্যালটি হুইল) থেকে উৎপন্ন বোনাস পরিমাণের সাথে, সর্বোচ্চ উত্তোলন পরিমাণ (ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা সম্পূর্ণ করার পরে) হল বোনাস হিসেবে দাবি করা পরিমাণের 100x বা $10,000 / আপনার মুদ্রায় সমতুল্য।
- x ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা, এবং সর্বোচ্চ উত্তোলন
- স্বাগত প্যাকেজটি নিম্নলিখিত ক্রমে আপনার FIRST 3 DEPOSITS জুড়ে বিতরণ করা হয়:
- 1ম ডিপোজিট: 750€/$ পর্যন্ত 150% বোনাস
- 2তম ডিপোজিট: 500€/$ পর্যন্ত 100% বোনাস
- 3য় ডিপোজিট: 250€/$ পর্যন্ত 50% বোনাস
- • আপনি আপনার 1ম, 2তম, এবং 3য় ডিপোজিটে এই প্রমোশনের সুবিধা নিতে পারেন।
- • বোনাসের জন্য যোগ্য হওয়ার জন্য প্রয়োজনীয় ন্যূনতম ডিপোজিট হল 20€/$/A$/C$/R$/
- • ক্যাসিনো বোনাস এবং আপনার ডিপোজিট উভয়ই ডিপোজিট প্লাস বোনাস পরিমাণের 30x (ত্রিশ গুণ) ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তার অধীন।
- • আপনি ডিপোজিট করার পরেই বোনাসটি উপলব্ধ হয়। আপনি এটি আপনার প্রোফাইল > বোনাস ট্যাব থেকে সক্রিয় করতে পারেন। ডিপোজিট করার আগে আপনাকে বোনাসের জন্য আবেদন করতে হবে না। আপনি যদি বোনাসটি সক্রিয় না করার সিদ্ধান্ত নেন, তাহলে কেবল অফারটি উপেক্ষা করুন এবং আপনার পছন্দের গেম খেলা শুরু করুন।
- • আপনার 1ম ডিপোজিটে বোনাস সক্রিয় করতে অস্বীকার করা 2তম এবং 3য় ডিপোজিট বোনাসের জন্য আপনার যোগ্যতাকে প্রভাবিত করবে না।
- • 1ম ডিপোজিট বোনাস সক্রিয় করার অর্থ এই নয় যে আপনি 2তম বা 3য় ডিপোজিট বোনাস সক্রিয় করতে বাধ্য।
- Mystake স্পোর্ট প্রেমীদেরকে তাদের প্রথম ডিপোজিটের জন্য 600€ /£ /$ পর্যন্ত বোনাস সহ স্বাগত জানায়!
- • আপনার প্রথম ডিপোজিট করুন এবং 600€/$ পর্যন্ত 120% বোনাস পান।

- • বোনাসের জন্য যোগ্য হওয়ার জন্য প্রয়োজনীয় ন্যূনতম ডিপোজিট হল 20€/$/ বা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য।
- • আপনি কেবল আপনার প্রথম ডিপোজিটে ONCE এবং ONLY এই বোনাস থেকে উপকৃত হতে পারেন।
- ওয়েজার: 10x(বোনাস+ডিপোজিট)
- পয়েন্ট গণনা: একটি যোগ্য টিকিটে প্রতিটি $1 USD (বা মুদ্রা সমতুল্য) বাজি 1 লিডারবোর্ড পয়েন্টের সমান (যেমন, $10 USD বাজি = 10 পয়েন্ট)।
- সর্বনিম্ন বাজি পরিমাণ: $0,10 USD (বা মুদ্রা সমতুল্য)।
- ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা: নগদ বোনাসের জন্য 0x ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা রয়েছে। পুরস্কারগুলি খাঁটি নগদ এবং প্ল্যাটফর্ম জুড়ে তাৎক্ষণিকভাবে উত্তোলন বা ব্যবহার করা যায়।

রিফান্ড নীতি

- যদি অভিযুক্ত ডিপোজিট এবং বোনাসগুলি পরিষেবাগুলি ব্যবহার করে খেলা হয়ে থাকে তবে রিফান্ড উপলব্ধ নয়

গোপনীয়তা নীতি

- এই গোপনীয়তা নীতি ব্যাখ্যা করে যে আমরা খেলোয়াড়দের কাছ থেকে কী ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ করি, কেন সংগ্রহ করি এবং কীভাবে ব্যবহার করি। mystake.com পরিচালনা করে GTW B.V., একটি কোম্পানি যা কুরাসাও-এর আইনের অধীনে নিগমিত যার কোম্পানি নম্বর 165433 এবং কুরাসাও গেমিং কন্ট্রোল বোর্ড দ্বারা লাইসেন্সপ্রাপ্ত যা অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ডের জাতীয় অধ্যাদেশ (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) অনুসারে লাইসেন্স নম্বর OGL/2024/250/0115 এর অধীনে সুযোগের গেম অফার করে। CYGTW LTD লাইসেন্স ধারকের পেমেন্ট এজেন্ট এবং মূল কোম্পানি GTW B.V. হিসেবে কাজ করে।
- আমরা ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ করি যা আমরা ব্যবহার এবং প্রক্রিয়া করার জন্য অনুরোধ করতে পারি, যার মধ্যে সীমাবদ্ধতা ছাড়াই অন্তর্ভুক্ত: আমাদের অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন পৃষ্ঠাগুলিতে ফর্ম পূরণ করার সময় আপনি আমাদের যে কোনও তথ্য প্রদান করেন, সেইসাথে ওয়েবসাইট বা ইমেলের মাধ্যমে আপনি আরও যে কোনও ডেটা জমা দেন (যেমন প্রথম এবং শেষ নাম, জন্ম তারিখ, ইমেল ঠিকানা, ফোন নম্বর); ওয়েবসাইট, ইমেল, ওয়েব চ্যাট বা যোগাযোগের অন্যান্য মাধ্যমের মাধ্যমে আমাদের সাথে করা চিঠিপত্র; সমস্ত প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট লেনদেনের ইতিহাস, তা ওয়েবসাইট(গুলি)-এর মাধ্যমে বা যোগাযোগের অন্যান্য মাধ্যমের মাধ্যমে ঘটুক না কেন; ওয়েবসাইট লগইন এবং তাদের বিশদ, ট্র্যাফিক ডেটা, জিওআইপি অবস্থান ডেটা, ব্রাউজার/ডিভাইস ডেটা, ওয়েবলগ, কার্যকলাপ লগ এবং আমাদের সিস্টেমে রেকর্ড করা অন্যান্য ট্র্যাফিক তথ্য সহ; আপনার অ্যাকাউন্ট যাচাই করতে, ডিপোজিট বা উত্তোলন প্রক্রিয়া করতে এবং জালিয়াতি-বিরোধী চেক পরিচালনা করতে (আমাদের নিজস্ব উদ্যোগে বা প্রযোজ্য আইন দ্বারা প্রয়োজনীয়) আমাদের দ্বারা যুক্তিসঙ্গতভাবে অনুরোধ করা নথি এবং প্রমাণ। এই ধরনের প্রমাণের মধ্যে পাসপোর্ট স্ক্যান, পেমেন্ট স্লিপ, ব্যাংক স্টেটমেন্ট ইত্যাদি অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে। সমীক্ষায় অংশগ্রহণ বা আমাদের দ্বারা সময়ে সময়ে পরিচালিত অন্যান্য গ্রাহক মূল্যায়ন।
- আমরা আপনার কাছ থেকে সংগৃহীত ব্যক্তিগত তথ্য আমাদের পরিষেবা প্রদানের জন্য প্রক্রিয়া করি। বিশেষত, আমরা নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে আপনার ডেটা ব্যবহার করব: আপনার বাজি এবং লেনদেন প্রক্রিয়া করা। এর মধ্যে আপনার ক্রেডিট কার্ড এবং অনলাইন পেমেন্ট সিস্টেমের ব্যবহার অন্তর্ভুক্ত; আপনাকে গেমিং এবং অন্যান্য আনুষঙ্গিক পরিষেবা প্রদান যা আপনি আমাদের ওয়েবসাইট থেকে চান; গ্রাহক সহায়তা প্রদান, যেমন আপনার অ্যাকাউন্ট সেট আপ এবং পরিচালনায় সহায়তা; প্রয়োজনীয় যাচাইকরণ চেক সনাক্তকরণ এবং সম্পাদন; নিবন্ধিত খেলোয়াড়দের আমাদের promotional অফার সম্পর্কে তথ্য প্রদান, বা আমাদের নির্বাচিত ব্যবসায়িক অংশীদার, সহযোগী এবং affiliate থেকে promotional তথ্য প্রদান (শুধুমাত্র যদি খেলোয়াড়রা বিশেষভাবে এই

ধরনের বিপণন উপাদান গ্রহণে সম্মতি দেন); আইনি দায়িত্ব মেনে চলা, যার মধ্যে মানি লন্ডারিং বিরোধী (AML) এবং সন্ত্রাসবাদ финансирование প্রতিরোধ (CFT) আইন মেনে চলা অন্তর্ভুক্ত; জালিয়াতি, শর্তাবলীর অপব্যবহার, মানি লন্ডারিং এবং অন্যান্য অবৈধ বা অনিয়মিত গেমিং কার্যকলাপ প্রতিরোধের উদ্দেশ্যে লেনদেন পর্যবেক্ষণ এবং তদন্ত; বাজার সমীক্ষা মূল্যায়নের মাধ্যমে গ্রাহক প্রবণতা বিশ্লেষণ (সমীক্ষায় অংশগ্রহণ বাধ্যতামূলক নয় এবং আপনি সর্বদা অংশ না নেওয়া বেছে নিতে পারেন); একত্রিত ডেটার গবেষণা এবং পরিসংখ্যান বিশ্লেষণ পরিচালনা।

- আপনি আমাদের যে তথ্য দিয়েছেন তা আমরা আমাদের কোম্পানির গ্রুপের অন্যান্য সংস্থা এবং আমাদের ব্যবসায়িক অংশীদারদের কাছে প্রেরণ করতে পারি। এই কোম্পানিগুলির মধ্যে আমাদের মূল কোম্পানি, তাদের মূল কোম্পানি এবং এই সংশ্লিষ্ট কোম্পানিগুলির সমস্ত সহায়ক সংস্থা, সেইসাথে অন্যান্য কোম্পানি যাদের সাথে আমরা ব্যবসা পরিচালনা করি এবং প্রয়োজনীয় চুক্তি রাখি অন্তর্ভুক্ত। আপনার তথ্যের ডেটা প্রক্রিয়াকরণ আমাদের দ্বারা বা কোম্পানির গ্রুপের অন্য কোনও কোম্পানি দ্বারা করা হতে পারে, যা এই ধরনের ডেটা প্রক্রিয়াকরণের প্রয়োজন মেটাতে তৃতীয় পক্ষ ব্যবহার করতে পারে। কোম্পানির কর্মচারী, আরও নির্দিষ্টভাবে ডেটা প্রোটেকশন অফিসার, মানি লন্ডারিং অফিসার, পেমেন্ট ও Anti-Fraud বিশ্লেষক, গ্রাহক সহায়তা এজেন্ট, গ্রাহক ধারণ দলের সদস্য, VIP প্লেয়ার ম্যানেজার এবং অন্যান্য নির্বাচিত কর্মচারী, তাদের দায়িত্ব পালন এবং আপনাকে সহায়তা প্রদানের উদ্দেশ্যে আপনার ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস পাবেন। আমাদের কর্মচারী যাদের খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস রয়েছে বা প্রক্রিয়াকরণের সাথে যুক্ত, তারা প্রযোজ্য গেমিং, ডেটা সুরক্ষা এবং গোপনীয়তা আইন অনুসারে খেলোয়াড়ের তথ্যের গোপনীয় প্রকৃতিকে সম্মান করার জন্য গোপনীয়তা চুক্তিতে স্বাক্ষর করেছেন। আপনাকে একটি দক্ষ পরিষেবা প্রদান করার জন্য, আমরা এবং/অথবা আমাদের পরিষেবা প্রদানকারীদের ইউরোপীয় ইউনিয়ন (EU) এবং ইউরোপীয় মুক্ত বাণিজ্য সংস্থা (EFTA) অঞ্চলের এক দেশ থেকে অন্য দেশে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা স্থানান্তর করতে হতে পারে এবং কিছু ডেটা প্রসেসরের কাছেও যারা ইউরোপীয় অর্থনৈতিক এলাকা (EEA) এর বাইরে অবস্থিত হতে পারে। অতএব, ওয়েবসাইট ব্রাউজ করে এবং আমাদের সাথে ইলেকট্রনিকভাবে যোগাযোগ করে, আপনি স্বীকার করেন এবং সম্মত হন যে আমরা (বা আমাদের সরবরাহকারী বা উপ-ঠিকাদার) এই দেশগুলিতে আপনার ডেটা প্রক্রিয়া করব। আমরা সর্বদা আমাদের সর্বোত্তম প্রচেষ্টা ব্যবহার করব যাতে আপনার তথ্য এবং ডেটা নিরাপদে এবং এই গোপনীয়তা নীতি অনুসারে পরিচালিত হয়।
- আমরা তৃতীয় পক্ষের কাছে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা বিক্রি বা ভাড়া দিই না। আইন, প্রবিধান, বা অন্যান্য আইনি সাবপোনা বা ওয়ারেন্ট দ্বারা প্রয়োজন হলে আমরা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশ করতে পারি। আমরা যদি বিশ্বাস করি যে কোম্পানি, এর গ্রাহক বা কোনও তৃতীয় পক্ষের বৈধ স্বার্থ রক্ষার জন্য এটি প্রয়োজনীয়, তবে আমরা নিয়ন্ত্রক বা আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আপনার ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশ করতে পারি। নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে ব্যক্তিগত ডেটা কেবল তৃতীয় পক্ষের কাছে প্রকাশ করা হবে: যেখানে আইন দ্বারা আমাদের তা করতে হবে; যদি ওয়েবসাইটকে তার গোপনীয়তা নীতি অনুসারে পেমেন্ট লেনদেন সহজতর করতে তার পেমেন্ট প্রসেসরদের সাথে ডেটা শেয়ার করতে হয়। (বিশেষত, বেশিরভাগ ব্যাংকিং কার্ড লেনদেন Wirecard Bank AG দ্বারা প্রক্রিয়া করা হয় যার গোপনীয়তা নীতি এই ধরনের লেনদেনে প্রযোজ্য); প্রাসঙ্গিক লাইসেন্সিং এবং নিয়ন্ত্রক কর্তৃপক্ষের প্রতি আমাদের আইনি এবং নিয়ন্ত্রক দায়িত্ব ও দায়বদ্ধতা মেনে চলা এবং অন্যান্য এখতিয়ারে অন্যান্য প্রযোজ্য নিয়ন্ত্রকদের প্রতি কোনও অন্যান্য প্রযোজ্য আইনের অধীনে owed সমস্ত দায়িত্ব ও দায়বদ্ধতা; যখন কোম্পানি বিশ্বাস করে যে কোম্পানির বা খেলোয়াড়ের সুরক্ষা, বা অন্যদের সুরক্ষা রক্ষার জন্য, জালিয়াতি তদন্তের জন্য, বা সরকারি অনুরোধে সাড়া দেওয়ার জন্য প্রকাশ প্রয়োজন; যদি আমাদের বিপণন পরিষেবা প্রদানকারীদের তাদের কাজ সম্পাদনের জন্য ডেটা প্রয়োজন হয়; খেলোয়াড়ের পূর্ব সম্মতি সহ অন্য কোনও তৃতীয় পক্ষের কাছে। আমরা আমাদের পক্ষে সীমিত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করতে তৃতীয় পক্ষের ডেটা প্রসেসর ব্যবহার করি। এই ধরনের পরিষেবা প্রদানকারীরা ওয়েবসাইট সমর্থন করে, বিশেষত ওয়েবসাইট 호스팅 এবং পরিচালনা, বিপণন, বিশ্লেষণ, ওয়েবসাইট উন্নত করা এবং ইমেল নিউজলেটার পাঠানোর সাথে সম্পর্কিত।

আমরা নিশ্চিত করব যে প্রাপকের কাছে ব্যক্তিগত ডেটার স্থানান্তর প্রযোজ্য ডেটা সুরক্ষা আইনের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ এবং প্রসেসরের উপর একই বাধ্যবাধকতা আরোপ করা হয়েছে যা সংশ্লিষ্ট পরিষেবা চুক্তির অধীনে আমাদের উপর আরোপিত। আমাদের ওয়েবসাইটে সোশ্যাল মিডিয়া বৈশিষ্ট্যও থাকতে পারে (যেমন "শেয়ার" বা "লাইক" বোতাম)। এই ধরনের বৈশিষ্ট্যগুলি ফেসবুকের মতো তৃতীয় পক্ষের সোশ্যাল মিডিয়া প্ল্যাটফর্ম দ্বারা সরবরাহ করা হয়। যেখানে এইভাবে ডেটা সংগ্রহ করা হয়, তার প্রক্রিয়াকরণ সংশ্লিষ্ট সোশ্যাল মিডিয়া প্ল্যাটফর্মের গোপনীয়তা নীতি দ্বারা পরিচালিত হয়। উপরোক্ত ছাড়াও, আমরা যদি কোনও নতুন ব্যবসা অর্জন করি তবে আমরা ব্যক্তিগত ডেটাও প্রকাশ করতে পারি। কোম্পানির যদি এর কাঠামোতে কোনও পরিবর্তন ঘটে যেমন একীভূতকরণ, অন্য কোম্পানি দ্বারা অধিগ্রহণ বা আংশিক অধিগ্রহণ, তবে আমাদের গ্রাহকদের ব্যক্তিগত ডেটা বিক্রয় বা স্থানান্তরের মধ্যে অন্তর্ভুক্ত হওয়ার সম্ভাবনা সবচেয়ে বেশি। আমরা, আমাদের নীতির অংশ হিসেবে, এই ধরনের ব্যক্তিগত ডেটা স্থানান্তর প্রভাবিত করার আগে ইমেলের মাধ্যমে আমাদের খেলোয়াড়দের অবহিত করব। দয়া করে মনে রাখবেন আমাদের বিষয়বস্তু প্রাসঙ্গিক রেফারেন্স প্রদানের জন্য তৃতীয় পক্ষের ওয়েবসাইটে লিঙ্ক করতে পারে। আমরা এই ধরনের বাহ্যিক বিষয়বস্তুর জন্য দায়ী নই, যাতে পৃথক গোপনীয়তা নীতি এবং ডেটা প্রক্রিয়াকরণ প্রকাশ থাকতে পারে।

আমাদের সম্পর্কে

- আমরা গ্রাহকদের উপর ইতিবাচক প্রভাব ফেলতে চেষ্টা করি। সুরক্ষিত পেমেন্ট, বহু মুদ্রা এবং 24/7 সহায়তা সহ, আমরা নিশ্চিত করি
- mystake.com পরিচালনা করে GTW B.V., একটি কোম্পানি যা কুরাসাও-এর আইনের অধীনে নিগমিত যার কোম্পানি নম্বর 165433 এবং কুরাসাও গেমিং অথরিটি (CGA) দ্বারা লাইসেন্সপ্রাপ্ত যা অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ডের জাতীয় অধ্যাদেশ (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) অনুসারে লাইসেন্স নম্বর OGL/2024/250/0115 এর অধীনে সুযোগের গেম অফার করে। CYGTW LTD লাইসেন্স ধারকের পেমেন্ট এজেন্ট এবং মূল কোম্পানি GTW B.V. হিসেবে কাজ করে।

দায়িত্বশীল গেমিং

- • 18 বছরের কম বয়সীদের সাথে ক্রেডিট কার্ড বা ব্যাংক অ্যাকাউন্টের বিবরণ শেয়ার করবেন না;

প্রমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং লয়্যালটি

MyStake - প্রমোশন

- প্রমোশন
- Mystake বোনাস ক্লাব
- মিনিগেমস প্রোমো কোড
- অ্যাফিলিয়েট
- EN
- ভার্চুয়াল
- রেসিং
- Originals
- Prediction
- নতুন
- Hot

- Mystake প্রমোশন
- টপ 5 লীগ লিডারবোর্ড
- টপ 5 লীগ বুস্ট
- স্বাগত ক্যাসিনো বোনাস
- Mystake VIP লয়্যালটি সিস্টেম
- 50% উইকএন্ড ক্যাসিনো রিলোড বোনাস
- স্বাগত স্পোর্টস বোনাস
- প্রথম সপ্তাহের ক্যাশব্যাক
- 10% ক্রিপ্টো ক্যাশব্যাক
- স্পোর্ট রিলোড বোনাস
- 3 + 1 ফ্রিবেট
- MyStake সোশ্যাল মিডিয়া গিভঅ্যাওয়ে
- ফ্রিবেট এবং ফ্রিস্পিন প্রমোশন
- Bet Builder
- আমাদের পণ্য
- তথ্য
- কোম্পানির বিবরণ
- ব্লগ
- সহায়তা
- সাধারণ জিজ্ঞাসা (প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নাবলী)
- বিরোধ নিষ্পত্তি
- স্ব-বর্জন
- লাইভ চ্যাট
- affiliate@mystake.email
- © কপিরাইট 2026
- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- টুর্নামেন্টে অংশ নিন, অন্যান্য খেলোয়াড়দের সাথে প্রতিযোগিতা করুন, ফ্রি স্পিন, ফ্রি বেট এবং আসল টাকা জিতুন। নতুন টুর্নামেন্টের সাথে তাল মিলিয়ে চলুন এবং পুরস্কার পান।
- কীভাবে অংশগ্রহণ করবেন?
- টুর্নামেন্টে অংশগ্রহণ করতে, আপনাকে টুর্নামেন্ট পৃষ্ঠায় উল্লিখিত গেমগুলিতে বাজি করতে হবে। প্রতিটি বাজি $1 = 1 পয়েন্টের জন্য, আপনার লিড বোর্ডে যাওয়া উচিত, যেখানে সর্বোচ্চ পয়েন্ট সহ খেলোয়াড়রা থাকে। যদি টুর্নামেন্টের শেষে আপনি লিড বোর্ডে থাকেন, আপনি উদার পুরস্কার পাবেন। পুরস্কার এবং গেমের প্রয়োজনীয়তা টুর্নামেন্ট থেকে টুর্নামেন্টে ভিন্ন হতে পারে, তবে মূল ধারণা একই থাকে, যে খেলোয়াড়রা একে অপরের সাথে প্রতিযোগিতা করে এবং উচ্চতর স্থানে থাকা খেলোয়াড় আরও বেশি পুরস্কার পাবেন।
- পুরস্কার
- প্রতিটি টুর্নামেন্টে পুরস্কারের ধরন ভিন্ন হতে পারে – আসল টাকা, ফ্রি বেট এবং ফ্রি স্পিন:

- আসল টাকা - আসল টাকা হল পুরস্কারের পরিমাণ, যা আপনি টুর্নামেন্টের লিডার বোর্ডে থেকে পেতে পারেন। এই বোনাসের কোনও ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা নেই, তাই আপনি এটি আপনার ইচ্ছামতো ব্যবহার করতে পারেন।
- ফ্রি বেট - যদি আপনি ফ্রি বেট পান, আপনি সেগুলি একটি নির্দিষ্ট গেম বা স্পোর্টসবুকে ব্যবহার করতে পারেন। আপনার ফ্রি বেটে কোন গেমগুলি অন্তর্ভুক্ত রয়েছে তা জানতে, আপনার প্রোফাইল > আমার উপহার-এ যান এবং প্রমোশনের পাশে "গেম তালিকা" বোতামে ক্লিক করুন।
- সক্রিয় বোনাস থাকা অবস্থায় ফ্রি বেট ব্যবহার করা যাবে না। ফ্রি বেট 3 পজিশনের এক্সপ্রেস টাইপ টিকিটে স্থাপন করা উচিত, যেখানে প্রতিটি পজিশনের প্রতিকূলতা 1.3x এর সমান বা তার বেশি হওয়া উচিত।
- ফ্রি স্পিন - টুর্নামেন্টে, আপনি লিডারবোর্ডে উঠলে ফ্রি স্পিন পেতে পারেন। টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার সাথে সাথে এটি আপনার অ্যাকাউন্টে যোগ করা হবে। ফ্রি স্পিন শুধুমাত্র কিছু গেমে উপলব্ধ এবং আপনি প্রোফাইল > আমার উপহার > ফ্রি স্পিন > "গেম তালিকা" থেকে গেম তালিকা পরীক্ষা করতে পারেন। সেগুলি ব্যবহার করতে আপনাকে স্লট পৃষ্ঠায় যেতে হবে এবং এটি স্বয়ংক্রিয়ভাবে শুরু হবে। ফ্রি স্পিন ব্যবহার করার পরে, জয়ের পরিমাণ কোনও ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা ছাড়াই আসল টাকা হিসাবে যোগ করা হয়।
- গুরুত্বপূর্ণ! – বোনাস পরিমাণ দিয়ে করা বাজি আপনাকে অর্ধেক পয়েন্ট দেবে ($1 বোনাস = 0.5 পয়েন্ট)।
- গুরুত্বপূর্ণ!
- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ব্যবহারকারীর নাম
- ইমেইল
- কথোপকথন শুরু করুন
- প্রথম সপ্তাহের ক্যাশব্যাক – €300 পর্যন্ত পান!
- আপনার প্রিয় গেম খেলুন এবং নিবন্ধনের 7 দিন পরে সরাসরি আপনার অ্যাকাউন্টে জমাকৃত €300 পর্যন্ত ক্যাশব্যাক উপভোগ করুন!
- প্রমোশনের নিয়ম ও শর্তাবলী:
- প্রথম সপ্তাহের ক্যাশব্যাক ক্যাসিনো স্লট, স্পোর্টস বেটিংয়ের জন্য উপলব্ধ।
- খেলোয়াড় যোগ্য হলে নিবন্ধনের 7 দিন পরে ক্যাশব্যাক জমা হবে।
- বোনাসটি 15 দিনের জন্য বৈধ।
- বেসবল, আউটরাইটস (একমুখী বাজার), টেনিস, হ্যান্ডিক্যাপ বা ড্র নো বেট-এ বাজি ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তার জন্য গণনা করা হবে না। আমরা এই ধরনের বাজি বাতিল করার এবং তাদের থেকে কোনও জয় বাজেয়াপ্ত করার অধিকার রাখি।
- মিনি গেমে বাজি ওয়েজারিংয়ের জন্য গণনা করা হয় না।
- লাইভ ক্যাসিনো: বাজি ওয়েজারিংয়ের জন্য গণনা করা হবে না।
- মিনি গেম: বাজি ওয়েজারিংয়ের জন্য গণনা করা হবে না।
- ক্যাশব্যাক স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার অ্যাকাউন্টে জমা হবে। এটি দাবি করার জন্য কোনও পদক্ষেপের প্রয়োজন নেই।
- আপনি যে কোনও সময় আপনার বোনাস বাতিল করতে পারেন, তবে দয়া করে মনে রাখবেন যে মোট বোনাস পরিমাণ, কোনও জয় এবং বোনাস সক্রিয় হওয়ার সময় থেকে বাতিল পর্যন্ত স্থাপিত মোট বাজি আপনার ব্যালেন্স থেকে কেটে নেওয়া হবে। বোনাস এবং আসল টাকা একত্রিত এবং পৃথক নয়।

- Mystake যে কোনও সময় প্রমোশন পরিবর্তন, বাতিল বা সমাপ্ত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 🏆 টপ 5 লিগ অ্যাকা বুস্ট: পর্যন্ত 100% অতিরিক্ত জয়!
- এটি কীভাবে কাজ করে
- 2 পজিশন >> 2.5% বুস্ট
- 3 পজিশন >> 5% বুস্ট
- 4 পজিশন >> 7% বুস্ট
- 5 পজিশন >> 10% বুস্ট
- 6 পজিশন >> 12% বুস্ট
- 7 পজিশন >> 15% বুস্ট
- 8 পজিশন >> 20% বুস্ট
- 9 পজিশন >> 25% বুস্ট
- 10 পজিশন >> 30% বুস্ট
- 11 পজিশন >> 40% বুস্ট
- 12 পজিশন >> 50% বুস্ট
- 13 পজিশন >> 60% বুস্ট
- 14 পজিশন >> 80% বুস্ট
- 15 পজিশন >> 100% বুস্ট
- প্রচারমূলক সময়কাল
- এই প্রচারটি শুধুমাত্র 2026-27 টপ 5 লিগগুলির জন্য প্রযোজ্য, ফাইনাল পর্যন্ত।
- যোগ্য বাজি এবং প্রতিকূলতা গণনা
- সর্বনিম্ন নির্বাচন: অডস বুস্ট সক্রিয় করতে অ্যাকুমুলেটর টিকিটে ন্যূনতম 2 পজিশন (লেগ) থাকতে হবে।
- প্রতি নির্বাচনে সর্বনিম্ন প্রতিকূলতা: যোগ্য হতে অ্যাকুমুলেটরের ভিতরে প্রতিটি ম্যাচ নির্বাচনের ন্যূনতম প্রতিকূলতা 1.20 হতে হবে।
- কীভাবে গণনা করা হয়: প্রচারমূলক বুস্ট শতাংশ সরাসরি স্লিপের মোট সম্মিলিত প্রতিকূলতার উপর প্রযোজ্য।
- যোগ্য মার্কেট: এই প্রচারটি শুধুমাত্র 2026-27 টপ 5 লিগগুলির সাথে সরাসরি সম্পর্কিত প্রাক-ম্যাচ এবং লাইভ (ইন-প্লে) বেটিং মার্কেটে প্রযোজ্য।
- নিষেধাজ্ঞা
- নগদ আউট নেই: আপনি যদি কোনো সময়ে "ক্যাশ আউট" বা "আংশিক ক্যাশ আউট" বৈশিষ্ট্য ব্যবহার করেন, তাহলে বর্ধিত অডস বুস্ট তাৎক্ষণিকভাবে বাতিল হয়ে যায় এবং ক্যাশ-আউট মূল্য মূল, বুস্টবিহীন প্রতিকূলতার ভিত্তিতে গণনা করা হবে।
- শুধুমাত্র আসল অর্থ: বাজি আসল নগদ ব্যালেন্স ব্যবহার করে স্থাপন করতে হবে। ফ্রি বেট বা বোনাস ফান্ড ব্যবহার করে স্থাপিত টিকিট বর্ধিত প্রতিকূলতার জন্য যোগ্য নয়।
- সাধারণ শর্তাবলী প্রযোজ্য
- প্ল্যাটফর্মটি যেকোনো সময় এই প্রচারটি সংশোধন, স্থগিত বা বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। সাধারণ প্ল্যাটফর্ম শর্তাবলী প্রযোজ্য।
- 2 পজিশন
- 2.5% বুস্ট

- 3 পজিশন
- 5% বুস্ট
- 4 পজিশন
- 7% বুস্ট
- 5 পজিশন
- 10% বুস্ট
- 6 পজিশন
- 12% বুস্ট
- 7 পজিশন
- 15% বুস্ট
- 8 পজিশন
- 20% বুস্ট
- 9 পজিশন
- 25% বুস্ট
- 10 পজিশন
- 30% বুস্ট
- 11 পজিশন
- 40% বুস্ট
- 12 পজিশন
- 50% বুস্ট
- 13 পজিশন
- 60% বুস্ট
- 14 পজিশন
- 80% বুস্ট
- 15 পজিশন
- 100% বুস্ট
- একজন MyStake প্লেয়ার হিসেবে, আপনি VIP লয়্যালটি সিস্টেমে অংশগ্রহণ করার অধিকারী। স্লট, স্পোর্টস বা মিনি গেম খেলার সময় পয়েন্ট অর্জন করুন, অর্জিত পয়েন্ট নগদ এবং আরও পুরস্কারের বিনিময়ে বিনিময় করুন! আরও বেশি MyStake VIP পয়েন্ট অর্জনের সাথে সাথে গ্রহ থেকে গ্রহে ভ্রমণ করুন বৃহত্তর পুরস্কার এবং সুবিধার জন্য!
- কীভাবে পয়েন্ট অর্জন করবেন?
- স্লট, মিনি গেম বা স্পোর্টস ইভেন্টে আপনি যে বাজি ধরেন, তার জন্য আপনি VIP পয়েন্ট (STARS) পান। MyStake-এ স্থাপিত প্রতি $1 বাজির জন্য, আপনি 0.01 STARs অর্জন করেন। প্রতি $100 বাজি সেই অনুযায়ী আপনাকে 1 VIP পয়েন্ট এনে দেয়।
- STARs বিনিময়যোগ্য আইটেমে (নগদ, ফ্রি স্পিন, ফ্রি বেট, ইত্যাদি) রূপান্তরিত করা যেতে পারে। আপনি গ্যালাক্সি মার্কেটপ্লেসে স্টারগুলো নগদ পুরস্কার, ফ্রি স্পিন, স্পোর্ট ফ্রি বেট এবং বোনাস মানিতে বিনিময় করতে পারেন। আপনার VIP পয়েন্টের সাথে ট্রেডিং আপনার VIP স্তরের অগ্রগতিতে NOT প্রভাব ফেলে।

- সক্রিয় বোনাস থাকাকালীন খেলা Stars অর্জনের জন্য যোগ্য নয়।
- VIP স্তরের সুবিধা এবং উপকারিতা
- MyStake-এ মোট 10 VIP স্তর রয়েছে। সৌরজগতের প্রতিটি গ্রহ প্রতিটি VIP স্তরের প্রতিনিধিত্ব করে। আপনি MyStake-এ যোগদান করার সাথে সাথে, আপনি প্লুটো থেকে আপনার VIP যাত্রা শুরু করেন, যা 1ম VIP স্তর। আপনি পয়েন্ট অর্জনের সাথে সাথে, আপনি গ্রহ থেকে গ্রহে ভ্রমণ করেন, সূর্যের আরও নিকটে আসতে থাকেন, যা সর্বোচ্চ VIP স্তর।
- প্রতিটি স্তরের বিস্তারিত রেঞ্জ এবং সুবিধাগুলি নীচে দেখুন:
- স্তর 1: প্লুটো – 0–500 পয়েন্ট
- স্বাগত অফার
- বিশেষ মার্কেটপ্লেস আইটেম
- বিশেষ পুরস্কার চাকা
- স্তর 2: নেপচুন – 500–5,000 পয়েন্ট
- স্তর 3: ইউরেনাস – 5,000–13,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - 100 X €1 FS
- মার্কেটপ্লেসে প্রবেশাধিকার
- 5% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক
- স্তর 4: শনি – 13,000–25,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - 150 X €1 FS
- 6% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক
- স্তর 5: বৃহস্পতি – 25,000–40,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - 200 X €1 FS
- 7% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক
- VIP ম্যানেজার
- স্তর 6: মঙ্গল – 40,000–60,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - €300 নগদ বোনাস
- 8% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক
- স্তর 7: পৃথিবী – 60,000–80,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - €400 নগদ বোনাস
- 10% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক – ওয়েজার ফ্রি
- স্তর 8: শুক্র – 80,000–100,000 পয়েন্ট
- লেভেল আপ গিফট - €500 নগদ বোনাস
- 12% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক – ওয়েজার ফ্রি
- স্তর 9: বুধ – 100,000–10.0MPoints
- লেভেল আপ গিফট - €3000 নগদ বোনাস
- 13% সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক – ওয়েজার ফ্রি
- স্তর 10: SUN – HANDPICKED
- €5000 নগদ বোনাস

- কাস্টমাইজড পুরস্কার
- আমাদের VIP ম্যানেজার থেকে একচেটিয়া VIP পুরস্কার
- ℹ️ আপডেট করা স্তর পুরস্কারে গুরুত্বপূর্ণ নীতি নোট
- অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে আমাদের সাধারণ প্রচারমূলক শর্তাবলী অনুসারে, MyStake যেকোনো সময় VIP পুরস্কার কাঠামো পরিবর্তন এবং সমন্বয় করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- পূর্বে অর্জিত স্তর: যে অ্যাকাউন্টগুলি এই পরিবর্তনগুলির আগে VIP স্তর অর্জন করেছে এবং সেই সময়ে সক্রিয় উপহার পেয়েছে তারা নতুন আপডেট করা হারগুলির অধীনে পূর্ববর্তী ক্রেডিট বা টপ-আপের জন্য যোগ্য নয়।
- ভবিষ্যত স্তর অগ্রগতি: আপনি পয়েন্ট অর্জন এবং গ্রহ থেকে গ্রহে সূর্যের দিকে অগ্রসর হওয়ার সাথে সাথে, সমস্ত পরবর্তী স্তর-আপ স্বয়ংক্রিয়ভাবে উপরে তালিকাভুক্ত নতুন আপডেট করা পুরস্কার প্রদান করবে।
- গ্যালাক্সি VIP লবি কীভাবে কাজ করে?
- আপনার স্টারগুলিকে বিনিময়যোগ্য পুরস্কারে রূপান্তর করার একাধিক উপায় রয়েছে। কেবল আপনার গ্যালাক্সি ড্যাশবোর্ডে যান এবং উপলব্ধ বিকল্পগুলি দেখুন। আপনি সহজেই মার্কেটপ্লেস আইটেম কিনতে পারেন বা বড় পুরস্কারের সম্ভাবনার জন্য লাকি হুইলে স্টার ব্যালেন্স জুয়া খেলতে পারেন।
- স্টোর
- যদি আপনার পর্যাপ্ত স্টার ব্যালেন্স থাকে, আপনি আপনার VIP স্তরের জন্য উপলব্ধ যেকোনো মার্কেটপ্লেস আইটেম সরাসরি কিনতে পারেন। একটি মার্কেটপ্লেস আইটেম কেনার পরে, সংশ্লিষ্ট স্টার (যা কেনার বোতামে লেখা থাকে) আপনার স্টার ব্যালেন্স থেকে কেটে নেওয়া হবে এবং একটি সংশ্লিষ্ট আইটেম আপনার অ্যাকাউন্টে যুক্ত হবে (ফ্রি স্পিন, নগদ, ইত্যাদি...)। মার্কেটপ্লেস থেকে নগদ কেনার সময় আপনার কোনো সক্রিয় বোনাস নেই কিনা দয়া করে সর্বদা দুবার পরীক্ষা করুন।
- লাকি হুইল
- আপনি স্টার ব্যালেন্স দিয়ে লাকি হুইল স্পিন কিনতে পারেন। প্রতিটি পৃথক চাকার নিজস্ব স্পিন মূল্য রয়েছে, যা আপনার স্টার ব্যালেন্স থেকে কেটে নেওয়া হবে। চাকা / লাকি লুটবক্সে বিভিন্ন পুরস্কার থাকতে পারে, নিম্ন থেকে উচ্চ সুবিধা পর্যন্ত।
- কিছু চাকায় "দেউলিয়া" থাকতে পারে যার অর্থ আপনি কোনো সুবিধা না পেয়ে স্টার খরচ করে ফেলবেন। তবে, কিছু চাকায় মার্কেটপ্লেস আইটেমের চেয়ে উচ্চতর নগদ পুরস্কার থাকতে পারে। মার্কেটপ্লেস আইটেম এবং লাকি হুইলের মধ্যে বেছে নেওয়া প্লেয়ারের উপর নির্ভর করে।
- আপনি VIP ড্যাশবোর্ডে উপরের ডানদিকের কোণায় "ইতিহাস" বোতামে ক্লিক করে আপনার লাকি স্পিন গেমের ইতিহাস পরীক্ষা করতে পারেন। সেখানে আপনি দেখতে পাবেন আপনার শেষ স্পিনের ফলাফল (পুরস্কার) কী ছিল, যদি আপনি অ্যানিমেশনে তা মিস করে থাকেন।
- আমি কীভাবে আমার পুরস্কার দাবি করতে পারি?
- লয়্যালটি হুইল আইটেম আপনার চাকা স্পিন শেষ হওয়ার সাথে সাথেই আপনার অ্যাকাউন্টে লোড হয়ে যায়।
- LEVEL UP FREE SPINS: আপনি নতুন স্তরে উন্নীত হওয়ার সাথে সাথে, সংশ্লিষ্ট পরিমাণ ফ্রি স্পিন স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার অ্যাকাউন্টে প্রদান করা হবে। (আপনাকে ফ্রি স্পিন প্রদানের জন্য সর্বোচ্চ 10 মিনিট বিলম্বের অনুমতি দিন)
- সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক শতাংশ আপনার বর্তমান VIP স্তর দ্বারা নির্ধারিত হয়। আপনি প্রতি সোমবার পূর্ববর্তী সপ্তাহের আপনার নেট লসের উপর ভিত্তি করে সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক পাবেন... একটি ইমেলের জন্য অপেক্ষা করুন / আপনি পুরস্কৃত হয়েছেন কিনা দেখতে সোমবার সন্ধ্যায় আপনার অ্যাকাউন্ট চেক করুন।
- স্তর 7 থেকে শুরু করে, সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক ওয়েজার-মুক্ত এবং খাঁটি নগদ।

- স্তর 5 থেকে শুরু করে, আপনি একটি ব্যক্তিগত VIP ম্যানেজার অনুরোধ করার অধিকারী। আপনি স্তর 5-এ পৌঁছানোর সাথে সাথে লাইভ চ্যাটে বা support@mystake.email-এ আপনার VIP ম্যানেজারের যোগাযোগের তথ্য জিজ্ঞাসা করুন।
- MyStake-এর গ্যালাক্সি VIP সিস্টেম সম্পর্কে আরও বিবরণ
- 1. বাদ দেওয়া বাজি
- লাইভ ক্যাসিনো গেমে করা বাজি VIP লয়্যালটি সিস্টেমে অংশগ্রহণ করে না।
- Spribe এবং Inout দিয়ে স্থাপিত বাজি লয়্যালটি সিস্টেমে অংশগ্রহণ করে না।
- 1.3x এর কম প্রতিকূলতায় ক্যাশ আউট করা মিনি গেম বাজি লয়্যালটি সিস্টেমে অংশগ্রহণ করে না।
- স্পোর্টস বাজির জন্য, বেটস্লিপের স্থিতি চূড়ান্ত (জয়/পরাজয়) হওয়ার পরেই পয়েন্ট প্রদান করা হয়।
- রুলেট স্লট, ডাবল অপশন স্লট এবং ভিডিও পোকার VIP সিস্টেম থেকে বাদ দেওয়া হয়েছে। সমস্ত বাদ দেওয়া গেমের তালিকা দেখুন।
- 2. ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা
- যদি আপনি সক্রিয় বোনাসের সময় নগদ রিডিম করার সিদ্ধান্ত নেন, অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে সক্রিয় বোনাসের নিয়মগুলি রিডিম করা নগদে প্রযোজ্য হবে।
- গ্যালাক্সি VIP সিস্টেম থেকে প্রদত্ত ফ্রি স্পিন ওয়েজার-মুক্ত।
- 3. অপব্যবহার সতর্কতা
- পয়েন্ট অর্জনের জন্য কোনো কৌশল প্রয়োগ করে VIP পয়েন্ট সিস্টেমকে বোকা বানানোর কোনো প্রচেষ্টার ফলে আপনার অ্যাকাউন্ট VIP সিস্টেম থেকে বাদ দেওয়া হবে।
- 4. বর্জন অধিকার
- আমরা প্লেয়ারকে পূর্ব নোটিশ ছাড়াই প্রতারণার যুক্তিসঙ্গত সন্দেহের ভিত্তিতে প্লেয়ারদের গ্যালাক্সি VIP প্রচারে অংশগ্রহণ থেকে বাদ দিতে পারি।
- লেভেল আপ গিফট -
- 100 X €1 FS
- 150 X €1 FS
- 200 X €1 FS
- €300 নগদ বোনাস
- €400 নগদ বোনাস
- €500 নগদ বোনাস
- €3000 নগদ বোনাস
- সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক একটি বোনাস
- x বোনাস অর্থ।
- আপনি স্তর 5-এ পৌঁছানোর সাথে সাথে।
- আমরা আমাদের সমস্ত নতুন গ্রাহকদের ক্যাসিনো স্লট গেমের জন্য 1,500€/$ পর্যন্ত বোনাস মানি সহ 300% স্বাগত প্যাকেজ দিয়ে স্বাগত জানাই!
- প্রচারের সাধারণ নিয়মাবলী:
- • ক্যাসিনো বোনাস শুধুমাত্র ক্যাসিনো স্লট গেমের জন্য উপলব্ধ।

- • আপনার সক্রিয় বোনাস থাকাকালীন, স্লট গেমে প্রতি স্পিনে সর্বোচ্চ বাজি 5 €/$/A$/C$/R$। এই পরিমাণের চেয়ে বেশি বাজি ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তার দিকে গণনা করা হবে না, এবং সেই স্পিন থেকে কোনো জয় বাজেয়াপ্ত করা হবে।
- • সক্রিয় বোনাস থাকাকালীন, আপনি মিনি গেমে বাজি ধরতে পারেন। তবে এটি আপনার রোলওভার অগ্রগতিকে প্রভাবিত করবে না।
- • কোনো বাজি স্থাপন করার আগে ক্যাসিনো বোনাস সক্রিয় করতে ভুলবেন না। একবার আপনি বোনাস ছাড়া বাজি, স্পিন বা স্টেক করলে, অফারটি আর উপলব্ধ থাকবে না।
- • আপনি অন্যান্য বোনাস সক্রিয় করুন বা না করুন, প্রতিটি বোনাস স্বাধীনভাবে উপভোগ করতে স্বাধীন।
- • এই বোনাস অন্য কোনো প্রচারের সাথে একত্রিত করা যাবে না।
- • বোনাস সক্রিয় হওয়ার পরে, আপনাকে 30 দিনের মধ্যে ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা পূরণ করতে হবে, অন্যথায় বোনাস এবং সমস্ত জয় বাজেয়াপ্ত করা হবে।
- • আপনি আমাদের লাইভ চ্যাট সাপোর্টে যোগাযোগ করে যেকোনো সময় আপনার বোনাস বাতিল করতে পারেন। তবে, অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে মোট বোনাস পরিমাণ, কোনো জয় এবং বোনাস সক্রিয় হওয়ার সময় থেকে বাতিল হওয়ার সময় পর্যন্ত স্থাপিত মোট বাজি আপনার ব্যালেন্স থেকে কেটে নেওয়া হবে। বোনাস এবং আসল অর্থ একত্রিত এবং পৃথক নয়।
- • Mystake Casino যেকোনো সময় প্রচারটি সংশোধন, বাতিল বা সমাপ্ত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • স্বাগত স্পোর্টসবুক বোনাস শুধুমাত্র স্পোর্টস বেটিং এবং ই-স্পোর্টসের জন্য প্রযোজ্য।
- বোনাস শতাংশ: 120%
- প্রতি বেটস্লিপে ন্যূনতম আইটেম: 3
- প্রতি আইটেমে ন্যূনতম প্রতিকূলতা: 1.4
- সর্বোচ্চ বোনাস পরিমাণ: 600€/$
- স্থাপন করা যেতে পারে এমন সর্বোচ্চ বাজির পরিমাণ: 1,000€/$
- • বেসবল, টেনিস, হ্যান্ডিক্যাপ বা ড্র নো বেট-এ বাজি ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তার দিকে গণনা করা হবে না। আমরা এই ধরনের বাজি বাতিল এবং তাদের থেকে কোনো জয় বাজেয়াপ্ত করার অধিকার রাখি।
- • কোনো বাজি স্থাপন করার আগে স্পোর্টস বোনাস সক্রিয় করতে ভুলবেন না। একবার আপনি বোনাস ছাড়া বাজি, স্পিন বা স্টেক করলে, অফারটি আর উপলব্ধ থাকবে না।
- • আউটরাইট পজিশনে (সিঙ্গেল ওয়ে মার্কেট) বাজি গ্রহণ করা হয় না (রেসিং, ডগ রেসিং, ...)
- সাপ্তাহিক এলিট অ্যাকশন এবং একটি বিশাল $300,000 মোট পুরস্কার পুলের জন্য প্রস্তুত হন! আমরা প্রতি সপ্তাহে $10,000 ওয়েজার-মুক্ত আসল নগদ এবং ফ্রি বেট প্রদান করছি। আপনার প্রতিটি বাজি আপনাকে লিডারবোর্ডের শীর্ষে আরও কাছে নিয়ে যায়। আপনার বাজি ধরুন, আপনার পয়েন্ট সংগ্রহ করুন এবং আপনার সাপ্তাহিক মুকুট দাবি করুন!
- পয়েন্ট আপনার মোট বাজির পরিমাণের উপর ভিত্তি করে স্বয়ংক্রিয়ভাবে জমা হয়।
- যোগ্য বাজির প্রয়োজনীয়তা
- পয়েন্টের জন্য যোগ্য হতে টিকিটকে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করতে হবে:
- শুধুমাত্র টপ 5 লিগ ম্যাচ: পয়েন্ট অর্জনের জন্য, টিকিটে টপ 5 লিগ ম্যাচের নির্বাচন/পজিশন থাকতে হবে।
- সর্বনিম্ন নির্বাচন (পজিশন): প্রতি টিকিটে ন্যূনতম 1 নির্বাচন।
- টিকিটের স্থিতি/ফলাফল: সমস্ত টিকিট যোগ্য, সেগুলি জয়ী, পরাজিত বা মুলতুবি থাকুক না কেন।
- পুরস্কার এবং ওয়েজারিং

- পুরস্কারের ধরন: সমস্ত লিডারবোর্ড পুরস্কার ফ্রি ক্যাশ বোনাস এবং ফ্রি বেট হিসেবে জমা হয়।
- JOIN LEADERBOARD
- অতিরিক্ত নিয়মাবলী
- কোম্পানি যেকোনো সময় প্রচারের নিয়মাবলী পরিবর্তন বা ব্যবহারকারীদের পূর্ব নোটিশ ছাড়াই এটি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ব্যবহারকারীর অযৌক্তিক/প্রতারণামূলক কাজ রেকর্ড করা হলে, ব্যবহারকারীকে পূর্ব নোটিশ ছাড়াই প্রচার থেকে স্বয়ংক্রিয়ভাবে সরিয়ে দেওয়া হবে।
- বিরোধের ক্ষেত্রে, চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত কোম্পানি কর্তৃক গৃহীত হবে।
- প্রচারের নিয়মাবলীতে কোনো পরিবর্তনের ক্ষেত্রে, প্রচারের নিয়মাবলীর ইংরেজি সংস্করণকে অগ্রাধিকার দেওয়া হবে।
- স্লট অফ দ্য উইক প্রচার উপস্থাপন — প্রতি সপ্তাহে অতিরিক্ত পুরস্কারের মাধ্যমে আপনার লয়্যালটি অগ্রগতি বাড়ানোর আপনার সুযোগ।
- স্লট অফ দ্য উইক খেলুন এবং প্রতি বাজিতে 2x লয়্যালটি স্টার অর্জন করুন।
- আরও স্পিন মানে আরও স্টার এবং দ্রুত অগ্রগতি।
- দ্বিগুণ উপার্জন ক্ষমতা মানে দ্বিগুণ ফলাফল।
- সময় ফুরিয়ে আসছে — এই সুযোগটি হাতছাড়া করবেন না।
- নীচের আইকনে ক্লিক করে খেলা শুরু করুন:
- প্রতি বাজিতে স্বাভাবিক 0.01 স্টারের পরিবর্তে, আপনি 0.02 স্টার পাবেন যখনই আপনি রিল স্পিন করবেন
- চেষ্টা করুন
- এখনই এবং আপনার স্টার বাড়তে দেখুন।

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- MyStake প্রচার শুরু করুন এবং আপনার দর্শকদের আকার অনুযায়ী উপার্জন করুন! ওয়েবসাইটের মসৃণ ডিজাইন এবং সহজ, 30-সেকেন্ড নিবন্ধন প্রক্রিয়ার মানে আপনার ট্রাফিকের জন্য আরও লিড। শীর্ষ রাজস্ব অংশীদারিত্ব, CPA, বা হাইব্রিড চুক্তির ভিত্তিতে অর্থ প্রদান পান! MyStake-এ, প্রতিটি অ্যাফিলিয়েটের নিজস্ব ডেডিকেটেড অ্যাফিলিয়েট ম্যানেজার রয়েছে যিনি আপনার সমস্ত প্রশ্নের উত্তর দিতে প্রস্তুত।
- প্লিংকো-বোনাস
- Mystake-এর সাথে কাজ করা একটি দুর্দান্ত আনন্দ, সেরা অ্যাফিলিয়েট প্রোগ্রাম এবং প্রচারগুলির মধ্যে একটি। আমাদের দল MyStake-এর সাথে অংশীদার হতে পছন্দ করে।
- শিল্পে এই ধরনের পেশাদারদের সাথে কাজ করতে পেরে আমরা সত্যিই আনন্দিত। Best.Casino-তে, আমরা MyStake-কে আশেপাশের সেরা অনলাইন ক্যাসিনোগুলির মধ্যে একটি হিসেবে প্রচার করতে গর্বিত — তাদের দল অত্যন্ত দক্ষ এবং যোগাযোগমুখী তাই আমরা তাদের সাথে অংশীদারিত্বের জন্য অত্যন্ত সুপারিশ করব।
- চলমান প্রচার সম্পর্কে জানুন আপডেট তথ্য পান
- Mystake Casino বোনাস
- Mystake Casino প্রোমো কোড

সাধারণ শর্তাবলী

- গ্রিন কার্ড হল একটি স্কিম যা ফেয়ার প্লে, খেলার সঠিক দৃষ্টিভঙ্গি প্রচারে ব্যবহৃত হবে এবং এটি স্থানীয় ফান ডেজ থেকে ভবিষ্যতের ফুটবল কাপ ইভেন্টে কোন দলগুলি অগ্রসর হবে তা নির্ধারণে ব্যবহৃত মানদণ্ডের অংশ হবে।
- যখন একটি দল থ্রো-ইন বা ড্রপ বল দিয়ে অন্য দলকে বল ফেরত দেয় এবং খেলোয়াড় প্রতিপক্ষ গোলরক্ষককে বল ফেরত দেয় এবং পাসটি খুব খারাপ হয় ফলে বল জালে প্রবেশ করে, তখন ফেয়ার প্লে একটি ধারা হতে পারে। যেহেতু গোলটি হয় ভাগ্যের অভাব বা ক্রীড়াসুলভ আচরণ বা অসুবিধাজনক পাসের মাধ্যমে হয়েছে, প্রতিপক্ষরা ভদ্র আচরণে অবদান রাখতে এবং ফেয়ার প্লে প্রচারের জন্য অন্য দলকেও তাদের জালে গোল করতে দেয়। এই ধরনের পরিস্থিতির ফলাফল দলের সিদ্ধান্তের উপর নির্ভর করে।
- বুকমেকিং কোম্পানি অন্যান্য ধরনের ওয়েজারিং দেওয়ার অধিকার রাখে।

MyStake অনলাইন স্লট

- বোনাস বাই

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- VIP ক্লাব

নতুন দৈনিক মিনি গেম রেস

- 600$/€ ফ্রি বেট পর্যন্ত জিতুন
- 600$/€ ফ্রি বেট
- 100 FREE SPINS
- 75 FREE SPINS
- 50 FREE SPINS
- 25 FREE SPINS
- 10 FREE SPINS
- MyStake টুর্নামেন্ট - পুরস্কার পুল থেকে অংশ জিততে লিডারবোর্ডে প্রবেশ করুন

ORIGINALS

- ভাইপার রয়্যাল

গেমের নিয়ম

- বিভিন্ন মার্শাল আর্ট শৈলীর যোদ্ধাদের একে অপরের বিরুদ্ধে লড়াই করানো হয়েছিল, এটি একটি TV হিট হয়েছিল এবং সারা বিশ্বে MMA খেলাটিকে জনপ্রিয় করতে শুরু করেছিল। আজ UFC হলো MMA-এর বৃহত্তম প্রমোশন, বিশ্বজুড়ে ফাইট নাইট রয়েছে এবং এর মূল্য কয়েক বিলিয়ন ডলার।
- MMA-এর জন্য কোনো একক নিয়ন্ত্রক সংস্থা নেই এবং বিশ্বজুড়ে ব্যবহৃত নিয়মের কোনো অভিন্ন সেট নেই, এবং বিশ্বজুড়ে শত শত বিভিন্ন ফেডারেশন, প্রমোশন এবং অ্যাসোসিয়েশনের অনেকেরই MMA নিয়ম সম্পর্কে সামান্য ভিন্ন মতামত থাকতে পারে।
- তবে, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রের বেশ কয়েকটি রাজ্য কমিশন একত্রিত হয়ে মিক্সড মার্শাল আর্টসের ইউনিফাইড রুলস তৈরি করেছে এবং এই নিয়মাবলী বিশ্বজুড়ে ফাইটিং প্রমোশনগুলি গ্রহণ করেছে, যার মধ্যে আলটিমেট ফাইটিং চ্যাম্পিয়নশিপও রয়েছে। এখন পর্যন্ত সবচেয়ে বেশি ব্যবহৃত MMA নিয়মাবলী, এমনকি যেসব প্রমোশন এগুলি মেনে চলে না তারাও প্রায় নিশ্চিতভাবে এগুলির একটি কাছাকাছি ভিন্নতা ব্যবহার করবে।

- ঙ. যখন একটি পিয়ন তার শুরুর অবস্থান থেকে সবচেয়ে দূরের র‍্যাঙ্কে পৌঁছায় তখন একই চালের অংশ হিসেবে একই বর্গক্ষেত্রে একই রঙের একটি নতুন রানী, নৌকা, গজ বা ঘোড়ার বিনিময়ে এটি পরিবর্তন করতে হবে। খেলোয়াড়ের পছন্দ পূর্বে ধৃত পদার্থে সীমাবদ্ধ নয়। অন্য একটি পদার্থের জন্য পিয়নের এই বিনিময়কে 'প্রমোশন' বলা হয় এবং নতুন পদার্থের প্রভাব তাৎক্ষণিক।
- ঘ. একটি পিয়ন প্রমোশন করে, পদার্থটির পছন্দ চূড়ান্ত হয়, যখন পদার্থটি প্রমোশন বর্গক্ষেত্র স্পর্শ করে।
- গ. পিয়নের প্রমোশনের ক্ষেত্রে, যখন পিয়নটি দাবাবোর্ড থেকে সরানো হয়েছে এবং খেলোয়াড়ের হাত প্রমোশন বর্গক্ষেত্রে রাখার পর নতুন পদার্থটি ছেড়ে দিয়েছে। যদি খেলোয়াড় প্রমোশন বর্গক্ষেত্রে পৌঁছানো পিয়নটি তার হাত থেকে ছেড়ে দেয়, চালটি এখনও সম্পন্ন হয়নি, কিন্তু খেলোয়াড় আর পিয়নটিকে অন্য বর্গক্ষেত্রে চালানোর অধিকার রাখে না।
- খ. একজন খেলোয়াড় কেবল সালিশের সহায়তা চাওয়ার জন্য ঘড়ি বন্ধ করতে পারেন, উদাহরণস্বরূপ যখন প্রমোশন সম্পন্ন হয়েছে এবং প্রয়োজনীয় পদার্থটি উপলব্ধ নেই।
- ক. যদি খেলার সময় দেখা যায় যে একটি অবৈধ চাল সম্পন্ন হয়েছে, যার মধ্যে একটি পিয়নের প্রমোশনের প্রয়োজনীয়তা পূরণে ব্যর্থতা বা প্রতিপক্ষের রাজাকে ধরা অন্তর্ভুক্ত, তবে অনিয়মের ঠিক আগের অবস্থানটি পুনরুদ্ধার করতে হবে। যদি অনিয়মের ঠিক আগের অবস্থান নির্ধারণ করা না যায়, তবে অনিয়মের আগের সর্বশেষ চিহ্নিত অবস্থান থেকে খেলাটি চলবে। ঘড়িগুলি ধারা 6.13 অনুযায়ী সমন্বয় করতে হবে। ধারা 4.3 এবং 4.6 অবৈধ চাল প্রতিস্থাপনকারী চালের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য। খেলাটি তখন এই পুনরুদ্ধারকৃত অবস্থান থেকে চলবে।
- কনভার্শন হলো একটি ফ্রি কিক যা দলকে একটি ট্রাইয়ের পরে 2 বোনাস পয়েন্ট অর্জনের জন্য দেওয়া হয়। একটি সফল কিকে গোলের উপরের পোস্ট এবং উপরের বারের মধ্যে দিয়ে যেতে হবে।
- লিগ সিরিজের নিয়ম অনুযায়ী ধারাবাহিকভাবে পয়েন্ট প্রদান করা হবে।
- 2019/20 মরসুমের জন্য নতুন, গ্রুপ কোয়ালিফাইংয়ে সবচেয়ে দ্রুততম চালককে একটি বোনাস পয়েন্ট দেওয়া হবে।
- স্কেলেটন রেসিং 1800-এর দশকে সুইজারল্যান্ডে GB পর্যটকরা আবিষ্কার করেছিলেন। স্লাইডাররা দুটি শহরের মধ্যে একটি পাহাড় থেকে নিচে দৌড়াতেন এবং বিজয়ীকে এক বোতল শ্যাম্পেন পুরস্কার দেওয়া হতো। ক্রীড়াটি এর নাম পায় যখন বেশিরভাগ ধাতু দিয়ে তৈরি একটি নতুন স্লেড চালু হয়। মানুষেরা মনে করেছিল এটি দেখতে স্কেলেটনের মতো।

গোপনীয়তা নীতি

- যদি আপনি প্রমোশনাল সামগ্রী গ্রহণ না করার সিদ্ধান্ত না নিয়ে থাকেন, আমরা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য, যার মধ্যে আপনার ইমেইল ঠিকানা এবং ফোন নম্বর অন্তর্ভুক্ত, পণ্য, পরিষেবা এবং প্রমোশন সম্পর্কিত বিপণন যোগাযোগ পাঠানোর জন্য ব্যবহার করতে পারি। এতে আমাদের ব্যবসায়িক অংশীদারদের, যেমন ক্যাসিনো গেম সরবরাহকারীদের, পণ্য ও পরিষেবা সম্পর্কিত তথ্য অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে। যখনই আপনি এই ধরনের বিপণন ও বিজ্ঞাপন সামগ্রী গ্রহণ বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নেন, আপনি আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট সেটিংসে এটি থেকে অপ্ট আউট করতে পারেন বা support@mystake.emaiI-এ আমাদের গ্রাহক সহায়তার সাথে যোগাযোগ করে তা করতে পারেন। অতিরিক্তভাবে, মনে রাখবেন যে আমাদের কাছ থেকে যেকোনো প্রতিযোগিতার পুরস্কার বা জয়গ্রহণ করে, আপনি অতিরিক্ত ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বিজ্ঞাপন এবং প্রমোশনাল উদ্দেশ্যে আপনার নাম এবং/অথবা ডাকনাম ব্যবহারের সম্মতি দিচ্ছেন, আইন দ্বারা নিষিদ্ধ স্থান ছাড়া।

আমাদের সম্পর্কে

- অনন্য প্রমোশন, সর্বাধিক অসাধারণ বোনাস এবং সর্বদা ন্যায্য খেলা দিয়ে গেমিং অভিজ্ঞতা বৃদ্ধি করে,

- Mystake সমস্ত নিয়ন্ত্রক সম্মতি পাস করেছে এবং যেকোনো ও সমস্ত ভাগ্য-ভিত্তিক খেলা ও বাজির জন্য গেমিং পরিচালনা করার আইনগত অনুমোদন রয়েছে।

MyStake টুর্নামেন্ট

- 600$/€ FREE BETS — 0

নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাইকরণ

জমা

- পাসওয়ার্ড ভুলে গেছেন?
- Mystake লগইন
- KYC/AML নীতি
- অ্যাকাউন্ট নেই? সাইন আপ করুন
- অ্যাকাউন্ট নেই?

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- সাইন আপ

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- MyStake-এ আপনার অ্যাকাউন্ট কীভাবে যাচাই করবেন

সাধারণ শর্তাবলী

- ইভেন্টটি বাতিল / স্থগিত / মুলতবি করা হয়েছে এবং 48 ঘণ্টার মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়নি, টেনিস এবং অনুরূপ প্রতিযোগিতা ব্যতীত। (টেনিস ম্যাচ ব্যাহত / মুলতবি / বাতিল হলে, বাজিটি টুর্নামেন্টের শেষ পর্যন্ত সক্রিয় থাকে যতক্ষণ না জুটির মধ্যে পরবর্তী পর্যায়ে অগ্রসর হওয়া খেলোয়াড়ের পরিচয় নিশ্চিত না হয়)। বেসবল ম্যাচ মুলতবি বা ব্যাহত হলে, ইতিমধ্যে খেলা অবস্থানগুলি ব্যতীত সমস্ত বাজি বাতিল এবং বাজি ধরনকারী খেলোয়াড় ফেরত পায়। (প্রযুক্তিগত ফলাফল বিবেচনায় নেওয়া হয় না)। খেলা বাধাগ্রস্ত হলে, ইতিমধ্যে খেলা সমস্ত অবস্থান নিষ্পত্তি করা হবে, উদাহরণস্বরূপ: ফুটবল ম্যাচ 1:0 স্কোরে থামানো হয়েছিল, এই ক্ষেত্রে, 0.5-এর বেশি গোল জয়ী হিসাবে বিবেচিত হবে; প্রথম গোলটি প্রথম দল করবে, ইত্যাদি।
- ইভেন্টটি বাতিল / স্থগিত / মুলতবি করা হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়নি, টেনিস এবং অনুরূপ প্রতিযোগিতা ব্যতীত। (টেনিস ম্যাচ ব্যাহত / মুলতবি / বাতিল হলে, বাজিটি টুর্নামেন্টের শেষ পর্যন্ত সক্রিয় থাকে যতক্ষণ না জুটির মধ্যে পরবর্তী পর্যায়ে অগ্রসর হওয়া খেলোয়াড়ের পরিচয় নিশ্চিত না হয়)। বেসবল ম্যাচ মুলতবি বা ব্যাহত হলে, ইতিমধ্যে খেলা অবস্থানগুলি ব্যতীত সমস্ত বাজি বাতিল এবং বাজি ধরনকারী খেলোয়াড় ফেরত পায়। (প্রযুক্তিগত ফলাফল বিবেচনায় নেওয়া হয় না)। খেলা বাধাগ্রস্ত হলে, ইতিমধ্যে খেলা সমস্ত অবস্থান নিষ্পত্তি করা হবে, উদাহরণস্বরূপ: ফুটবল ম্যাচ 1:0 স্কোরে থামানো হয়েছিল, এই ক্ষেত্রে, 0.5-এর বেশি গোল জয়ী হিসাবে বিবেচিত হবে; প্রথম গোলটি প্রথম দল করবে, ইত্যাদি।

গেমের নিয়ম

- (ক) ব্যাটার রানার যখন এক বা একাধিক অতিরিক্ত বেস অগ্রসর হয় যখন ফিল্ডার যে তার নিরাপদ হিট পরিচালনা করে পূর্ববর্তী রানারকে আউট করার চেষ্টা করে তা হিসাব করার জন্য;

- (খ) একটি রানারের অগ্রগতি হিসাব করার জন্য (চুরি করা বেস বা ত্রুটি দ্বারা নয়) যখন একটি ফিল্ডার অন্য রানারকে আউট করার চেষ্টা করছে; এবং
- (গ) শুধুমাত্র প্রতিরক্ষামূলক দলের উদাসীনতার কারণে (অরক্ষিত চুরি) করা রানারের অগ্রগতি হিসাব করার জন্য।
- (ঘ) হোম টিমের ব্যাটিং অর্ডার প্রধান আম্পায়ারের কাছে হস্তান্তর করা মাত্র আম্পায়াররা খেলার মাঠের দায়িত্বে থাকবেন এবং সেই মুহূর্ত থেকে, আবহাওয়া বা খেলার মাঠের অবস্থার কারণে কখন খেলা ডাকা হবে, স্থগিত বা পুনরায় শুরু হবে তা নির্ধারণের একমাত্র কর্তৃত্ব তাদের থাকবে। ব্যাটিং অর্ডারে স্পষ্ট ত্রুটি, যা প্রধান আম্পায়ার খেলার শুরুতে "প্লে" ডাকার আগে লক্ষ্য করেন, ত্রুটিপূর্ণ দলের ম্যানেজার বা অধিনায়কের দৃষ্টি আকর্ষণ করা উচিত, যাতে খেলা শুরু হওয়ার আগে সংশোধন করা যায়। উদাহরণস্বরূপ, যদি একজন ম্যানেজার অসাবধানতাবশত ব্যাটিং অর্ডারে শুধুমাত্র আটজন পুরুষ তালিকাভুক্ত করেন, অথবা একই পদবি সহ দুজন খেলোয়াড় তালিকাভুক্ত করেন কিন্তু কোনো শনাক্তকারী প্রাথমিক অক্ষর ছাড়া এবং আম্পায়ার "প্লে" ডাকার আগে ত্রুটিগুলি লক্ষ্য করেন, তাহলে তিনি খেলা শুরু করার জন্য "প্লে" ডাকার আগে সেই ত্রুটি বা ত্রুটিগুলি সংশোধন করাবেন। দলগুলিকে পরে এমন কিছু ভুলের দ্বারা "ফাঁদে" পড়া উচিত নয় যা স্পষ্টতই অসাবধানতাবশত ছিল এবং যা খেলা শুরু হওয়ার আগে সংশোধন করা যায়।
- হ্যান্ডিক্যাপে যদি শুধুমাত্র দুটি বিকল্প থাকে (শুধুমাত্র হ্যান্ডিক্যাপ 1 বা হ্যান্ডিক্যাপ 2, "ড্র" বিকল্প ছাড়া), সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে, একটি ফেরত ঘটে।
- সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে, একটি ফেরত ঘটে (ম্যাচের যে সময়ের জন্য বাজি রাখার প্রস্তাব করা হয় তা নির্বিশেষে)।
- মুখোমুখি confrontation (শুধুমাত্র জয়/পরাজয় বিবেচনায় নিয়ে এবং শুধুমাত্র একটি পুলের মধ্যে প্রযোজ্য);
- 3x3 বাস্কেটবলে বাজি গৃহীত হয় ওভারটাইম বিবেচনায় নিয়ে, যদি না অন্যথায় বলা হয়। যদি একটি ম্যাচ নিয়মিত সময়ে সমান স্কোরে শেষ হয়, এবং Sports বা ওভারটাইমে "ড্র" নির্বাচন না থাকে, খেলাটি সম্পূর্ণ বলে বিবেচিত হয় এবং ম্যাচ নির্বাচনে করা বাজি ফেরত দেওয়া হবে।
- গ. দ্বিতীয়ার্ধের জন্য বাজি ওভারটাইম সহ এবং ছাড়া (অবস্থানের উপর নির্ভর করে) মোট করা হয়। চতুর্থ কোয়ার্টারের জন্য রেটের ফলাফল ওভারটাইম বিবেচনায় না নিয়ে সমষ্টি করা হয়।
- চ. মোট খেলোয়াড় / খেলোয়াড় পরিসংখ্যান তুলনার উপর বাজি ওভারটাইম বিবেচনায় নিয়ে গৃহীত হয়, যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- ছ. "হোম - অ্যাওয়ে" খেলার সময় শুধুমাত্র প্রদত্ত দিনের লাইনে নির্দেশিত ম্যাচগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়। লাইনে নির্দেশিত এক বা একাধিক ম্যাচ মুলতবি বা বাতিলের ক্ষেত্রে, "হোম-অ্যাওয়ে" খেলার উপর বাজি ফেরত সাপেক্ষে।
- জ. যদি টুর্নামেন্টের নিয়ম অনুসারে, অ-স্তরযুক্ত স্কোর সহ একটি জোড়ার বিজয়ী নির্ধারণ করতে ওভারটাইম সম্ভব হয় (উদাহরণস্বরূপ, দুই-ম্যাচ কাপ লড়াইয়ে), তাহলে সমস্ত বাজি খেলার মূল সময় বিবেচনায় নিয়ে গণনা করা হয়।
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়। যদি অবস্থানে "টিম 1", "টিম 2" এবং "ড্র" বিকল্প থাকে, বাজি ম্যাচের নিয়মিত সময়ে গৃহীত হয়, ওভারটাইম বাদ দিয়ে, অন্যথায় - ওভারটাইম বিবেচনায় নেওয়া হয়।
- ম্যাচের দ্বিতীয়ার্ধের স্কোরিংয়ে ওভারটাইম বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- বাজি নিষ্পত্তির জন্য ম্যাচের চারটি কোয়ার্টারই সম্পূর্ণ খেলা হতে হবে। বাজি গণনার সময় অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, এই পজিশনে বাজি অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নিয়ে গৃহীত হয়।

- তুলনা শুধুমাত্র এই রাউন্ডের লাইনে নির্দেশিত ম্যাচগুলির জন্য করা হয়। এই পজিশনে বাজি অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নিয়ে গৃহীত হয়।
- শুধুমাত্র ফাউলগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়, যা ম্যাচে একজন খেলোয়াড়ের করা পাঁচ বা ছয়টি (সংশ্লিষ্ট চ্যাম্পিয়নশিপের নিয়মের উপর নির্ভর করে) ফাউলের ফলাফল।
- ফুটসাল শব্দটি এসেছে স্প্যানিশ fútbol sala বা fútbol de salón এবং পর্তুগিজ futebol de salão থেকে। শব্দটি সাধারণত "ইনডোর ফুটবল" এবং "সেলুনের ফুটবল" হিসাবে অনুবাদ করা হয়, তবে আরও আক্ষরিক অনুবাদ হল "হল/লাউঞ্জ ফুটবল"। 1985 সালে মাদ্রিদে অনুষ্ঠিত খেলাটির দ্বিতীয় বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপের সময়, স্প্যানিশ নাম fútbol sala ব্যবহার করা হয়েছিল। তারপর থেকে, অন্যান্য সমস্ত নাম আনুষ্ঠানিকভাবে এবং আন্তর্জাতিকভাবে ফুটসালে পরিবর্তিত হয়েছে। নামকরণটি FIFUSA (AMF-এর পূর্বসূরি) এবং FIFA-এর মধ্যে fútbol নাম নিয়ে বিরোধের কারণে হয়েছিল, FIFUSA 1985 (মাদ্রিদ, স্পেন)-এ fut-sal শব্দটি নিবন্ধিত করেছে। তারপর থেকে FIFA-ও ফুটসাল শব্দটি ব্যবহার শুরু করেছে। নামটি ইতালীয় ভাষায় calcio a 5 (আক্ষরিক অর্থে 5-এ-সাইড ফুটবল) বা football sala এবং ফরাসি ভাষায় football de salle হিসাবে অনুবাদ করা হয়েছে।
- 2। অতিরিক্ত সময় এবং 6-মিটার চিহ্ন থেকে স্ট্রাইকের সিরিজ শুধুমাত্র পরবর্তী রাউন্ডে পৌঁছানো, প্রতিযোগিতার বিজয়ী ইত্যাদির উপর বাজিতে বিবেচনায় নেওয়া হয়।
- 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা' নিশ্চিত করবেন যে, খেলা শুরু হওয়ার পরে, নিবন্ধিত দলীয় কর্মকর্তাদের (সর্বোচ্চ 4) এবং অংশগ্রহণের অধিকারী খেলোয়াড়দের (দেখুন 4:3) ছাড়া অন্য কোনও ব্যক্তি বিকল্প এলাকায় উপস্থিত নেই। তিনি দলের বিকল্প এলাকা প্রবিধান মেনে চলার জন্যও দায়ী। লঙ্ঘন 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা'র জন্য ক্রমবর্ধমান শাস্তির দিকে পরিচালিত করে (16:1b, 16:3e, এবং 16:6c)।
- দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা খেলা শুরু হওয়ার আগে ম্যাচ রিপোর্ট / খেলোয়াড় নিবন্ধনে স্বাক্ষর করে নিশ্চিত করেন যে সমস্ত খেলোয়াড় সঠিকভাবে সজ্জিত। যদি খেলা শুরু হওয়ার পরে রেফারিরা ত্রুটিপূর্ণ সরঞ্জাম observe করেন (নিয়ম 4:9 অনুসারে), তবে দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তাকে ক্রমবর্ধমানভাবে শাস্তি দেওয়া হবে এবং সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়কে সমস্যা সংশোধন না করা পর্যন্ত খেলার কোর্ট ছেড়ে যেতে হবে।
- 8:3-এর অধীনে সিদ্ধান্ত গ্রহণের মানদণ্ড বিবেচনায় নিয়ে, এই ধরনের ফাউল উদাহরণস্বরূপ হতে পারে:
- রেফারিরা উভয় দলের উপযুক্ত ইউনিফর্মে উপস্থিতিও প্রতিষ্ঠা করেন। তারা স্কোর শীট এবং খেলোয়াড়দের সরঞ্জাম পরীক্ষা করেন। তারা নিশ্চিত করেন যে বিকল্প এলাকায় খেলোয়াড় এবং কর্মকর্তাদের সংখ্যা সীমার মধ্যে রয়েছে, এবং তারা প্রতিটি দলের জন্য 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা'র উপস্থিতি এবং পরিচয় প্রতিষ্ঠা করেন। কোনও অসঙ্গতি সংশোধন করতে হবে (4:1-2 এবং 4:7-9)।
- ক. ম্যাচ বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ে গৃহীত হয়, অতিরিক্ত সময় সহ নয়, অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে। অতিরিক্ত সময়ের ফলাফল দ্বিতীয়ার্ধের ফলাফলকে প্রভাবিত করে না এবং দ্বিতীয়ার্ধের বাজি গণনার সময় বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, একটি ফেরত ঘটে (ম্যাচের যে সময়ের জন্য বাজি রাখার প্রস্তাব করা হয়েছে তা নির্বিশেষে)।
- এই রাউন্ডের প্রতিযোগিতা শেষ হওয়ার পরে একটি টুর্নামেন্টের ফলাফল বাতিল / পরিবর্তন করার বিচারিক এবং অন্যান্য সিদ্ধান্ত বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- গোল স্কোর করতে একজন খেলোয়াড়কে পাককে গোল লাইন অতিক্রম করতে হবে। তারা এটি করার জন্য তাদের শরীরের যে কোনও অংশ বা তাদের স্টিক ব্যবহার করতে পারেন কিন্তু তাদের হাত ব্যবহার করতে পারবেন না। গোল হিসাবে বিবেচিত হওয়ার জন্য পুরো পাককে লাইন অতিক্রম করতে হবে। NHL-এর মতো পেশাদার লীগে গোল লাইন জুড়ে একটি সেন্সর থাকে যা নির্দেশ করে কখন পাকটি সম্পূর্ণভাবে লাইন অতিক্রম করেছে। অপেশাদার লীগে আম্পায়ারদের বিচার বিবেচনায় নেওয়া হয়।

- ঙ. একটি রাউন্ডে স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যার জন্য খেলার সময়, শুধুমাত্র সেই দিনের লাইনে তালিকাভুক্ত ম্যাচগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়, অন্যথায় নির্দেশিত না থাকলে। যদি অন্তত একটি ম্যাচ স্থগিত বা বাতিল হয়, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হবে।
- চ. বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, একটি নির্দিষ্ট সময়ের মোট, অপসারণের উপর বাজির জন্য, সেইসাথে সময়ের অন্যান্য সূচকগুলির জন্য, শুধুমাত্র নির্দিষ্ট সময়ের সাথে সম্পর্কিত গোল, অপসারণ এবং অন্যান্য সূচকগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়।
- যদি একটি পজিশনে দুটি ফলাফল পাওয়া যায় (ম্যাচ বিজয়ী: দল 1 / ম্যাচ বিজয়ী: দল 2), বাজি অতিরিক্ত সময় এবং শুটআউট বিবেচনায় নিয়ে গৃহীত হয়। যদি পজিশনে তিনটি ফলাফল পাওয়া যায় (দল 1 / ড্র / দল 2), বাজি নিয়মিত সময় বিবেচনায় নিয়ে গৃহীত হয়, অতিরিক্ত সময় এবং ম্যাচ-পরবর্তী শুটআউটের ফলাফল বিবেচনায় না নিয়ে
- "নির্দিষ্ট দলের জন্য বেশি / কম গোল" বাজির জন্য, শুধুমাত্র বিপক্ষ দলের বিরুদ্ধে স্কোর করা এবং রেফারি দ্বারা ম্যাচের নিয়মিত সময়ে আনুষ্ঠানিকভাবে গণনা করা গোলগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়, অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে।
- উদাহরণ: একটি ম্যাচের প্রথম পাঁচ মিনিটের বিজয়ী। বাজি 5 মিনিটে স্থির করা স্কোরের ভিত্তিতে গণনা করা হয়। 00 সেকেন্ড। খেলা।
- এই রাউন্ডের প্রতিযোগিতা শেষ হওয়ার পরে টুর্নামেন্টের ফলাফল বাতিল / পরিবর্তন করার বিচারিক এবং অন্যান্য সিদ্ধান্ত বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- টার্গেটে শটের উপর সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে, একটি ফেরত ঘটে।
- উদাহরণ: একটি ম্যাচের প্রথম পাঁচ মিনিটের বিজয়ী। বাজি 5 মিনিটে স্থির করা স্কোরের ভিত্তিতে গণনা করা হয়। 00 সেকেন্ড। খেলা।
- বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ে গৃহীত হয়, অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে। যদি চূড়ান্ত ফলাফল পূর্বাভাসে প্রস্তাবিতগুলির সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ না হয়, তবে "অন্য কোনও স্কোর" পজিশনে রাখা বাজি জিতবে।
- শুধুমাত্র সেই দিনের লাইনে তালিকাভুক্ত ম্যাচগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়। যদি রাউন্ডের এক বা একাধিক ম্যাচ স্থগিত বা বাতিল হয়, তবে হকির নিয়ম অনুসারে (পয়েন্ট গ এবং ঘ) এই পজিশনে বাজি ফেরত দেওয়া হবে।
- যদি হ্যান্ডিক্যাপে শুধুমাত্র দুটি বিকল্প থাকে (শুধুমাত্র হ্যান্ডিক্যাপ 1 বা হ্যান্ডিক্যাপ 2, "ড্র" বিকল্প ছাড়া), হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, একটি ফেরত ঘটে (ম্যাচের যে সময়ের জন্য বাজি রাখার প্রস্তাব করা হয়েছে তা নির্বিশেষে)।
- বাজি শুধুমাত্র টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার পরে টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার সময়ে প্রকৃতপক্ষে স্থির ফলাফল অনুসারে গণনা করা হয়। টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার পরে টুর্নামেন্টের ফলাফল বাতিল / পরিবর্তন করার বিচারিক এবং অন্যান্য সিদ্ধান্ত বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- রাগবি সেভেন্সে প্রযোজ্য আইনে বেশ কয়েকটি ভিন্নতা রয়েছে, প্রাথমিকভাবে খেলাটি দ্রুত করার জন্য এবং কম খেলোয়াড়ের সংখ্যা হিসাব করার জন্য। প্রধান পরিবর্তনগুলি নিম্নরূপ সংক্ষিপ্ত করা যেতে পারে:
- ক. বাজি অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় না নিয়ে গৃহীত হয়, অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে, নিয়মিত সময়ে (ম্যাচের সময়কাল - 2টি অর্ধাংশ, প্রতিটি 7 মিনিটের, তাদের মধ্যে 1 মিনিটের বিরতি (ফাইনালে - 2টি অর্ধাংশ, প্রতিটি 10 মিনিটের, অর্ধাংশের মধ্যে 2 মিনিটের বিরতি) প্রয়োজনে অতিরিক্ত সময় নির্ধারিত হয় - 5 মিনিট যদি দলগুলির মধ্যে একটি এতে সফল হয়, খেলা বন্ধ করা হয়।
- যদি হ্যান্ডিক্যাপে শুধুমাত্র দুটি বিকল্প থাকে (শুধুমাত্র হ্যান্ডিক্যাপ 1 বা হ্যান্ডিক্যাপ 2, "ড্র" বিকল্প ছাড়া), হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, একটি ফেরত ঘটে (ম্যাচের যে সময়ের জন্য বাজি রাখার প্রস্তাব করা হয়েছে তা নির্বিশেষে)।

- গ্রুপ পর্বের বিজয়ী। বাজি শুধুমাত্র এই রাউন্ডের টুর্নামেন্টের মধ্যে নির্দিষ্ট গ্রুপের সমস্ত ম্যাচ সম্পন্ন হওয়ার পরে গণনা করা হয়। এই রাউন্ডের প্রতিযোগিতা শেষ হওয়ার পরে টুর্নামেন্টের ফলাফল বাতিল / পরিবর্তন করার বিচারিক এবং অন্যান্য সিদ্ধান্ত বিবেচনায় নেওয়া হয় না। যদি যে দলের উপর বাজি রাখা হয়েছিল সেই দলটি অযোগ্য ঘোষিত হয় বা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই দলের উপর সমস্ত বাজি হেরে গেছে বলে মনে করা হয়।
- খ. রাইডারদের স্থান, পাশাপাশি দলগুলির পয়েন্টের বিতরণ, রেস শেষ হওয়ার পরপরই প্রকাশিত অফিসিয়াল চূড়ান্ত প্রোটোকল অনুসারে নির্ধারিত হয়। রাইডারদের অযোগ্যতা এবং বুকমেকার কোম্পানি দ্বারা রেসের পরে প্রোটোকলে পরিবর্তনগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- রাইডারদের স্থান রেস শেষ হওয়ার পরপরই প্রকাশিত অফিসিয়াল চূড়ান্ত প্রোটোকল অনুসারে নির্ধারিত হয়। রাইডারদের অযোগ্যতা এবং রেসের পরবর্তী প্রোটোকলের পরিবর্তনগুলি বুকমেকার কোম্পানি দ্বারা বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- এই সময়ে, ট্র্যাক লেআউট, কার্ব এবং বৈশিষ্ট্যগুলি FIA দ্বারা পরীক্ষা করা যেতে পারে, ড্রাইভার ব্রিফিংয়ে প্রদত্ত প্রতিযোগীদের প্রতিক্রিয়া বিবেচনায় নিয়ে।
- এই বাজিতে শুধুমাত্র সেই রাইডারদের বিবেচনায় নেওয়া হয় যারা সরাসরি রেসে শুরু করেছিলেন (এমনকি পিট লেন থেকেও)। যে রাইডাররা রেসে শুরু করেন না তাদের অফিসিয়াল রেস ফলাফলে "DNS" (ডিড নট স্টার্ট) হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়। যদি DNS স্ট্যাটাসযুক্ত পাইলটের উপর বাজি থাকে, তবে একটি ফেরত হবে।
- এই বাজি গণনা করার সময়, শুধুমাত্র সেই রাইডারদের বিবেচনায় নেওয়া হয় যারা সরাসরি রেসে শুরু করেছিলেন (এমনকি পিট লেন থেকেও)। যদি একজন ড্রাইভার রেসে শুরু না করেন, তবে তার উপর সমস্ত বাজি বাতিল হয়ে যায়। যে রাইডাররা রেসে শুরু করেন না তাদের অফিসিয়াল রেস ফলাফলে "DNS" হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়। যদি গাড়ির সংঘর্ষ হয় এবং অন্তত 2 জন ড্রাইভার রেস চালিয়ে যেতে না পারেন, তবে তাদের উপর সমস্ত বাজি 1 এর মতভেদে গণনা করা হয়।
- বিজয়ী সেই রাইডার হবেন যিনি যোগ্যতা অর্জনের রেসের ফলাফলের ভিত্তিতে বিজয়ী ঘোষিত হয়েছেন; গণনায় আরও পরিবর্তন বিবেচনায় নেওয়া হবে না।
- স্পিড স্কেটারদের প্রতিযোগিতা করার সময় সর্বদা সার্কিটটি বিবেচনায় নিতে হবে। একটি নিয়ম হিসাবে, ভিতরের লেনের স্কেটারের উপরের হাত থাকবে, তাই অ্যাথলেটদের বাইরের লেনে থাকাকালীন মাটি ধরে রাখা চালিয়ে যেতে হবে এবং কীভাবে সঠিকভাবে নিজেদের অবস্থান করতে হয় তা চিনতে হবে।
- স্কি স্যুট: স্কি স্যুটগুলি সর্বত্র একই উপাদান দিয়ে তৈরি করা প্রয়োজন এবং মসৃণ, প্রবাহিত এবং প্রসার্য।
- e. ক্রীড়াবিদদের স্থান নির্ধারিত হয় দৌড় শেষ হওয়ার পরপরই প্রকাশিত অফিসিয়াল ফাইনাল প্রোটোকল অনুযায়ী। দৌড়ের পরে ক্রীড়াবিদদের অযোগ্য ঘোষণার সাথে সম্পর্কিত প্রতিযোগিতার প্রোটোকলের পরিবর্তনগুলি বুকমেকিং সংস্থা দ্বারা বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- বাজি শুধুমাত্র টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার পরে টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার সময়ে প্রকৃতভাবে নির্ধারিত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়। টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার পরে করা টুর্নামেন্টের ফলাফল বাতিল/পরিবর্তনের জন্য বিচারিক এবং অন্যান্য সিদ্ধান্তগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয় না। যদি ম্যাচ শুরুর আগে ঘোষিত অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে একজন প্রত্যাখ্যান করেন বা প্রতিস্থাপিত হন, তাহলে এই ইভেন্টে বাজিগুলি ফেরতযোগ্য।
- পয়েন্টের গণনায় অন্যান্য বিষয়ের মধ্যে নিম্নলিখিতগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়:
- 9. রাউন্ডে নকডাউন / কাউন্টডাউন: এই ধরনের বাজির জন্য শুধুমাত্র নকডাউনগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়, যার ফলে রেফারি কাউন্টডাউন শুরু করেন, বা যদি রেফারি নিজেই কাউন্টডাউন শুরু করেন। (পিচ্ছিল মেঝেতে পড়ে যাওয়া এবং অন্যান্য অনুরূপ ঘটনাগুলি গণনা করা হয় না।)
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণ করার প্রস্তাব করা হয়। অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নিয়ে বাজি গ্রহণ করা হয়।

- যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ, মোট স্কোর করা গোলের সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তাহলে ফেরত হয়। একইভাবে, একটি দল বা খেলোয়াড়ের পৃথক মোটের জন্য। অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নিয়ে বাজি গ্রহণ করা হয়।
- যদি হ্যান্ডিক্যাপে শুধুমাত্র দুটি বিকল্প থাকে (শুধুমাত্র "বিজয় 1" বা "বিজয় 2", "ড্র" বিকল্প ছাড়া), হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় নিয়ে সমান স্কোরের ক্ষেত্রে, ফেরত হয় (ম্যাচের যে সময়ের জন্য বাজি ধরার প্রস্তাব দেওয়া হয় তা নির্বিশেষে)।
- বাজি জিততে, আপনাকে প্রথমার্ধ এবং ম্যাচের ফলাফল সঠিকভাবে অনুমান করতে হবে। অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- ম্যাচের সংশ্লিষ্ট কোয়ার্টারের বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ সহ বিজয়ী বা মোট পয়েন্টের উপর বাজি প্রস্তাব করা হয়। সংশ্লিষ্ট কোয়ার্টারের পরে কোন দল ম্যাচে এগিয়ে আছে তা বিবেচনায় নেওয়া হয় না। অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় নেওয়া হয় না।

MyStake - প্রমোশন

- MyStake-এ নতুন? 300% ম্যাচ সহ €1,500 পর্যন্ত মূল্যের একটি স্বাগত অফার দাবি করুন। সাইন আপ করুন এবং আজই খেলা শুরু করুন।
- মার্কেটপ্লেস আইটেমগুলি আপনার ক্রয় সম্পূর্ণ করার সাথে সাথে আপনার অ্যাকাউন্টে লোড করা হয়।
- পুরস্কার জমা হয়েছে: প্রতি টুর্নামেন্ট সপ্তাহ শেষ হওয়ার পরপরই সাপ্তাহিক পুরস্কারগুলি স্বয়ংক্রিয়ভাবে বিজয়ীদের অ্যাকাউন্টে জমা হবে।

বিরোধ নিষ্পত্তি

- যখন আমরা এই ধরনের বিরোধের বিষয়ে আপনার সাথে যোগাযোগ করতে চাই, আমরা আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্টে প্রদত্ত যে কোনও যোগাযোগের বিবরণ ব্যবহার করে তা করব।

MyStake স্পোর্টসবুক

- Q3-এ চার্লস শোয়াব সক্রিয় ব্রোকারেজ অ্যাকাউন্ট

টাইম আউট পিরিয়ড

- যদি আপনার জুয়া থেকে বিরতি প্রয়োজন হয়, তাহলে অনুগ্রহ করে আমাদের গ্রাহক সহায়তা দলের সাথে যোগাযোগ করুন এবং তাদের আপনার অ্যাকাউন্ট সাময়িকভাবে বন্ধ করতে বলুন। ক্যাসিনোর একক বিবেচনায় প্লেয়ারের লিখিত অনুরোধের ক্ষেত্রে অ্যাকাউন্টটি অকালে পুনরায় খোলা যেতে পারে।
- যদি পরিস্থিতি আরও গুরুতর হয়, তাহলে প্লেয়ার বর্ধিত সময়ের জন্য স্ব-বর্জন অনুরোধ করতে পারেন। আপনাকে ইমেলের মাধ্যমে আমাদের গ্রাহক সহায়তা দলের সাথে যোগাযোগ করতে হবে এবং 6 মাস থেকে 5 বছর পর্যন্ত সময়ের জন্য স্ব-বর্জনের অনুরোধ করতে হবে। যদি ব্যবহারকারী স্ব-বর্জনের সময়কাল নির্দিষ্ট না করেন, তাহলে অ্যাকাউন্টটি 6 মাসের জন্য বন্ধ থাকবে।
- কোনও ব্যক্তির জুয়া সমস্যাযুক্ত হয়ে উঠেছে কিনা তা নির্ধারণ করা কঠিন হতে পারে। যদি আপনার জুয়া-সম্পর্কিত সমস্যা থাকে, তাহলে অনুগ্রহ করে অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সময় এটি উল্লেখ করুন, যাতে আমাদের কর্মীরা দায়িত্বশীলভাবে কাজ করতে পারে।

রিফান্ড নীতি

- একটি ফেরত অনুরোধ শুধুমাত্র তখনই বিবেচনা করা হবে যদি এটি অভিযুক্ত লেনদেনের প্রথম চৌদ্দ (14) দিনের মধ্যে অনুরোধ করা হয়, অথবা যদি একজন প্লেয়ার অভিযোগ করেন যে অন্য একজন ব্যক্তি তার প্লেয়ার অ্যাকাউন্টে প্রবেশ করেছে, তাহলে ত্রিশ (30) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে।
- আইন অনুসারে, আমাদের ব্যবহারকারীরা Mystake-এর দাবি অনুসারে ত্রিশ (30) দিনের মধ্যে যেকোনো প্রত্যয়িত পরিচয়পত্র উপস্থাপন করতে বাধ্য। যদি আমাদের অনুরোধের ত্রিশ (30) দিনের মধ্যে এই ধরনের নথি প্রদান না করা হয়, তাহলে ব্যবহারকারীর সমস্ত তহবিল বাতিল করা হবে, এবং অ্যাকাউন্ট বন্ধ করা হবে। এই ধরনের সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে আপিল করা যাবে না।

ন্যায্যতা ও RNG পরীক্ষার পদ্ধতি

- সোর্স কোড পর্যালোচনা যাচাই করেছে যে RNG-এর বাস্তবায়ন প্রযুক্তিগত প্রয়োজনীয়তা অনুসারে है। এর মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:
- প্রমাণযোগ্য ন্যায্যতার অন্তর্নিহিত ধারণা হল যে খেলোয়াড়দের তাদের ফলাফল ন্যায্য এবং কারসাজিমুক্ত তা প্রমাণ এবং যাচাই করার ক্ষমতা রয়েছে।

গোপনীয়তা নীতি

- ওয়েবসাইটে একটি প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করে আপনি এই গোপনীয়তা নীতির সাথে আপনার সম্মতি নিশ্চিত করছেন। যদি আপনি এই গোপনীয়তা নীতির শর্তাবলীর সাথে সম্মত না হন এবং আমাদের প্রয়োজনীয় ব্যক্তিগত তথ্য প্রদান করতে না চান, তাহলে অনুগ্রহ করে এই ওয়েবসাইটটি ব্যবহার করবেন না। অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে এই গোপনীয়তা নীতি আপনার এবং কোম্পানির মধ্যে একটি চুক্তি গঠন করে। আমরা পর্যায়ক্রমে এই নীতিতে পরিবর্তন করতে পারি। যদিও আমরা এই ধরনের পরিবর্তনগুলি সম্পর্কে আপনাকে অবহিত করার সর্বোত্তম চেষ্টা করব, আমরা সুপারিশ করি যে আপনি নিয়মিত এই গোপনীয়তা নীতি পুনরায় দেখুন। ওয়েবসাইট এবং/অথবা এর পরিষেবাগুলির আপনার চলমান ব্যবহার গোপনীয়তা নীতিতে আপনার সম্মতি গঠন করবে।
- আমাদের শর্তাবলীর অধীনে বলা হয়েছে, আপনি এবং ক্যাসিনো উভয়ই যেকোনো সময় আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারেন। আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে, আমরা আইন দ্বারা প্রয়োজনীয় যতক্ষণ প্রয়োজন আপনার ব্যক্তিগত ডেটা রেকর্ডে রাখব। এই ডেটা শুধুমাত্র তখনই ব্যবহার করা হবে যখন আর্থিক এবং রাজস্ব রেকর্ড, জালিয়াতি, অর্থ পাচার বা অন্য কোনও অবৈধ কার্যকলাপের তদন্তের ক্ষেত্রে উপযুক্ত কর্তৃপক্ষের দ্বারা এটি প্রয়োজন হয়। আপনাকে লক্ষ্য করতে হবে যে ইউরোপীয় ইউনিয়নের লাইসেন্সপ্রাপ্ত জুয়া বিচারব্যবস্থায় মানি লন্ডারিং বিরোধী প্রবিধানের কারণে, আমরা একটি প্লেয়ার অ্যাকাউন্টের কার্যকর সময়কালে নিবন্ধনের সময় জমা দেওয়া খেলোয়াড়দের ব্যক্তিগত ডেটা এবং পাস করা যেকোনো ডেটা শেষ প্লেয়ার লেনদেন বা অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে ন্যূনতম পাঁচ বছর পর্যন্ত রাখতে বাধ্য। অতএব, এই সময়কাল শেষ হওয়ার আগে মুছে ফেলার অনুরোধগুলি বিবেচনা করা যাবে না।
- আমরা এতদ্বারা স্বীকার করছি যে আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট পরিচালনার উদ্দেশ্যে আপনার ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ এবং প্রক্রিয়াকরণে, আমরা ব্যক্তিগত ডেটা সুরক্ষার বিষয়ে কঠোর আইনি বিধান দ্বারা আবদ্ধ। ফলস্বরূপ, আমরা সর্বোত্তম ব্যবসায়িক অনুশীলন এবং প্রযোজ্য প্রবিধান অনুসারে আপনার ব্যক্তিগত তথ্য সুরক্ষিত করতে এবং আপনার গোপনীয়তাকে সম্মান করতে চেষ্টা করি। আমরা খেলোয়াড়দের নিরাপদ পরিষেবা প্রদানে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ, এবং আপনার আমাদের কাছে জমা দেওয়া সমস্ত ডেটা সুরক্ষিত থাকে তা নিশ্চিত করার জন্য আমরা সমস্ত যুক্তিসঙ্গত সতর্কতা অবলম্বন করব। প্লেয়ার অ্যাকাউন্টগুলি শুধুমাত্র প্লেয়ারের অনন্য ID এবং পাসওয়ার্ড দিয়ে অ্যাক্সেস করা যেতে পারে। আপনার অ্যাকাউন্টের অননুমোদিত ব্যবহার থেকে অতিরিক্ত

সুরক্ষা হিসাবে আপনি দুই-ফ্যাক্টর প্রমাণীকরণ (2FA) সেট আপ করতে পারেন। আপনার লগইন তথ্য গোপন রাখা এবং এটি অন্য কোনও ব্যক্তির দ্বারা অ্যাক্সেস করা যায় না তা নিশ্চিত করার জন্য আপনি দায়ী।

- যখন আপনি ওয়েবসাইটে যান, আমাদের সিস্টেম স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার ভিজিট সম্পর্কে তথ্য সংগ্রহ করে, যেমন আপনার ব্রাউজার, IP ঠিকানা, এবং রেফারিং ওয়েবসাইট। এই সংগ্রহটি আমাদের প্ল্যাটফর্ম প্রদানকারী এবং অংশীদারদের সাথে একত্রে করা যেতে পারে। আমরা তাদের কাছ থেকে আমাদের ওয়েবসাইট পরিদর্শনকারীদের সাধারণ জনসংখ্যা বা ব্যবহারের ডেটা পেতে পারি। অতিরিক্ত সম্মতি না নিয়ে আমরা ব্যক্তিগতভাবে আপনাকে চিহ্নিত করার জন্য স্বয়ংক্রিয়ভাবে তথ্য সংগ্রহ করি না। প্রশ্নযুক্ত তথ্য সংগ্রহ করতে আমরা কুকিজ এবং অনুরূপ ট্র্যাকিং সরঞ্জাম ব্যবহার করি। কুকিজ হল ছোট টেক্সট ফাইল যা আপনার কম্পিউটার বা সরঞ্জামে সংরক্ষিত হয় যখন আপনি আমাদের ওয়েব পৃষ্ঠাগুলি পরিদর্শন করেন। কিছু কুকিজ ওয়েবসাইট পরিচালনার জন্য অপরিহার্য; অন্যরা আপনার ওয়েবসাইট অভিজ্ঞতা উন্নত করে এবং আমাদের আরও ভাল পরিষেবা সরবরাহ করতে সহায়তা করে। নীচে আমরা যে ধরনের কুকিজ ব্যবহার করি এবং তাদের উদ্দেশ্য দেওয়া হল। প্রয়োজনীয় কুকিজ: ওয়েবসাইটগুলির নেভিগেশন এবং মৌলিক কার্যকারিতা সক্ষম করে, যেমন ওয়েবসাইটের সদস্য অঞ্চলে অ্যাক্সেস। কার্যকরী কুকিজ: আমাদের আপনার ওয়েবসাইট ব্যবহার এবং ওয়েবসাইটে আপনার নির্বাচনগুলি (যেমন আপনার সেশন কী, ভাষা, বা অঞ্চল) বিশ্লেষণ করতে দেয়, যাতে আমরা এই সেটিংসগুলি সংরক্ষণ করতে পারি এবং আপনাকে আরও ব্যক্তিগতকৃত অভিজ্ঞতা দিতে পারি। বিজ্ঞাপন কুকিজ: আমাদের কন্টেন্ট মার্কেটিং কতটা কার্যকর তা পরিমাপ করতে দেয়। এই কুকিজগুলি আমাদের অংশীদারদের দ্বারা বিজ্ঞাপন থেকে ওয়েবসাইট ভিজিট এবং নতুন প্লেয়ার নিবন্ধন ট্র্যাক করতে সরবরাহ করা হয়। আমরা আমাদের অফিলিয়েট অংশীদারদের আপনার ব্যক্তিগত তথ্য (যেমন নাম বা ইমেল) শেয়ার করি না, তবে এই ধরনের বিজ্ঞাপন কুকিজ দ্বারা সরাসরি সংগৃহীত সাইট ভিজিট ডেটা ব্যতীত। তবে, আপনার সাইট ভিজিট ডেটা সরবরাহকারীদের দ্বারা অন্যান্য উত্সের মাধ্যমে সংগৃহীত অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে সংযুক্ত হতে পারে। পরবর্তী বাহ্যিক ডেটা প্রক্রিয়াকরণ এই তৃতীয়-পক্ষ সরবরাহকারীদের গোপনীয়তা বিজ্ঞপ্তি এবং নীতি দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়। উপরেরগুলি ছাড়াও, আমরা এই ওয়েবসাইটে কুকিজ সেট করে এমন অনেক তৃতীয়-পক্ষ পরিষেবা সরবরাহকারী ব্যবহার করি, যাতে তারা আমাদের যে পরিষেবাগুলি সরবরাহ করছে তা সরবরাহ করতে পারে। এই ধরনের পরিষেবাগুলির মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, ওয়েবসাইটে আপনার কার্যকলাপ ট্র্যাক করে আপনার অভিজ্ঞতা উন্নত করতে আমাদের সহায়তা করা, ওয়েবসাইটের কার্যকারিতা এবং আমাদের বিপণন প্রচারণার কার্যকারিতা পরিমাপ করা। বেশিরভাগ অনলাইন ব্রাউজার স্বয়ংক্রিয়ভাবে কুকিজ গ্রহণ করে। আপনি যদি পছন্দ করেন, আপনার ব্রাউজার সেটিংস পরিবর্তন করে কিছু বা সমস্ত কুকিজ ব্লক করা, বা ইতিমধ্যে সেট করা কুকিজ মুছে ফেলা সম্ভব। তবে, আমরা সুপারিশ করি যে আপনি আপনার কুকিজ ব্লক বা মুছবেন না কারণ এটি আমাদের ওয়েবসাইটের আপনার ব্যবহার সীমাবদ্ধ করতে পারে।

দায়িত্বশীল গেমিং

- একটি যথাযথ নিয়ন্ত্রক ভিত্তি এবং অভ্যন্তরীণ নীতির অধীনে, 18 বছরের কম বয়সীদের জন্য অ্যাকাউন্ট তৈরি করা এবং/অথবা আমাদের সাইটে খেলা অনুমোদিত নয়।
- • ক্যাসিনোতে লগইন করার সময় 'পাসওয়ার্ড সংরক্ষণ করুন' বিকল্পটি ব্যবহার করবেন না;
- যদি আপনার কাছে 18 বছরের কম বয়সী এমন কারও তথ্য থাকে যিনি আমাদের সাথে নিবন্ধিত বা iGaming অ্যাক্সেস করছেন, অনুগ্রহ করে অবিলম্বে support@mystake.email-এ আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন।
- যেহেতু আমরা অপ্রাপ্তবয়স্কদের আমাদের সাথে সম্পর্কিত কোনও ক্ষতি থেকে রক্ষা করতে চাই, আমরা তাদের mystake.com-এ নিবন্ধন করতে দিই না। যাইহোক, শিশুরা এখনও iGaming-এ জড়িত। আমরা, আমাদের দিক

থেকে, অপ্রাপ্তবয়স্কদের পিতামাতাকে কম্পিউটার ফিল্টার ব্যবহার করার পরামর্শ দিই যা তাদের সন্তানদের জুয়া ওয়েবসাইট থেকে বিরত রাখে।

- • অ্যাকাউন্ট সীমা
- • আপনার জুয়া পরিচালনা করতে সহায়তা করার জন্য অ্যাকাউন্ট সরঞ্জাম

আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং ন্যায্যতা

বিরোধ নিষ্পত্তি

- দায়িত্বশীল গেমিং
- গোপনীয়তা নীতি
- শর্তাবলী
- ফেরত নীতি
- ন্যায্যতা ও RNG পরীক্ষার পদ্ধতি
- মনোযোগ! এটি জুয়া বিজ্ঞাপন। জুয়া আর্থিক সমস্যা সমাধানের জন্য উপযুক্ত নয়। অনুগ্রহ করে শর্তাবলী পড়ুন এবং দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- যদি বিরোধ ক্যাসিনো ব্যবস্থাপনা স্তরে সমাধান না হয়, আপনি ওয়েবসাইটে তালিকাভুক্ত যে কোনও স্বাধীন সংস্থা, জুয়া কর্তৃপক্ষ বা লাইসেন্সিং নিয়ন্ত্রকের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন।
- কোনও বিরোধের ক্ষেত্রে, আপনি সম্মত হন যে সার্ভার লগ এবং রেকর্ডগুলি কোনও দাবির ফলাফল নির্ধারণে চূড়ান্ত কর্তৃত্ব হিসাবে কাজ করবে। আপনি সম্মত হন যে আপনার স্ক্রিনে প্রদর্শিত ফলাফল এবং গেম সার্ভারের মধ্যে অসম্ভাব্য মতবিরোধের ক্ষেত্রে, গেম সার্ভারে লগ করা ফলাফলই প্রাধান্য পাবে, এবং আপনি স্বীকার করেন এবং সম্মত হন যে সংশ্লিষ্ট অনলাইন গেমিং কার্যকলাপে আপনার অংশগ্রহণের শর্তাবলী এবং পরিস্থিতি এবং এই অংশগ্রহণের ফলাফল নির্ধারণে আমাদের রেকর্ডগুলি চূড়ান্ত কর্তৃত্ব হবে।
- আমরা যেকোনো মতবিরোধ দ্রুত এবং দক্ষতার সাথে সমাধান করার চেষ্টা করি। তবে, যদি প্লেয়ার আমাদের বিরুদ্ধে কার্যক্রম শুরু করতে চান, তাহলে আপনাকে কিউরাসাও-এর উপযুক্ত আদালতে তা করতে হবে। এই শর্তাবলী এবং প্লেয়ার ও Mystake-এর মধ্যে সম্পর্ক কিউরাসাও-এর আইন দ্বারা পরিচালিত এবং সেই অনুসারে ব্যাখ্যা করা হবে।
- আমাদের পণ্য
- তথ্য
- কোম্পানির বিবরণ
- ব্লগ
- সহায়তা
- সাধারণ জিজ্ঞাসা (প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নাবলী)
- বিরোধ নিষ্পত্তি
- স্ব-বর্জন
- লাইভ চ্যাট
- affiliate@mystake.email
- © কপিরাইট 2026

সাধারণ শর্তাবলী

- শর্তাবলী
- অ্যাফিলিয়েট
- EN
- ভার্চুয়াল
- রেসিং
- Originals
- Prediction
- নতুন
- Hot
- সাধারণ শর্তাবলী
- সকার
- টেনিস
- বেসবল
- আইস হকি
- হ্যান্ডবল
- ফর্মুলা 1
- ফর্মুলা ই
- ভলিবল
- ফুটসাল
- রাগবি
- দাবা
- সুমো
- স্নুকার
- সাঁতার
- ম্যারাথন সাঁতার
- বক্সিং
- বিশেষ
- MMA
- ব্যাডমিন্টন
- বোলস
- টেবিল টেনিস
- কুস্তি
- তায়কোয়ান্দো
- র‍্যালি
- স্কেটবোর্ডিং
- ভারোত্তোলন
- ওয়াটারপোলো

- পেসাপালো
- অ্যাথলেটিক্স
- স্পিডওয়ে
- আধুনিক পেন্টাথলন
- রাজনীতি
- মোটরসাইকেল রেসিং
- অসি রুলস
- ফ্লোরবল
- গলফ
- ক্যানোয়িং
- রোয়িং
- সফটবল
- বিচ ভলি
- বিচ সকার
- ব্যান্ডি
- Darts
- ডাইভিং
- স্টক কার রেসিং
- জিমন্যাস্টিকস
- স্কোয়াশ
- সাইক্লিং
- ফেন্সিং
- ইকুয়েস্ট্রিয়ান
- তীরন্দাজি
- ফিল্ড হকি
- সেইলিং
- জুডো
- কার্লিং
- ট্রায়াথলন
- সার্ফিং
- World of Warcraft
- ক্রিকেট
- গেলিক হার্লিং
- স্কি জাম্পিং
- আর্টিফ্যাক্ট
- বায়াথলন
- NBA2K

- অলিম্পিক্স
- Counter-Strike
- NHL
- League of Legends
- Dota 2
- Valorant
- Rainbow Six
- Starcraft
- স্টারক্রাফট ব্রুডওয়ার
- Call of Duty
- Arena of Valor
- Rocket League
- ম্যাডেন NFL
- Warcraft 3
- ভার্চুয়াল ডগ রেসিং
- ভার্চুয়াল হর্স ক্লাসিকস
- SMITE
- প্লেয়ারআননোউন'স ব্যাটলগ্রাউন্ডস
- স্ট্রিট ফাইটার
- Hearthstone
- King of Glory
- NFL ম্যাডেন 19
- হিরোজ অফ দ্য স্টর্ম
- ক্রসফায়ার
- ক্ল্যাশ রয়্যাল
- ফোর্টনাইট
- টিমফাইট ট্যাকটিকস
- কোয়েক
- মেজর লীগ বেসবল
- পালাডিনস
- Overwatch
- এজ অফ এম্পায়ার্স IV
- এজ অফ এম্পায়ার্স II
- ওসু!
- সোলকালিবার VI
- PES
- ব্রল স্টার্স

- সুপার স্ম্যাশ ব্রস
- এপেক্স লেজেন্ডস
- ই-নাসকার
- ঘোড়দৌড়
- গ্রেহাউন্ড
- FIFA
- ম্যাজিক: দ্য গ্যাদারিং
- ভেইনগ্লোরি
- সকার মিথিক্যাল
- কাউন্টার স্ট্রাইক GO
- ভার্চুয়াল FC
- ভার্চুয়াল সকার
- ভার্চুয়াল টেনিস
- ভার্চুয়াল বেসবল ইনপ্লে
- ফুটবল (সকার) একটি দল-ভিত্তিক খেলা, যা এগারো জন করে খেলোয়াড়ের দুটি দল এবং একটি গোলাকার বল দিয়ে খেলা হয় যা গোলরক্ষক ছাড়া অন্য কোনও খেলোয়াড় হাত দিয়ে স্পর্শ করতে পারে না। গোলরক্ষক মাঠের একমাত্র খেলোয়াড় যিনি খেলার সময় বল হাত দিয়ে স্পর্শ করার অনুমতি পান, থ্রো-ইন ছাড়া, এবং তার খেলার সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকাগুলির মধ্যে একটি রয়েছে - জাল পাহারা দেওয়া। গোলরক্ষক ছাড়া প্রত্যেক খেলোয়াড়কে বল নিয়ন্ত্রণ করতে তাদের পা, হাঁটু, মাথা এবং বুক ব্যবহার করতে হবে, বলের সাথে অন্য কোনও মিথস্ক্রিয়া নিষিদ্ধ। ফুটবলের মূল উদ্দেশ্য প্রতিপক্ষ দলের জালে গোল করা। প্রতিটি দল মাঠ জুড়ে বল সরায় এবং প্রতিপক্ষ দলের জালের মধ্যে এটি কিক করার চেষ্টা করে। একটি ফুটবল খেলা দুটি 45 মিনিটের অর্ধে খেলা হয়, কিছু ক্ষেত্রে 45 মিনিটের অর্ধ খেলার ফলাফল নির্ধারণের জন্য যথেষ্ট নয়, তাই ম্যাচে অতিরিক্ত খেলার সময় যোগ করা হয় এবং এটিকে অতিরিক্ত সময় বলা হয়। প্রতিটি দলকে সাতজন বেঞ্চ খেলোয়াড় রাখার অনুমতি রয়েছে যাদের খেলার সময় প্রতিস্থাপন করা যেতে পারে। সমস্ত ম্যাচে তাদের অফিসিয়াল চ্যান্সেলর বা প্রতিনিধি থাকে যারা খেলা পর্যবেক্ষণ করেন।
- গঠন
- জার্সি
- সমস্ত খেলোয়াড়দের জার্সিতে তাদের নম্বর থাকে।
- সমস্ত দলকে কমপক্ষে দুটি পোশাক থাকতে হবে। একটি হোম ভেন্যুতে পরার জন্য এবং একটি অ্যাওয়ে ম্যাচের জন্য। কিছু দলে আরও বেশি থাকতে পারে।
- সাধারণত জাতীয় দলগুলি দেশের পতাকার রঙের জার্সি পরে।
- বেশিরভাগ দলের জার্সিতে একটি স্পনসর লোগো থাকে।
- পোশাক শৃঙ্খলা
- নিয়মিত সময়
- অতিরিক্ত সময়
- মাঠের পরিমাপ
- সাইডলাইন এবং খেলার মাঠের বাইরে 3টি বেঞ্চ আসন রয়েছে। প্রতিটি দলের জন্য 1টি যেখানে খেলোয়াড়, কোচ এবং অন্যান্য কর্মীরা বসেন এবং চতুর্থ সহকারী রেফারির জন্য 1টি। বেঞ্চের সামনে একটি নির্দিষ্ট

বর্গক্ষেত্র রয়েছে। কোচদের এই বর্গক্ষেত্রের বাইরে যাওয়ার অনুমতি নেই। অন্যথায় তারা রেফারির কাছ থেকে মৌখিক সতর্কতা বা এমনকি কার্ড পেতে পারেন। ওয়ার্ম আপ করার সময় খেলোয়াড়দের সেই বক্স ছেড়ে যাওয়ার অনুমতি রয়েছে।

- স্ট্যান্ডার্ড পদ্ধতির প্রয়োজনীয়তা
- রেফারি
- VAR (ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি)
- স্কোরিং
- গোল স্কোরিং পদ্ধতি
- শট
- গোলটি একটি নিয়মিত শট দ্বারা স্কোর করা হয়েছিল।
- ফ্রি কিক
- গোলটি সরাসরি একটি ফ্রি কিক থেকে স্কোর করা হয়েছিল। যদি কিকের পরে বলটি কোনও খেলোয়াড়কে আঘাত করে কিন্তু জালের দিকে দিক পরিবর্তন না করে এবং প্রবেশ করে, তাহলে এটি এখনও ফ্রি কিক থেকে স্কোর করা গোল হিসাবে বিবেচিত হয়।
- হেডার
- গোলটি একটি হেডার দ্বারা স্কোর করা হয়েছিল।
- আত্মঘাতী গোল
- যে গোলটি ডিফেন্ডিং দলের একজন খেলোয়াড় স্কোর করেছেন। "বিপজ্জনক সুযোগ"-এর সময় জালের কাছে মাঠে বিভ্রান্তি হতে পারে এবং এই বিভ্রান্তিতে নিজের জাল থেকে গোল প্রতিরোধ করার চেষ্টা করার সময় একজন খেলোয়াড় ভুলবশত বলটি সরাসরি নিজের জালে পাঠাতে পারেন। ডিফেন্ডিং খেলোয়াড় তার গোলরক্ষককে খুব খারাপ পাস দিতে পারেন যা গ্রহণ করা কঠিন এবং বল জালের দিকে যেতে পারে। এটিকে আত্মঘাতী গোল বলা হয়। আত্মঘাতী গোল সর্বদা অনিচ্ছাকৃত এবং বল দূরে পাঠানোর চেষ্টা করার সময় সুযোগবশত ঘটে। আত্মঘাতী গোল করার কৃতিত্ব সেই ব্যক্তিকে দেওয়া হয় যিনি এটি নিজের জালে পাঠান, প্রতিপক্ষের খেলোয়াড়কে নয়।
- কিক অফ
- IF একটি দল প্রথমার্ধ শুরু করে, অন্যটি দ্বিতীয়ার্ধ শুরু করে। অতিরিক্ত সময়েও একই প্রযোজ্য।
- গোল করার পরে, স্কোরকারী দলের প্রতিপক্ষ কিক অফ দিয়ে শুরু করে, যদি না এটি কোনও সময়কালের শেষ হয় (নিয়মিত অর্ধ, অতিরিক্ত সময়) এবং সময় বাকি না থাকে এবং রেফারি সময়কাল বন্ধ করেন।
- কিক অফের সময় খেলোয়াড়রা তাদের দলের দিকে অবস্থান করেন। প্রতিপক্ষের অর্ধের দিকে প্রথম ফরোয়ার্ড পাস নিষিদ্ধ। ভুলভাবে পরিচালিত কিক অফ এটি পুনরায় খেলার দিকে পরিচালিত করবে।
- গোলরক্ষক এবং হাত
- গোলরক্ষক হলেন প্রতিটি দলের জন্য নির্ধারিত একজন বিশেষ খেলোয়াড়। তাকে/তাকে বল হাত দিয়ে স্পর্শ করার অনুমতি দেওয়া হয়, তবে যে স্থানটিতে তিনি বলটি হাতে নিতে পারেন তা গোলকে ঘিরে থাকা বর্গাকার (প্রায় 16.5 মিটার দৈর্ঘ্যের (18 গজ পেনাল্টি এরিয়া)) বক্সের মধ্যে সীমাবদ্ধ। এছাড়াও একটি নিয়ম রয়েছে যা গোলরক্ষককে বল হাতে নেওয়া থেকে বিরত রাখে যদি এই বলটি সরাসরি সহকর্মীর কাছ থেকে পাস হয় (ব্যতিক্রম: পাসটি মাথা দিয়ে করা হয় এবং গোলরক্ষক পেনাল্টি বক্সের মধ্যে বলটি নেন)।
- বদলি
- ◦ 2021 থেকে অনুমোদিত বদলির সংখ্যা 3 থেকে 5 তে পরিবর্তিত হয়েছে।

- কর্নার কিক
- যদি বলটি গোল লাইন অতিক্রম করে এবং প্রতিরক্ষা দল সর্বশেষে স্পর্শ করে (মাটিতে বা বাতাসে এবং কোনো গোল না হয়), তবে তাদের প্রতিপক্ষকে কর্নার কিক দেওয়া হয়। কর্নার কিকের সময় একজন খেলোয়াড় মাঠের দুই কোণের একটিতে (বাম বা ডান; বলটি কর্নার লাইন অতিক্রম করার সময় কোন দিকটি বলের নিকটতর ছিল তার উপর নির্ভর করে) নির্ধারিত বিশেষ স্থানের মধ্যে বল রাখে। বল রাখার পর খেলোয়াড় এটি কিক করে এবং সাধারণত তার সহকর্মীদের শট নেওয়ার জন্য গোলের সামনের এলাকায় লক্ষ্য করে। কর্নার কিকের কোনো সীমা নেই এবং প্রতিবার কোনো খেলোয়াড় বলটি মাঠের বাইরে পাঠালে কর্নার কিক দেওয়া হয়।
- লাইভ এবং ম্যাচপূর্ব ওডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় quando এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- ম্যাচ/টুর্নামেন্টে কর্নারের সংখ্যা - ওডস ম্যাচ/টুর্নামেন্টে নেওয়া কর্নারের সংখ্যার উপর স্থাপন করা হয় (অতিরিক্ত সময় সহ বা ছাড়া, বিষয়বস্তুতে নির্দেশিত শর্তের উপর নির্ভর করে)।
- ফ্রি কিক
- ফাউল
- সাধারণত, একটি অপরাধকে ফাউল হিসাবে বিবেচনা করার জন্য নিম্নলিখিত শর্তগুলি পূরণ করতে হয়:
- > এটি একজন খেলোয়াড় দ্বারা সংঘটিত হতে হবে;
- > এটি খেলার মাঠে ঘটতে হবে;
- > এটি বল খেলার মধ্যে থাকা অবস্থায় ঘটতে হবে।
- অফসাইড
- আক্রমণকারী দলের একজন সদস্য প্রতিরক্ষক দলের যে কোনো খেলোয়াড়ের (গোলরক্ষক ব্যতীত) চেয়ে প্রতিরক্ষক দলের গোল লাইনের নিকটে ছিলেন যখন বলটি তাকে/তাকে খেলা হয়েছিল।
- অন্যান্য ফ্রি কিকের কারণ
- ফ্রি কিকের জন্য অন্য কোনো কারণ যা ফাউল বা অফসাইড নয়, উদাহরণস্বরূপ:
- > প্রতিপক্ষের দিকে থুতু ফেলা
- > ইচ্ছাকৃতভাবে বল হাতে খেলা
- > বিপজ্জনক পদ্ধতিতে খেলা
- > রেফারিকে প্রতারিত করার চেষ্টা (ডাইভিং/সিমুলেশন)
- > গোলরক্ষক তার/তার সহকর্মীর দ্বারা বলটি কিক করার পরে হাত দিয়ে স্পর্শ করেন (ব্যাক-পাস নিয়ম)
- > অন্যায়ভাবে গোলরক্ষকের চলাচল সীমাবদ্ধ করা (যেমন কর্নার কিকের পরিস্থিতিতে)
- পেনাল্টি বক্সের ভিতরে ফ্রি কিক
- যদি গোলরক্ষক নিজের পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে নিম্নলিখিত অপরাধগুলির কোনোটি করেন তবে প্রতিপক্ষকে একটি পরোক্ষ ফ্রি কিক দেওয়া হয়:
- 1. বলটি হাত দিয়ে নিয়ন্ত্রণ করার সময় তার দখল থেকে ছাড়ার আগে চারটির বেশি পদক্ষেপ নেওয়া।
- 2. প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে স্পর্শ না করে তার দখল থেকে ছাড়ার পরে আবার হাত দিয়ে বল স্পর্শ করা।
- 3. সহকর্মীর দ্বারা ইচ্ছাকৃতভাবে কিক করার পরে হাত দিয়ে বল স্পর্শ করা।
- 4. সহকর্মীর থ্রো-ইন থেকে সরাসরি পাওয়ার পরে হাত দিয়ে বল স্পর্শ করা।
- এই ধরনের ফ্রি কিকের সময়, দল গোল করার চেষ্টা করার আগে বলটি অন্য খেলোয়াড়ের কাছে পাস করতে হবে।

- প্লে-অফ নিয়ম
- যদি সামগ্রিক স্কোর অনুপাতে সমান হয় (প্রতিটি দল নিজের হোম* বা অ্যাওয়ে মাঠে একই স্কোরে জয়লাভ করে), তবে প্লে-অফের দ্বিতীয় ম্যাচে অতিরিক্ত সময় যোগ করা হয়। যদি অতিরিক্ত সময় আরও গোল দিয়ে বিজয়ী নির্ধারণ না করে, তবে পেনাল্টি শুটআউট হবে।
- পেনাল্টি কিক
- কখনও কখনও যদি একজন খেলোয়াড় মাঠের একটি নির্দিষ্ট এলাকায় ফাউলের শিকার হন তবে তার/তার প্রতিপক্ষকে পেনাল্টি কিক দেওয়া হয়। এটি ঘটে যখন পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে ফাউল করা হয় - গোল লাইন থেকে 16.5 মিটার এবং ভিতরে যেকোনো স্থানে - এবং ফাউলের শিকার খেলোয়াড় পেনাল্টি কিক পান। এই ধরনের কিকের জন্য, বলটি গোল লাইন থেকে 11 মিটার দূরে রাখা হয় এবং ফাউলের শিকার খেলোয়াড় গোলের দিকে কিক করেন, কেবল গোলরক্ষকের মুখোমুখি হয়ে - গোল করার একটি দুর্দান্ত সুযোগ। পেনাল্টি কিক মাঠের সবচেয়ে বিপজ্জনক ফাউলগুলির মধ্যে একটি যা গোলে পরিণত হওয়ার উচ্চ সম্ভাবনা রাখে।
- যদি একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি নিয়ে সরাসরি গোল না করেন (লক্ষ্য মিস, কাঠামোতে শট, গোলরক্ষক সেভ), তবে এটি মিস পেনাল্টি হিসাবে বিবেচিত হয়। মিস পেনাল্টির পরে অন্য কোনো দ্রুত গোল পেনাল্টি গোল হিসাবে বিবেচিত হয় না। যদি একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি কিক করেন এবং বলটি কাঠামোতে আঘাত করে বা গোলরক্ষক এটি স্পর্শ করেন, কিন্তু বলের দিক পরিবর্তিত না হয় এবং এটি জালে প্রবেশ করে বা গোল লাইন অতিক্রম করে, তবে এটি পেনাল্টি দ্বারা করা গোল হিসাবে বিবেচিত হয়।
- পেনাল্টি শুটআউট
- পেনাল্টি শুটআউটে প্রতিটি দলকে 5 পেনাল্টি কিক দেওয়া হয়। যে দল 5 পেনাল্টি নেওয়ার পরে বেশি স্কোর করে তারা জয়লাভ করে। যদি 5 পেনাল্টি নেওয়ার পরে স্কোর ড্র হয়, তবে প্রতিটি দল আরও একটি পেনাল্টি পায় যতক্ষণ না তাদের একজন স্কোর করে এবং অন্যজন মিস করে। একটি দল পাঁচটি পেনাল্টিই নাও নিতে পারে যদি কম পেনাল্টি কিকেই বিজয়ী নির্ধারিত হয়ে যায়, উদাহরণস্বরূপ একটি দল প্রথম তিনটি পেনাল্টি মিস করে এবং অন্যদল প্রথম তিনটিই স্কোর করে।
- শুটআউটের আগে রেফারি কয়েন টস করেন। তার সহকারীরা তার পাশে দাঁড়ান। কেবল অধিনায়কদের কয়েন টসে অংশ নেওয়ার অনুমতি রয়েছে। যে অধিনায়ক কয়েন টসে জয়ী হন তিনি পেনাল্টি শুটআউট কে শুরু করবেন তা বেছে নেন, অন্যজন গোলটি বেছে নেন।
- শট
- শট হল গোল করার যে কোনো প্রচেষ্টা, তা পা দিয়ে কিক হোক বা হেডার। গোল করার খেলোয়াড়ের ইচ্ছা স্পষ্টভাবে দৃশ্যমান হতে হবে।
- ◦ নিজের গোল শটে গণনা করা হয় না।
- গোল অন শট
- গোল অফ শট
- ব্লকড শট
- একটি ব্লকড শট হল এমন একটি শট যা প্রতিরক্ষক দলের একজন খেলোয়াড় (গোলরক্ষক ব্যতীত) বা শট নেওয়া খেলোয়াড়ের সহকর্মী দ্বারা এমনভাবে ব্লক করা হয় যে এটি গোল এরিয়ায় পৌঁছায় না।
- যদি একটি শট কেবল একজন খেলোয়াড় দ্বারা বিচ্যুত হয়, কিন্তু এটি যথাযথ ব্লক নয়, যাতে বলটি এখনও গোলের দিকে যায়, তবে এটি শট অন/অফ টার্গেট/উডওয়ার্ক হিসাবে বিবেচিত হয় এবং ব্লকড শট নয়।
- যদি একটি শট গোলরক্ষক দ্বারা থামানো হয় বা গোল এরিয়ার (ছয় গজ বক্স) মধ্যে একজন খেলোয়াড় দ্বারা ব্লক করা হয়, তবে এটি শট অন টার্গেট হিসাবে বিবেচিত হয়।

- শট অন উডওয়ার্ক
- শট অন উডওয়ার্ক মানে বলটি পোস্ট বা ক্রসবারে আঘাত করে। যদি গোলরক্ষক বা একজন ডিফেন্ডার দ্বারা বিচ্যুত হওয়ার পরে বলটি উডওয়ার্কে আঘাত করে, তবে এটি শট অন উডওয়ার্ক হিসাবেও বিবেচিত হয়। যদি একটি শট উডওয়ার্কে আঘাত করার পরে সরাসরি গোলে প্রবেশ করে, তবে এটি একটি গোল।
- গোল কিক
- একটি গোল কিক প্রতিরক্ষক দলকে দেওয়া হয় যখন সম্পূর্ণ বলটি গোল লাইন অতিক্রম করে, মাটিতে বা বাতাসে, সর্বশেষে আক্রমণকারী দলের একজন খেলোয়াড় স্পর্শ করে এবং কোনো গোল না হয়। এটি সাধারণত (সর্বদা নয়) গোল এরিয়ার কোণ থেকে গোলরক্ষক দ্বারা নেওয়া হয়।
- গোলরক্ষক সেভ
- গোলরক্ষকের প্রধান কাজ হল জাল রক্ষা করা এবং প্রতিপক্ষ দলকে তার নিজের জালে গোল করতে না দেওয়া। যদি গোলরক্ষক বলটি ব্লক করেন বা গোলের উপর দিয়ে ঘুষি দিয়ে পাঠান তবে তাকে একটি সেভ দেওয়া হয়, প্রাথমিকভাবে এর অর্থ হল যদি গোলরক্ষক না থাকতেন তবে বলটি গোলে প্রবেশ করত। সেভ শুধুমাত্র তখনই দেওয়া হয় যদি প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় গোল অন শট করেন অন্যথায় এটি গণনা করা হয় না।
- ◦ ম্যাচের সময় কার্ড পয়েন্ট গণনা করা হয়: হলুদ কার্ডের জন্য 10 পয়েন্ট, লাল কার্ডের জন্য 25 পয়েন্ট।
- ◦ ম্যাচের সময় একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ 35 কার্ড পয়েন্ট পেতে পারেন।
- হলুদ কার্ড
- যদি বেঞ্চ খেলোয়াড় বদলি ছাড়াই খেলার মাঠে প্রবেশ করেন, তবে তিনি হলুদ কার্ড পাবেন।
- যদি মাঠে কোনো ভক্ত বা প্রাণী হস্তক্ষেপ করে, তবে খেলোয়াড়ের যেকোনো মিথস্ক্রিয়া তাকে/তাকে হলুদ কার্ড দিতে পারে।
- একজন বেঞ্চ খেলোয়াড়ও রেফারি দ্বারা সতর্ক করা যেতে পারেন। এটি ম্যাচের চূড়ান্ত পরিসংখ্যানে বিবেচিত হয় না, কিন্তু যদি বেঞ্চে সতর্ক হওয়া খেলোয়াড়কে বদলি করা হয় এবং মাঠে প্রবেশ করেন, তবে তিনি আরেকটি হলুদ কার্ড পেতে পারেন (দ্বিতীয় হলুদ মানে হলুদ/লাল কার্ড) এবং তাকে ম্যাচ থেকে নিষিদ্ধ করা হবে। এই হলুদ/লাল কার্ড মোট পরিসংখ্যানে গণনা করা হবে কিন্তু হলুদ হিসাবে যোগ করা হবে না বরং লাল কার্ড হিসাবে।
- যদি একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় বল ধরে রাখেন কিন্তু অন্য দলের খেলোয়াড় দ্বারা গুরুতরভাবে ট্যাকল করা হয় এবং তার/তার দলের আক্রমণ এখনও চলতে থাকে, তবে রেফারি ফাউল নাও দিতে পারেন এবং দলকে আক্রমণ শেষ করতে দিতে পারেন। রেফারি বলটি খেলার মাঠ অতিক্রম করতে দেবেন এবং তারপরে পূর্বে অন্যকে ট্যাকল করা খেলোয়াড়কে মনে রাখা হলুদ কার্ড দেবেন।
- ম্যানেজাররা পানির বোতল লাথি মারা, বিদ্রূপাত্মক হাততালি বা ম্যাচ অফিসিয়ালকে দুর্বল করার প্রচেষ্টা হিসাবে বিবেচিত হতে পারে এমন কোনো অঙ্গভঙ্গির মতো ঘটনার জন্য হলুদ কার্ড পান। ম্যানেজার/কোচও শাস্তির জন্য দায়ী হবেন যদি তার স্টাফের কোনো সদস্য টেকনিক্যাল এরিয়া বা ডাগআউটে দায়িত্বজ্ঞানহীন আচরণ করেছেন বলে মনে করা হয়। কেবল ম্যাচ অফিসিয়াল - সহকারী বা চতুর্থ অফিসিয়াল নয় - ম্যানেজারকে কার্ড দেওয়ার ক্ষমতা রাখবেন।
- যদি একজন ম্যানেজার চারটি হলুদ কার্ড সংগ্রহ করেন, তবে তারা স্বয়ংক্রিয় এক ম্যাচ নিষেধাজ্ঞা পাবেন, আটটিতে দুই ম্যাচ নিষেধাজ্ঞা, 12 এ তিন ম্যাচ নিষেধাজ্ঞা এবং 16 বা তার বেশি হলে শৃঙ্খলা কমিটিতে বিচার হবে।
- লাল কার্ড
- একজন খেলোয়াড় যার হলুদ কার্ড আছে তিনি দ্বিতীয় হলুদ (হলুদ/লাল) কার্ড নাও পেতে পারেন, বরং সরাসরি লাল কার্ড পেতে পারেন। যেভাবেই হোক সেই ম্যাচের জন্য শাস্তি একই। খেলোয়াড় ম্যাচ থেকে নিষিদ্ধ। তবে,

সরাসরি লাল কার্ডের শাস্তি ম্যাচ নিষেধাজ্ঞায় (2) দুই হলুদ কার্ডে লাল হওয়ার (1 ম্যাচ) চেয়ে বেশি কঠোর।

- ম্যানেজার/কোচদের সহিংস আচরণ, থুতু ফেলা এবং প্রতিপক্ষকে খেলা পুনরায় শুরু করতে বাধা দেওয়ার মতো কাজের জন্য লাল কার্ড দেওয়া হবে। রেফারির ক্ষমতা আছে ম্যানেজার/কোচকে সতর্ক করার যদি তার/তার স্টাফ দায়িত্বজ্ঞানহীন আচরণ করে।
- যদি মাঠে কোনো ভক্ত বা প্রাণী হস্তক্ষেপ করে, তবে খেলোয়াড়ের যেকোনো মিথস্ক্রিয়া তাকে/তাকে লাল কার্ড দিতে পারে।
- সবুজ কার্ড
- কোনো লড়াই নয় - সহকর্মী বা প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়দের সাথে।
- যদি ফাউল করা হয়, তবে খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে জড়িত উভয় খেলোয়াড়কে হাত মেলাতে হবে।
- পাসিং
- বল দখল
- বল দখল নিয়মিত সময়ে প্রতিটি দল বল ধরে রাখার সময় দ্বারা গণনা করা হয়। যখনই প্রতিটি দল বল হারায় এবং এটি অন্য দলে চলে যায়, এটি সেই দলের দখল হিসাবে গণনা করা হয়।
- আক্রমণ
- শুটিং নির্ভুলতা
- গোল অ্যাসিস্ট
- ম্যাচের সময় গোল হয় এবং কখনও কখনও খেলোয়াড়রা গোল করার সময় তাদের সহকর্মীদের কাছ থেকে সাহায্য পায়। এই বিশেষ সাহায্যকে অ্যাসিস্ট বলা হয়। বল প্রাপকের গোল করার দিকে পরিচালিত চূড়ান্ত স্পর্শকে গোল অ্যাসিস্ট বলা হয়। যদি কোনোভাবে চূড়ান্ত স্পর্শ প্রতিপক্ষ দ্বারা ব্লক বা বিচ্যুত হয় তবে যে খেলোয়াড় পাসটি করেছিলেন তাকে অ্যাসিস্ট দেওয়া হয় না। নিজের গোল, ফ্রি কিক, সরাসরি কর্নার এবং পেনাল্টি কোনোভাবেই অ্যাসিস্ট হিসাবে গণনা করা হয় না।
- শর্ট পাস
- 0 – 10 মিটার ব্যাসার্ধের মধ্যে যে পাস করা হয় তাকে শর্ট পাস বলা হয়। এই ধরনের পাস প্রায় সর্বদা অত্যন্ত নির্ভুল এবং বল কিক করার জন্য শক্তিশালী শক্তির প্রয়োজন হয় না। কখনও কখনও, বিভিন্ন লীগ বা চ্যাম্পিয়নশিপে পাসের দূরত্ব ভিন্নভাবে পরিমাপ করা হয় এবং সর্বদা ইভেন্টের উপর নির্ভর করে, যেখানে পাস করা হয়, তবে সাধারণত শর্ট পাস 0 থেকে 10 মিটার পর্যন্ত হয়।
- মিডিয়াম পাস
- 10 – 20 মিটার ব্যাসার্ধের মধ্যে যে পাস করা হয় তাকে মিডিয়াম পাস বলা হয়। মিডিয়াম পাস আক্রমণের দিক পরিবর্তন, গেটের নিরাপদ রাখা এবং আসন্ন প্রতিপক্ষকে অতিক্রম করার ক্ষেত্রে সহায়ক। মিডিয়াম পাসও উচ্চ নির্ভুলতার জন্য পরিচিত। কখনও কখনও, বিভিন্ন লীগ বা চ্যাম্পিয়নশিপে পাসের দূরত্ব ভিন্নভাবে পরিমাপ করা হয় এবং সর্বদা ইভেন্টের উপর নির্ভর করে, যেখানে পাস করা হয়, তবে সাধারণত মিডিয়াম পাস 10 থেকে 20 মিটার পর্যন্ত হয়।
- লং পাস
- 20 মিটারের বেশি ব্যাসার্ধের মধ্যে যে পাস করা হয় তাকে লং পাস বলা হয়। লং পাস উচ্চ বল ফ্লাইট প্যাচ দ্বারা চিহ্নিত এবং বলকে প্রায় নিরবচ্ছিন্নভাবে উদ্দিষ্ট ঠিকানায় সরাসরি উড়তে দেয়। এই ধরনের পাস কেন্দ্র থেকে ফ্ল্যাঙ্কে, এক প্রান্ত থেকে অন্যটিতে এবং ফ্ল্যাঙ্ক থেকে কেন্দ্রে বল সরানোর সময় কার্যকর। এই ধরনের পাস প্রায়শই ডিফেন্ডার এবং চরম আক্রমণকারীদের দ্বারা ব্যবহৃত হয়। লং পাসের অসুবিধা হল তুলনামূলকভাবে কম নির্ভুলতা। কখনও কখনও, বিভিন্ন লীগ বা চ্যাম্পিয়নশিপে পাসের দূরত্ব ভিন্নভাবে পরিমাপ করা হয় এবং সর্বদা ইভেন্টের উপর নির্ভর করে, যেখানে পাস করা হয়, তবে সাধারণত লং পাস 20 মিটার থেকে উপরে হয়।

- পাস নির্ভুলতা
- একটি মোট দলের পাস নির্ভুলতা এবং একটি খেলোয়াড়ের পাস নির্ভুলতা রয়েছে। পাস নির্ভুলতা দল বা খেলোয়াড়ের মোট সঠিক পাস থেকে গণনা করা হয়। যদি একটি দল বা খেলোয়াড়ের মোট পাসের পরিমাণ বেশিরভাগই সঠিক হয়, তবে পাস নির্ভুলতার উচ্চ শতাংশ থাকে এবং এর বিপরীতে।
- ক্রস
- থ্রো-ইন
- একটি থ্রো-ইন সেই খেলোয়াড়ের প্রতিপক্ষকে দেওয়া হয় যিনি সর্বশেষে বল স্পর্শ করেছিলেন যখন সম্পূর্ণ বলটি সাইডলাইন অতিক্রম করে, মাটিতে বা বাতাসে।
- বল ডেলিভারির মুহূর্তে, থ্রোয়ারকে খেলার মাঠের দিকে মুখ করতে হবে। থ্রোয়ারের প্রতিটি পায়ের অংশ টাচলাইনে বা টাচলাইনের বাইরে মাটিতে থাকতে হবে এবং উভয় হাত ব্যবহার করে পিছন থেকে এবং মাথার উপরে দিয়ে বল ডেলিভারি করতে হবে।
- বল খেলার মাঠে প্রবেশ করার সাথে সাথেই খেলায় আসে।
- থ্রো-ইন থেকে সরাসরি গোল করা যায় না; যদি একজন খেলোয়াড় অন্য কোনো খেলোয়াড় স্পর্শ না করে সরাসরি তাদের নিজের গোলে বল নিক্ষেপ করেন, তবে ফলাফল প্রতিপক্ষের জন্য কর্নার কিক। একইভাবে, থ্রো-ইন থেকে সরাসরি আক্রমণাত্মক গোল করা যায় না; এই ক্ষেত্রে ফলাফল প্রতিরক্ষক দলের জন্য গোল কিক।
- যদি থ্রোয়ার প্রয়োজনীয় পদ্ধতি অনুযায়ী বল ডেলিভারি করতে ব্যর্থ হন, বা বলটি খেলার মাঠ ছেড়ে যাওয়ার স্থান ছাড়া অন্য কোনো স্থান থেকে ডেলিভারি দেন, তবে থ্রো-ইন প্রতিপক্ষ দলকে দেওয়া হয়। এটি সাধারণত "ফাউল থ্রো" নামে পরিচিত।
- অন্য কোনো খেলোয়াড় স্পর্শ করার আগে থ্রোয়ারের দ্বিতীয়বার বল স্পর্শ করা একটি লঙ্ঘন; এটি অপরাধ সংঘটিত স্থান থেকে প্রতিপক্ষ দলকে পরোক্ষ ফ্রি কিক দ্বারা শাস্তিযোগ্য, যদি না দ্বিতীয় স্পর্শটি আরও গুরুতর হ্যান্ডলিং অপরাধ হয়, সেক্ষেত্রে এটি সরাসরি ফ্রি কিক বা পেনাল্টি কিক দ্বারা শাস্তিযোগ্য।
- একজন গোলরক্ষক সহকর্মীর দ্বারা সরাসরি তার/তার কাছে নিক্ষেপ করা বল পরিচালনা করতে পারেন না। গোলরক্ষক বল পরিচালনা করার আগে পা ব্যবহার করে এটি এড়াতে পারেন না। যদি এই লঙ্ঘন গোলরক্ষকের পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে ঘটে, তবে একটি পরোক্ষ ফ্রি কিক দেওয়া হয়। যদি লঙ্ঘন গোলরক্ষকের পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে ঘটে, তবে একটি সরাসরি ফ্রি কিক দেওয়া হয়।
- যদি বলটি রেফারিকে স্পর্শ করার কারণে সাইডলাইন অতিক্রম করে, তবে ড্রপ বল অনুষ্ঠিত হবে। রেফারি দ্বারা বলের যেকোনো স্পর্শ ড্রপ বলের কারণ হবে।
- অতিরিক্ত মিনিট
- ম্যাচ শুরুর পদ্ধতি আনুষ্ঠানিকতা:
- খেলোয়াড়রা বেরিয়ে আসছেন
- রেফারি তার হাতে বল নিয়ে খেলোয়াড়দের মাঠে নিয়ে যান। রেফারি লাইনসম্যান/লাইনসম্যান এবং কখনও কখনও পঞ্চম ও ষষ্ঠ সহকারীর সাথে অনুভূমিক রেখায় কেন্দ্রীভূত থাকেন। তাদের অনুসরণ করে মূল স্কোয়াডের 22 খেলোয়াড় দুটি উল্লম্ব লাইনে।
- কিছু প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়রা সদয় অঙ্গভঙ্গি হিসাবে শিশুদের সাথে বেরিয়ে আসে। খেলোয়াড়রা সারিবদ্ধ হওয়ার পরে এই শিশুরা মাঠ ছেড়ে যায়।
- সারিবদ্ধ খেলোয়াড়
- খেলোয়াড়রা রেফারি এবং তার সহকারীদের সাথে মাঠের কেন্দ্রে অনুভূমিক লাইনে দাঁড়ান। রেফারি এবং সহকারীরা কেন্দ্রে স্থাপন করা হয়।

- জাতীয় সংগীত গাওয়া
- জাতীয় দলগুলির প্রতিযোগিতার ক্ষেত্রে, উভয় দলের দেশের সংগীত বাজানো হবে। এছাড়াও, নিয়মিত চ্যাম্পিয়নশিপ সংগীতও বাজানো যেতে পারে।
- হাত মেলানো
- সমস্ত খেলোয়াড় হাত মেলান (কেবল অধিনায়করা রেফারির সাথে নয়)। অ্যাওয়ে দলের খেলোয়াড়রা রেফারি এবং তার সহকারী এবং হোম দলের খেলোয়াড়দের সাথে হাত মেলাতে যান, যখন হোম দলের খেলোয়াড়রা দাঁড়িয়ে থাকেন। তারপরে হোম দলের খেলোয়াড়রা রেফারি এবং তার সহকারীদের সাথে হাত মেলাতে যান।
- কখনও কখনও মহামারী ইত্যাদির মতো বিভিন্ন কারণে হাত মেলানো এড়ানো যেতে পারে।
- কয়েন টস
- বেশিরভাগ ক্ষেত্রে রেফারি এবং সহকারী এবং দলগুলির অধিনায়কদের সাথে কয়েন টসের পরে ছবি তোলা হয়।
- নীরবতা পালন
- কিছু অপ্রীতিকর কারণে এক মিনিটের নীরবতা পালন করা হয়।
- পুরস্কার বিতরণী অনুষ্ঠান
- কাউকে পুরস্কার দেওয়া হয়।
- ছবি তোলা
- প্রেসের জন্য খেলোয়াড়দের ক্লোজ-আপ ছবি তোলার সুযোগ। খেলোয়াড়রা 2 লাইনে কাছাকাছি হয় এবং ছবি তোলেন।
- আঘাতের বিরতি
- খেলোয়াড় বা রেফারি বা তার সহকারীরা আহত। তিনি মাঠে শুয়ে আছেন বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়ে সবেমাত্র দাঁড়িয়ে আছেন। চিকিৎসকদের মাঠে ডাকা হয়েছে। কখনও কখনও উভয় দলের খেলোয়াড় একই সাথে আহত হন। এটি ম্যাচে বিলম্ব ঘটায়। সাধারণত রেফারি আঘাতের কারণে নষ্ট হওয়া মিনিটগুলি স্টপেজ টাইমে যোগ করেন। আঘাত অপরিকল্পিত খেলোয়াড় বদলি বা সমস্ত বদলি ইতিমধ্যে ব্যবহার করা হলে কম খেলোয়াড় নিয়ে খেলার কারণ হতে পারে।
- যদি আঘাত খুব গুরুতর না হয় তবে রেফারি খেলোয়াড়কে খেলার মাঠের বাইরে যাওয়ার নির্দেশ দেন যখন চিকিৎসকরা চিকিৎসা সহায়তা প্রদান করেন। এই ক্ষেত্রে রেফারির অনুমতি ছাড়া খেলোয়াড়ের মাঠে প্রবেশের অনুমতি নেই, অন্যথায় তাকে/তাকে কার্ড (হলুদ, লাল) দিয়ে সতর্ক করা যেতে পারে।
- ম্যাচের সময় রক্তপাত নিষিদ্ধ। যদি একজন খেলোয়াড় রক্তপাত করেন, তবে রেফারি তাকে/তাকে খেলার মাঠের বাইরে যাওয়ার নির্দেশ দেন, যতক্ষণ না চিকিৎসকরা পর্যাপ্ত সহায়তা প্রদান করেন। রেফারির অনুমতি ছাড়া খেলোয়াড়ের খেলার মাঠে পুনরায় প্রবেশের অনুমতি নেই।
- গুরুতর আঘাতের ক্ষেত্রে অ্যাম্বুলেন্সকে খেলার মাঠে প্রবেশের অনুমতি দেওয়া হয়।
- খেলার মাঠে খেলোয়াড়ের মৃত্যু ম্যাচ স্থগিতের কারণ হবে।
- ড্রপ বল
- খেলোয়াড়ের আঘাত
- খেলার মাঠে গুরুতর খেলোয়াড়ের আঘাত এবং এটি দীর্ঘ সময় ধরে চলতে থাকে।
- বিদ্যুৎ বিভ্রাট
- বিদ্যুৎ সরবরাহ বিচ্ছিন্ন হয়ে গেছে। আলো নিভে গেছে।
- দর্শকদের বিশৃঙ্খলা
- খারাপ আবহাওয়া

- আতশবাজি ছোড়া হয়েছে
- খেলোয়াড়দের মারামারি
- খেলোয়াড়দের মধ্যে মারামারি এতটা তীব্র হয়ে পড়েছিল যে ম্যাচ চালিয়ে যাওয়া অসম্ভব হয়ে পড়ে।
- রেফারি আহত
- পানি বিরতি
- যদি আবহাওয়ার তাপমাত্রা সেলসিয়াস প্রতি 30 ডিগ্রির বেশি হয়, তবে যেকোনো দল বা রেফারি পানি বিরতির প্রস্তাব দিতে পারেন। যদি উভয় দল এবং রেফারি সম্মত হন, তবে পানি বিরতি অনুষ্ঠিত হবে, যা প্রায় এক মিনিট স্থায়ী হয়।
- ভক্তদের হস্তক্ষেপ
- ভক্তরা হস্তক্ষেপ করে খেলার মাঠে দৌড়াচ্ছে। মাঠে অনুপ্রবেশকারীর সাথে খেলোয়াড়ের যেকোনো মিথস্ক্রিয়া তাকে হলুদ বা লাল কার্ড দিতে পারে। ম্যাচ নিরাপত্তা ও সার্ভিস সদস্যদের শৃঙ্খলা বজায় রাখতে হবে এবং অতিরিক্ত ব্যক্তিদের মাঠের বাইরে বের করে দিতে হবে।
- প্রাণীদের হস্তক্ষেপ
- প্রাণীরা হস্তক্ষেপ করে খেলার মাঠে দৌড়াচ্ছে। মাঠে অনুপ্রবেশকারীর সাথে খেলোয়াড়ের যেকোনো মিথস্ক্রিয়া তাকে হলুদ বা লাল কার্ড দিতে পারে। ম্যাচ নিরাপত্তা ও সার্ভিস সদস্যদের শৃঙ্খলা বজায় রাখতে হবে এবং মাঠের বাইরে ব্যবস্থাপনা করতে হবে।
- মাঠে একাধিক বল
- কারিগরি পরাজয়
- গুরুতর খেলোয়াড়, কর্মী, দর্শকদের মারামারি কারিগরি পরাজয়ের কারণ হতে পারে। এছাড়াও স্বাগতিক দলের খেলার জন্য ন্যূনতম শর্ত ব্যবস্থা করতে না পারা, নিরাপত্তা, পুলিশ, অ্যাম্বুলেন্স বা অগ্নিনির্বাপক কর্মীদের অনুপস্থিতি ইত্যাদি।
- বল বয়
- বেশিরভাগ অফিসিয়াল প্রতিযোগিতায় মাঠের চারপাশে বল বয় থাকে। তারা খেলার মাঠের চারপাশে অবস্থান করে খেলোয়াড়দের বল সরবরাহ করে সহায়তা করে যখন বল থ্রো-ইন, কর্নার বা গোল কিকের জন্য মাঠ অতিক্রম করে।
- স্থানান্তর উইন্ডো
- ফেয়ার প্লে
- লাইভ বাজি
- ম্যাচ পরিত্যাগ/স্থগিত
- একটি না খেলা বা স্থগিত ম্যাচ বাতিল হিসেবে গণ্য হবে যদি না তা তালিকাভুক্ত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে খেলা হয়।
- যদি প্রাথমিকভাবে জানা যায় যে পরবর্তী 48 ঘণ্টার মধ্যে ম্যাচটি অনুষ্ঠিত হবে না, তাহলে সমস্ত বাজি স্বয়ংক্রিয়ভাবে বাতিল হবে।
- ম্যাচ-পূর্ব বাজি
- বাতিল
- একটি না খেলা বা স্থগিত ম্যাচ বাতিল হিসেবে গণ্য হবে যদি না তা তালিকাভুক্ত শুরুর সময়ের 24 ঘণ্টার মধ্যে খেলা হয়।

- যদি প্রাথমিকভাবে জানা যায় যে পরবর্তী 24 ঘণ্টার মধ্যে ম্যাচটি অনুষ্ঠিত হবে না, তাহলে সমস্ত বাজি স্বয়ংক্রিয়ভাবে বাতিল হবে।
- আউটরাইট মার্কেট
- আউটরাইট মার্কেটগুলো অল ইন রান অর নট হিসেবে বিবেচিত হয় এবং তাই যদি নির্বাচনটি ইভেন্টে অংশ না নেয় তবে তা ক্ষতি হিসেবে নিষ্পত্তি হবে।
- আউটরাইট ডেড হিট ফ্যাক্টর
- নিচের উদাহরণগুলি এই ধরনের "ডাবল" বাজির নিষ্পত্তির সরলীকৃত চারটি সম্ভাবনা:
- যেখানে k হলো লাইনে তালিকাভুক্ত প্রতিকূলতা
- C হলো ক্লায়েন্টের বাজির পরিমাণের যোগফল।
- "পার্লে" নিষ্পত্তি করতে, প্রতিকূলতা K = k ব্যবহৃত হয়
- 2তম সম্ভাবনা - বাজির এক অর্ধেক জিতেছে এবং অন্যটি ফেরত দেওয়া হয়েছে। এই উদাহরণে,
- S=(k+1)/2*C, এবং "পার্লে" নিষ্পত্তি করতে, প্রতিকূলতা K= (k +1)/2 প্রযোজ্য হবে
- 3তম সম্ভাবনা - বাজির এক অর্ধেক ফেরত দেওয়া হয়েছে, এবং অন্যটি হেরেছে। এখানে,
- S=0.5xC, এবং "পার্লে বাজি" নিষ্পত্তি করতে, প্রতিকূলতা K=0.5 প্রযোজ্য হবে
- 4তম সম্ভাবনা - উভয় বাজি হেরেছে। এই ক্ষেত্রে,
- S=0, এবং "পার্লে" নিষ্পত্তির প্রতিকূলতা K=0
- 1ম উদাহরণ:
- দল
- ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ
- প্রতিকূলতা
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:
- লিভারপুল:
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (0 এবং -0.5)।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড ড্র: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- লিভারপুল জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (0 এবং +0.5)।
- লিভারপুল ড্র: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- 2তম উদাহরণ:
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড ন্যূনতম 2 গোলের ব্যবধানে জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (-0.5 এবং -1)।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড 1 গোলের ব্যবধানে জয়ী: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড হারে বা ড্র করে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।

- লিভারপুল জয়ী বা ড্র: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (+0.5, +1)।
- লিভারপুল 1 গোলের ব্যবধানে হারে: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল ন্যূনতম 2 গোলের ব্যবধানে হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- 3তম উদাহরণ:
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড ন্যূনতম 2 গোলের ব্যবধানে জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (-1 এবং -1.5)।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড 1 গোলের ব্যবধানে জয়ী: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল জয়ী বা ড্র: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (+1 এবং +1.5)।
- লিভারপুল 1 গোলের ব্যবধানে হারে: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল ন্যূনতম 2 গোলের ব্যবধানে হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- 4তম উদাহরণ:
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড ন্যূনতম 3 গোলের ব্যবধানে জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (-1.5 এবং -2)।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড 2 গোলের ব্যবধানে জয়ী: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল 1 গোলের ব্যবধানে হারে: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- 5তম উদাহরণ:
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড ন্যূনতম 3 গোলের ব্যবধানে জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (-2 এবং -2.5)।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড 2 গোলের ব্যবধানে জয়ী: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড 1 গোলের ব্যবধানে জয়ী: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- লিভারপুল জয়ী বা ড্র বা 1 গোলের ব্যবধানে হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" জয়ী (+2 এবং +2.5)
- লিভারপুল 2 গোলের ব্যবধানে হারে: আপনি প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির একটি "অর্ধেক" হারান এবং অন্য "অর্ধেক" বাজির ফলাফল "ফেরত"।
- লিভারপুল ন্যূনতম 3 গোলের ব্যবধানে হারে: প্রাথমিক "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজির উভয় "অর্ধেক" হারে।
- ডাবল টোটাল বাজির উদাহরণ
- Match
- ডাবল টোটাল বাজি

- বাজি
- বাজি — 1
- বায়ার্ন-বরুশিয়া
- ওভার 2.25 (2, 2.5)
- আন্ডার 2.25 (2, 2.5)
- ওভার 2.75 (2.5, 3)
- আন্ডার 2.75 (2.5, 3)
- উদাহরণ - যদি ম্যাচ চলাকালীন 2 গোল হয়, তাহলে বাজি নিষ্পত্তিতে আমরা নিম্নলিখিত ফলাফল পাই:
- 1ম বাজি - প্রথম "অর্ধেক" বাজি (ওভার 2) - ফেরত, দ্বিতীয় "অর্ধেক" বাজি (ওভার 2.5) - হারা।
- 2তম বাজি - প্রথম "অর্ধেক" বাজি (আন্ডার 2) - ফেরত, দ্বিতীয় "অর্ধেক" বাজি (আন্ডার 2.5) - হারা।
- 3তম বাজি - প্রথম "অর্ধেক" বাজি (ওভার 2.5) - হারা, দ্বিতীয় "অর্ধেক" বাজি (ওভার 3) - হারা।
- 4তম বাজি - প্রথম "অর্ধেক" বাজি (আন্ডার 2.5) - জয়, দ্বিতীয় "অর্ধেক" বাজি (আন্ডার 3) - জয়।
- MARKET POSITIONS
- হ্যাঁ – এই বিকল্পের অর্থ হলো মার্কেট পজিশন যাই অফার করুক না কেন, সেই মার্কেটের ফলাফল অবশ্যই ঘটবে। উদাহরণস্বরূপ: লাল কার্ড হবে? – হ্যাঁ
- না - এই বিকল্পের অর্থ হলো মার্কেট পজিশন যাই অফার করুক না কেন, সেই মার্কেটের ফলাফল কখনোই ঘটবে না। উদাহরণস্বরূপ: উভয় দল গোল করবে? – না
- ওভার – বর্তমান মার্কেট পজিশনের অর্থ হলো ইভেন্টটি নির্ধারিত X পরিমাণের বেশি ফলাফল নিয়ে ঘটবে। উদাহরণস্বরূপ: মোট গোল – ওভার 2.5
- আন্ডার - বর্তমান মার্কেট পজিশনের অর্থ হলো ইভেন্টটি নির্ধারিত X পরিমাণের কম ফলাফল নিয়ে ঘটবে। উদাহরণস্বরূপ: মোট কর্নার কিক – আন্ডার 8.5
- বিজোড় – নির্ধারিত সময়ের ব্যবধানে ঘটে যাওয়া ইভেন্টের পরিমাণ। উদাহরণস্বরূপ: গোলের পরিমাণ – বিজোড়
- জোড় - নির্ধারিত সময়ের ব্যবধানে ঘটে যাওয়া ইভেন্টের পরিমাণ। উদাহরণস্বরূপ: কর্নারের পরিমাণ – জোড়
- কোনোটিই না – নির্ধারিত মার্কেট বিকল্পগুলোকে বোঝায় এবং এর অর্থ হলো কোনও দল/খেলোয়াড় নির্ধারিত মার্কেটের পরিবর্তন ঘটাতে কোনোভাবেই কিছু করবে না। উদাহরণস্বরূপ: কোন দল প্রথম গোল করবে? কোন দল প্রথম বুকিং পাবে? কে সর্বাধিক কর্নার কিক করবে ইত্যাদি। কোনোটিই না মানে হলো মাঠে থাকা দুটি বিপরীত দলের মধ্যে একটি দলও নির্ধারিত মার্কেট বিকল্পে প্রভাব ফেলতে পারবে না।
- বেট বিল্ডার
- আপনি এই টুল দিয়ে নিজের মার্কেট তৈরি করতে পারেন
- এডিট বেট কোনও বেট বিল্ডার বাজিতে উপলব্ধ থাকবে না।
- ক্যাশ আউট বেট বিল্ডার বাজিতে উপলব্ধ থাকবে না
- একটি একক হেরে যাওয়া নির্বাচন মানে পুরো বেট বিল্ডার বাজি হেরে যাচ্ছে
- যদি বেট বিল্ডার বাজির মধ্যে একটি মার্কেট বাতিল/পুশ হয়, তাহলে পুরো বেট বিল্ডার বাজি বাতিল/পুশ হবে।
- শুধুমাত্র যখন সমস্ত নির্বাচন জয়ী হয়, তখনই বেট বিল্ডার বাজিও জয়ী হয়
- ফ্রি বেট
- ফ্রি বেট হলো বাজি ধরার জন্য উপলব্ধ পরিমাণ, যা কোম্পানি প্রদান করে। ফ্রি বেট জয়ের ক্ষেত্রে, ক্লায়েন্ট শুধুমাত্র জয়ের পরিমাণ (বাজির পরিমাণ ছাড়া) পায়।

- 'সিস্টেম' ব্যতীত।
- উপলব্ধ।
- পছন্দসই ইভেন্টগুলো চিহ্নিত করুন, প্রতিকূলতার পরিবর্তন প্রক্রিয়া পর্যবেক্ষণ করুন এবং ড্রাফ্ট থেকে বের না হয়ে একটি টিকিট তৈরি করুন
- বিভাগ!
- ড্রাফ্ট বিকল্পের অনন্য কার্যকারিতা আপনাকে পজিশন বেছে নেওয়ার, বিশ্লেষণ করার এবং
- (এই ক্ষেত্রে 10 USD) এবং সেখানে থাকবে
- টিকিটে শুধুমাত্র একটি পজিশন বাকি থাকা পর্যন্ত আপনি রিমুভ ফাংশন ব্যবহার করতে পারেন।
- রিমুভ ফাংশন ব্যবহার করার পরে, আপনি এখনও রিপ্লেস, অ্যাড এবং ক্যাশ আউট ফাংশন ব্যবহার করতে পারেন।
- রিমুভ ফাংশন ব্যবহার করার পরে, ক্যাশ আউট ফাংশন বর্তমান বাজি থেকে গণনা করা হবে।
- টিকিট থেকে একটি নির্দিষ্ট পজিশন সরানোর পরে, এটি আবার যোগ করা যাবে না।
- টিকিট থেকে একটি নির্দিষ্ট পজিশন সরানোর পরে, এটি একই পজিশন দিয়ে আবার প্রতিস্থাপন করা যাবে না।
- রিমুভ ফাংশন ব্যবহার করা সম্ভব হবে না যদি বাজির পরিমাণ 0.10 USDT এর কম হয়।
- 'REPLACE' ফাংশন দিয়ে, আপনি একটি বিদ্যমান টিকিট পরিবর্তন করতে পারেন, যথা, 1 পজিশন সরিয়ে 1 বা একাধিক
- অন্য পজিশন যোগ করতে পারেন।
- টিকিটে, 'REPLACE' কোফিসিয়েন্ট ব্যবহার করে স্থান নেয়: প্রতিস্থাপিত কোফিসিয়েন্ট বা কোফিসিয়েন্ট গুণক
- প্রতিস্থাপিত পজিশনের কোফিসিয়েন্টের কম হবে না (প্রতিস্থাপনের মুহূর্তে)। উদাহরণস্বরূপ: যদি আপনি
- 3 কোফিসিয়েন্ট প্রতিস্থাপন করেন, আপনাকে কমপক্ষে 3 কোফিসিয়েন্ট বা একাধিক কোফিসিয়েন্ট খুঁজে বের করতে হবে, যাদের গুণফল সমান
- বা তিনের বেশি। উদাহরণস্বরূপ: 1.8 এবং 1.25 কোফিসিয়েন্ট সহ দুটি পজিশন (2 X 1.50 = 3)। অথবা 3 পজিশন, যাদের
- কোফিসিয়েন্ট (1.45 X 1.44 X 1.44 = 3.0.), ইত্যাদি। একটি টিকিটের জন্য শুধুমাত্র একবার প্রতিস্থাপন ব্যবহার করা সম্ভব।
- 'REPLACE' শুধুমাত্র প্রতি টিকিটে একবার ব্যবহার করা যাবে।
- শুধুমাত্র একটি পজিশন প্রতিস্থাপন করা সম্ভব।
- পজিশনটি একই ম্যাচের সাথে সম্পর্কিত অন্য পজিশন দ্বারা প্রতিস্থাপন করা যাবে না।
- 'REPLACE' ফাংশন শুধুমাত্র প্রি-ম্যাচ ইভেন্টে ব্যবহার করা যাবে।
- অতিরিক্ত ইভেন্ট প্রতিস্থাপিত ইভেন্টের গণনায় গণনা করা হবে না। উদাহরণস্বরূপ: যদি আপনার মূল টিকিট থেকে শুধুমাত্র 1
- অ-শুরু ইভেন্ট বাকি থাকে, কিন্তু আপনি 'ADD' ফাংশনের সাথে একই সময়ে একটি ইভেন্ট যোগ করেন,
- প্রতিস্থাপন ফাংশন অনুপলব্ধ হবে কারণ মূল টিকিট থেকে কমপক্ষে দুটি ইভেন্ট অ-শুরু থাকতে হবে।
- উদাহরণস্বরূপ: যদি আপনার মূল টিকিট থেকে শুধুমাত্র 1 অ-শুরু ইভেন্ট থাকে, কিন্তু আপনি একই সময়ে একটি ইভেন্ট যোগ করেন
- 'ADD' ফাংশনের সাথে, 'REPLACE' ফাংশন উপলব্ধ হবে না, কারণ মূল
- টিকিট থেকে কমপক্ষে দুটি ইভেন্ট অ-শুরু থাকতে হবে।

- কোফিসিয়েন্টে ত্রুটি - যখন 1.30 এর পরিবর্তে 130 লেখা হয় বা এর বিপরীত, ইত্যাদি।
- টোটালে ত্রুটি - যখন 35.5 এর পরিবর্তে 3.5 লেখা হয় বা এর বিপরীত।
- হ্যান্ডিক্যাপে ত্রুটি - যখন "+" এর পরিবর্তে "-" লেখা হয় বা এর বিপরীত।
- হ্যান্ডিক্যাপে ত্রুটি - যখন (1:0) এর পরিবর্তে (0:1) লেখা হয় বা এর বিপরীত।
- কোম্পানি প্রতিকূলতার তালিকা প্রকাশ থেকে নিজের বিবেচনায় যেকোনো সময় যেকোনো প্রতিকূলতা পরিবর্তন, হ্রাস, বৃদ্ধি, সাময়িকভাবে স্থগিত এবং/অথবা বাতিল করার (বাজি গ্রহণ বন্ধ) অধিকার সংরক্ষণ করে। এই ক্ষেত্রে, শুধুমাত্র কোম্পানির কম্পিউটার প্রোগ্রামে রেকর্ডকৃত প্রতিকূলতাগুলোই বৈধ। নিজের একক বিবেচনায়, কোম্পানি টিকিটে সংযোগের সংখ্যা সীমিত বা নিষিদ্ধ করার এবং টিকিটে স্থাপন করা যেতে পারে এমন পরিমাণ সীমিত করার অধিকারও সংরক্ষণ করে।
- একটি প্রযুক্তিগত বা যান্ত্রিক ত্রুটি বাহ্যিক পরিস্থিতি হিসেবে বিবেচিত হয়, এবং এই ক্ষেত্রে কোম্পানি যেকোনো দায় থেকে মুক্ত থাকবে। এই ধরনের পরিস্থিতিতে, কোম্পানি বাজি বাতিল বিবেচনা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- যদি প্রতিকূলতা এবং/অথবা ফলাফল ভুলভাবে প্রবেশ করানো হয়, অথবা অন্য ভুল/ত্রুটির কারণে, ক্লায়েন্টের অতিরিক্ত পরিমাণ চার্জ করা হয়, কোম্পানি ক্লায়েন্টের কাছে অন্যায্যভাবে চার্জ করা পরিমাণ কেটে নেওয়ার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- কোম্পানি এমন কোনো ক্লায়েন্টের যেকোনো বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যে এমন একটি ইভেন্টের সাথে সম্পর্কিত বাজি রাখে যেখানে খেলোয়াড় কোনোভাবে অংশগ্রহণকারী, রেফারি, কোচ ইত্যাদি হিসেবে জড়িত।
- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- 2021 থেকে প্লে-অফের নিয়ম পরিবর্তিত হয়েছে। অ্যাওয়ে দলের স্টেডিয়ামে করা গোল আর সুবিধা হিসেবে বিবেচিত হয় না। যদি দুটি ম্যাচের পরে সামগ্রিক স্কোর সমান হয়, দ্বিতীয় ম্যাচ অতিরিক্ত সময়ে যায় এবং তারপর পেনাল্টি (যদি অতিরিক্ত সময়ের পরেও সামগ্রিক স্কোর সমান থাকে)
- যদি "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজি
- 400 এ স্থাপন করা হয়েছিল: ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড
- 800, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 800/400 = 2.0 এর সমান।
- 200, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 200/400 = 0.5 এর সমান।
- 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 0/400 = 0.0 এর সমান।
- 400 এ স্থাপন করা হয়েছিল: লিভারপুল
- 720, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 720/400 = 1.8 এর সমান।
- 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 560/400 = 1.4 এর সমান।
- 600, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 600/400 = 1.5 এর সমান
- 560, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 560/400 = 1.4 — 400 এর সমান
- 0, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 0/400 = 0 এর সমান
- 760, এবং "পার্লে"-তে বাজির প্রতিকূলতা 760/400 = 1.9 এর সমান
- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ব্যবহারকারীর নাম
- ইমেইল

- কথোপকথন শুরু করুন

গেমের নিয়ম

- ফলাফলের উৎস
- মার্কেট
- 1.01 বেসবল হলো নয়জন খেলোয়াড়ের দুটি দলের মধ্যে একটি খেলা, প্রতিটি দল একজন ম্যানেজারের নির্দেশনায়, এই নিয়মাবলী অনুসারে একটি বেষ্টিত মাঠে খেলা হয়, এক বা একাধিক আম্পায়ারের এখতিয়ারের অধীনে।
- 1.02 প্রতিটি দলের উদ্দেশ্য হলো প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি রান স্কোর করে জয়লাভ করা।
- 1.03 খেলার বিজয়ী সেই দল হবে যে এই নিয়মাবলী অনুসারে একটি নিয়মিত খেলার সমাপ্তিতে বেশি সংখ্যক রান স্কোর করেছে।
- 1.04 THE PLAYING FIELD। মাঠটি নিচের নির্দেশাবলী অনুসারে প্রস্তুত করতে হবে, যা চিত্র নং 1, নং 2 এবং নং 3 দ্বারা সম্পূরক।
- ইনফিল্ডটি 90 ফুট বর্গাকার হবে। আউটফিল্ডটি হবে দুটি ফাউল লাইনের মধ্যবর্তী এলাকা, যা বর্গক্ষেত্রের দুটি বাহু সম্প্রসারিত করে গঠিত, যেমনটি চিত্র 1-এ দেখানো হয়েছে। হোম বেস থেকে নিকটতম বেড়া, স্ট্যান্ড বা ফেয়ার টেরিটরির অন্য কোনো বাধা পর্যন্ত দূরত্ব 250 ফুট বা তার বেশি হবে। ফাউল লাইন বরাবর 320 ফুট বা তার বেশি, এবং সেন্টার ফিল্ড পর্যন্ত 400 ফুট বা তার বেশি দূরত্ব পছন্দনীয়। ইনফিল্ডটি এমনভাবে গ্রেড করা হবে যাতে বেস লাইন এবং হোম প্লেট সমান থাকে। পিচারের প্লেট হোম প্লেটের স্তর থেকে 10 ইঞ্চি উপরে থাকবে। পিচারের প্লেটের সামনে 6 ইঞ্চি বিন্দু থেকে হোম প্লেটের দিকে 6 ফুট বিন্দু পর্যন্ত ঢালের মাত্রা 1 ইঞ্চি থেকে 1 ফুট হবে, এবং এই ধরনের ঢালের মাত্রা অভিন্ন হবে। ইনফিল্ড এবং আউটফিল্ড, সীমানা রেখা সহ, ফেয়ার টেরিটরি এবং অন্য সব এলাকা ফাউল টেরিটরি।
- হোম বেস থেকে পিচারের প্লেট হয়ে সেকেন্ড বেস পর্যন্ত রেখাটি পূর্ব উত্তর-পূর্ব দিকে চলা বাঞ্ছনীয়।
- হোম বেস থেকে ব্যাকস্টপ পর্যন্ত, এবং বেস লাইন থেকে নিকটতম বেড়া, স্ট্যান্ড বা ফাউল টেরিটরির অন্য কোনো বাধা পর্যন্ত দূরত্ব 60 ফুট বা তার বেশি হওয়ার পরামর্শ দেওয়া হয়। চিত্র 1 দেখুন।
- হোম বেসের অবস্থান নির্ধারিত হলে, একটি ইস্পাত টেপ পরিমাপক দিয়ে পছন্দসই দিকে 127 ফুট, 3 3/8 ইঞ্চি মাপুন দ্বিতীয় বেস স্থাপনের জন্য। হোম বেস থেকে প্রথম বেসের দিকে 90 ফুট মাপুন; দ্বিতীয় বেস থেকে প্রথম বেসের দিকে 90 ফুট মাপুন; এই রেখাগুলোর ছেদবিন্দু প্রথম বেস স্থাপন করে। হোম বেস থেকে তৃতীয় বেসের দিকে 90 ফুট মাপুন; দ্বিতীয় বেস থেকে তৃতীয় বেসের দিকে 90 ফুট মাপুন; এই রেখাগুলোর ছেদবিন্দু তৃতীয় বেস স্থাপন করে। প্রথম বেস ও তৃতীয় বেসের মধ্যবর্তী দূরত্ব 127 ফুট, 3 3/8 ইঞ্চি। হোম বেস থেকে সমস্ত পরিমাপ সেই বিন্দু থেকে নিতে হবে যেখানে প্রথম ও তৃতীয় বেস রেখা ছেদ করে।
- ক্যাচারের বক্স, ব্যাটারদের বক্স, কোচদের বক্স, তিন ফুট প্রথম বেস রেখা এবং পরবর্তী ব্যাটারের বক্সগুলো 1 এবং 2 চিত্রে দেখানো অনুসারে নির্ধারণ করতে হবে।
- ফাউল লাইন এবং চিত্রে নিরেট কালো রেখা দ্বারা নির্দেশিত অন্যান্য সমস্ত খেলার রেখা ভেজা, না-পোড়ানো চুন, খড়ি বা অন্য সাদা উপাদান দিয়ে চিহ্নিত করতে হবে।
- চিত্রে দেখানো ঘাসের রেখা এবং মাপগুলো অনেক মাঠে ব্যবহৃত হয়, তবে সেগুলো বাধ্যতামূলক নয় এবং প্রতিটি ক্লাব তার খেলার মাঠের ঘাসযুক্ত ও অনাবৃত এলাকার আকার ও আকৃতি নির্ধারণ করবে।
- NOTE: (a) জুন 1, 1958-এর পরে কোনো পেশাদার ক্লাব দ্বারা নির্মিত যে কোনো খেলার মাঠে ডান ও বাম ফিল্ড ফাউল লাইনে হোম বেস থেকে নিকটতম বেড়া, স্ট্যান্ড বা অন্য কোনো বাধা পর্যন্ত ন্যূনতম 325 ফুট দূরত্ব এবং সেন্টার ফিল্ড বেড়া পর্যন্ত ন্যূনতম 400 ফুট দূরত্ব থাকতে হবে।

- (b) জুন 1, 1958-এর পরে কোনো বিদ্যমান খেলার মাঠ এমনভাবে পুনর্নির্মাণ করা যাবে না যাতে হোম বেস থেকে ফাউল পোল এবং সেন্টার ফিল্ড বেড়া পর্যন্ত দূরত্ব উপরের (a) অনুচ্ছেদে নির্দিষ্ট ন্যূনতমের নিচে নেমে যায়।
- 1.05 হোম বেস সাদা রাবার দিয়ে তৈরি পাঁচ-পার্শ্বযুক্ত একটি স্ল্যাব দ্বারা চিহ্নিত করতে হবে। এটি 17 ইঞ্চি বর্গাকার হবে, যার দুটি কোণ কেটে নেওয়া হবে যাতে একটি প্রান্ত 17 ইঞ্চি লম্বা, দুটি সংলগ্ন বাহু 8 1/2 ইঞ্চি এবং অবশিষ্ট দুটি বাহু 12 ইঞ্চি এবং একটি বিন্দু তৈরি করতে কোণে স্থাপিত থাকে। এটি মাটিতে স্থাপন করতে হবে যাতে বিন্দুটি হোম বেস থেকে প্রথম বেস এবং তৃতীয় বেস পর্যন্ত বিস্তৃত রেখাগুলোর ছেদবিন্দুতে থাকে; 17 ইঞ্চি প্রান্তটি পিচারের প্লেটের দিকে মুখ করে এবং দুটি 12 ইঞ্চি প্রান্ত প্রথম ও তৃতীয় বেস রেখার সাথে মিলে যায়। হোম বেসের উপরের প্রান্তগুলো বেভেল করা হবে এবং বেসটি মাটির পৃষ্ঠের সমান করে মাটিতে স্থির করতে হবে।
- 1.06 প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় বেস 2 চিত্রে নির্দেশিত অনুসারে মাটিতে দৃঢ়ভাবে সংযুক্ত সাদা ক্যানভাস ব্যাগ দ্বারা চিহ্নিত করতে হবে। প্রথম ও তৃতীয় বেস ব্যাগ সম্পূর্ণভাবে ইনফিল্ডের ভিতরে থাকবে। দ্বিতীয় বেস ব্যাগ দ্বিতীয় বেসের কেন্দ্রে থাকবে। ব্যাগগুলো 15 ইঞ্চি বর্গাকার, তিন ইঞ্চির কম নয় এবং পাঁচ ইঞ্চির বেশি নয় পুরু এবং নরম উপাদানে ভরাট থাকবে।
- 1.07 পিচারের প্লেট সাদা রাবারের একটি আয়তক্ষেত্রাকার স্ল্যাব হবে, 24 ইঞ্চি বাই 6 ইঞ্চি। এটি 1 এবং 2 চিত্রে দেখানো অনুসারে মাটিতে স্থাপন করতে হবে, যাতে পিচারের প্লেট এবং হোম বেসের (হোম প্লেটের পিছনের বিন্দু) মধ্যে দূরত্ব 60 ফুট, 6 ইঞ্চি হয়।
- 1.08 হোম ক্লাব খেলোয়াড়দের বেঞ্চ সরবরাহ করবে, হোম এবং ভিজিটিং দলের জন্য প্রত্যেকের জন্য একটি করে। এই ধরনের বেঞ্চ বেস লাইন থেকে পঁচিশ ফুটের কম দূরে থাকবে না। সেগুলো ছাদযুক্ত হবে এবং পিছনে ও প্রান্তে বদ্ধ থাকবে।
- 1.09 বলটি কর্ক, রাবার বা অনুরূপ উপাদানের একটি ছোট কোরের চারপাশে প্যাঁচানো সুতা দিয়ে গঠিত একটি গোলক হবে, যা সাদা ঘোড়ার চামড়া বা গরুর চামড়ার দুটি স্ট্রিপ দিয়ে ঢাকা এবং শক্তভাবে সেলাই করা হবে। এর ওজন অ্যাভোর্ডুপোইস পদ্ধতিতে পাঁচ আউন্সের কম নয় এবং 5 1/4 আউন্সের বেশি নয় এবং পরিধি নয় ইঞ্চির কম নয় এবং 9 1/4 ইঞ্চির বেশি নয়।
- 1.10 (a) ব্যাটটি একটি মসৃণ, গোলাকার কাঠি হবে যা সবচেয়ে মোটা অংশে ব্যাস 2 3/4 ইঞ্চির বেশি নয় এবং দৈর্ঘ্য 42 ইঞ্চির বেশি নয়। ব্যাটটি এক টুকরো কঠিন কাঠের হতে হবে।
- (b) কাপড ব্যাট। ব্যাটের প্রান্তে এক ইঞ্চি গভীরতা পর্যন্ত একটি খাঁজ অনুমোদিত এবং এর প্রস্থ দুই ইঞ্চির বেশি নয় এবং ব্যাস এক ইঞ্চির কম নয়। খাঁজটি বাঁকা হতে হবে এবং কোনো বিদেশী পদার্থ যোগ করা যাবে না।
- (c) (1) হাতার দৈর্ঘ্য পৃথক খেলোয়াড়দের জন্য ভিন্ন হতে পারে, তবে প্রতিটি পৃথক খেলোয়াড়ের হাতা প্রায় একই দৈর্ঘ্যের হতে হবে। (2) কোনো খেলোয়াড় জীর্ণ, ছেঁড়া বা ফাটা হাতা পরতে পারবে না।
- (d) কোনো খেলোয়াড় তার ইউনিফর্মের সাথে তার ইউনিফর্মের থেকে ভিন্ন রঙের টেপ বা অন্য উপাদান সংযুক্ত করতে পারবে না।
- (e) ইউনিফর্মের কোনো অংশে বেসবলের আকৃতির অনুকরণ বা ইঙ্গিত করে এমন কোনো নকশা থাকতে পারবে না।
- (f) ইউনিফর্মে কাচের বোতাম এবং পালিশ করা ধাতু ব্যবহার করা যাবে না।
- (g) কোনো খেলোয়াড় তার জুতার গোড়ালি বা পায়ের আঙুলে সাধারণ শু প্লেট বা টো প্লেট ছাড়া অন্য কিছু সংযুক্ত করতে পারবে না। গলফ বা ট্র্যাক জুতার মতো সূক্ষ্ম স্পাইকযুক্ত জুতা পরা যাবে না।
- (h) ইউনিফর্মের কোনো অংশে বাণিজ্যিক বিজ্ঞাপন সম্পর্কিত প্যাচ বা নকশা থাকতে পারবে না।

- (i) একটি লিগ তার সদস্য দলগুলোর ইউনিফর্মে খেলোয়াড়দের নাম তাদের পিঠে অন্তর্ভুক্ত করার বিধান করতে পারে। খেলোয়াড়ের পদবি ছাড়া অন্য কোনো নাম লিগ সভাপতি কর্তৃক অনুমোদিত হতে হবে। যদি গৃহীত হয়, একটি দলের সমস্ত ইউনিফর্মে তার খেলোয়াড়দের নাম থাকতে হবে।
- 1.12 ক্যাচার পরিধি আটত্রিশ ইঞ্চির বেশি নয় এবং উপরে থেকে নিচে পনেরো এবং দেড় ইঞ্চির বেশি নয় এমন একটি চামড়ার মিট পরতে পারে। এই সীমার মধ্যে সমস্ত লেসিং এবং মিটের বাইরের প্রান্তে সংযুক্ত কোনো চামড়ার ব্যান্ড বা ফেসিং অন্তর্ভুক্ত থাকবে। মিটের থাম্ব অংশ এবং আঙুল অংশের মধ্যবর্তী স্থান মিটের উপরে ছয় ইঞ্চির বেশি এবং থাম্ব ক্রচের গোড়ায় চার ইঞ্চির বেশি হবে না। ওয়েবটি উপরে জুড়ে সাত ইঞ্চির বেশি বা এর উপরে থেকে থাম্ব ক্রচের গোড়া পর্যন্ত ছয় ইঞ্চির বেশি পরিমাপ করবে না। ওয়েবটি হয় লেসিং বা চামড়ার টানেলের মধ্য দিয়ে লেসিং, অথবা চামড়ার একটি কেন্দ্রীয় টুকরা হতে পারে যা তালুর সম্প্রসারণ হতে পারে, লেসিং দিয়ে মিটের সাথে সংযুক্ত এবং এমনভাবে নির্মিত যে এটি উপরে উল্লিখিত কোনো মাপ অতিক্রম করবে না।
- 1.13 প্রথম বেসম্যান উপরে থেকে নিচে দৈর্ঘ্য বারো ইঞ্চির বেশি নয় এবং তালু জুড়ে প্রস্থ আট ইঞ্চির বেশি নয়, থাম্ব ক্রচের গোড়া থেকে মিটের বাইরের প্রান্ত পর্যন্ত পরিমাপকৃত একটি চামড়ার গ্লাভ বা মিট পরতে পারে। মিটের থাম্ব অংশ এবং আঙুল অংশের মধ্যবর্তী স্থান মিটের উপরে চার ইঞ্চির বেশি এবং থাম্ব ক্রচের গোড়ায় তিন এবং দেড় ইঞ্চির বেশি হবে না। মিটটি এমনভাবে নির্মিত হবে যাতে এই স্থান স্থায়ীভাবে নির্ধারিত থাকে এবং কোনো উপাদান বা প্রক্রিয়া ব্যবহার করে বড়, প্রসারিত, প্রশস্ত বা গভীর করা না যায়। মিটের ওয়েবটি এর উপরে থেকে থাম্ব ক্রচের গোড়া পর্যন্ত পাঁচ ইঞ্চির বেশি পরিমাপ করবে না। ওয়েবটি হয় লেসিং, চামড়ার টানেলের মধ্য দিয়ে লেসিং, অথবা চামড়ার একটি কেন্দ্রীয় টুকরা হতে পারে যা তালুর সম্প্রসারণ হতে পারে লেসিং দিয়ে মিটের সাথে সংযুক্ত এবং এমনভাবে নির্মিত যে এটি উপরে উল্লিখিত মাপ অতিক্রম করবে না। ওয়েবিং প্যাঁচানো বা মোড়ানো লেসিং দিয়ে নির্মিত হবে না বা জাল ধরনের ফাঁদ তৈরি করতে গভীর করা হবে না। গ্লাভটি যেকোনো ওজনের হতে পারে।
- 1.14 প্রথম বেসম্যান বা ক্যাচার ছাড়া প্রতিটি ফিল্ডার একটি চামড়ার গ্লাভ ব্যবহার বা পরতে পারে। গ্লাভের আকারের মাপ গ্লাভের সামনের দিক বা বল গ্রহণকারী দিক মাপ করে নিতে হবে। যন্ত্র বা মাপার টেপটি মাপা হচ্ছে এমন আইটেমের পৃষ্ঠ বা বৈশিষ্ট্যের সাথে যোগাযোগ করাতে হবে এবং প্রক্রিয়ায় সমস্ত কনট্যুর অনুসরণ করতে হবে। গ্লাভটি 4 আঙুলের যেকোনো একটির ডগা থেকে বল পকেটের মধ্য দিয়ে গ্লাভের নিচের প্রান্ত বা হিল পর্যন্ত 12" এর বেশি পরিমাপ করবে না। গ্লাভটি প্রস্থে 7 3/4" এর বেশি পরিমাপ করবে না, প্রথম আঙুলের গোড়ায় ভিতরের সীম থেকে, অন্যান্য আঙুলের গোড়া বরাবর, গ্লাভের কনিষ্ঠা আঙুলের প্রান্তের বাইরের প্রান্ত পর্যন্ত মাপা। থাম্ব এবং প্রথম আঙুলের মধ্যবর্তী স্থান বা এলাকা, যাকে ক্রচ বলা হয়, চামড়ার ওয়েবিং বা ব্যাক স্টপ দিয়ে ভরাট করা যেতে পারে। ওয়েবিংটি সম্পূর্ণভাবে ক্রচ এলাকা বন্ধ করতে মানক চামড়ার দুটি প্লাই দিয়ে নির্মিত হতে পারে, অথবা এটি চামড়ার তৈরি টানেলের একটি সিরিজ, অথবা চামড়ার প্যানেলের একটি সিরিজ, অথবা চামড়ার থং লেসিং দিয়ে নির্মিত হতে পারে। ওয়েবিংটি জাল ধরনের ফাঁদ তৈরি করতে প্যাঁচানো বা মোড়ানো লেসিং দিয়ে নির্মিত হতে পারে না। যখন ওয়েবিং সম্পূর্ণ ক্রচ এলাকা ঢাকতে তৈরি করা হয়, তখন ওয়েবিংটি নমনীয় হওয়ার জন্য নির্মিত হতে পারে। যখন সিরিজের অংশ দিয়ে নির্মিত হয়, সেগুলো একসাথে যুক্ত করতে হবে। এই অংশগুলো এমনভাবে নির্মিত হতে পারবে না যাতে অংশের পাশের বাঁকে ডিপ্রেশন তৈরি হতে পারে। ওয়েবিংটি ক্রচ খোলার আকার নিয়ন্ত্রণ করতে তৈরি করতে হবে। ক্রচ খোলার উপরে 4 1/2" এর বেশি নয়, গভীরে 5 3/4" এর বেশি নয় এবং এর নিচে প্রস্থে 3 1/2" হবে। ক্রচের খোলার উপরের নিচে যেকোনো বিন্দুতে 4 1/2" এর বেশি হবে না। ওয়েবিংটি প্রতিটি পাশে এবং ক্রচের উপরে ও নিচে সুরক্ষিত করতে হবে। সংযুক্তি চামড়ার লেসিং দিয়ে করতে হবে, এই সংযোগগুলো সুরক্ষিত করতে হবে। যদি সেগুলো প্রসারিত হয় বা ঢিলা হয়ে যায়, সেগুলোকে তাদের যথাযথ অবস্থায় সমন্বয় করতে হবে। গ্লাভটি যেকোনো ওজনের হতে পারে।

- 1.15 (a) পিচারের গ্লাভ সমস্ত সেলাই, লেসিং এবং ওয়েবিং সহ রঙে অভিন্ন হতে হবে। পিচারের গ্লাভ সাদা বা ধূসর হতে পারবে না।
- (b) কোনো পিচার তার গ্লাভের সাথে গ্লাভের থেকে ভিন্ন রঙের কোনো বিদেশী পদার্থ সংযুক্ত করতে পারবে না।
- 1.16 একটি পেশাদার লিগ হেলমেট ব্যবহারের সাথে সম্পর্কিত নিম্নলিখিত নিয়ম গ্রহণ করবে:
- (a) সমস্ত খেলোয়াড় ব্যাটিং করার সময় কিছু ধরনের প্রতিরক্ষামূলক হেলমেট ব্যবহার করবে।
- (b) ন্যাশনাল অ্যাসোসিয়েশন লিগে সমস্ত খেলোয়াড় ব্যাটিং করার সময় ডাবল ইয়ার ফ্ল্যাপ হেলমেট পরবে।
- (c) 1983 চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুম থেকে শুরু করে এবং তার পরের প্রতিটি মৌসুমে মেজর লিগে প্রবেশকারী সমস্ত খেলোয়াড়কে সিঙ্গেল ইয়ার ফ্ল্যাপ হেলমেট (অথবা খেলোয়াড়ের পছন্দে, ডাবল ইয়ার ফ্ল্যাপ হেলমেট) পরতে হবে, সেই খেলোয়াড়দের ছাড়া যারা 1982 মৌসুমে মেজর লিগে ছিলেন এবং যারা, সেই মৌসুমে রেকর্ড অনুযায়ী, সিঙ্গেল ইয়ার ফ্ল্যাপ হেলমেট পরার বিরোধিতা করেছিলেন।
- (d) সমস্ত ক্যাচার তাদের অবস্থানে ফিল্ডিং করার সময় ক্যাচারের প্রতিরক্ষামূলক হেলমেট পরবে।
- 1.17 বেস, পিচারের প্লেট, বেসবল, ব্যাট, ইউনিফর্ম, ক্যাচারের মিট, প্রথম বেসম্যানের গ্লাভ, ইনফিল্ডার এবং আউটফিল্ডারদের গ্লাভ এবং প্রতিরক্ষামূলক হেলমেট সহ তবে সীমাবদ্ধ নয় এমন খেলার সরঞ্জাম, এই নিয়মের বিধানগুলিতে বিস্তারিত হিসাবে, পণ্যের কোনো অযাচিত বাণিজ্যিকীকরণ থাকতে পারবে না। এই ধরনের কোনো সরঞ্জামে প্রস্তুতকারকের পদবি প্রস্তুতকারকের লোগো বা আইটেমের ব্র্যান্ড নামের আকার ও বিষয়বস্তুর ক্ষেত্রে রুচিশীল হতে হবে। এই ধারা 1.17 এর বিধানগুলি শুধুমাত্র পেশাদার লিগের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে।
- NOTE: যেসব প্রস্তুতকারক পেশাদার বেসবল লিগের জন্য বেসবল সরঞ্জামে উদ্ভাবনী পরিবর্তনের পরিকল্পনা করেন তাদের উৎপাদনের আগে অফিসিয়াল প্লেয়িং রুলস কমিটির কাছে তা জমা দেওয়া উচিত।
- BASEBALL RULES: 2.00 DEFINITIONS OF TERMS
- ADJUDGED হল আম্পায়ারের একটি বিচারিক সিদ্ধান্ত।
- একটি APPEAL হল আক্রমণকারী দল নিয়ম লঙ্ঘন করেছে বলে দাবি করার সময় একজন ফিল্ডারের কাজ।
- একটি BALK হল বেসে রানার বা রানার থাকা অবস্থায় পিচারের একটি অবৈধ কাজ, যা সমস্ত রানারকে একটি বেস এগিয়ে যাওয়ার অধিকার দেয়।
- একটি BALL হল এমন একটি পিচ যা উড়ন্ত অবস্থায় স্ট্রাইক জোনে প্রবেশ করে না এবং ব্যাটার দ্বারা আঘাত করা হয় না। যদি পিচটি মাটি স্পর্শ করে এবং স্ট্রাইক জোনের মধ্য দিয়ে বাউন্স করে তবে এটি একটি "বল"। যদি এই ধরনের পিচ ব্যাটারকে স্পর্শ করে, তাকে প্রথম বেস দেওয়া হবে। যদি ব্যাটার দুই স্ট্রাইকের পরে এই ধরনের পিচে সুইং করে, তবে বলটি ধরা যাবে না, নিয়ম 6.05 (c) এবং 6.09 (b) এর উদ্দেশ্যে। যদি ব্যাটার এই ধরনের পিচে আঘাত করে, পরবর্তী ক্রিয়া একই হবে যেন সে উড়ন্ত অবস্থায় বলটি আঘাত করেছে।
- একটি BASE হল চারটি বিন্দুর একটি যা রান স্কোর করার জন্য রানারকে স্পর্শ করতে হবে; সাধারণত বেস পয়েন্ট চিহ্নিত করে এমন ক্যানভাস ব্যাগ এবং রাবার প্লেটের ক্ষেত্রে বেশি ব্যবহৃত হয়।
- একজন BASE COACH হলেন ইউনিফর্ম পরিহিত একজন দল সদস্য যিনি ব্যাটার এবং রানারদের নির্দেশ দিতে প্রথম বা তৃতীয় বেসে কোচের বক্সে অবস্থান করেন।
- একটি BASE ON BALLS হল প্রথম বেসের একটি পুরস্কার যা সেই ব্যাটারকে দেওয়া হয় যিনি তার ব্যাটিং সময়ে স্ট্রাইক জোনের বাইরে চারটি পিচ পান।
- একজন BATTER হলেন একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় যিনি ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান নেন।
- BATTER RUNNER হল এমন একটি শব্দ যা সেই আক্রমণকারী খেলোয়াড়কে চিহ্নিত করে যিনি সবেমাত্র তার ব্যাটিং সময় শেষ করেছেন যতক্ষণ না তাকে আউট করা হয় বা যে খেলায় তিনি রানার হয়েছিলেন তা শেষ হয়।
- BATTER'র BOX হল সেই এলাকা যার মধ্যে ব্যাটার তার ব্যাটিং সময়ে দাঁড়াবেন।

- BATTERY হলেন পিচার এবং ক্যাচার।
- BENCH OR DUGOUT হল খেলোয়াড়, বিকল্প এবং অন্যান্য ইউনিফর্ম পরিহিত দল সদস্যদের জন্য সংরক্ষিত বসার সুবিধা যখন তারা সক্রিয়ভাবে খেলার মাঠে নিযুক্ত থাকে না।
- একটি BUNT হল একটি ব্যাটেড বল যেখানে সুইং করা হয়নি, কিন্তু ইচ্ছাকৃতভাবে ব্যাট দিয়ে আঘাত করা হয়েছে এবং ইনফিল্ডের মধ্যে ধীরে ধীরে ট্যাপ করা হয়েছে।
- একটি CATCH হল একজন ফিল্ডারের কাজ যেখানে তিনি উড়ন্ত অবস্থায় বলটি তার হাত বা গ্লাভে নিরাপদে দখল করেন এবং দৃঢ়ভাবে ধরে রাখেন; তবে শর্ত থাকে যে তিনি দখল করার জন্য তার টুপি, প্রোটেক্টর, পকেট বা তার ইউনিফর্মের অন্য কোনো অংশ ব্যবহার করেন না। তবে এটি ক্যাচ নয়, যদি বলের সাথে তার সংস্পর্শের সাথে সাথে বা ঠিক পরে, তিনি একজন খেলোয়াড়ের সাথে বা দেয়ালের সাথে সংঘর্ষ করেন, বা তিনি পড়ে যান এবং এই ধরনের সংঘর্ষ বা পড়ে যাওয়ার ফলে বলটি ফেলে দেন। এটি ক্যাচ নয় যদি একজন ফিল্ডার একটি ফ্লাই বল স্পর্শ করেন যা kemudian আক্রমণকারী দলের একজন সদস্য বা আম্পায়ারকে আঘাত করে এবং তারপর অন্য একজন প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড় দ্বারা ধরা পড়ে। যদি ফিল্ডার ক্যাচটি করে থাকেন এবং ক্যাচের পরে থ্রো করার কাজে বলটি ফেলে দেন, তবে বলটি ধরা হয়েছে বলে adjudged হবে। ক্যাচের বৈধতা প্রতিষ্ঠার ক্ষেত্রে, ফিল্ডারকে বলটি যথেষ্ট সময় ধরে রাখতে হবে যাতে প্রমাণ হয় যে তিনি বলের সম্পূর্ণ নিয়ন্ত্রণ পেয়েছেন এবং বলটি ছাড়া তাঁর স্বেচ্ছায় ও ইচ্ছাকৃত। একটি ক্যাচ বৈধ যদি বলটি শেষ পর্যন্ত যেকোনো ফিল্ডার দ্বারা ধরা হয়, যদিও জাগল করা হয়, বা মাটি স্পর্শ করার আগে অন্য ফিল্ডার দ্বারা ধরা হয়। প্রথম ফিল্ডার বলটি স্পর্শ করার সাথে সাথেই রানাররা তাদের বেস ত্যাগ করতে পারে। একজন ফিল্ডার ক্যাচ করার জন্য বেড়া, রেলিং, দড়ি বা অন্য সীমানা রেখার উপরে পৌঁছাতে পারেন। তিনি রেলিংয়ের উপরে বা ক্যানভাসের উপরে লাফ দিতে পারেন যা ফাউল মাটিতে থাকতে পারে। যখন একজন ফিল্ডার বল ধরার জন্য বেড়া, রেলিং, দড়ি বা স্ট্যান্ডের উপরে পৌঁছান তখন কোনো হস্তক্ষেপ অনুমোদিত হবে না। তিনি নিজের ঝুঁকিতে এটি করেন। যদি একজন ফিল্ডার, ডাগআউটের প্রান্তে ক্যাচ করার চেষ্টা করে, "ধরে রাখা" হয় এবং উভয় দলের একজন বা একাধিক খেলোয়াড় দ্বারা আপাত পতন থেকে বিরত রাখা হয় এবং ক্যাচটি করা হয়, তবে তা অনুমোদিত হবে।
- CATCHER হলেন সেই ফিল্ডার যিনি হোম বেসের পিছনে তার অবস্থান নেন।
- CATCHER'র BOX হল সেই এলাকা যার মধ্যে ক্যাচার দাঁড়াবেন যতক্ষণ না পিচার বলটি ডেলিভারি করেন।
- CLUB হলেন একজন ব্যক্তি বা ব্যক্তিদের একটি গোষ্ঠী যারা দলের কর্মী সংগ্রহ, খেলার মাঠ এবং প্রয়োজনীয় সুবিধা প্রদান এবং লিগের সাথে সম্পর্কের ক্ষেত্রে দলের প্রতিনিধিত্ব করার জন্য দায়ী।
- একজন COACH হলেন ইউনিফর্ম পরিহিত একজন দল সদস্য যিনি ম্যানেজার দ্বারা নিযুক্ত হন ম্যানেজার নির্ধারিত দায়িত্ব পালনের জন্য, যেমন কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় বেস কোচ হিসাবে কাজ করা।
- একটি DEAD BALL হল একটি বল যা বৈধভাবে তৈরি খেলার সাময়িক স্থগিতাদেশের কারণে খেলার বাইরে।
- DEFENSE (বা DEFENSIVE) হল দল, বা দলের যেকোনো খেলোয়াড়, যারা ফিল্ডিংয়ে রয়েছে।
- একটি DOUBLE PLAY হল প্রতিরক্ষার একটি খেলা যেখানে ধারাবাহিক ক্রিয়ার ফলে দুইজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় আউট হন, তবে শর্ত থাকে যে আউট হওয়ার মধ্যে কোনো ত্রুটি না থাকে।
- (a) একটি ফোর্স ডাবল প্লে হল এমন একটি যেখানে উভয় আউটই ফোর্স প্লে।
- (b) একটি রিভার্স ফোর্স ডাবল প্লে হল এমন একটি যেখানে প্রথম আউটটি ফোর্স প্লে এবং দ্বিতীয় আউটটি এমন একজন রানারের উপর করা হয় যার জন্য প্রথম আউটের কারণে ফোর্সটি সরানো হয়েছে। রিভার্স ফোর্স প্লের উদাহরণ: প্রথম বেসে রানার, একজন আউট; ব্যাটার প্রথম বেসম্যানের দিকে গ্রাউন্ড করে, যিনি প্রথম বেসে পদার্পণ করেন (একজন আউট) এবং দ্বিতীয় আউটের জন্য (একটি ট্যাগ প্লে) দ্বিতীয় বেসম্যান বা শর্টস্টপের দিকে থ্রো করেন। আরেকটি উদাহরণ: বেস লোডেড, কেউ আউট নেই; ব্যাটার তৃতীয় বেসম্যানের দিকে গ্রাউন্ড

করে, যিনি তৃতীয় বেসে পদার্পণ করেন (একজন আউট); তারপর দ্বিতীয় আউটের জন্য (ট্যাগ প্লে) ক্যাচারের দিকে থ্রো করেন।

- DUGOUT (BENCH এর সংজ্ঞা দেখুন)
- একটি FAIR BALL হল একটি ব্যাটেড বল যা হোম এবং প্রথম বেসের মধ্যে বা হোম এবং তৃতীয় বেসের মধ্যে ফেয়ার গ্রাউন্ডে থেমে যায়, অথবা যা প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করে আউটফিল্ডের দিকে বাউন্স করার সময় ফেয়ার অঞ্চলে বা তার উপরে থাকে, অথবা যা প্রথম, দ্বিতীয় বা তৃতীয় বেস স্পর্শ করে, অথবা যা প্রথমে প্রথম বেস বা তৃতীয় বেসের উপরে বা তার পরেও ফেয়ার অঞ্চলে পড়ে, অথবা যা ফেয়ার অঞ্চলে বা তার উপরে থাকা অবস্থায় আম্পায়ার বা খেলোয়াড়ের ব্যক্তিকে স্পর্শ করে, অথবা যা ফেয়ার অঞ্চলের উপরে থাকা অবস্থায় উড়ন্ত অবস্থায় খেলার মাঠের বাইরে চলে যায়। একটি ফেয়ার ফ্লাই বল এবং ফাউল লাইনের আপেক্ষিক অবস্থান অনুসারে বিচার করতে হবে, ফাউল পোল সহ, এবং ফিল্ডার বলটি স্পর্শ করার সময় ফেয়ার বা ফাউল অঞ্চলে ছিলেন কিনা তা নয়। যদি একটি ফ্লাই বল হোম এবং প্রথম বেসের মধ্যে বা হোম এবং তৃতীয় বেসের মধ্যে ইনফিল্ডে অবতরণ করে এবং তারপর কোনো খেলোয়াড় বা আম্পায়ারকে স্পর্শ না করে এবং প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করার আগে ফাউল অঞ্চলে বাউন্স করে, তবে এটি একটি ফাউল বল; অথবা যদি বলটি ফাউল অঞ্চলে থেমে যায় বা ফাউল অঞ্চলে একজন খেলোয়াড় দ্বারা স্পর্শ করা হয়, তবে এটি একটি ফাউল বল। যদি একটি ফ্লাই বল প্রথম বা তৃতীয় বেসের উপরে বা তার পরে অবতরণ করে এবং তারপর ফাউল অঞ্চলে বাউন্স করে, তবে এটি একটি ফেয়ার হিট। ক্লাবগুলো ক্রমবর্ধমানভাবে বেড়ার লাইনে লম্বা ফাউল পোল স্থাপন করছে যার পাশে ফেয়ার অঞ্চলে বেড়ার উপরে একটি তারের জাল বিস্তৃত থাকে যাতে আম্পায়াররা আরও সঠিকভাবে ফেয়ার এবং ফাউল বল বিচার করতে পারেন।
- FAIR TERRITORY হল খেলার মাঠের সেই অংশ যা প্রথম বেস এবং তৃতীয় বেস লাইন সহ, হোম বেস থেকে খেলার মাঠের বেড়ার নিচ পর্যন্ত এবং লম্বভাবে উপরের দিকে। সমস্ত ফাউল লাইন ফেয়ার অঞ্চলে রয়েছে।
- একজন FIELDER হলেন যেকোনো প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড়।
- FIELDER'র CHOICE হলেন একজন ফিল্ডারের কাজ যিনি একটি ফেয়ার গ্রাউন্ডার পরিচালনা করেন এবং ব্যাটার রানারকে আউট করার জন্য প্রথম বেসে থ্রো করার পরিবর্তে পূর্ববর্তী রানারকে আউট করার চেষ্টায় অন্য বেসে থ্রো করেন। শব্দটি স্কোররারাও ব্যবহার করেন
- একটি FLY BALL হল একটি ব্যাটেড বল যা উড়ন্ত অবস্থায় উচ্চে যায়।
- একটি FORCE PLAY হল এমন একটি খেলা যেখানে একজন রানার ব্যাটার রানার হওয়ার কারণে বৈধভাবে বেস দখলের অধিকার হারান। এই খেলা সম্পর্কে বিভ্রান্তি দূর হয় যদি মনে রাখা হয় যে প্রায়শই খেলার সময় "ফোর্স" পরিস্থিতি সরানো হয়। উদাহরণ: প্রথম বেসে একজন, একজন আউট, বলটি তীক্ষ্ণভাবে প্রথম বেসম্যানের দিকে আঘাত করা হয় যিনি ব্যাগ স্পর্শ করেন এবং ব্যাটার রানার আউট হন। সেই মুহূর্তে ফোর্স সরানো হয় এবং দ্বিতীয় বেসে অগ্রসর হওয়া রানারকে ট্যাগ করতে হবে। যদি তৃতীয় বা দ্বিতীয় বেসে একজন রানার থাকতেন, এবং এই রানারদের মধ্যে কেউ দ্বিতীয় বেসে ট্যাগ আউট হওয়ার আগে স্কোর করতেন, তবে রানটি গণনা করা হত। যদি প্রথম বেসম্যান দ্বিতীয় বেসে থ্রো করতেন এবং বলটি kemudian প্রথম বেসে ফেরত দেওয়া হত, তবে দ্বিতীয় বেসে খেলাটি একটি ফোর্স আউট ছিল, যা দুই আউট করে, এবং রানারের আগে প্রথম বেসে ফেরত থ্রো তিন আউট করত। সেই ক্ষেত্রে, কোনো রান স্কোর করত না। উদাহরণ: ফোর্স আউট নয়। একজন আউট। প্রথম এবং তৃতীয় বেসে রানার। ব্যাটার ফ্লাই আউট। দুই আউট। তৃতীয় বেসে রানার ট্যাগ আপ করেন এবং স্কোর করেন। প্রথম বেসে রানার ফিল্ডারের থ্রো প্রথম বেসম্যানের কাছে পৌঁছানোর আগে রিটাচ করার চেষ্টা করেন, কিন্তু সময়মতো ফিরে যেতে পারেন না এবং আউট হন। তিন আউট। যদি, আম্পায়ারের বিচারে, তৃতীয় বেসের রানার প্রথম বেসে বল ধরে রাখার আগে হোম স্পর্শ করেন, তবে রানটি গণনা করা হয়।
- একটি FOUL BALL হলো একটি ব্যাট করা বল যা হোম এবং প্রথম বেসের মধ্যে, অথবা হোম এবং তৃতীয় বেসের মধ্যে ফাউল টেরিটরিতে থেমে যায়, অথবা যা ফাউল টেরিটরির উপর দিয়ে প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করে

বাউন্ড করে, অথবা যা প্রথমে প্রথম বা তৃতীয় বেসের বাইরে ফাউল টেরিটরিতে পড়ে, অথবা যা ফাউল টেরিটরিতে বা তার উপর থাকা অবস্থায় কোনো আম্পায়ার বা খেলোয়াড়ের ব্যক্তি, বা প্রাকৃতিক মাটির জন্য বহিরাগত কোনো বস্তুকে স্পর্শ করে। একটি ফাউল ফ্লাই বল এবং ফাউল লাইনের আপেক্ষিক অবস্থান অনুসারে বিচার করতে হবে, ফাউল পোল সহ, এবং ইনফিল্ডার বল স্পর্শ করার সময় ফাউল বা ফেয়ার টেরিটরিতে আছে কিনা তা দিয়ে নয়। একটি ব্যাট করা বল যা কোনো ফিল্ডার স্পর্শ করেনি, যা পিচারের রাবার আঘাত করে এবং হোম ও প্রথমের মধ্যে, বা হোম ও তৃতীয় বেসের মধ্যে ফাউল টেরিটরিতে প্রতিক্ষিপ্ত হয়, তা একটি ফাউল বল।

- FOUL TERRITORY হলো খেলার মাঠের সেই অংশ যা প্রথম এবং তৃতীয় বেস লাইন বেড়া পর্যন্ত এবং লম্বভাবে উপরের দিকে বর্ধিত𝔍分的 বাইরে।
- একটি FOUL TIP হলো একটি ব্যাট করা বল যা ব্যাট থেকে তীক্ষ্ণ এবং সরাসরি ক্যাচারের হাতে যায় এবং বৈধভাবে ধরা পড়ে। এটি একটি ফাউল টিপ নয় যদি না ধরা পড়ে এবং যে কোনো ফাউল টিপ যা ধরা পড়ে তা একটি স্ট্রাইক, এবং বলটি খেলায় থাকে। এটি একটি ক্যাচ নয় যদি এটি একটি প্রতিক্ষেপ হয়, যদি না বলটি প্রথমে ক্যাচারের গ্লাভস বা হাত স্পর্শ করে।
- একটি GROUND BALL হলো একটি ব্যাট করা বল যা মাটির কাছাকাছি গড়িয়ে বা বাউন্স করে।
- ILLEGAL (বা ILLEGALLY) এই নিয়মাবলীর পরিপন্থী।
- একটি ILLEGAL PITCH হলো (1) ব্যাটসম্যানের কাছে একটি পিচ যা পিচারের পিভট ফুট পিচারের প্লেটের সাথে contacto না থাকা অবস্থায় দেওয়া হয়; (2) একটি দ্রুত ফেরত পিচ। রানাররা বেসে থাকা অবস্থায় একটি অবৈধ পিচ একটি বক।
- একটি INFIELDER হলো একজন ফিল্ডার যে ইনফিল্ডে একটি অবস্থান দখল করে।
- একটি INFIELD FLY হলো একটি ফেয়ার ফ্লাই বল (লাইন ড্রাইভ বা প্রচেষ্টিত বান্ট সহ নয়) যা প্রথম এবং দ্বিতীয়, বা প্রথম, দ্বিতীয় এবং তৃতীয় বেস দখল থাকা অবস্থায়, দুই আউটের আগে, একজন ইনফিল্ডার সাধারণ প্রচেষ্টায় ধরতে পারে। পিচার, ক্যাচার এবং যে কোনো আউটফিল্ডার যে এই খেলায় ইনফিল্ডে অবস্থান নেয়, এই নিয়মের উদ্দেশ্যে ইনফিল্ডার হিসেবে বিবেচিত হবেন। যখন এটি স্পষ্ট মনে হয় যে একটি ব্যাট করা বল একটি ইনফিল্ড ফ্লাই হবে, আম্পায়ার অবিলম্বে রানারদের সুবিধার্থে "ইনফিল্ড ফ্লাই" ঘোষণা করবেন। যদি বলটি বেসলাইনের কাছে হয়, আম্পায়ার ঘোষণা করবেন "ইনফিল্ড ফ্লাই, যদি ফেয়ার।" বলটি জীবন্ত এবং রানাররা বল ধরা পড়ার ঝুঁকিতে এগিয়ে যেতে পারে, বা বল স্পর্শ করার পরে পুনরায় স্পর্শ করে এগিয়ে যেতে পারে, যেমন কোনো ফ্লাই বলে। যদি হিটটি ফাউল বলে পরিণত হয়, এটি অন্য যেকোনো ফাউলের মতোই behandি̈ত হয়। যদি একটি ঘোষিত ইনফিল্ড ফ্লাই অক্ষত অবস্থায় মাটিতে পড়তে দেওয়া হয় এবং প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করার আগে ফাউলে বাউন্স করে, এটি একটি ফাউল বল। যদি একটি ঘোষিত ইনফিল্ড ফ্লাই বেসলাইনের বাইরে অক্ষত অবস্থায় মাটিতে পড়ে এবং প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করার আগে ফেয়ারে বাউন্স করে, এটি একটি ইনফিল্ড ফ্লাই। ইনফিল্ড ফ্লাই নিয়মে আম্পায়ারকে রায় দিতে হবে বলটি সাধারণত একজন ইনফিল্ডার দ্বারা পরিচালনা করা যেত কিনা, ঘাস বা বেস লাইনের মতো কোনো ইচ্ছাকৃত সীমাবদ্ধতা দ্বারা নয়। আম্পায়ারকে আরও রায় দিতে হবে যে একটি বল ইনফিল্ড ফ্লাই, এমনকি যদি আউটফিল্ডার দ্বারা পরিচালিত হয়, যদি আম্পায়ারের বিচারে বলটি একজন ইনফিল্ডার দ্বারা সমান সহজে পরিচালনা করা যেত। ইনফিল্ড ফ্লাই কোনোভাবেই একটি আপিল খেলা হিসেবে বিবেচিত হবে না। আম্পায়ারের বিচারই প্রাধান্য পাবে, এবং সিদ্ধান্ত অবিলম্বে নিতে হবে। যখন ইনফিল্ড ফ্লাই নিয়ম আহ্বান করা হয়, রানাররা নিজেদের ঝুঁকিতে এগিয়ে যেতে পারে। যদি ইনফিল্ড ফ্লাই নিয়মে, ইনফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে একটি ফেয়ার বল ফেলে দেয়, নিয়ম 6.05 (L) এর বিধান সত্ত্বেও বলটি খেলায় থাকে। ইনফিল্ড ফ্লাই নিয়ম অগ্রাধিকার পায়।
- IN FLIGHT একটি ব্যাট করা, নিক্ষিপ্ত, বা পিচ করা বল বর্ণনা করে যা এখনও মাটি বা ফিল্ডার ছাড়া অন্য কোনো বস্তু স্পর্শ করেনি।

- IN JEOPARDY একটি পরিভাষা যা নির্দেশ করে যে বলটি খেলায় আছে এবং একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় আউট হতে পারে।
- INTERFERENCE
- (ক) আক্রমণকারী হস্তক্ষেপ হলো ব্যাটিংকারী দলের একটি কাজ যা কোনো ফিল্ডারের খেলা করার প্রচেষ্টায় হস্তক্ষেপ করে, বাধা দেয়, বাধাগ্রস্ত করে, প্রতিবন্ধকতা সৃষ্টি করে বা বিভ্রান্ত করে। যদি আম্পায়ার হস্তক্ষেপের জন্য ব্যাটসম্যান, ব্যাটসম্যান রানার, বা একজন রানারকে আউট ঘোষণা করেন, তবে অন্য সমস্ত রানারকে আম্পায়ারের বিচারে হস্তক্ষেপের সময় বৈধভাবে স্পর্শ করা শেষ বেসে ফিরে যেতে হবে, যদি না এই নিয়মাবলীতে অন্যথায় বিধান থাকে। যদি ব্যাটসম্যান রানার প্রথম বেসে না পৌঁছে থাকেন, সমস্ত রানার পিচের সময় সর্বশেষ দখলকৃত বেসে ফিরে যাবে।
- (খ) প্রতিরক্ষামূলক হস্তক্ষেপ হলো একজন ফিল্ডারের একটি কাজ যা ব্যাটসম্যানকে একটি পিচ আঘাত করতে বাধা দেয় বা প্রতিরোধ করে।
- (গ) আম্পায়ারের হস্তক্ষেপ ঘটে (1) যখন একজন আম্পায়ার চুরি করা বেস প্রতিরোধ করার প্রচেষ্টায় ক্যাচারের নিক্ষেপে বাধা দেন, প্রতিবন্ধকতা সৃষ্টি করেন বা প্রতিরোধ করেন, অথবা (2) যখন একটি ফেয়ার বল কোনো ফিল্ডার অতিক্রম করার আগে ফেয়ার টেরিটরিতে একজন আম্পায়ারকে স্পর্শ করে।
- (ঘ) দর্শক হস্তক্ষেপ ঘটে যখন একজন দর্শক গ্যালারি থেকে হাত বাড়িয়ে দেন, বা খেলার মাঠে যান, এবং একটি জীবন্ত বল স্পর্শ করেন।
- যেকোনো হস্তক্ষেপে বলটি মৃত।
- THE LEAGUE হলো ক্লাবগুলির একটি গ্রুপ যাদের দলগুলি এই নিয়মাবলীর অধীনে লীগ চ্যাম্পিয়নশিপের জন্য পূর্বনির্ধারিত সময়সূচিতে একে অপরের বিরুদ্ধে খেলে।
- LEGAL (বা LEGALLY) এই নিয়মাবলীর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।
- একটি LIVE BALL হলো একটি বল যা খেলায় আছে।
- একটি LINE DRIVE হলো একটি ব্যাট করা বল যা ব্যাট থেকে মাটি স্পর্শ না করে একজন ফিল্ডারের কাছে তীক্ষ্ণ এবং সরাসরি যায়।
- MANAGER হলো একজন ব্যক্তি যিনি ক্লাব দ্বারা নিযুক্ত হন মাঠে দলের কাজকর্মের জন্য দায়ী হতে, এবং আম্পায়ার এবং বিপক্ষ দলের সাথে যোগাযোগে দলের প্রতিনিধিত্ব করতে। একজন খেলোয়াড়কে ম্যানেজার নিযুক্ত করা যেতে পারে।
- (খ) ম্যানেজার আম্পায়ারকে অবহিত করতে পারেন যে তিনি নিয়মাবলীতে নির্ধারিত নির্দিষ্ট দায়িত্ব একজন খেলোয়াড় বা কোচকে অর্পণ করেছেন, এবং এই ধরনের মনোনীত প্রতিনিধির যেকোনো কাজ সরকারি হবে। ম্যানেজার সর্বদা তার দলের আচরণ, সরকারি নিয়মাবলী পালন, এবং আম্পায়ারদের প্রতি সম্মানের জন্য দায়ী থাকবেন।
- (গ) যদি ম্যানেজার মাঠ ছেড়ে যান, তিনি একজন খেলোয়াড় বা কোচকে তার বিকল্প হিসেবে মনোনীত করবেন, এবং এই ধরনের বিকল্প ম্যানেজারের ম্যানেজারের দায়িত্ব, অধিকার এবং Responsibilities থাকবে। যদি ম্যানেজার ছেড়ে যাওয়ার আগে তার বিকল্প মনোনীত করতে ব্যর্থ হন বা অস্বীকার করেন, প্রধান আম্পায়ার একজন দলীয় সদস্যকে বিকল্প ম্যানেজার হিসেবে মনোনীত করবেন।
- OBSTRUCTION হলো একজন ফিল্ডারের কাজ যিনি, বলের দখলে না থাকা অবস্থায় এবং বল ফিল্ডিং করার কাজে না থাকা অবস্থায়, কোনো রানারের অগ্রগতিতে বাধা দেন। যদি একজন ফিল্ডার একটি নিক্ষিপ্ত বল পেতে চলেছেন এবং বলটি সরাসরি ফিল্ডারের দিকে এবং যথেষ্ট কাছাকাছি থাকে যাতে তাকে বল পেতে তার অবস্থান নিতে হয়, তাকে "বল ফিল্ডিং করার কাজে" থাকতে পারে বলে বিবেচনা করা যেতে পারে। একজন ফিল্ডার বল ফিল্ডিং করার কাজে আছেন কিনা তা সম্পূর্ণভাবে আম্পায়ারের বিচারের উপর নির্ভর করে। একজন ফিল্ডার

বল ফিল্ডিং করার চেষ্টা করার পরে এবং ব্যর্থ হওয়ার পরে, তিনি আর "ফিল্ডিং করার কাজে" থাকতে পারেন না। উদাহরণস্বরূপ: একজন ইনফিল্ডার একটি গ্রাউন্ড বলের দিকে ডুব দেন এবং বলটি তাকে অতিক্রম করে যায় এবং তিনি মাটিতে শুয়ে থাকা চালিয়ে যান এবং রানারের অগ্রগতি বিলম্বিত করেন, তিনি খুব সম্ভবত রানারকে বাধা দিয়েছেন।

- OFFENSE হলো ব্যাটিংকারী দল, বা দলের যেকোনো খেলোয়াড়।
- OFFICIAL SCORER। নিয়ম 10.00 দেখুন।
- একটি OUT হলো একটি আক্রমণকারী দলের ব্যাটিংয়ের সময়ে প্রয়োজনীয় তিনটি আউটের একটি।
- একটি OUTFIELDER হলো একজন ফিল্ডার যে আউটফিল্ডে একটি অবস্থান দখল করে, যা খেলার মাঠের হোম বেস থেকে সবচেয়ে দূরবর্তী এলাকা।
- একটি PENALTY হলো একটি অবৈধ কাজের পরে এই নিয়মাবলীর প্রয়োগ।
- একজন খেলোয়াড় বা আম্পায়ারের PERSON হলো তার শরীরের যেকোনো অংশ, তার পোশাক বা তার সরঞ্জাম।
- একটি PITCH হলো পিচার দ্বারা ব্যাটসম্যানের কাছে দেওয়া একটি বল। একজন খেলোয়াড়ের অন্য খেলোয়াড়ের কাছে বলের অন্যান্য সমস্ত ডেলিভারি নিক্ষিপ্ত বল।
- একটি PITCHER হলো ব্যাটসম্যানের কাছে পিচ দেওয়ার জন্য মনোনীত ফিল্ডার।
- একটি QUICK RETURN পিচ হলো একটি পিচ যা ব্যাটসম্যানকে ভারসাম্যহীনভাবে ধরার স্পষ্ট উদ্দেশ্যে করা হয়। এটি একটি অবৈধ পিচ।
- REGULATION GAME। নিয়ম 4.10 এবং 4.11 দেখুন।
- একটি RETOUCH হলো বৈধভাবে প্রয়োজন অনুসারে একটি বেসে ফিরে আসার রানারের কাজ।
- একটি RUN (বা SCORE) হলো একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড়ের করা স্কোর যিনি ব্যাটসম্যান থেকে রানারে অগ্রসর হন এবং সেই ক্রমে প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় এবং হোম বেস স্পর্শ করেন।
- একটি RUN DOWN হলো বেসের মধ্যে একজন রানারকে আউট করার প্রচেষ্টায় প্রতিরক্ষার কাজ।
- একটি RUNNER হলো একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় যিনি কোনো বেসের দিকে অগ্রসর হচ্ছেন, বা স্পর্শ করছেন, বা ফিরে আসছেন।
- "SAFE" হলো আম্পায়ারের একটি ঘোষণা যে একজন রানার যে বেসের জন্য চেষ্টা করছিলেন তার জন্য তিনি অধিকারী।
- SET POSITION হলো দুটি বৈধ পিচিং অবস্থানের একটি।
- SQUEEZE PLAY হলো একটি খেলা নির্ধারণের পরিভাষা যখন একটি দল, তৃতীয় বেসে একজন রানার নিয়ে, বান্টের মাধ্যমে সেই রানারকে স্কোর করার চেষ্টা করে।
- একটি STRIKE হলো একটি বৈধ পিচ যখন আম্পায়ার দ্বারা তেমন আহ্বান করা হয়, যা_
- (ক) ব্যাটসম্যান দ্বারা আঘাত করা হয় এবং মিস হয়;
- (খ) আঘাত করা হয় না, যদি বলের কোনো অংশ স্ট্রাইক জোনের কোনো অংশ দিয়ে যায়;
- (গ) ব্যাটসম্যান দ্বারা ফাউল করা হয় যখন তার দুই স্ট্রাইকের কম থাকে;
- (ঘ) ফাউলে বান্ট করা হয়;
- (ঙ) ব্যাটসম্যান তাকে আঘাত করার সময় স্পর্শ করে;
- (চ) স্ট্রাইক জোনে উড়ন্ত অবস্থায় ব্যাটসম্যানকে স্পর্শ করে; অথবা
- (ছ) একটি ফাউল টিপ হয়ে যায়।

- STRIKE ZONE হলো হোম প্লেটের উপরের সেই এলাকা যার উপরের সীমা কাঁধের উপরের অংশ এবং ইউনিফর্মের প্যান্টের উপরের অংশের মধ্যবর্তী বিন্দুতে একটি অনুভূমিক রেখা, এবং নিম্ন স্তর হাঁটুর টোপর নিচের ফাঁপা অংশে একটি রেখা। স্ট্রাইক জোন ব্যাটসম্যানের ভঙ্গি থেকে নির্ধারিত হবে যখন ব্যাটসম্যান পিচ করা বলের দিকে দোল দিতে প্রস্তুত হন।
- একটি TAG হলো একজন ফিল্ডারের কাজ যিনি তার হাত বা গ্লাভসে বলটি নিরাপদে এবং দৃঢ়ভাবে ধরে রেখে তার শরীর দিয়ে একটি বেস স্পর্শ করেন; অথবা বল দিয়ে, বা তার হাত বা গ্লাভস দিয়ে বল ধরে রেখে একটি রানারকে স্পর্শ করেন, যখন বলটি তার হাত বা গ্লাভসে নিরাপদে এবং দৃঢ়ভাবে ধরে রাখেন।
- একটি THROW হলো হাত এবং বাহু দিয়ে বলকে একটি নির্দিষ্ট লক্ষ্যে চালিত করার কাজ এবং সর্বদা পিচ থেকে আলাদা করতে হবে।
- একটি TIE GAME হলো একটি নিয়মিত খেলা যা আহ্বান করা হয় যখন প্রতিটি দলের রান সংখ্যা সমান হয়।
- "TIME" হলো আম্পায়ার দ্বারা খেলার বৈধ বাধার ঘোষণা, যার সময় বলটি মৃত।
- TOUCH। একজন খেলোয়াড় বা আম্পায়ারকে স্পর্শ করা মানে তার শরীরের যেকোনো অংশ, তার পোশাক বা তার সরঞ্জাম স্পর্শ করা।
- একটি TRIPLE PLAY হলো প্রতিরক্ষার একটি খেলা যেখানে ধারাবাহিক কাজের ফলে তিনজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় আউট হন, শর্ত থাকে যে আউটের মধ্যে কোনো ত্রুটি নেই।
- একটি WILD PITCH হলো এমন একটি যা এত উঁচু, এত নিচু, বা প্লেট থেকে এত প্রশস্ত যে ক্যাচার সাধারণ প্রচেষ্টায় পরিচালনা করতে পারেন না।
- WIND UP POSITION হলো দুটি বৈধ পিচিং অবস্থানের একটি।
- (ক) খেলার সরঞ্জাম এবং খেলোয়াড়দের সরঞ্জাম নিয়ন্ত্রণকারী সমস্ত নিয়মের কঠোর পালন প্রয়োজন;
- (খ) নিশ্চিত হোন যে সমস্ত খেলার লাইন (চিত্র নং 1 এবং নং 2-এ ভারী লাইন) চুন, চক বা মাটি বা ঘাস থেকে সহজে আলাদা করা যায় এমন অন্য সাদা পদার্থ দিয়ে চিহ্নিত করা হয়েছে;
- (গ) হোম ক্লাব থেকে নিয়মিত বেসবল সরবরাহ গ্রহণ করুন, সংখ্যা এবং তৈরি হোম ক্লাবকে লীগ সভাপতি দ্বারা প্রত্যয়িত করতে হবে। প্রতিটি বল লীগ সভাপতির স্বাক্ষরযুক্ত একটি সিলমোহরকৃত প্যাকেজে আবদ্ধ থাকবে, এবং খেলার সময়ের ঠিক আগে পর্যন্ত সিলমোহর ভাঙা হবে না যখন আম্পায়ার প্রতিটি প্যাকেজ খুলে বল পরীক্ষা করবেন এবং এর চকচকে ভাব দূর করবেন। খেলায় ব্যবহারের জন্য বলের উপযুক্ততা সম্পর্কে আম্পায়ারই একমাত্র বিচারক;
- (ঘ) হোম ক্লাব দ্বারা নিশ্চিত হোন যে অন্তত এক ডজন নিয়মিত রিজার্ভ বল প্রয়োজনে ব্যবহারের জন্য অবিলম্বে উপলব্ধ আছে;
- (1) একটি বল খেলার মাঠের বাইরে বা দর্শক এলাকায় ব্যাট করা হয়েছে;
- (2) একটি বল বিবর্ণ বা আরও ব্যবহারের জন্য অনুপযুক্ত হয়ে পড়েছে;
- (3) পিচার এই ধরনের বিকল্প বলের অনুরোধ করেন। খেলা শেষ হওয়া এবং পূর্বে ব্যবহৃত বল মৃত হওয়া পর্যন্ত আম্পায়ার পিচারকে বিকল্প বল দেবেন না। নিক্ষিপ্ত বা ব্যাট করা বল খেলার মাঠের বাইরে গেলে, রানাররা যে বেসগুলির জন্য অধিকারী সেখানে পৌঁছানো পর্যন্ত বিকল্প বল দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু করা হবে না। হোম রান খেলার মাঠের বাইরে আঘাত করার পরে, হোম রান আঘাতকারী ব্যাটসম্যান প্লেট অতিক্রম না করা পর্যন্ত আম্পায়ার পিচার বা ক্যাচারকে নতুন বল দেবেন না।
- 3.02 কোনো খেলোয়াড় ইচ্ছাকৃতভাবে মাটি, রোজিন, প্যারাফিন, লিকোরিস, স্যান্ড পেপার, এমেরি পেপার বা অন্যান্য বিদেশী পদার্থ দিয়ে ঘষে বলকে বিবর্ণ বা ক্ষতিগ্রস্ত করবেন না।
- 3.05 (ক) নিয়ম 4.01 (ক) এবং 4.01 (খ) অনুসারে প্রধান আম্পায়ারকে দেওয়া ব্যাটিং অর্ডারে নাম দেওয়া পিচার প্রথম ব্যাটসম্যান বা যেকোনো বিকল্প ব্যাটসম্যানের কাছে পিচ করবেন যতক্ষণ না সেই ব্যাটসম্যান

আউট হন বা প্রথম বেসে পৌঁছান, যদি না পিচার আঘাত বা অসুস্থতা অনুভব করেন যা প্রধান আম্পায়ারের বিচারে তাকে পিচিং থেকে অক্ষম করে।

- (খ) যদি পিচার প্রতিস্থাপিত হন, বিকল্প পিচার তখন ব্যাটিংরত ব্যাটসম্যান, বা যেকোনো বিকল্প ব্যাটসম্যানের কাছে পিচ করবেন, যতক্ষণ না সেই ব্যাটসম্যান আউট হন বা প্রথম বেসে পৌঁছান, বা আক্রমণকারী দল আউট না হয়, যদি না বিকল্প পিচার আঘাত বা অসুস্থতা অনুভব করেন যা প্রধান আম্পায়ারের বিচারে তাকে পিচার হিসেবে আরও খেলার জন্য অক্ষম করে।
- (গ) যদি পিচারের জন্য একটি অনুচিত প্রতিস্থাপন করা হয়, আম্পায়ার সঠিক পিচারকে খেলায় ফিরে যাওয়ার নির্দেশ দেবেন যতক্ষণ না এই নিয়মের বিধান পূর্ণ হয়। যদি অনুচিত পিচারকে পিচ করার অনুমতি দেওয়া হয়, তার ফলে কোনো খেলা বৈধ। অনুচিত পিচার ব্যাটসম্যানের কাছে তার প্রথম পিচ করার সাথে সাথে, বা যেকোনো রানার আউট হওয়ার সাথে সাথে সঠিক পিচার হয়ে যান। যদি ম্যানেজার নিয়ম 3.05 (গ) লঙ্ঘন করে পিচার সরানোর চেষ্টা করেন, আম্পায়ার অপরাধী ক্লাবের ম্যানেজারকে অবহিত করবেন যে এটি করা যাবে না। যদি সুযোগবশত, প্রধান আম্পায়ার অবহেলার মাধ্যমে আগত অনুচিত পিচার ঘোষণা করে থাকেন, তবুও অনুচিত পিচার পিচ করার আগে তাকে পরিস্থিতি সংশোধন করতে হবে। একবার অনুচিত পিচার একটি পিচ দিলে তিনি সঠিক পিচার হয়ে যান।
- 3.06 ম্যানেজার যেকোনো প্রতিস্থাপনের বিষয়ে অবিলম্বে প্রধান আম্পায়ারকে অবহিত করবেন এবং প্রধান আম্পায়ারকে বিকল্পের ব্যাটিং অর্ডারে স্থান জানাবেন। যাদের জন্য প্রতিস্থাপন করা হয়েছে এমন খেলোয়াড়রা তাদের দলের সাথে বেঞ্চে থাকতে পারেন বা পিচারদের "ওয়ার্ম আপ" করতে পারেন। যদি ম্যানেজার নিজের জন্য অন্য খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপন করেন, তিনি বেঞ্চ বা কোচের বক্স থেকে তার দলকে পরিচালনা চালিয়ে যেতে পারেন। আম্পায়াররা এমন খেলোয়াড়দের অনুমতি দেবেন না যাদের জন্য প্রতিস্থাপন করা হয়েছে এবং যাদের বেঞ্চে থাকার অনুমতি দেওয়া হয়েছে, কোনো বিপক্ষ খেলোয়াড় বা ম্যানেজার, বা আম্পায়ারদের প্রতি কোনো মন্তব্য সম্বোধন করতে।
- 3.07 প্রধান আম্পায়ার, অবহিত হওয়ার পরে, অবিলম্বে প্রতিটি প্রতিস্থাপন ঘোষণা করবেন, বা ঘোষণা করার ব্যবস্থা করবেন।
- (1) যদি পিচার হন, তিনি পিচারের প্লেটে তার স্থান নেন;
- (2) যদি ব্যাটসম্যান হন, তিনি ব্যাটসম্যানের বক্সে তার স্থান নেন;
- (3) যদি ফিল্ডার হন, তিনি যে ফিল্ডারের প্রতিস্থাপন করেছেন তিনি সাধারণত যে অবস্থান দখল করেন সেখানে পৌঁছান, এবং খেলা শুরু হয়;
- (4) যদি রানার হন, তিনি যে রানারের প্রতিস্থাপন করেছেন তার স্থান নেন।
- (খ) উপরোক্ত উল্লিখিত অঘোষিত বিকল্পদের যে কোনো দ্বারা বা তাদের উপর করা কোনো খেলা বৈধ হবে।
- 3.10 (ক) হোম দলের ম্যানেজারই একমাত্র বিচারক হবেন যে অনুপযুক্ত আবহাওয়ার অবস্থা বা খেলার মাঠের অনুপযুক্ত অবস্থার কারণে খেলা শুরু হবে কিনা, ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলা ছাড়া। EXCEPTION: যেকোনো লীগ তার সভাপতিকে স্থায়ীভাবে অনুমোদন দিতে পারে এই নিয়মের প্রয়োগ সেই লীগের জন্য তার চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুমের শেষ সপ্তাহগুলিতে স্থগিত রাখতে যাতে নিশ্চিত করা যায় যে চ্যাম্পিয়নশিপ প্রতি বছর তার যোগ্যতার ভিত্তিতে নির্ধারিত হয়। যখন চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুমের চূড়ান্ত সিরিজে যেকোনো দুই দলের মধ্যে একটি খেলার স্থগিতাদেশ এবং সম্ভাব্য খেলা না হওয়া লীগের যেকোনো ক্লাবের চূড়ান্ত অবস্থানকে প্রভাবিত করতে পারে, সভাপতি, যেকোনো লীগ ক্লাবের আবেদনে, এই নিয়ম দ্বারা হোম দলের ম্যানেজারকে প্রদত্ত ক্ষমতা গ্রহণ করতে পারেন।
- (খ) প্রথম খেলার প্রধান আম্পায়ারই একমাত্র বিচারক হবেন যে অনুপযুক্ত আবহাওয়ার অবস্থা বা খেলার মাঠের অনুপযুক্ত অবস্থার কারণে ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলা শুরু হবে না।

- (গ) প্রধান আম্পায়ারই একমাত্র বিচারক হবেন যে অনুপযুক্ত আবহাওয়ার অবস্থা বা খেলার মাঠের অনুপযুক্ত অবস্থার কারণে খেলার সময় খেলা স্থগিত করা হবে কিনা এবং কখন; এই ধরনের স্থগিতাদেশের পরে খেলা পুনরায় শুরু হবে কিনা এবং কখন; এবং এই ধরনের স্থগিতাদেশের পরে খেলা সমাপ্ত হবে কিনা এবং কখন। তিনি খেলা স্থগিত করার পরে অন্তত ত্রিশ মিনিট পর্যন্ত খেলা আহ্বান করবেন না। যতক্ষণ তিনি বিশ্বাস করেন খেলা পুনরায় শুরু করার কোনো সম্ভাবনা আছে ততক্ষণ তিনি স্থগিতাদেশ চালিয়ে যেতে পারেন। প্রধান আম্পায়ার সর্বদা একটি খেলা সম্পূর্ণ করার চেষ্টা করবেন। এক বা একাধিক ত্রিশ মিনিট পর্যন্ত স্থগিতাদেশের পরে খেলা পুনরায় শুরু করার তার ক্ষমতা পরম এবং তিনি কেবল তখনই খেলা সমাপ্ত করবেন যখন এটি সম্পূর্ণ করার কোনো সম্ভাবনা নেই বলে মনে হয়।
- 3.12 যখন আম্পায়ার খেলা স্থগিত করেন, তিনি "টাইম" আহ্বান করবেন। আম্পায়ারের "প্লে" আহ্বানে, স্থগিতাদেশ প্রত্যাহার করা হয় এবং খেলা পুনরায় শুরু হয়। "টাইম" আহ্বান এবং "প্লে" আহ্বানের মধ্যে বলটি মৃত।
- 3.13 হোম দলের ম্যানেজার প্রধান আম্পায়ার এবং বিপক্ষ ম্যানেজারের কাছে তার প্রয়োজনীয় মনে হওয়া যেকোনো গ্রাউন্ড রুল উপস্থাপন করবেন যা খেলার মাঠে দর্শকদের উপচে পড়া, এই ধরনের উপচে পড়ায় ব্যাট করা বা নিক্ষিপ্ত বল, বা অন্য কোনো আকস্মিক ঘটনা কভার করে। যদি এই নিয়মগুলি বিপক্ষ ম্যানেজারের কাছে গ্রহণযোগ্য হয়, সেগুলি বৈধ হবে। যদি এই নিয়মগুলি বিপক্ষ ম্যানেজারের কাছে অগ্রহণযোগ্য হয়, প্রধান আম্পায়ার মাঠের অবস্থার দ্বারা প্রয়োজনীয় মনে হওয়া যেকোনো বিশেষ গ্রাউন্ড রুল তৈরি এবং প্রয়োগ করবেন, যা সরকারি খেলার নিয়মাবলীর সাথে বিরোধ করবে না।
- 3.14 আক্রমণকারী দলের সদস্যরা তাদের দল ব্যাটিং করার সময় সমস্ত গ্লাভস এবং অন্যান্য সরঞ্জাম মাঠের বাইরে এবং ডাগআউটে নিয়ে যাবেন। কোনো সরঞ্জাম মাঠে, ফেয়ার বা ফাউল টেরিটরিতে পড়ে থাকবে না।
- NOTE: উপরে ব্যতিক্রমী ব্যক্তিদের জন্য নিয়ম 7.11 দেখুন, এছাড়াও নিয়ম 7.08 (খ) দেখুন।
- ইচ্ছাকৃত বা অনিচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপের প্রশ্নটি ব্যক্তির কাজের ভিত্তিতে সিদ্ধান্ত নিতে হবে। উদাহরণস্বরূপ: একজন ব্যাট বয়, বল পরিচারক, পুলিশ, ইত্যাদি, যিনি নিক্ষিপ্ত বা ব্যাট করা বল দ্বারা স্পর্শ এড়াতে চেষ্টা করেন কিন্তু তবুও বল দ্বারা স্পর্শ হন তিনি অনিচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপে জড়িত হবেন। তবে, যদি তিনি বলটি লাথি মারেন বা এটি তুলে নেন বা এটি ধাক্কা দেন, তা তার চিন্তা যা-ই হয়ে থাকুক না কেন, ইচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপ হিসেবে বিবেচিত হয়।
- PLAY: ব্যাটসম্যান শর্টস্টপের কাছে বল আঘাত করেন, যিনি বল ফিল্ড করেন কিন্তু প্রথম বেসম্যানের পাশ দিয়ে বাইরে ছুড়ে দেন। প্রথম বেসে আক্রমণকারী কোচ, বল দ্বারা আঘাত এড়াতে, মাটিতে পড়ে যান এবং প্রথম বেসম্যান বাইরে নিক্ষিপ্ত বল পুনরুদ্ধারের পথে কোচের সাথে ধাক্কা খান; ব্যাটসম্যান রানার শেষে তৃতীয় বেসে পৌঁছান। প্রশ্ন করা হয় আম্পায়ার কোচের পক্ষ থেকে হস্তক্ষেপ আহ্বান করবেন কিনা। এটি আম্পায়ারের বিচারের উপর নির্ভর করবে এবং যদি আম্পায়ার মনে করেন কোচ খেলায় হস্তক্ষেপ এড়াতে যথাসাধ্য করেছেন, হস্তক্ষেপ আহ্বান করার প্রয়োজন নেই। যদি আম্পায়ারের কাছে মনে হয় কোচ স্পষ্টভাবে কেবল দেখাতে চাইছিলেন যে তিনি হস্তক্ষেপ করছেন না, আম্পায়ার হস্তক্ষেপের রায় দেবেন।
- 3.16 যখন কোনো দর্শক ছোড়া বা ব্যাট করা বলের সাথে হস্তক্ষেপ করে, তখন হস্তক্ষেপের মুহূর্তেই বলটি ডেড হবে এবং আম্পায়ার তার মতে এমন শাস্তি আরোপ করবেন যা হস্তক্ষেপের কাজটিকে নাকচ করে দেবে।
- APPROVED RULING: যদি দর্শকের হস্তক্ষেপ স্পষ্টভাবে কোনো ফিল্ডারকে ফ্লাই বল ক্যাচ করতে বাধা দেয়, তাহলে আম্পায়ার ব্যাটারকে আউট ঘোষণা করবেন। ছোড়া বা ব্যাট করা বল স্ট্যান্ডে গিয়ে দর্শককে স্পর্শ করে খেলার বাইরে চলে যাওয়া—যদিও তা মাঠে ফিরে আসে—এবং দর্শকের মাঠে নেমে আসা বা বাধার উপর দিয়ে, নিচ দিয়ে বা ভেতর দিয়ে হাত বাড়িয়ে খেলায় থাকা বল স্পর্শ করা বা খেলোয়াড়কে স্পর্শ করা বা অন্যভাবে হস্তক্ষেপ করার মধ্যে পার্থক্য রয়েছে। পরের ক্ষেত্রে এটি স্পষ্টতই ইচ্ছাকৃত এবং নিয়ম 3.15-এর মতো ইচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপ হিসেবে এর মোকাবিলা করতে হবে। ব্যাটার ও রানারদের এমন স্থানে রাখতে হবে যেখানে

আম্পায়ারের মতে হস্তক্ষেপ না ঘটলে তারা থাকত। কোনো ফিল্ডার বেড়া, রেলিং, দড়ি বা স্ট্যান্ডের উপর দিয়ে হাত বাড়িয়ে বল ক্যাচ করতে গেলে কোনো হস্তক্ষেপ অনুমোদিত হবে না। সে নিজ দায়িত্বে এটি করে। তবে, যদি কোনো দর্শক এমন বেড়া, রেলিং বা দড়ির খেলার মাঠের দিকের অংশে হাত বাড়ায় এবং স্পষ্টভাবে ফিল্ডারকে বল ক্যাচ করতে বাধা দেয়, তাহলে দর্শকের হস্তক্ষেপের জন্য ব্যাটসম্যানকে আউট ঘোষণা করতে হবে। উদাহরণ: তৃতীয় বেসে রানার, এক আউট এবং ব্যাটার আউটফিল্ডের গভীরে একটি ফ্লাই বল মারল (ফেয়ার বা ফাউল)। দর্শক স্পষ্টভাবে আউটফিল্ডারের ফ্লাই বল ক্যাচ করার প্রচেষ্টায় হস্তক্ষেপ করল। আম্পায়ার দর্শকের হস্তক্ষেপের জন্য ব্যাটারকে আউট ঘোষণা করলেন। ঘোষণার সময় বলটি ডেড। আম্পায়ার সিদ্ধান্ত নিলেন যে বলটি যত দূর মারা হয়েছিল, তাতে ফিল্ডার হস্তক্ষেপের শিকার বলটি ক্যাচ করলে ক্যাচের পরে তৃতীয় বেসের রানার স্কোর করত, তাই রানারকে স্কোর করার অনুমতি দেওয়া হলো। হোম প্লেট থেকে অল্প দূরত্বে এমন ফ্লাই বলের ক্ষেত্রে হস্তক্ষেপ ঘটলে এটি নাও হতে পারে।

- (ক) প্রথমে, হোম ম্যানেজার তার ব্যাটিং অর্ডার প্রধান আম্পায়ারকে দুই কপিতে দেবেন।
- (খ) এরপর, ভিজিটিং ম্যানেজার তার ব্যাটিং অর্ডার প্রধান আম্পায়ারকে দুই কপিতে দেবেন।
- (গ) প্রধান আম্পায়ার নিশ্চিত করবেন যে সংশ্লিষ্ট ব্যাটিং অর্ডারগুলোর মূল ও কপি অভিন্ন, এবং তারপর প্রতিটি ব্যাটিং অর্ডারের একটি কপি বিপক্ষ ম্যানেজারের কাছে পেশ করবেন। আম্পায়ারের রেখে দেওয়া কপিটিই হবে অফিসিয়াল ব্যাটিং অর্ডার। আম্পায়ারের ব্যাটিং অর্ডার পেশ করার মাধ্যমে ব্যাটিং অর্ডারগুলো প্রতিষ্ঠিত হবে। এরপর, নিয়মে উল্লিখিত ব্যতিক্রম ছাড়া কোনো ম্যানেজার কোনো বদল করবেন না।
- 4.03 খেলা শুরুর সময় বা খেলা চলাকালীন বল খেলায় আসার সময়, ক্যাচার ছাড়া অন্য সব ফিল্ডারকে ফেয়ার টেরিটরিতে থাকতে হবে।
- (ক) ক্যাচার নিজেকে সরাসরি প্লেটের পিছনে অবস্থান করাবেন। পিচ ধরতে বা প্লে করতে তিনি যেকোনো সময় তার অবস্থান ছাড়তে পারেন, তবে যখন ব্যাটারকে ইচ্ছাকৃত বেস অন বল দেওয়া হচ্ছে, তখন বল পিচারের হাত ছাড়ার আগ পর্যন্ত ক্যাচারকে উভয় পা ক্যাচারের বক্সের রেখার ভেতরে রেখে দাঁড়াতে হবে।
- PENALTY: বক।
- (খ) পিচার, ব্যাটারের কাছে বল পৌঁছে দেওয়ার কাজে থাকাকালীন, তার বৈধ অবস্থান গ্রহণ করবেন;
- (গ) পিচার ও ক্যাচার ছাড়া, যেকোনো ফিল্ডার ফেয়ার টেরিটরির যেকোনো স্থানে নিজেকে অবস্থান করাতে পারেন;
- (ঘ) ব্যাটার বা স্কোর করার চেষ্টা করা রানার ছাড়া, বল খেলায় থাকাকালীন কোনো আক্রমণকারী খেলোয়াড় ক্যাচারের রেখা অতিক্রম করবেন না।
- 4.05 (ক) আক্রমণকারী দল তার ব্যাটিং পালার সময় মাঠে দুইজন বেস কোচ রাখবে, একজন প্রথম বেসের কাছে এবং একজন তৃতীয় বেসের কাছে।
- (খ) বেস কোচের সংখ্যা দুইজনে সীমাবদ্ধ থাকবে এবং তারা
- (1) দলের ইউনিফর্ম পরিধান করবেন, এবং
- (2) সর্বদা কোচের বক্সের ভেতরে থাকবেন।
- 4.06 (ক) কোনো ম্যানেজার, খেলোয়াড়, বিকল্প খেলোয়াড়, কোচ, ট্রেইনার বা ব্যাটবয় কোনো সময়ে, বেঞ্চ থেকে, কোচের বক্স থেকে বা খেলার মাঠে, বা অন্য কোথাও থেকে:
- (1) দর্শকদের প্রদর্শনীতে শব্দ বা ইশারায় উসকানি দেবে না, বা দেওয়ার চেষ্টা করবে না;
- (3) বল জীবন্ত ও খেলায় থাকাকালীন পিচারকে বক করার চেষ্টা করার স্পষ্ট উদ্দেশ্যে "টাইম" ডাকবে না, বা অন্য কোনো শব্দ বা বাক্যাংশ ব্যবহার করবে না বা কোনো কাজ করবে না।
- 4.08 যখন কোনো খেলোয়াড়ের বেঞ্চের occupants আম্পায়ারের সিদ্ধান্তে তীব্র অসন্তোষ প্রকাশ করে, তখন আম্পায়ার প্রথমে সতর্কতা দেবেন যে এই ধরনের অসন্তোষ বন্ধ করতে হবে। যদি এই ধরনের কাজ চলতে

থাকে:

- 4.09 HOW একটি TEAM SCORES।
- (ক) ইনিং শেষ করতে তিনজন আউট হওয়ার আগে রানার বৈধভাবে প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় ও হোম বেসে এগিয়ে গিয়ে স্পর্শ করলে প্রতিবার একটি রান স্কোর হবে।
- EXCEPTION: যদি রানার এমন কোনো প্লেতে হোম বেসে এগিয়ে যায় যেখানে তৃতীয় আউট হয়, তাহলে রান স্কোর হবে না
- (1) ব্যাটার-রানার প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে;
- (2) কোনো রানার ফোর্স আউট হলে; বা
- (3) কোনো পূর্ববর্তী রানারকে বেসের একটি স্পর্শ করতে ব্যর্থ হওয়ার কারণে আউট ঘোষণা করা হলে।
- (খ) যখন নিয়মিত খেলার শেষার্ধ ইনিংয়ে, বা অতিরিক্ত ইনিংয়ের শেষার্ধে, বেস অন বলে, ব্যাটারকে আঘাত বা বেস পূর্ণ থাকা অবস্থায় অন্য কোনো প্লেতে তৃতীয় বেসের রানারকে এগিয়ে যেতে বাধ্য করার ফলে জয়সূচক রান স্কোর হয়, তখন আম্পায়ার খেলা শেষ ঘোষণা করবেন না যতক্ষণ না তৃতীয় থেকে এগিয়ে যেতে বাধ্য হওয়া রানার হোম বেস স্পর্শ করে এবং ব্যাটার-রানার প্রথম বেস স্পর্শ করে। ব্যতিক্রম হবে যদি ভক্তরা মাঠে ছুটে এসে শারীরিকভাবে রানারকে হোম প্লেট স্পর্শ করতে বা ব্যাটারকে প্রথম বেস স্পর্শ করতে বাধা দেয়। এমন ক্ষেত্রে, আম্পায়াররা ভক্তদের বাধার কারণে রানারকে বেস প্রদান করবেন।
- 4.10 (ক) একটি নিয়মিত খেলা নয় ইনিং নিয়ে গঠিত, যদি না স্কোর সমান হওয়ার কারণে তা বাড়ানো হয়, বা সংক্ষিপ্ত করা হয়
- (1) কারণ হোম দলের নবম ইনিংয়ের নিজেদের অর্ধেকের কোনো প্রয়োজন নেই বা শুধু একটি ভগ্নাংশ প্রয়োজন, বা
- (খ) নয়টি সম্পূর্ণ ইনিং খেলার পর স্কোর সমান থাকলে খেলা চলবে যতক্ষণ না
- (1) একটি সম্পূর্ণ ইনিংয়ের শেষে ভিজিটিং দল হোম দলের চেয়ে বেশি মোট রান স্কোর করে, বা
- (2) হোম দল একটি অসম্পূর্ণ ইনিংয়ে জয়সূচক রান স্কোর করে।
- (গ) যদি কোনো খেলা ডাকা হয়, তা একটি নিয়মিত খেলা:
- (1) যদি পাঁচ ইনিং সম্পূর্ণ হয়েছে;
- (2) যদি হোম দল চার বা চার ও একটি ভগ্নাংশ অর্ধ-ইনিংয়ে ভিজিটিং দলের পাঁচটি সম্পূর্ণ অর্ধ-ইনিংয়ে স্কোর করা রানের চেয়ে বেশি রান স্কোর করে;
- (3) যদি হোম দল পঞ্চম ইনিংয়ের নিজেদের অর্ধেকে স্কোর সমান করতে এক বা একাধিক রান স্কোর করে।
- (ঙ) যদি কোনো খেলা নিয়মিত খেলা হওয়ার আগে ডাকা হয়, আম্পায়ার এটিকে "নো গেম" ঘোষণা করবেন।
- (চ) 4.10(গ)-তে বর্ণিত খেলার কোনো বিন্দুতে বা তার বেশি অগ্রসর হওয়া কোনো নিয়মিত বা স্থগিত খেলার জন্য রেইন চেক সম্মানিত হবে না
- 4.11 একটি নিয়মিত খেলার স্কোর হলো খেলা শেষ হওয়ার মুহূর্তে প্রতিটি দলের স্কোর করা মোট রান সংখ্যা।
- (1) ভিজিটিং দল স্কোর সমান করতে এক বা একাধিক রান স্কোর করেছে এবং হোম দল স্কোর করেনি;
- (3) খেলা একটি নিয়মিত খেলা হয়নি (4 1/2 ইনিংয়ে হোম দল এগিয়ে, বা 5 ইনিংয়ে ভিজিটিং ক্লাব এগিয়ে বা সমান)।
- (4) আবহাওয়া, কারফিউ বা অন্য কারণে খেলা বন্ধ হওয়ার সময় সমান থাকা যেকোনো নিয়মিত খেলা।
- (5) যদি কোনো খেলা নিয়মিত খেলা হওয়ার আগে স্থগিত হয়, এবং অন্য নিয়মিত নির্ধারিত খেলার আগে পুনরায় শুরু হয়, তাহলে নিয়মিত নির্ধারিত খেলাটি সাত ইনিংয়ে সীমাবদ্ধ থাকবে।

- (6) যদি কোনো খেলা নিয়মিত খেলা হওয়ার পরে স্থগিত হয়, এবং অন্য নিয়মিত নির্ধারিত খেলার আগে পুনরায় শুরু হয়, তাহলে নিয়মিত নির্ধারিত খেলাটি নয় ইনিংয়ের খেলা হবে।
- (1) আইন দ্বারা আরোপিত কারফিউ;
- (2) লিগের নিয়মে অনুমোদিত সময়সীমা;
- (3) হোম ক্লাবের নিয়ন্ত্রণাধীন যান্ত্রিক মাঠ ডিভাইসের আলো ব্যর্থতা বা ত্রুটি। (যান্ত্রিক মাঠ ডিভাইসের মধ্যে স্বয়ংক্রিয় টারপলিন বা পানি অপসারণের যন্ত্রপাতি অন্তর্ভুক্ত থাকবে)।
- (4) অন্ধকার, যখন আইন আলো জ্বালানোতে বাধা দেয়।
- (i) ভিজিটিং দল স্কোর সমান করতে এক বা একাধিক রান স্কোর করেছে, এবং হোম দল স্কোর করেনি।
- (ii) ভিজিটিং দল এগিয়ে যেতে এক বা একাধিক রান স্কোর করেছে, এবং হোম দল স্কোর সমান করেনি বা আবার এগিয়ে যায়নি।
- (খ) এই ধরনের খেলাগুলোকে স্থগিত খেলা হিসেবে জানা যাবে। কারফিউ, আবহাওয়া বা সময়সীমার কারণে ডাকা কোনো খেলা স্থগিত খেলা হবে না যদি না তা নিয়ম 4.10-এর বিধানের অধীনে নিয়মিত খেলা হওয়ার যথেষ্ট দূর অগ্রসর না হয়। 4.12(ক), (3) বা (4)-এর বিধানের অধীনে ডাকা খেলা শুরু হওয়ার পর যেকোনো সময়ে স্থগিত খেলা হবে।
- NOTE: আবহাওয়া এবং অনুরূপ conditions_4.12 (ক) (1 থেকে 5)_ ডাকা খেলা স্থগিত খেলা হবে কি না তা নির্ধারণে অগ্রাধিকার পাবে। একটি খেলা কেবল তখনই স্থগিত খেলা হিসেবে বিবেচিত হতে পারে যদি তা ধারা (ক)-তে উল্লিখিত পাঁচটি (5) কারণের যেকোনো একটির জন্য থামানো হয়। স্কোর সমান থাকা অবস্থায় আবহাওয়ার কারণে ডাকা যেকোনো নিয়মিত খেলা (যদি না 4.12 (ক) (5) (i)-তে বর্ণিত পরিস্থিতি prevails) একটি টাই খেলা এবং সম্পূর্ণরূপে পুনরায় খেলতে হবে।
- (3) যদি সেই শহরে দুই ক্লাবের মধ্যে শেষ নির্ধারিত তারিখে স্থগিত হয়, তবে স্থানান্তরিত হয়ে এবং সম্ভব হলে বিপক্ষ ক্লাবের মাঠে খেলতে হবে;
- (ঙ) 4.10 (গ)-তে বর্ণিত খেলার কোনো বিন্দুতে বা তার বেশি অগ্রসর হওয়া কোনো নিয়মিত বা স্থগিত খেলার জন্য রেইন চেক সম্মানিত হবে না।
- 4.13 RULES GOVERNING DOUBLEHEADERS.
- (ঘ) আম্পায়ার ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলা শুরু করবেন, যদি আদৌ সম্ভব হয়, এবং মাঠের অবস্থা, স্থানীয় সময়সীমা বা আবহাওয়া অনুমতি দিলে যতক্ষণ সম্ভব খেলা চলবে।
- 4.14 প্রধান আম্পায়ার তার মতে অন্ধকার দিনের আলোয় আরও খেলা বিপজ্জনক করে তুললে খেলার মাঠের আলো জ্বালানোর নির্দেশ দেবেন।
- (ঘ) আম্পায়ার "প্লে" ডাকার পর এক মিনিটের মধ্যে স্থগিতাদেশের পর খেলা পুনরায় শুরু করতে ব্যর্থ হন;
- BASEBALL RULES: 5.00 PUTTING THE BALL IN PLAY LIVE BALL
- 5.02 আম্পায়ার "প্লে" ডাকার পর বল জীবন্ত ও খেলায় থাকে এবং বৈধ কারণ পর্যন্ত, বা আম্পায়ারের "টাইম" ডাকে খেলা স্থগিত করে বল ডেড হওয়া পর্যন্ত জীবন্ত ও খেলায় থাকে। বল ডেড থাকাকালীন কোনো খেলোয়াড় আউট হতে পারেন না, কোনো বেস দৌড়ানো যাবে না এবং কোনো রান স্কোর করা যাবে না, তবে রানাররা বল জীবন্ত থাকাকালীন ঘটা কাজের ফলে এক বা একাধিক বেস এগিয়ে যেতে পারেন (যেমন, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, বক, ওভারথ্রো, হস্তক্ষেপ, বা হোম রান বা খেলার মাঠের বাইরে মারা অন্য ফেয়ার বল)। খেলায় কোনো বল আংশিকভাবে আলাদা হয়ে গেলে, প্লে সম্পূর্ণ হওয়া পর্যন্ত তা খেলায় থাকবে।
- 5.03 পিচার ব্যাটারের কাছে পিচ পৌঁছে দেবেন, যিনি বলটি আঘাত করতে বেছে নিতে পারেন, বা তিনি চাইলে এর দিকে সুইং না-ও করতে পারেন।
- 5.04 আক্রমণকারী দলের উদ্দেশ্য হলো তার ব্যাটারকে রানার হওয়ানো, এবং তার রানারদের এগিয়ে নেওয়া।

- 5.05 ডিফেন্সিভ দলের উদ্দেশ্য হলো আক্রমণকারী খেলোয়াড়দের রানার হওয়া থেকে বিরত রাখা, এবং বেসগুলোর চারপাশে তাদের অগ্রগতি প্রতিরোধ করা।
- 5.06 যখন ব্যাটার রানার হয়ে সব বেস বৈধভাবে স্পর্শ করেন তিনি তার দলের জন্য একটি রান স্কোর করবেন। বৈধভাবে স্কোর করা রান রানারের পরবর্তী কাজ দ্বারা বাতিল করা যাবে না, যেমন কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, ক্যাচ করা ফ্লাই বলের আগে তিনি বেস ছেড়েছিলেন ভেবে তৃতীয় বেসে ফেরার প্রচেষ্টা।
- 5.07 যখন তিনজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় বৈধভাবে আউট হন, সেই দল মাঠে নামে এবং বিপক্ষ দল আক্রমণকারী দল হয়।
- 5.08 যদি ছোড়া বল দুর্ঘটনাক্রমে কোনো বেস কোচকে স্পর্শ করে, বা পিচ করা বা ছোড়া বল আম্পায়ারকে স্পর্শ করে, বল জীবন্ত ও খেলায় থাকে। তবে, যদি কোচ ছোড়া বলে হস্তক্ষেপ করেন, রানার আউট।
- 5.09 বল ডেড হয় এবং রানাররা আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই এক বেস এগিয়ে যান, বা তাদের বেসে ফিরে যান, যখন-
- (ক) পিচ করা বল ব্যাটারকে, বা তার পোশাককে, তার বৈধ ব্যাটিং অবস্থানে থাকাকালীন স্পর্শ করে; রানার, যদি ফোর্স হয়, এগিয়ে যায়;
- (খ) প্লেট আম্পায়ার ক্যাচারের থ্রোতে হস্তক্ষেপ করেন; রানাররা এগিয়ে যেতে পারবে না।
- NOTE: ক্যাচারের থ্রো রানারকে রিটায়ার করলে হস্তক্ষেপ উপেক্ষা করা হবে।
- (গ) একটি বক সংঘটিত হয়; রানাররা এগিয়ে যায়; (শাস্তি 8.05 দেখুন)।
- (ঘ) একটি বল অবৈধভাবে ব্যাট করা হয়; রানাররা ফিরে যায়;
- (ঙ) একটি ফাউল বল ক্যাচ হয় না; রানাররা ফিরে যায়। সব রানার তাদের বেস পুনরায় স্পর্শ না করা পর্যন্ত আম্পায়ার বল খেলায় আনবেন না;
- (চ) একটি ফেয়ার বল ফেয়ার টেরিটরিতে কোনো রানার বা আম্পায়ারকে স্পর্শ করে পিচারসহ কোনো ইনফিল্ডারকে স্পর্শ করার আগে, বা পিচার ছাড়া অন্য কোনো ইনফিল্ডার অতিক্রম করার আগে আম্পায়ারকে স্পর্শ করে; যদি একটি ফেয়ার বল পিচারের পাশ দিয়ে বা উপরে বাউন্স হওয়ার পর ইনফিল্ডে কাজ করা আম্পায়ারকে স্পর্শ করে, এটি ডেড বল। যদি ব্যাট করা বল ফেয়ার টেরিটরিতে কোনো ফিল্ডার দ্বারা বিচ্যুত হয়ে উড়ন্ত অবস্থায় রানার বা আম্পায়ারকে আঘাত করে এবং তারপর ইনফিল্ডার ক্যাচ করে, তা ক্যাচ হবে না, কিন্তু বল খেলায় থাকবে। যদি একটি ফেয়ার বল কোনো ইনফিল্ডারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে যায়, এবং তার ঠিক পিছনে রানারকে স্পর্শ করে, বা ইনফিল্ডার দ্বারা বিচ্যুত হওয়ার পর রানারকে স্পর্শ করে, বল খেলায় থাকে এবং আম্পায়ার রানারকে আউট ঘোষণা করবেন না। এমন সিদ্ধান্তে আম্পায়ারকে নিশ্চিত হতে হবে যে বলটি ইনফিল্ডারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে গেছে এবং অন্য কোনো ইনফিল্ডারের বলটিতে প্লে করার সুযোগ ছিল না; রানাররা ফোর্স হলে এগিয়ে যায়;
- (ছ) পিচ করা বল আম্পায়ার বা ক্যাচারের মাস্ক বা সরঞ্জামে আটকে যায়, এবং খেলার বাইরে থাকে, রানাররা এক বেস এগিয়ে যায়; যদি ফাউল টিপ আম্পায়ারকে আঘাত করে এবং রিবাউন্ডে কোনো ফিল্ডার ক্যাচ করে, বল "ডেড" হয় এবং ব্যাটসম্যানকে আউট ঘোষণা করা যাবে না। একই প্রযোজ্য হবে যেখানে এমন ফাউল টিপ আম্পায়ারের মাস্ক বা অন্য সরঞ্জামে আটকে যায়। যদি তৃতীয় স্ট্রাইক (ফাউল টিপ নয়) ক্যাচারকে অতিক্রম করে আম্পায়ারকে আঘাত করে, বল খেলায় থাকে। যদি এমন বল রিবাউন্ড হয় এবং মাটি স্পর্শ করার আগে কোনো ফিল্ডার ক্যাচ করে, ব্যাটসম্যান এমন ক্যাচে আউট নন, কিন্তু বল খেলায় থাকে এবং ব্যাটসম্যান প্রথম বেসে রিটায়ার হতে পারেন, বা আউটের জন্য বল দিয়ে স্পর্শ করা যেতে পারে। যদি পিচ করা বল আম্পায়ার বা ক্যাচারের মাস্ক বা সরঞ্জামে আটকে যায়, এবং খেলার বাইরে থাকে, তৃতীয় স্ট্রাইক বা চতুর্থ বলে, তাহলে ব্যাটার প্রথম বেসের অধিকারী এবং সব রানার এক বেস এগিয়ে যায়। যদি ব্যাটারের কাউন্ট তিন বলের কম হয়, রানাররা এক বেস এগিয়ে যায়।

- (জ) কোনো বৈধ পিচ স্কোর করার চেষ্টা করা রানারকে স্পর্শ করে; রানাররা এগিয়ে যায়।
- 5.10 আম্পায়ার "টাইম" ডাকলে বল ডেড হয়। প্রধান আম্পায়ার "টাইম" ডাকবেন-
- (ক) যখন তার বিচারে আবহাওয়া, অন্ধকার বা অনুরূপ পরিস্থিতি তাৎক্ষণিক আরও খেলা অসম্ভব করে তোলে;
- (খ) যখন আলো ব্যর্থতা আম্পায়ারদের জন্য প্লে অনুসরণ করা কঠিন বা অসম্ভব করে তোলে;
- NOTE: একটি লিগ আলো ব্যর্থতায় বাধাগ্রস্ত খেলাগুলো নিয়ন্ত্রণ করে নিজস্ব বিধি গ্রহণ করতে পারে।
- (গ) যখন কোনো দুর্ঘটনা কোনো খেলোয়াড় বা আম্পায়ারকে অক্ষম করে;
- (1) যদি রানারের দুর্ঘটনা তাকে যে বেসের অধিকারী সে বেসে এগিয়ে যেতে বাধা দেয়, যেমন খেলার মাঠের বাইরে মারা হোম রানে, বা এক বা একাধিক বেস প্রদান, তাহলে একজন বিকল্প রানারকে প্লে সম্পূর্ণ করার অনুমতি দেওয়া হবে।
- (ঘ) যখন কোনো ম্যানেজার বদলির জন্য, বা তার কোনো খেলোয়াড়ের সাথে আলোচনার জন্য "টাইম" অনুরোধ করেন।
- (ঙ) যখন আম্পায়ার বল পরীক্ষা করতে, উভয় ম্যানেজারের সাথে পরামর্শ করতে, বা কোনো অনুরূপ কারণে চান।
- (চ) যখন কোনো ফিল্ডার ফ্লাই বল ক্যাচ করার পর বেঞ্চে বা স্ট্যান্ডে পড়ে যান, বা দর্শকরা মাঠে থাকা অবস্থায় দড়ি অতিক্রম করে ভিড়ের মধ্যে পড়ে যান। রানারদের ক্ষেত্রে, 7.04 (গ)-এর বিধান প্রাধান্য পাবে। যদি কোনো ফিল্ডার ক্যাচ করার পর বেঞ্চে পদক্ষেপ করেন, কিন্তু না পড়েন, বল খেলায় থাকে এবং রানাররা নিজেদের ঝুঁকিতে এগিয়ে যেতে পারেন।
- (ছ) যখন আম্পায়ার কোনো খেলোয়াড় বা অন্য কোনো ব্যক্তিকে খেলার মাঠ থেকে অপসারণের নির্দেশ দেন।
- (জ) এই নিয়মের অনুচ্ছেদ (খ) এবং (গ) (1)-তে বর্ণিত ক্ষেত্র ছাড়া, কোনো আম্পায়ার প্লে চলাকালীন "টাইম" ডাকবেন না।
- 5.11 বল ডেড হওয়ার পর, পিচার নতুন বল বা তার দখলে থাকা একই বল নিয়ে পিচারের প্লেটে তার স্থান নিলে এবং প্লেট আম্পায়ার "প্লে" ডাকলে খেলা পুনরায় শুরু হবে। পিচার বল তার দখলে নিয়ে তার প্লেটে স্থান নেওয়ার সাথে সাথেই প্লেট আম্পায়ার "প্লে" ডাকবেন।
- BASEBALL RULES: 6.00 THE BATTER
- 6.01 (ক) আক্রমণকারী দলের প্রতিটি খেলোয়াড় তার দলের ব্যাটিং অর্ডারে তার নাম যে ক্রমে আছে সেই ক্রমে ব্যাট করবেন।
- (খ) প্রথম ইনিংয়ের পর প্রতিটি ইনিংয়ে প্রথম ব্যাটার হবেন সেই খেলোয়াড় যার নাম পূর্ববর্তী ইনিংয়ে বৈধভাবে তার ব্যাটিং পালা সম্পূর্ণ করা শেষ খেলোয়াড়ের নামের পরে আসে।
- 6.02 (ক) ব্যাটার তার ব্যাটিং পালা এলে দ্রুত ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান নেবেন।
- (খ) পিচার সেট পজিশনে আসার বা তার উইন্ডআপ শুরু করার পর ব্যাটার ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান ছাড়বেন না।
- PENALTY: যদি পিচার পিচ করেন, আম্পায়ার অবস্থা অনুযায়ী "বল" বা "স্ট্রাইক" ডাকবেন। ব্যাটার স্ট্রাইক পিচ হওয়ার এবং ডাকার ঝুঁকিতে ব্যাটারের বক্স ছাড়েন, যদি না তিনি আম্পায়ারকে "টাইম" ডাকতে অনুরোধ করেন। ব্যাটার ইচ্ছামতো ব্যাটারের বক্সে ঢোকার ও বের হওয়ার স্বাধীনতা নেই। ব্যাটার একবার ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান নিলে, খেলার কাজে বিলম্ব না থাকলে বা আম্পায়ারদের বিচারে আবহাওয়ার অবস্থা ব্যতিক্রমের যৌক্তিকতা না থাকলে, রেজিন বা পাইন টার র্যাগ ব্যবহার করার জন্য তাকে ব্যাটারের বক্স থেকে বের হতে অনুমতি দেওয়া হবে না। পিচার একবার তার উইন্ডআপ শুরু করার বা সেট পজিশনে আসার পর ব্যাটার বা তার দলের কোনো সদস্যের অনুরোধে আম্পায়াররা "টাইম" ডাকবেন না, যদিও ব্যাটার দাবি করেন "তার চোখে ধুলো," "চশমা ভাপে ঢাকা," "সাইন পায়নি" বা অন্য কোনো কারণ। আম্পায়াররা ব্যাটারের বক্সে থাকার পর

হিটারদের "টাইম" অনুরোধ মঞ্জুর করতে পারেন, কিন্তু আম্পায়ারদের উচিত ব্যাটারদের অকারণে ব্যাটারের বক্স থেকে বের হওয়া বন্ধ করা। আম্পায়াররা যদি নমনীয় না হন, ব্যাটাররা বুঝবে যে তারা ব্যাটারের বক্সে আছেন এবং বল পিচ হওয়া পর্যন্ত তাদের সেখানেই থাকতে হবে। ব্যাটার তার বক্সে থাকার পর পিচার বিলম্ব করলে এবং আম্পায়ার মনে করেন বিলম্বটি ন্যায্য নয়, তিনি ব্যাটারকে ক্ষণিকের জন্য বক্স থেকে বের হতে দিতে পারেন। যদি পিচার তার উইন্ডআপ শুরু করার বা রানার থাকা অবস্থায় "সেট পজিশনে" আসার পর ব্যাটার বক্স থেকে বের হয়ে যাওয়ার কারণে তার পিচ সম্পূর্ণ না করেন, তা বক বলা হবে না। পিচার ও ব্যাটার উভয়েই একটি নিয়ম লঙ্ঘন করেছেন এবং আম্পায়ার টাইম ডাকবেন এবং ব্যাটার ও পিচার উভয়েই "শুরু থেকে" আবার শুরু করবেন।

- (গ) যদি ব্যাটার তার ব্যাটিং পালার সময় ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান নিতে অস্বীকার করেন, আম্পায়ার পিচারকে পিচ করার নির্দেশ দেবেন, এবং প্রতিটি এমন পিচে "স্ট্রাইক" ডাকবেন। ব্যাটার এমন যেকোনো পিচের পর তার যথাযথ অবস্থান নিতে পারেন, এবং নিয়মিত বল ও স্ট্রাইক কাউন্ট চলতে থাকবে, কিন্তু যদি তিনি তিন স্ট্রাইক ডাকার আগে তার যথাযথ অবস্থান না নেন, তাকে আউট ঘোষণা করা হবে।
- 6.03 ব্যাটারের বৈধ অবস্থান হবে উভয় পা ব্যাটারের বক্সের ভেতরে।
- APPROVED RULING: বক্স নির্ধারণকারী রেখাগুলো ব্যাটারের বক্সের ভেতরে।
- 6.04 ব্যাটার আউট হলে বা রানার হলে তার ব্যাটিং পালা বৈধভাবে সম্পূর্ণ হয়।
- 6.05 ব্যাটার আউট হন যখন-
- (ক) তার ফেয়ার বা ফাউল ফ্লাই বল (ফাউল টিপ ছাড়া) একজন ফিল্ডার কর্তৃক বৈধভাবে ধরা পড়ে;
- (খ) তৃতীয় স্ট্রাইক ক্যাচার কর্তৃক বৈধভাবে ধরা পড়ে; "বৈধভাবে ধরা" মানে বল মাটি স্পর্শ করার আগে ক্যাচারের গ্লাভে। এটি বৈধ নয় যদি বল তার পোশাক বা সরঞ্জামে আটকে যায়; অথবা যদি এটি আম্পায়ারকে স্পর্শ করে এবং রিবাউন্ডে ক্যাচার তা ধরে। যদি একটি ফাউল টিপ প্রথমে ক্যাচারের গ্লাভে আঘাত করে এবং তারপর বলটি তার শরীর বা প্রোটেক্টরের বিপরীতে দুই হাতে ধরা পড়ে, মাটি স্পর্শ করার আগে, তবে এটি একটি স্ট্রাইক, এবং যদি তৃতীয় স্ট্রাইক হয়, ব্যাটার আউট। যদি তার শরীর বা প্রোটেক্টরের বিরুদ্ধে চেপে ধরা হয়, এটি একটি ক্যাচ যদি বলটি প্রথমে ক্যাচারের গ্লাভ বা হাতে আঘাত করে।
- (গ) দুইজন আউট হওয়ার আগে প্রথম বেস দখল থাকে তখন ক্যাচার কর্তৃক তৃতীয় স্ট্রাইক ধরা পড়ে না;
- (ঘ) তিনি তৃতীয় স্ট্রাইকে ফাউল বান্ট করেন;
- (ঙ) ইনফিল্ড ফ্লাই ঘোষণা করা হয়;
- (চ) তিনি তৃতীয় স্ট্রাইকে আঘাত করার চেষ্টা করেন এবং বলটি তাকে স্পর্শ করে;
- (ছ) তার ফেয়ার বল কোনও ফিল্ডারকে স্পর্শ করার আগে তাকে স্পর্শ করে;
- (জ) ফেয়ার বল আঘাত বা বান্ট করার পরে, তার ব্যাট ফেয়ার টেরিটরিতে দ্বিতীয়বার বলকে আঘাত করে। বল ডেড এবং কোনও রানার এগিয়ে যেতে পারবে না। যদি ব্যাটার রানার তার ব্যাট ফেলে দেয় এবং বলটি ফেয়ার টেরিটরিতে ব্যাটের বিরুদ্ধে গড়িয়ে যায় এবং আম্পায়ারের বিচারে বলের গতিপথে হস্তক্ষেপ করার কোনও ইচ্ছা না থাকে, তবে বল জীবিত এবং খেলায় থাকে; যদি একটি ব্যাট ভেঙে যায় এবং এর অংশ ফেয়ার টেরিটরিতে থাকে এবং একটি ব্যাটেড বল দ্বারা আঘাতপ্রাপ্ত হয় বা এর অংশ কোনও রানার বা ফিল্ডারকে আঘাত করে, তবে খেলা চলবে এবং কোনও হস্তক্ষেপ ঘোষণা করা হবে না। যদি ব্যাটেড বল ফাউল টেরিটরিতে ভাঙা ব্যাটের অংশকে আঘাত করে, তবে এটি ফাউল বল। যদি একটি সম্পূর্ণ ব্যাট ফেয়ার টেরিটরিতে নিক্ষেপ করা হয় এবং একটি প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড়কে খেলা করার চেষ্টায় হস্তক্ষেপ করে, তবে হস্তক্ষেপ ঘোষণা করা হবে, ইচ্ছাকৃত হোক বা না হোক। যে ক্ষেত্রে ব্যাটিং হেলমেট দুর্ঘটনাক্রমে ব্যাটেড বা নিক্ষিপ্ত বল দ্বারা আঘাতপ্রাপ্ত হয়, সেক্ষেত্রে বল খেলায় থাকে যেন হেলমেটে আঘাত করেনি। যদি একটি ব্যাটেড বল ফাউল টেরিটরিতে থাকা অবস্থায় ব্যাটিং হেলমেট বা প্রাকৃতিক মাটির সাথে সম্পর্কহীন অন্য কোনও বস্তুকে আঘাত করে, তবে এটি

ফাউল বল এবং বল ডেড। যদি আম্পায়ারের বিচারে, হেলমেট ফেলে দিয়ে বা বলের দিকে নিক্ষেপ করে ব্যাটেড বা নিক্ষিপ্ত বলে হস্তক্ষেপ করার ব্যাসরানারের ইচ্ছা থাকে, তবে রানার আউট হবে, বল ডেড হবে এবং রানাররা শেষ বৈধভাবে স্পর্শ করা বেসে ফিরে যাবে।

- (ঝ) ফাউল বল আঘাত বা বান্ট করার পরে, প্রথম বেসের দিকে ছুটতে ছুটতে তিনি যে কোনওভাবে বলের গতিপথ ইচ্ছাকৃতভাবে পরিবর্তন করেন। বল ডেড এবং কোনও রানার এগিয়ে যেতে পারবে না;
- (ঞ) তৃতীয় স্ট্রাইকের পরে বা ফেয়ার বল আঘাত করার পরে, প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে তিনি বা প্রথম বেস ট্যাগ হন;
- (ট) হোম বেস থেকে প্রথম বেসের দূরত্বের শেষার্ধে দৌড়ানোর সময়, বল প্রথম বেসে ফিল্ডিং করা হচ্ছে, তিনি তিন ফুট লাইনের বাইরে (ডানদিকে) বা ফাউল লাইনের ভিতরে (বামদিকে) দৌড়ান, এবং আম্পায়ারের বিচারে এভাবে প্রথম বেসে থ্রো নেওয়া ফিল্ডারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন; তবে তিনি ব্যাটেড বল ফিল্ড করার চেষ্টা করা ফিল্ডার এড়াতে তিন ফুট লাইনের বাইরে (ডানদিকে) বা ফাউল লাইনের ভিতরে (বামদিকে) দৌড়াতে পারেন;
- (ঠ) একজন ইনফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে একটি ফেয়ার ফ্লাই বল বা লাইন ড্রাইভ ফেলে দেন, প্রথম, প্রথম ও দ্বিতীয়, প্রথম ও তৃতীয়, বা প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় বেস দুই আউটের আগে দখল থাকে। বল ডেড এবং রানার বা রানাররা তাদের মূল বেস বা বেসগুলোতে ফিরে যাবে;
- APPROVED RULING: এই পরিস্থিতিতে, ব্যাটার আউট নন যদি ইনফিল্ডার বলটি অস্পর্শিত মাটিতে পড়তে দেয়, ব্যতিক্রম যখন ইনফিল্ড ফ্লাই নিয়ম প্রযোজ্য।
- (ণ) দুই আউট, তৃতীয় বেসে একজন রানার, এবং ব্যাটারের উপর দুই স্ট্রাইক, রানার একটি বৈধ পিচে হোম বেস চুরি করার চেষ্টা করে এবং বল ব্যাটারের স্ট্রাইক জোনে রানারকে স্পর্শ করে। আম্পায়ার "স্ট্রাইক থ্রি" ঘোষণা করবেন, ব্যাটার আউট এবং রান গণনা করা হবে না; দুই আউটের আগে, আম্পায়ার "স্ট্রাইক থ্রি" ঘোষণা করবেন, বল ডেড, এবং রান গণনা করা হবে।
- 6.06 ব্যাটার বেআইনি কাজের জন্য আউট হয় যখন-
- (ক) তিনি এক বা উভয় পা মাটিতে সম্পূর্ণভাবে ব্যাটারের বক্সের বাইরে রেখে বল আঘাত করেন। যদি ব্যাটার ব্যাটারের বক্সের বাইরে থাকা অবস্থায় ফেয়ার বা ফাউল বল আঘাত করেন, তাকে আউট ঘোষণা করা হবে। আম্পায়ারদের ব্যাটারের পায়ের অবস্থানের প্রতি বিশেষ মনোযোগ দেওয়া উচিত যদি তিনি ইচ্ছাকৃতভাবে পাস করার সময় বল আঘাত করার চেষ্টা করেন। ব্যাটার লাফ দিয়ে বা ব্যাটারের বক্স থেকে বেরিয়ে গিয়ে বল আঘাত করতে পারেন না।
- (খ) পিচার পিচ করার জন্য প্রস্তুত অবস্থায় থাকা অবস্থায় তিনি এক ব্যাটারের বক্স থেকে অন্য বক্সে যান;
- (গ) তিনি ব্যাটারের বক্স থেকে বেরিয়ে গিয়ে বা হোম বেসে ক্যাচারের খেলায় বাধা দিয়ে ক্যাচারের ফিল্ডিং বা থ্রোতে হস্তক্ষেপ করেন।
- EXCEPTION: ব্যাটার আউট নন যদি এগিয়ে যাওয়ার চেষ্টা করা কোনও রানার আউট হন, অথবা স্কোর করার চেষ্টা করা রানার ব্যাটারের হস্তক্ষেপের জন্য আউট ঘোষিত হন। যদি ব্যাটার ক্যাচারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন, প্লেট আম্পায়ার "হস্তক্ষেপ" ঘোষণা করবেন। ব্যাটার আউট এবং বল ডেড। এই ধরনের হস্তক্ষেপে (আক্রমণাত্মক হস্তক্ষেপ) কোনও খেলোয়াড় এগিয়ে যেতে পারবে না এবং সমস্ত রানাররা হস্তক্ষেপের সময় আম্পায়ারের বিচারে বৈধভাবে স্পর্শ করা শেষ বেসে ফিরে যাবে। তবে, যদি ক্যাচার একটি খেলা করেন এবং এগিয়ে যাওয়ার চেষ্টা করা রানার আউট হন, ধরে নেওয়া হবে কোনও প্রকৃত হস্তক্ষেপ ছিল না এবং সেই রানার আউট, ব্যাটার নয়। সেই সময়ে বেসে থাকা অন্য কোনও রানার এগিয়ে যেতে পারেন কারণ রায় হল যদি একজন রানার আউট হন তবে কোনও প্রকৃত হস্তক্ষেপ নেই। সেক্ষেত্রে খেলা চলবে যেন কোনও লঙ্ঘন ঘোষিত হয়নি। যদি ব্যাটার একটি বলে আঘাত করতে গিয়ে মিস করেন এবং এত জোরে সুইং করেন যে তিনি ব্যাটটি পুরো ঘুরিয়ে নিয়ে যান এবং আম্পায়ারের বিচারে, ক্যাচার বলটি নিরাপদে ধরার আগে ব্যাকসুইংয়ে

অনিচ্ছাকৃতভাবে ক্যাচারকে বা তার পিছনে বলকে আঘাত করেন, এটি শুধুমাত্র স্ট্রাইক হিসাবে ঘোষিত হবে (হস্তক্ষেপ নয়)। তবে বল ডেড হবে এবং কোনও রানার সেই খেলায় এগিয়ে যেতে পারবে না।

- 6.07 BATTING OUT OF TURN.
- (ক) একজন ব্যাটার আপিলে আউট ঘোষিত হবেন যখন তিনি তার সঠিক ক্রমে ব্যাট করেন না, এবং অন্য একজন ব্যাটার তার জায়গায় একটি টাইম অ্যাট ব্যাট সম্পূর্ণ করেন। (1) সঠিক ব্যাটার অনুপযুক্ত ব্যাটার রানার হওয়ার বা আউট হওয়ার আগে যে কোনও সময় ব্যাটারের বক্সে তার স্থান নিতে পারেন, এবং যে কোনও বল ও স্ট্রাইক সঠিক ব্যাটারের টাইম অ্যাট ব্যাটে গণনা করা হবে।
- (খ) যখন একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার রানার হন বা আউট হন, এবং প্রতিরক্ষামূলক দল উভয় দলের পরবর্তী ব্যাটারের কাছে প্রথম পিচের আগে, বা কোনও খেলা বা খেলার চেষ্টার আগে আম্পায়ারের কাছে আপিল করে, আম্পায়ার (1) সঠিক ব্যাটারকে আউট ঘোষণা করবেন; এবং (2) অনুপযুক্ত ব্যাটারের ব্যাটেড বলের কারণে বা অনুপযুক্ত ব্যাটারের হিট, ত্রুটি, বেস অন বল, হিট ব্যাটার বা অন্যথায় প্রথম বেসে অগ্রগতির কারণে করা যে কোনও অগ্রগতি বা স্কোর বাতিল করবেন।
- NOTE: যদি একজন রানার এগিয়ে যান, অনুপযুক্ত ব্যাটার ব্যাটিং করার সময়, চুরি হওয়া বেস, বক, ওয়াইল্ড পিচ বা পাসড বলের উপর, সেই অগ্রগতি বৈধ।
- (গ) যখন একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার রানার হন বা আউট হন, এবং আপিল করার আগে উভয় দলের পরবর্তী ব্যাটারের কাছে একটি পিচ করা হয়, অনুপযুক্ত ব্যাটার thereby সঠিক ব্যাটার হয়ে যান, এবং তার টাইম অ্যাট ব্যাটের ফলাফল বৈধ হয়ে যায়।
- (ঘ) (1) যখন সঠিক ব্যাটারকে ক্রমে ব্যাট করতে ব্যর্থ হওয়ার কারণে আউট ঘোষণা করা হয়, পরবর্তী ব্যাটার সেই ব্যাটার হবেন যার নাম এইভাবে আউট ঘোষিত সঠিক ব্যাটারের নামের পরে আসে;
- (2) যখন একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার পরবর্তী পিচের আগে কোনও আপিল না করার কারণে সঠিক ব্যাটার হন, পরবর্তী ব্যাটার সেই ব্যাটার হবেন যার নাম এইভাবে বৈধকৃত অনুপযুক্ত ব্যাটারের নামের পরে আসে। যে মুহূর্তে অনুপযুক্ত ব্যাটারের ক্রিয়াগুলি বৈধকৃত হয়, ব্যাটিং অর্ডার বৈধকৃত অনুপযুক্ত ব্যাটারের নামের পরে থেকে শুরু হয়। আম্পায়ার কোনও ব্যক্তির দৃষ্টি ব্যাটারের বক্সে অনুপযুক্ত ব্যাটারের উপস্থিতির দিকে আকর্ষণ করবেন না। এই নিয়মটি উভয় দলের খেলোয়াড় এবং ম্যানেজারদের দ্বারা ধ্রুবক সতর্কতা প্রয়োজনীয় করার জন্য ডিজাইন করা হয়েছে। মনে রাখতে দুটি মৌলিক বিষয় আছে: যখন একজন খেলোয়াড় পালার বাইরে ব্যাট করেন, সঠিক ব্যাটার হলেন সেই খেলোয়াড় যাকে আউট ঘোষণা করা হয়। যদি একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার ব্যাট করেন এবং বেসে পৌঁছান বা আউট হন এবং পরবর্তী ব্যাটারের কাছে পিচের আগে, বা কোনও খেলা বা খেলার চেষ্টার আগে কোনও আপিল না হয়, সেই অনুপযুক্ত ব্যাটারকে সঠিক পালায় ব্যাট করেছেন বলে বিবেচনা করা হয় এবং পরবর্তী ক্রম প্রতিষ্ঠা করেন।
- APPROVED RULING
- পালার বাইরে ব্যাটিং থেকে উদ্ভূত বিভিন্ন পরিস্থিতি বোঝাতে, ধরুন প্রথম ইনিংসের ব্যাটিং অর্ডার নিম্নরূপ: Abel Baker Charles Daniel Edward Frank George Hooker Irwin।
- PLAY (1)। Baker ব্যাট করেন। 2 বল এবং 1 স্ট্রাইকের গণনায়, (ক) আক্রমণাত্মক দল ত্রুটি আবিষ্কার করে বা (খ) প্রতিরক্ষামূলক দল আপিল করে। RULING: উভয় ক্ষেত্রেই, Abel Baker-এর স্থান নেন, তার উপর গণনা 2 বল এবং 1 স্ট্রাইক।
- PLAY (2)। Baker ব্যাট করেন এবং ডাবল করেন। প্রতিরক্ষামূলক দল আপিল করে (ক) অবিলম্বে বা (খ) Charles-এর কাছে একটি পিচের পরে। RULING: (ক) Abel আউট ঘোষিত হন এবং Baker সঠিক ব্যাটার; (খ) Baker দ্বিতীয়তে থাকেন এবং Charles সঠিক ব্যাটার।

- PLAY (3)। Abel ওয়াক করেন। Baker ওয়াক করেন। Charles Baker-কে ফোর্স করেন। Edward Daniel-এর পালায় ব্যাট করেন। Edward ব্যাটিং করার সময়, Abel স্কোর করেন এবং Charles ওয়াইল্ড পিচে দ্বিতীয়তে যান। Edward গ্রাউন্ড আউট হন, Charles-কে তৃতীয়তে পাঠান। প্রতিরক্ষামূলক দল আপিল করে (ক) অবিলম্বে বা (খ) Daniel-এর কাছে একটি পিচের পরে। RULING: (ক) Abel-এর রান গণনা করা হয় এবং Charles দ্বিতীয় বেসের অধিকারী কারণ এই অগ্রগতিগুলি অনুপযুক্ত ব্যাটারের বল ব্যাটিং বা প্রথম বেসে অগ্রগতির কারণে হয়নি। Charles-কে দ্বিতীয় বেসে ফিরে যেতে হবে কারণ তার তৃতীয়তে অগ্রগতি অনুপযুক্ত ব্যাটারের বল ব্যাটিং থেকে ফলাফল। Daniel আউট ঘোষিত হন, এবং Edward সঠিক ব্যাটার; (খ) Abel-এর রান গণনা করা হয় এবং Charles তৃতীয়তে থাকেন। সঠিক ব্যাটার Frank।
- PLAY (4)। বেস পূর্ণ এবং দুই আউট। Hooker Frank-এর পালায় ব্যাট করেন, এবং ট্রিপল করেন, তিন রান স্কোর করেন। প্রতিরক্ষামূলক দল আপিল করে (ক) অবিলম্বে, বা (খ) George-এর কাছে একটি পিচের পরে। RULING: (ক) Frank আউট ঘোষিত হন এবং কোনও রান স্কোর হয় না। George দ্বিতীয় ইনিংস শুরু করার সঠিক ব্যাটার; (খ) Hooker তৃতীয়তে থাকেন এবং তিন রান স্কোর হয়। Irwin সঠিক ব্যাটার।
- PLAY (5)। উপরের খেলা (4) (খ) এর পরে, George ব্যাটিং চালিয়ে যান। (ক) Hooker তৃতীয় বেস থেকে পিক অফ হন তৃতীয় আউটের জন্য, বা (খ) George ফ্লাই আউট হন, এবং কোনও আপিল করা হয় না। দ্বিতীয় ইনিংসে সঠিক লিডঅফ ব্যাটার কে? RULING: (ক) Irwin। George-এর কাছে প্রথম পিচ Hooker-এর ট্রিপল বৈধ করার সাথে সাথেই তিনি সঠিক ব্যাটার হন; (খ) Hooker। যখন কোনও আপিল করা হয়নি, বিপরীত দলের লিডঅফ ব্যাটারের কাছে প্রথম পিচ George-এর টাইম অ্যাট ব্যাট বৈধ করে।
- PLAY (6)। Daniel ওয়াক করেন এবং Abel ব্যাট করতে আসেন। Daniel একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার ছিলেন, এবং যদি Abel-এর কাছে প্রথম পিচের আগে আপিল করা হয়, Abel আউট হন, Daniel বেস থেকে সরানো হয়, এবং Baker সঠিক ব্যাটার। কোনও আপিল নেই, এবং Abel-এর কাছে একটি পিচ করা হয়। Daniel-এর ওয়াক এখন বৈধকৃত, এবং Edward thereby সঠিক ব্যাটার হন। Edward Abel আউট হওয়ার বা রানার হওয়ার আগে যে কোনও সময় Abel-এর স্থান নিতে পারেন। তিনি তা করেন না। Abel ফ্লাই আউট হন, এবং Baker ব্যাট করতে আসেন। Abel একজন অনুপযুক্ত ব্যাটার ছিলেন, এবং যদি Baker-এর কাছে প্রথম পিচের আগে আপিল করা হয়, Edward আউট হন, এবং সঠিক ব্যাটার Frank। কোনও আপিল নেই, এবং Baker-এর কাছে একটি পিচ করা হয়। Abel-এর আউট এখন বৈধকৃত, এবং সঠিক ব্যাটার Baker। Baker ওয়াক করেন। Charles সঠিক ব্যাটার। Charles ফ্লাই আউট হন। এখন Daniel সঠিক ব্যাটার, কিন্তু তিনি দ্বিতীয় বেসে আছেন। সঠিক ব্যাটার কে? RULING: সঠিক ব্যাটার Edward। যখন সঠিক ব্যাটার বেসে থাকেন, তিনি এড়িয়ে যান, এবং পরবর্তী ব্যাটার সঠিক ব্যাটার হন।
- 6.08 ব্যাটার রানার হন এবং আউট হওয়ার দায় ছাড়াই প্রথম বেসের অধিকারী হন (তিনি এগিয়ে গিয়ে প্রথম বেস স্পর্শ করলে) যখন-
- (খ) তিনি একটি পিচ করা বল দ্বারা স্পর্শিত হন যা তিনি আঘাত করার চেষ্টা করছেন না যদি না
- (1) বলটি স্ট্রাইক জোনে থাকে যখন এটি ব্যাটারকে স্পর্শ করে, বা
- (2) ব্যাটার বল দ্বারা স্পর্শিত হওয়া এড়াতে কোনও চেষ্টা করেন না; যদি বলটি ব্যাটারকে স্পর্শ করার সময় স্ট্রাইক জোনে থাকে, তবে এটি স্ট্রাইক ঘোষণা করা হবে, ব্যাটার বল এড়াতে চেষ্টা করুক বা না করুক। যদি বলটি ব্যাটারকে স্পর্শ করার সময় স্ট্রাইক জোনের বাইরে থাকে, তবে তিনি স্পর্শিত হওয়া এড়াতে কোনও চেষ্টা না করলে এটি বল ঘোষণা করা হবে।
- APPROVED RULING: যখন ব্যাটার একটি পিচ করা বল দ্বারা স্পর্শিত হন যা তাকে প্রথম বেসের অধিকারী করে না, বল ডেড এবং কোনও রানার এগিয়ে যেতে পারবে না।
- (গ) ক্যাচার বা কোনও ফিল্ডার তার সাথে হস্তক্ষেপ করেন। যদি হস্তক্ষেপের পরে একটি খেলা হয়, আক্রমণাত্মক দলের ম্যানেজার প্লেট আম্পায়ারকে জানাতে পারেন যে তিনি হস্তক্ষেপের শাস্তি প্রত্যাখ্যান

করতে এবং খেলাটি গ্রহণ করতে চান। এই ধরনের নির্বাচন খেলার শেষে অবিলম্বে করতে হবে। তবে, যদি ব্যাটার হিট, ত্রুটি, বেস অন বল, হিট ব্যাটসম্যান, বা অন্যথায় প্রথম বেসে পৌঁছান, এবং অন্যান্য সমস্ত রানার কমপক্ষে একটি বেস এগিয়ে যান, খেলা হস্তক্ষেপের উল্লেখ ছাড়াই চলবে। যদি খেলা চলাকালীন ক্যাচারের হস্তক্ষেপ ঘোষণা করা হয়, আম্পায়ার খেলাটি চালিয়ে যেতে দেবেন কারণ ম্যানেজার খেলাটি নিতে নির্বাচন করতে পারেন। যদি ব্যাটার রানার প্রথম বেস মিস করেন, বা একজন রানার তার পরবর্তী বেস মিস করেন, তাকে বেসে পৌঁছেছেন বলে বিবেচনা করা হবে, নিয়ম 7.04 এর নোটে উল্লিখিত।

- (ঘ)। ম্যানেজার যে খেলাগুলি নিতে নির্বাচন করতে পারেন তার উদাহরণ:
- রানার তৃতীয়তে, এক আউট, ব্যাটার আউটফিল্ডে ফ্লাই বল আঘাত করেন যার উপর রানার স্কোর করেন কিন্তু ক্যাচারের হস্তক্ষেপ ঘোষণা করা হয়। আক্রমণাত্মক ম্যানেজার রানটি নিতে এবং ব্যাটারকে আউট ঘোষণা করতে বা রানারকে তৃতীয়তে থাকতে এবং ব্যাটারকে প্রথম বেস প্রদান করতে নির্বাচন করতে পারেন।
- রানার দ্বিতীয় বেসে। ক্যাচার ব্যাটারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন যখন তিনি ফেয়ারভাবে বান্ট করেন রানারকে তৃতীয় বেসে পাঠিয়ে। ম্যানেজার বরং রানারকে তৃতীয় বেসে এক আউট নিয়ে রাখতে চাইতে পারেন দ্বিতীয় ও প্রথমে রানার রাখার চেয়ে। যে পরিস্থিতিতে ম্যানেজার "হস্তক্ষেপ" শাস্তি প্রয়োগ করতে চান, 6.08 (গ) এর নিম্নলিখিত ব্যাখ্যা করা হবে: যদি ক্যাচার (বা কোনও ফিল্ডার) ব্যাটারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন, ব্যাটারকে প্রথম বেস প্রদান করা হয়। যদি, এই ধরনের হস্তক্ষেপে একজন রানার তৃতীয় বেস থেকে চুরি বা স্কুইজ দ্বারা স্কোর করার চেষ্টা করেন, বল ডেড এবং তৃতীয়তে থাকা রানার স্কোর করেন এবং ব্যাটারকে প্রথম বেস প্রদান করা হয়। যদি ক্যাচার ব্যাটারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন এবং কোনও রানার স্কুইজ বা চুরিতে তৃতীয় থেকে স্কোর করার চেষ্টা না করেন, তবে বল ডেড, ব্যাটারকে প্রথম বেস প্রদান করা হয় এবং যে রানাররা এগিয়ে যেতে বাধ্য হন, তারা এগিয়ে যান। যে রানাররা চুরি করার চেষ্টা করছেন না বা এগিয়ে যেতে বাধ্য হচ্ছেন না তারা হস্তক্ষেপের সময় দখল করা বেসে থাকেন। যদি ক্যাচার পিচার বল দেওয়ার আগে ব্যাটারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন, এটি নিয়ম 6.08 (গ) এর অধীনে ব্যাটারের উপর হস্তক্ষেপ হিসাবে বিবেচিত হবে না। এই ধরনের ক্ষেত্রে, আম্পায়ার "টাইম" ঘোষণা করবেন এবং পিচার ও ব্যাটার "শুরু থেকে" আবার শুরু করবেন।
- (ঘ) একটি ফেয়ার বল ফেয়ার টেরিটরিতে আম্পায়ার বা রানারকে স্পর্শ করে ফিল্ডারকে স্পর্শ করার আগে। যদি একটি ফেয়ার বল পিচার ছাড়া অন্য কোনও ফিল্ডারকে অতিক্রম করার পরে, বা পিচার সহ কোনও ফিল্ডারকে স্পর্শ করার পরে আম্পায়ারকে স্পর্শ করে, বল খেলায় থাকে।
- 6.09 ব্যাটার রানার হন যখন-
- (ক) তিনি একটি ফেয়ার বল আঘাত করেন;
- (খ) আম্পায়ার কর্তৃক ঘোষিত তৃতীয় স্ট্রাইক ধরা পড়ে না, শর্ত থাকে
- (1) প্রথম বেস খালি থাকে, বা
- (2) দুই আউটে প্রথম বেস দখল থাকে; যখন একজন ব্যাটার ক্যাচার কর্তৃক ধরা না পড়া তৃতীয় স্ট্রাইকে বেস রানার হন এবং ডাগআউট বা তার অবস্থানের দিকে শুরু করেন, এবং তারপর তার পরিস্থিতি বুঝতে পেরে প্রথম বেসে পৌঁছানোর চেষ্টা করেন, তিনি আউট হন না যদি না তাকে বা প্রথম বেসকে প্রথম বেসে পৌঁছানোর আগে ট্যাগ করা হয়। তবে, যদি তিনি প্রকৃতপক্ষে ডাগআউট বা ডাগআউটের সিঁড়িতে পৌঁছান, তিনি তখন প্রথম বেসে যাওয়ার চেষ্টা করতে পারবেন না এবং আউট হবেন।
- (গ) একটি ফেয়ার বল, পিচার ছাড়া অন্য কোনও ফিল্ডারকে অতিক্রম করার পরে, বা পিচার সহ কোনও ফিল্ডার দ্বারা স্পর্শিত হওয়ার পরে, ফেয়ার টেরিটরিতে আম্পায়ার বা রানারকে স্পর্শ করবে;
- (ঘ) একটি ফেয়ার বল বেড়া অতিক্রম করে বা হোম বেস থেকে 250 ফুট বা তার বেশি দূরত্বে স্ট্যান্ডে যায়। এই ধরনের হিট ব্যাটারকে হোম রানের অধিকারী করে যখন তিনি বৈধভাবে সমস্ত বেস স্পর্শ করবেন। একটি ফেয়ার ফ্লাই বল যা হোম বেস থেকে 250 ফুটের কম দূরত্বে খেলার মাঠের বাইরে চলে যায় ব্যাটারকে শুধুমাত্র দ্বিতীয় বেসে এগিয়ে যাওয়ার অধিকারী করবে;

- (ঙ) একটি ফেয়ার বল, মাটি স্পর্শ করার পরে, স্ট্যান্ডে বাউন্স করে, বা বেড়ার মধ্য দিয়ে, উপরে বা নিচে, বা স্কোরবোর্ডের মধ্য দিয়ে বা নিচে, বা বেড়ার উপর গুল্ম বা লতার মধ্য দিয়ে বা নিচে যায়, সেক্ষেত্রে ব্যাটার এবং রানাররা দুই বেস এগিয়ে যাওয়ার অধিকারী হবেন;
- (চ) যে কোনও ফেয়ার বল যা, মাটি স্পর্শ করার আগে বা পরে, বেড়ার মধ্য দিয়ে বা নিচে, বা স্কোরবোর্ডের মধ্য দিয়ে বা নিচে, বা বেড়া বা স্কোরবোর্ডের কোনও খোলার মধ্য দিয়ে, বা বেড়ার উপর গুল্ম বা লতার মধ্য দিয়ে বা নিচে যায়, বা যা বেড়া বা স্কোরবোর্ডে আটকে যায়, সেক্ষেত্রে ব্যাটার এবং রানাররা দুই বেসের অধিকারী হবেন;
- (ছ) যে কোনও বাউন্সিং ফেয়ার বল ফিল্ডার দ্বারা স্ট্যান্ডে, বা ফেয়ার বা ফাউল টেরিটরিতে বেড়ার উপরে বা নিচে বিচ্যুত হয়, সেক্ষেত্রে ব্যাটার এবং সমস্ত রানার দুই বেস এগিয়ে যাওয়ার অধিকারী হবেন;
- (জ) যে কোনও ফেয়ার ফ্লাই বল ফিল্ডার দ্বারা স্ট্যান্ডে, বা ফাউল টেরিটরিতে বেড়ার উপরে বিচ্যুত হয়, সেক্ষেত্রে ব্যাটার দ্বিতীয় বেসে এগিয়ে যাওয়ার অধিকারী হবেন; কিন্তু যদি ফেয়ার টেরিটরিতে স্ট্যান্ডে বা বেড়ার উপরে বিচ্যুত হয়, ব্যাটার হোম রানের অধিকারী হবেন। তবে, যদি এই ধরনের ফেয়ার ফ্লাই হোম প্লেট থেকে 250 ফুটের কম দূরত্বে বিচ্যুত হয়, ব্যাটার শুধুমাত্র দুই বেসের অধিকারী হবেন।
- 6.10 যে কোনও লীগ ডিজিগনেটেড হিটার নিয়ম ব্যবহার করতে নির্বাচন করতে পারে।
- (ক) ডিজিগনেটেড হিটার নিয়ম ব্যবহারকারী লীগের ক্লাব এবং ডিজিগনেটেড হিটার নিয়ম ব্যবহার না করা লীগের ক্লাবের মধ্যে আন্তঃলীগ প্রতিযোগিতার ক্ষেত্রে, নিয়মটি নিম্নরূপে ব্যবহৃত হবে:
- BASEBALL RULES: 7.00 THE RUNNER
- 7.01 একজন রানার খালি বেসের অধিকার অর্জন করেন যখন তিনি আউট হওয়ার আগে এটি স্পর্শ করেন। তারপর তিনি এটি আউট হওয়া পর্যন্ত, বা বৈধভাবে সেই বেসের অধিকারী অন্য রানারের জন্য এটি খালি করতে বাধ্য হওয়া পর্যন্ত এর অধিকারী হন। যদি একজন রানার বৈধভাবে একটি বেসের শিরোনাম অর্জন করেন, এবং পিচার তার পিচিং অবস্থান গ্রহণ করেন, রানার পূর্বে দখল করা বেসে ফিরে যেতে পারেন না।
- 7.02 এগিয়ে যাওয়ার সময়, একজন রানার ক্রমে প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় এবং হোম বেস স্পর্শ করবেন। যদি ফিরে যেতে বাধ্য হন, তিনি বিপরীত ক্রমে সমস্ত বেস পুনরায় স্পর্শ করবেন, যদি না নিয়ম 5.09 এর কোনও বিধানের অধীনে বল ডেড থাকে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, রানার সরাসরি তার মূল বেসে যেতে পারেন।
- 7.03 দুই রানার একটি বেস দখল করতে পারবেন না, তবে যদি, বল জীবিত থাকা অবস্থায়, দুই রানার একটি বেস স্পর্শ করছেন, পরবর্তী রানার ট্যাগ হলে আউট হবেন। পূর্ববর্তী রানার বেসের অধিকারী।
- 7.04 ব্যাটার ছাড়া প্রতিটি রানার, আউট হওয়ার দায় ছাড়াই, একটি বেস এগিয়ে যেতে পারেন যখন-
- (ক) একটি বক আছে;
- (খ) ব্যাটারের আউট হওয়ার দায় ছাড়াই অগ্রগতি রানারকে তার বেস খালি করতে বাধ্য করে, বা যখন ব্যাটার একটি ফেয়ার বল আঘাত করেন যা অন্য রানার বা আম্পায়ারকে স্পর্শ করে এই ধরনের বল ফিল্ডার দ্বারা স্পর্শিত হওয়ার বা অতিক্রম করার আগে, যদি রানার এগিয়ে যেতে বাধ্য হন; এগিয়ে যেতে বাধ্য একজন রানার আউট হওয়ার দায় ছাড়াই তিনি যে বেসের অধিকারী তার বাইরে শুধুমাত্র তার ঝুঁকিতে এগিয়ে যেতে পারেন। যদি এই ধরনের রানার, এগিয়ে যেতে বাধ্য, পূর্ববর্তী রানারের আগে তৃতীয় আউটের জন্য আউট হন, যিনি এগিয়ে যেতেও বাধ্য, হোম প্লেট স্পর্শ করার আগে, রান স্কোর হবে। খেলা। দুই আউট, বেস পূর্ণ, ব্যাটার ওয়াক করেন কিন্তু দ্বিতীয় থেকে রানার অতিরিক্ত উৎসাহী হয়ে তৃতীয় বেস অতিক্রম করে হোমের দিকে দৌড়ান এবং ক্যাচারের থ্রোতে ট্যাগ আউট হন। দুই আউট হওয়া সত্ত্বেও, রান স্কোর হবে এই তত্ত্বে যে রানটি বেস অন বল দ্বারা হোমে বাধ্য করা হয়েছিল এবং সমস্ত রানারদের যা করতে হয়েছিল তা হল এগিয়ে যাওয়া এবং পরবর্তী বেস স্পর্শ করা।
- (c) একজন ফিল্ডার, ফ্লাই বল ক্যাচ করার পর, বেঞ্চ বা স্ট্যান্ডে পড়ে যান, অথবা দর্শকরা মাঠে থাকা অবস্থায় দড়ি পেরিয়ে ভিড়ের মধ্যে পড়ে যান; একজন ফিল্ডার বা ক্যাচার ক্যাচ ধরার জন্য এক বা উভয় পা দিয়ে

ডাগআউটে পৌঁছাতে বা প্রবেশ করতে পারেন, এবং যদি তিনি বল ধরে রাখেন, তবে ক্যাচটি বৈধ হবে। বল ইন-প্লে। যদি ফিল্ডার বা ক্যাচার, বৈধ ক্যাচ করার পর, স্ট্যান্ডে বা দর্শকদের মধ্যে বা ডাগআউটে পড়ে যান বৈধ ক্যাচ করার পর।

- h, অথবা বৈধ ক্যাচ করার পর ডাগআউটে থাকা অবস্থায় পড়ে যান, বল ডেড এবং রানাররা আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই এক বেস এগিয়ে যাবে।
- (d) যখন তিনি বেস চুরি করার চেষ্টা করছেন, ব্যাটারকে ক্যাচার বা অন্য কোনো ফিল্ডার বাধা দেন।
- NOTE: যখন একজন রানার বল ইন-প্লে থাকা অবস্থায় আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই একটি বেসের অধিকারী হন, অথবা কোনো নিয়মের অধীনে যেখানে রানার তার প্রাপ্য বেসে পৌঁছানোর পর বল ইন-প্লে থাকে, এবং রানার পরবর্তী বেসে এগিয়ে যাওয়ার চেষ্টা করার আগে তার প্রাপ্য বেস স্পর্শ করতে ব্যর্থ হন, রানার আউট হওয়ার ঝুঁকি থেকে তার অব্যাহতি হারাবেন, এবং তাকে বেস ট্যাগ করে বা মিস করা বেসে ফিরে আসার আগে রানারকে ট্যাগ করে আউট করা যেতে পারে।
- 7.05 ব্যাটার রানার সহ প্রতিটি রানার, আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই এগিয়ে যেতে পারেন-
- (a) হোম বেসে, একটি রান স্কোর করে, যদি একটি ফেয়ার বল ফ্লাইটে খেলার মাঠের বাইরে চলে যায় এবং তিনি সমস্ত বেস বৈধভাবে স্পর্শ করেন; অথবা যদি একটি ফেয়ার বল, আম্পায়ারের বিচারে, ফ্লাইটে খেলার মাঠের বাইরে চলে যেত, ফিল্ডারের তার গ্লাভস, টুপি, বা তার পোশাকের কোনো ARTICLE নিক্ষেপের কাজ দ্বারা বিচ্যুত হয়;
- (b) তিন বেস, যদি একজন ফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে তার টুপি, মাস্ক বা তার ইউনিফর্মের কোনো অংশ যা তার শরীরে যথাযথ স্থান থেকে বিচ্ছিন্ন, দিয়ে একটি ফেয়ার বল স্পর্শ করেন। বল ইন-প্লে এবং ব্যাটার তার নিজের ঝুঁকিতে হোম বেসে এগিয়ে যেতে পারেন;
- (c) তিন বেস, যদি একজন ফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে তার গ্লাভস একটি ফেয়ার বলের দিকে নিক্ষেপ করেন এবং স্পর্শ করেন। বল ইন-প্লে এবং ব্যাটার তার নিজের ঝুঁকিতে হোম বেসে এগিয়ে যেতে পারেন।
- (d) দুই বেস, যদি একজন ফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে নিক্ষিপ্ত বল তার টুপি, মাস্ক বা তার ইউনিফর্মের কোনো অংশ যা তার শরীরে যথাযথ স্থান থেকে বিচ্ছিন্ন, দিয়ে স্পর্শ করেন। বল ইন-প্লে;
- (e) দুই বেস, যদি একজন ফিল্ডার ইচ্ছাকৃতভাবে তার গ্লাভস একটি নিক্ষিপ্ত বলের দিকে নিক্ষেপ করেন এবং স্পর্শ করেন। বল ইন-প্লে; (b c d e) প্রয়োগ করার সময় আম্পায়ারকে রায় দিতে হবে যে নিক্ষিপ্ত গ্লাভস বা বিচ্ছিন্ন টুপি বা মাস্ক বল স্পর্শ করেছে। বল স্পর্শ না হলে কোনো শাস্তি নেই। (c e) এর অধীনে এই শাস্তি সেই ফিল্ডারের বিরুদ্ধে প্রয়োগ করা হবে না যার গ্লাভস ব্যাটেড বা নিক্ষিপ্ত বলের শক্তিতে তার হাত থেকে ছিটকে যায়, বা যখন তার গ্লাভস একটি বৈধ ক্যাচ করার স্পষ্ট প্রচেষ্টায় তার হাত থেকে উড়ে যায়।
- (f) দুই বেস, যদি একটি ফেয়ার বল প্রথম বা তৃতীয় বেস ফাউল লাইনের বাইরে স্ট্যান্ডে বাউন্স করে বা বিচ্যুত হয়; অথবা যদি এটি মাঠের বেড়া দিয়ে বা নিচে, বা স্কোরবোর্ড দিয়ে বা নিচে, বা বেড়ার উপর ঝোপ বা লতা দিয়ে বা নিচে যায়; অথবা যদি এটি এমন বেড়া, স্কোরবোর্ড, ঝোপ বা লতায় আটকে যায়;
- (g) দুই বেস যখন, খেলার মাঠে কোনো দর্শক না থাকা অবস্থায়, একটি নিক্ষিপ্ত বল স্ট্যান্ডে যায়, বা বেঞ্চে যায় (বল মাঠে ফিরে আসুক বা না আসুক), বা মাঠের বেড়ার উপরে বা নিচে বা ভেদ করে, বা ব্যাকস্টপের উপরে স্ক্রিনের একটি ঢালু অংশে, বা দর্শকদের রক্ষাকারী তারের স্ক্রিনের জালে থাকে। বল ডেড। যখন এই ধরনের ওয়াইল্ড থ্রো একজন ইনফিল্ডারের প্রথম খেলা, আম্পায়ার এই ধরনের বেস প্রদানের সময় বল পিচ করার সময় রানারদের অবস্থান দ্বারা পরিচালিত হবেন; অন্যান্য সমস্ত ক্ষেত্রে আম্পায়ার ওয়াইল্ড থ্রো করার সময় রানারদের অবস্থান দ্বারা পরিচালিত হবেন;
- APPROVED RULING: যদি সমস্ত রানার, ব্যাটার রানার সহ, পিচের পর প্রথম খেলায় একজন ইনফিল্ডার ওয়াইল্ড থ্রো করার সময় কমপক্ষে একটি বেস এগিয়ে গিয়ে থাকেন, তবে প্রাপ্তি ওয়াইল্ড থ্রো করার সময়

রানারদের অবস্থান দ্বারা পরিচালিত হবে। নির্দিষ্ট পরিস্থিতিতে একজন রানারকে দুই বেস প্রদান করা অসম্ভব। উদাহরণ: প্রথম বেসে রানার। ব্যাটার শর্ট রাইটে ফ্লাই মারেন। রানার প্রথম এবং দ্বিতীয় বেসের মধ্যে থামেন এবং ব্যাটার প্রথম বেসের চারপাশে আসেন এবং তার পিছনে থামেন। বল নিরাপদে পড়ে। আউটফিল্ডার, প্রথম বেসে নিক্ষেপ করার সময়, বল স্ট্যান্ডে নিক্ষেপ করেন।

- APPROVED RULING: যেহেতু কোনো রানার, বল ডেড থাকা অবস্থায়, তার প্রাপ্য বেসের বাইরে এগিয়ে যেতে পারে না, প্রথম বেসে থাকা রানার তৃতীয় বেসে যান এবং ব্যাটার দ্বিতীয় বেসে রাখা হয়। 'যখন ওয়াইল্ড থ্রো করা হয়েছিল' শব্দটির অর্থ যখন নিক্ষেপটি প্রকৃতপক্ষে খেলোয়াড়ের হাত থেকে চলে গিয়েছিল এবং যখন নিক্ষিপ্ত বলটি মাটিতে আঘাত করেছিল, প্রাপক ফিল্ডারকে অতিক্রম করেছিল বা খেলার বাইরে স্ট্যান্ডে গিয়েছিল তখন নয়। ওয়াইল্ড থ্রো নিক্ষেপকারীর হাত থেকে চলে যাওয়ার সময় ব্যাটার রানারের অবস্থান বেস প্রদানের সিদ্ধান্তে মূল চাবিকাঠি। যদি ব্যাটার রানার প্রথম বেসে না পৌঁছে থাকেন, তবে সমস্ত রানারের জন্য পিচ করার সময় দুই বেস প্রদান করা হয়। ব্যাটার রানার নিক্ষেপের আগে প্রথম বেসে পৌঁছেছেন কিনা সেই সিদ্ধান্ত একটি বিচারিক কল। যদি একটি অস্বাভাবিক খেলা দেখা দেয় যেখানে একজন ইনফিল্ডারের প্রথম নিক্ষেপ স্ট্যান্ড বা ডাগআউটে যায় কিন্তু ব্যাটার রানার হননি (যেমন ক্যাচার তৃতীয় বেসের রানারকে পাসড বল বা ওয়াইল্ড পিচে স্কোর করার চেষ্টা থেকে আউট করার জন্য বল স্ট্যান্ডে নিক্ষেপ করেন) দুই বেস প্রদান নিক্ষেপের সময় রানারদের অবস্থান থেকে হবে। (নিয়ম 7.05 (g) এর উদ্দেশ্যে ক্যাচারকে ইনফিল্ডার হিসেবে বিবেচনা করা হয়।)
- PLAY. প্রথম বেসে রানার, ব্যাটার শর্টস্টপের কাছে বল মারেন, যিনি দ্বিতীয় বেসে নিক্ষেপ করেন দ্বিতীয় বেসে রানারকে আউট করার জন্য খুব দেরিতে, এবং দ্বিতীয় বেসম্যান প্রথম বেসের দিকে নিক্ষেপ করেন ব্যাটার প্রথম বেস অতিক্রম করার পর। রায় দ্বিতীয় বেসে রানার স্কোর করেন। (এই খেলায়, শুধুমাত্র যদি ব্যাটার রানার নিক্ষেপ করার সময় প্রথম বেসের বাইরে থাকেন, তবেই তাকে তৃতীয় বেস প্রদান করা হয়।)
- (h) এক বেস, যদি একটি বল, ব্যাটারের কাছে পিচ করা, বা পিচার তার পিচার্স প্লেটে তার অবস্থান থেকে একটি বেসে নিক্ষেপ করেন রানারকে আউট করার জন্য, স্ট্যান্ড বা বেঞ্চে যায়, বা মাঠের বেড়া বা ব্যাকস্টপের উপরে বা ভেদ করে। বল ডেড;
- (i) এক বেস, যদি ব্যাটার বল ফোর বা স্ট্রাইক থ্রিতে রানার হন, যখন পিচ ক্যাচারকে অতিক্রম করে এবং আম্পায়ারের মাস্ক বা সরঞ্জামে আটকে যায়। যদি ব্যাটার ওয়াইল্ড পিচে রানার হন যা রানারদের এক বেস এগিয়ে যাওয়ার অধিকার দেয়, ব্যাটার রানার শুধুমাত্র প্রথম বেসের অধিকারী হবেন। রানারকে আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই একটি বেস বা বেস প্রদান করা হলেও তাকে প্রদত্ত বেস এবং সমস্ত মধ্যবর্তী বেস স্পর্শ করার দায়িত্ব থেকে মুক্তি দেয় না। উদাহরণ: ব্যাটার একটি গ্রাউন্ড বল মারেন যা একজন ইনফিল্ডার স্ট্যান্ডে নিক্ষেপ করেন কিন্তু ব্যাটার রানার প্রথম বেস মিস করেন। বল ইন-প্লে করার পর প্রথম বেস মিস করার জন্য আপিলে তাকে আউট ঘোষণা করা যেতে পারে যদিও তাকে দ্বিতীয় বেস 'প্রদান' করা হয়েছিল। যদি একটি ক্যাচের পর রানারকে একটি বেসে ফিরে যেতে বাধ্য করা হয়, তাকে অবশ্যই তার মূল বেস পুনরায় স্পর্শ করতে হবে যদিও, কিছু গ্রাউন্ড রুল বা অন্য নিয়মের কারণে, তাকে অতিরিক্ত বেস প্রদান করা হয়। তিনি বল ডেড থাকা অবস্থায় পুনরায় স্পর্শ করতে পারেন এবং তারপর তার মূল বেস থেকে প্রদান করা হয়।
- 7.06 যখন বাধা ঘটে, আম্পায়ার 'বাধা' কল বা সংকেত দেবেন।
- (a) যদি বাধাপ্রাপ্ত রানারের উপর একটি খেলা করা হয়, বা ব্যাটার রানার প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে বাধাপ্রাপ্ত হন, বল ডেড এবং সমস্ত রানার, আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই, যে বেসে তারা পৌঁছাতেন, আম্পায়ারের বিচারে, যদি কোনো বাধা না থাকত, সেখানে এগিয়ে যাবেন। বাধাপ্রাপ্ত রানারকে বাধার আগে তিনি শেষ বৈধভাবে স্পর্শ করা বেসের কমপক্ষে এক বেস অতিরিক্ত প্রদান করা হবে। বাধার শাস্তি হিসেবে বেস প্রদানের দ্বারা এগিয়ে যেতে বাধ্য হওয়া পূর্ববর্তী রানাররা, আউট হওয়ার ঝুঁকি ছাড়াই এগিয়ে যাবেন। যখন বাধাপ্রাপ্ত রানারের উপর একটি খেলা করা হয়, আম্পায়ার একইভাবে বাধার সংকেত দেবেন যেভাবে তিনি 'টাইম' কল করেন, উভয় হাত

মাথার উপরে। এই সংকেত দেওয়া হলে বল তাৎক্ষণিকভাবে ডেড হয়; তবে, আম্পায়ার বাধা কল করার আগে যদি একটি নিক্ষিপ্ত বল ফ্লাইটে থাকে, রানারদের ওয়াইল্ড থ্রোতে এমন বেস প্রদান করা হবে যেমন বাধা না ঘটলে প্রদান করা হত। এমন একটি খেলায় যেখানে রানার দ্বিতীয় এবং তৃতীয় বেসের মধ্যে ফাঁদে পড়েছিলেন এবং শর্টস্টপ থেকে নিক্ষেপ ফ্লাইটে থাকা অবস্থায় তৃতীয় বেসম্যান তৃতীয় বেসে যাওয়ার সময় বাধা দিয়েছিলেন, যদি সেই নিক্ষেপ ডাগআউটে যায় তবে বাধাপ্রাপ্ত রানারকে হোম বেস প্রদান করা হবে। এই পরিস্থিতিতে বেসে থাকা অন্য যেকোনো রানারকেও বাধা কল করার আগে তারা শেষ বৈধভাবে স্পর্শ করা বেস থেকে দুই বেস প্রদান করা হবে।

- (b) যদি বাধাপ্রাপ্ত রানারের উপর কোনো খেলা না হয়, খেলাটি চলবে যতক্ষণ না আর কোনো পদক্ষেপ সম্ভব না হয়। আম্পায়ার তখন 'টাইম' কল করবেন এবং তার বিচারে বাধার কাজ বাতিল করার জন্য যেকোনো শাস্তি প্রয়োগ করবেন। 7.06 (b) এর অধীনে যখন বাধায় বল ডেড হয় না এবং একজন বাধাপ্রাপ্ত রানার সেই বেসের বাইরে এগিয়ে যান যা আম্পায়ারের বিচারে তাকে বাধাপ্রাপ্ত হওয়ার কারণে প্রদান করা হত, তিনি তা নিজের ঝুঁকিতে করেন এবং তাকে ট্যাগ করে আউট করা যেতে পারে। এটি একটি বিচারিক কল।
- NOTE: ক্যাচার, তার দখলে বল না থাকা অবস্থায়, স্কোর করার চেষ্টা করা রানারের পথ অবরোধ করার কোনো অধিকার নেই। বেস লাইন রানারের এবং ক্যাচার সেখানে তখনই থাকবেন যখন তিনি বল ফিল্ডিং করছেন বা যখন ইতিমধ্যে তার হাতে বল আছে।
- 7.07 যদি, তৃতীয় বেসে একজন রানার থাকা অবস্থায় এবং স্কুইজ প্লে বা চুরির মাধ্যমে স্কোর করার চেষ্টা করছেন, ক্যাচার বা অন্য কোনো ফিল্ডার বল না থাকা অবস্থায় হোম বেসে বা তার সামনে পা রাখেন, বা ব্যাটার বা তার ব্যাট স্পর্শ করেন, পিচারকে বাল্ক দায়ী করা হবে, ব্যাটারকে বাধার জন্য প্রথম বেস প্রদান করা হবে এবং বল ডেড।
- 7.08 যেকোনো রানার আউট হন যখন-
- (a) (1) তিনি ট্যাগ এড়ানোর জন্য বেসের মধ্যে সরলরেখা থেকে তিন ফুটের বেশি দূরে দৌড়ান, যদি না তার কাজ ব্যাটেড বল ফিল্ডিং করা ফিল্ডারের সাথে বাধা এড়ানো হয়; অথবা
- PLAY. রানার বিশ্বাস করেন, তাকে প্রথম বা তৃতীয় বেসে ট্যাগে আউট ঘোষণা করা হয়েছে এবং ডাগআউটের দিকে রওনা দেন এবং যুক্তিসঙ্গত দূরত্ব অগ্রসর হন এখনও তার কাজের দ্বারা ইঙ্গিত করে যে তিনি আউট, তাকে বেস পরিত্যাগের জন্য আউট ঘোষণা করা হবে। উপরের দুটি খেলায় রানারদের প্রকৃতপক্ষে তাদের বেস পথ পরিত্যাগকারী হিসেবে বিবেচনা করা হয় এবং বর্ণিত স্ট্রাইক আউট হওয়া ব্যাটারের থেকে ভিন্নভাবে আচরণ করা হয়। APPROVED RULING OF 7.08 (a)।
- APPROVED RULING: যখন একজন ব্যাটার তৃতীয় স্ট্রাইকে যেটি ধরা হয়নি তাতে রানার হন, এবং তার বেঞ্চ বা অবস্থানের দিকে রওনা দেন, তিনি বেঞ্চে প্রবেশ করার আগে যেকোনো সময় প্রথম বেসে এগিয়ে যেতে পারেন। তাকে আউট করতে, ডিফেন্সকে তাকে বা প্রথম বেস ট্যাগ করতে হবে তার প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে।
- (b) তিনি ইচ্ছাকৃতভাবে একটি নিক্ষিপ্ত বলের সাথে বাধা দেন; বা ব্যাটেড বলের উপর খেলা করার চেষ্টা করা ফিল্ডারকে বাধা দেন; একজন রানার যিনি ব্যাটেড বলের উপর খেলা করার চেষ্টা করা ফিল্ডারকে বাধা দিয়েছেন বলে রায় দেওয়া হয় তিনি আউট, তা ইচ্ছাকৃত হোক বা না হোক। তবে, যদি রানার ফিল্ডারকে বাধা দেওয়ার সময় বৈধভাবে দখলকৃত বেসের সাথে সংস্পর্শে থাকেন, তাকে আউট ঘোষণা করা হবে না যদি না, আম্পায়ারের বিচারে, এই ধরনের বাধা, ফেয়ার বা ফাউল টেরিটরিতে ঘটুক, ইচ্ছাকৃত হয়। যদি আম্পায়ার বাধাকে ইচ্ছাকৃত ঘোষণা করেন, নিম্নলিখিত শাস্তি প্রযোজ্য হবে: দুই আউটের কম থাকলে, আম্পায়ার রানার এবং ব্যাটার উভয়কেই আউট ঘোষণা করবেন। দুই আউট থাকলে, আম্পায়ার ব্যাটারকে আউট ঘোষণা করবেন। যদি তৃতীয় বেস এবং হোম প্লেটের মধ্যে রান ডাউনে, পরবর্তী রানার এগিয়ে গিয়েছেন এবং তৃতীয় বেসে দাঁড়িয়ে আছেন যখন রান ডাউনে থাকা রানারকে আক্রমণাত্মক বাধার জন্য আউট ঘোষণা করা হয়, আম্পায়ার তৃতীয় বেসে দাঁড়িয়ে থাকা রানারকে দ্বিতীয় বেসে ফেরত পাঠাবেন। একই নীতি প্রযোজ্য যদি দ্বিতীয়

এবং তৃতীয় বেসের মধ্যে রান ডাউন থাকে এবং পরবর্তী রানার দ্বিতীয় বেসে পৌঁছে থাকেন (যুক্তি হল কোনো রানার বাধার খেলায় এগিয়ে যাবে না এবং একজন রানার একটি বেস দখলকারী হিসেবে বিবেচিত হন যতক্ষণ না তিনি বৈধভাবে পরবর্তী বেসে পৌঁছান)।

- (c) তাকে ট্যাগ করা হয়, যখন বল জীবিত থাকে, যখন তিনি তার বেসের বাইরে থাকেন। EXCEPTION: একজন ব্যাটার রানার প্রথম বেস ওভাররান বা ওভারস্লাইড করার পর ট্যাগ আউট হতে পারেন না যদি তিনি অবিলম্বে বেসে ফিরে আসেন;
- APPROVED RULING: (1) যদি একজন রানারের আঘাতে একটি বেস তার অবস্থান থেকে বিচ্ছিন্ন হয়, সেই রানারের বিরুদ্ধে সেই বেসে কোনো খেলা করা যাবে না যদি তিনি নিরাপদে বেসে পৌঁছে থাকেন।
- APPROVED RULING: (2) যদি একটি খেলার সময় একটি বেস তার অবস্থান থেকে বিচ্ছিন্ন হয়, একই খেলায় পরবর্তী যেকোনো রানার বেস স্পর্শ বা দখলকারী হিসেবে বিবেচিত হবেন যদি, আম্পায়ারের বিচারে, তিনি বিচ্ছিন্ন ব্যাগ দ্বারা চিহ্নিত স্থান স্পর্শ বা দখল করেন।
- (d) তিনি ফেয়ার বা ফাউল বল বৈধভাবে ক্যাচ হওয়ার পর তার বেস পুনরায় স্পর্শ করতে ব্যর্থ হন তার আগে, বা তার বেস, ফিল্ডার দ্বারা ট্যাগ করা হয়। পরবর্তী প্রথম পিচের পর, বা কোনো খেলা বা খেলার চেষ্টার পর তাকে তার বেস পুনরায় স্পর্শ করতে ব্যর্থতার জন্য আউট ঘোষণা করা হবে না। এটি একটি আপিল খেলা; রানারদের ফাউল টিপে 'ট্যাগ আপ' করতে হবে না। তারা ফাউল টিপে চুরি করতে পারেন। যদি তথাকথিত টিপ ধরা না হয়, এটি একটি সাধারণ ফাউল হয়ে যায়। রানাররা তখন তাদের বেসে ফিরে যান।
- (e) তিনি পরবর্তী বেসে পৌঁছাতে ব্যর্থ হন তার আগে একজন ফিল্ডার তাকে বা বেস ট্যাগ করেন, ব্যাটার রানার হওয়ার কারণে তাকে এগিয়ে যেতে বাধ্য করার পর। তবে, যদি পরবর্তী রানার ফোর্স প্লেতে আউট হন, ফোর্সটি সরানো হয় এবং রানারকে আউট করতে ট্যাগ করতে হবে। রানার যে বেসে এগিয়ে যেতে বাধ্য হয়েছিলেন সেটি স্পর্শ করার সাথে সাথে ফোর্সটি সরানো হয়, এবং যদি তিনি বেসটি ওভারস্লাইড বা ওভাররান করেন, রানারকে আউট করতে ট্যাগ করতে হবে। তবে, যদি বাধ্যতামূলক রানার, পরবর্তী বেস স্পর্শ করার পর, কোনো কারণে তিনি শেষ যে বেসটি দখল করেছিলেন তার দিকে ফিরে যান, ফোর্স প্লে পুনরায় প্রতিষ্ঠিত হয়, এবং ডিফেন্স সেই বেসটি ট্যাগ করলে তাকে আবার আউট করা যেতে পারে যেটিতে তিনি বাধ্য হয়েছিলেন;
- PLAY. প্রথম বেসে রানার এবং ব্যাটারের উপর তিন বল: রানার পরবর্তী পিচে চুরি করেন, যা চতুর্থ বল, কিন্তু দ্বিতীয় বেস স্পর্শ করার পর তিনি সেই বেসটি ওভারস্লাইড বা ওভাররান করেন। ক্যাচারের নিক্ষেপ তাকে ফিরে আসার আগেই ধরে ফেলে। রায় হল রানার আউট। (ফোর্স আউট সরানো হয়েছে।) ওভারস্লাইডিং এবং ওভাররানিং পরিস্থিতি প্রথম বেস ছাড়া অন্য বেসে দেখা দেয়। উদাহরণস্বরূপ, দুই আউটের আগে, এবং প্রথম ও দ্বিতীয়, বা প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় বেসে রানার, বলটি একজন ইনফিল্ডারের কাছে মারেন যিনি ডাবল প্লে করার চেষ্টা করেন। প্রথম বেসের রানার দ্বিতীয় বেসে নিক্ষেপকে হারিয়ে দেন কিন্তু বেসটি ওভারস্লাইড করেন। রিলে প্রথম বেসে করা হয় এবং ব্যাটার রানার আউট হন। প্রথম বেসম্যান, দ্বিতীয় বেসে রানারকে ব্যাগের বাইরে দেখে, দ্বিতীয় বেসে ফেরত নিক্ষেপ করেন এবং রানার বেসের বাইরে ট্যাগ হন। এদিকে রানাররা প্লেট অতিক্রম করেছেন। প্রশ্ন হল: এটি কি একটি ফোর্স প্লে? ব্যাটার রানার প্রথম বেসে আউট হওয়ার সময় ফোর্সটি সরানো হয়েছিল? এই খেলার সময় এবং তৃতীয় আউট হওয়ার আগে যখন রানার দ্বিতীয় বেসে ট্যাগ হন তখন যে রানগুলি প্লেট অতিক্রম করেছিল সেগুলি কি গণনা করা হয়? উত্তর: রানগুলি স্কোর করে। এটি ফোর্স প্লে নয়। এটি একটি ট্যাগ প্লে।
- (f) তিনি ফেয়ার টেরিটরিতে একটি ফেয়ার বল দ্বারা স্পর্শ হন তার আগে বলটি একটি ইনফিল্ডারকে স্পর্শ বা অতিক্রম করে। বল ডেড এবং কোনো রানার স্কোর করতে পারবেন না, রানাররা এগিয়ে যেতে পারবেন না, শুধুমাত্র এগিয়ে যেতে বাধ্য রানাররা ছাড়া।
- EXCEPTION:

- যদি একজন রানার ইনফিল্ড ফ্লাই দ্বারা স্পর্শ হওয়ার সময় তার বেস স্পর্শ করছেন, তিনি আউট নন, যদিও ব্যাটার আউট; যদি একই ফেয়ার বল দ্বারা দুই রানার স্পর্শ হন, শুধুমাত্র প্রথমজন আউট কারণ বল তাৎক্ষণিকভাবে ডেড হয়। যদি রানার ইনফিল্ড ফ্লাই দ্বারা স্পর্শ হন যখন তিনি তার বেস স্পর্শ করছেন না, রানার এবং ব্যাটার উভয়েই আউট।
- (g) তিনি এমন একটি খেলায় স্কোর করার চেষ্টা করেন যেখানে ব্যাটার হোম বেসে খেলায় বাধা দেন দুই আউটের আগে। দুই আউট থাকলে, বাধা ব্যাটারকে আউট করে এবং কোনো স্কোর গণনা হয় না;
- (h) তিনি একটি পূর্ববর্তী রানারকে অতিক্রম করেন সেই রানার আউট হওয়ার আগে;
- (i) একটি বেসের বৈধ দখল অর্জনের পর, তিনি ডিফেন্সকে বিভ্রান্ত করার বা খেলাটিকে প্রহসন করার উদ্দেশ্যে বেসগুলি বিপরীত ক্রমে দৌড়ান। আম্পায়ার অবিলম্বে 'টাইম' কল করবেন এবং রানারকে আউট ঘোষণা করবেন; যদি একজন রানার একটি খালি বেস স্পর্শ করেন এবং তারপর ভাবেন বলটি ধরা হয়েছিল বা তাকে প্রলুব্ধ করা হয় শেষ বেসে ফিরে যেতে যা তিনি স্পর্শ করেছিলেন, তাকে সেই বেসে ফিরে দৌড়ানোর সময় আউট করা যেতে পারে, কিন্তু যদি তিনি পূর্বে দখলকৃত বেসে নিরাপদে পৌঁছান তবে সেই বেসের সাথে সংস্পর্শে থাকা অবস্থায় তাকে আউট করা যাবে না।
- (j) তিনি সেই বেসটি ওভাররান বা ওভারস্লাইড করার পর অবিলম্বে প্রথম বেসে ফিরে আসতে ব্যর্থ হন। যদি তিনি দ্বিতীয় বেসে দৌড়ানোর চেষ্টা করেন, ট্যাগ হলে তিনি আউট। যদি, প্রথম বেস ওভাররান বা ওভারস্লাইড করার পর তিনি ডাগআউটের দিকে বা তার অবস্থানের দিকে রওনা দেন, এবং অবিলম্বে প্রথম বেসে ফিরে আসতে ব্যর্থ হন, তাকে আপিলে আউট করা হয়, যখন তাকে বা বেসটি ট্যাগ করা হয়; যে রানার ওভাররানিংয়ে প্রথম বেস স্পর্শ করেন এবং আম্পায়ার তাকে নিরাপদ ঘোষণা করেন, তিনি নিয়ম 4.09 (a) এর অভিপ্রায়ের মধ্যে 'প্রথম বেসে পৌঁছেছেন' এবং এই ধরনের খেলায় যে কোনো রান স্কোর হয় তা গণনা করা হয়, এমনকি যদি রানার পরবর্তীতে 'অবিলম্বে' ফিরে আসতে ব্যর্থতার জন্য তৃতীয় আউট হন, যেমনটি নিয়ম 7.08 (j) এ কভার করা হয়েছে।
- (k) হোম বেসের জন্য দৌড়ানো বা স্লাইডিং করার সময়, তিনি হোম বেস স্পর্শ করতে ব্যর্থ হন এবং বেসে ফিরে আসার কোনো চেষ্টা করেন না, যখন একজন ফিল্ডার হোম বেস স্পর্শ করে তার হাতে বল ধরে রাখেন এবং সিদ্ধান্তের জন্য আম্পায়ারের কাছে আপিল করেন। এই নিয়ম শুধুমাত্র তখনই প্রযোজ্য যখন রানার বেঞ্চের পথে থাকেন এবং ক্যাচারকে তার পিছনে দৌড়াতে হবে। এটি সাধারণ খেলায় প্রযোজ্য নয় যেখানে রানার প্লেট মিস করেন এবং তারপর ট্যাগ হওয়ার আগে প্লেট স্পর্শ করার প্রচেষ্টা করেন। সেক্ষেত্রে, রানারকে ট্যাগ করতে হবে।
- 7.09 এটি ব্যাটার বা রানার দ্বারা বাধা যখন-
- (a) তৃতীয় স্ট্রাইকের পর তিনি বল ফিল্ডিং করার প্রচেষ্টায় ক্যাচারকে বাধা দেন;
- (b) ফেয়ার বল হিট বা বান্ট করার পর, তার ব্যাট ফেয়ার টেরিটরিতে দ্বিতীয়বার বল স্পর্শ করে। বল ডেড এবং কোনো রানার এগিয়ে যেতে পারবেন না। যদি ব্যাটার রানার তার ব্যাট ফেলে দেন এবং বলটি ফেয়ার টেরিটরিতে ব্যাটের সাথে গড়িয়ে যায় এবং, আম্পায়ারের বিচারে, বলের গতিপথে বাধা দেওয়ার কোনো উদ্দেশ্য না থাকে, বল জীবিত এবং ইন-প্লে;
- (c) তিনি ইচ্ছাকৃতভাবে কোনোভাবে একটি ফাউল বলের গতিপথ বিচ্যুত করেন;
- (d) দুই আউটের আগে এবং তৃতীয় বেসে একজন রানার, ব্যাটার হোম বেসে খেলা করার সময় ফিল্ডারকে বাধা দেন; রানার আউট;
- (e) আক্রমণকারী দলের কোনো সদস্য বা সদস্যরা যেকোনো বেসের চারপাশে দাঁড়ান বা জড়ো হন যেখানে একজন রানার এগিয়ে যাচ্ছেন, ফিল্ডারদের বিভ্রান্ত করতে, বাধা দিতে বা অসুবিধা বাড়াতে। এই ধরনের রানার তার সতীর্থ বা সতীর্থদের বাধার জন্য আউট ঘোষণা করা হবে;

- (f) যেকোনো ব্যাটার বা রানার যিনি এইমাত্র আউট হয়েছেন তিনি রানারের উপর করা পরবর্তী কোনো খেলায় বাধা বা প্রতিবন্ধকতা সৃষ্টি করেন। এই ধরনের রানার তার সতীর্থের বাধার জন্য আউট ঘোষণা করা হবে; যদি ব্যাটার বা রানার আউট হওয়ার পরও এগিয়ে যেতে থাকেন, শুধুমাত্র সেই কাজের দ্বারা তাকে ফিল্ডারদের বিভ্রান্ত, বাধাদানকারী বা প্রতিবন্ধককারী হিসেবে বিবেচনা করা হবে না।
- (g) যদি, আম্পায়ারের বিচারে, একজন বেস রানার ইচ্ছাকৃতভাবে এবং সচেতনভাবে একটি ব্যাটেড বল বা ব্যাটেড বল ফিল্ডিং করার কাজে ফিল্ডারের সাথে বাধা দেন ডাবল প্লে ভাঙার স্পষ্ট উদ্দেশ্যে, বল ডেড। আম্পায়ার রানারকে বাধার জন্য আউট কল করবেন এবং তার সতীর্থের কাজের কারণে ব্যাটার রানারকেও আউট কল করবেন। কোনো অবস্থাতেই রানারের এই ধরনের কাজের কারণে বেস দৌড়ানো বা রান স্কোর করা যাবে না।
- (h) যদি, আম্পায়ারের বিচারে, একজন ব্যাটার রানার ইচ্ছাকৃতভাবে এবং সচেতনভাবে একটি ব্যাটেড বল বা ব্যাটেড বল ফিল্ডিং করার কাজে ফিল্ডারের সাথে বাধা দেন, ডাবল প্লে ভাঙার স্পষ্ট উদ্দেশ্যে, বল ডেড; আম্পায়ার ব্যাটার রানারকে বাধার জন্য আউট কল করবেন এবং হোম প্লেটের সবচেয়ে কাছাকাছি এগিয়ে যাওয়া রানারকেও আউট কল করবেন ডাবল প্লে যেখানেই সম্ভব হোক না কেন। কোনো অবস্থাতেই এই ধরনের বাধার কারণে বেস দৌড়ানো যাবে না।
- (i) আম্পায়ারের বিচারে, তৃতীয় বেসে বা প্রথম বেসে বেস কোচ, রানারকে স্পর্শ বা ধরে রেখে, শারীরিকভাবে তাকে তৃতীয় বেস বা প্রথম বেসে ফিরে আসতে বা ছেড়ে যেতে সহায়তা করেন।
- (j) তৃতীয় বেসে একজন রানার থাকা অবস্থায়, বেস কোচ তার বক্স ছেড়ে যান এবং ফিল্ডারের নিক্ষেপ আকর্ষণ করার জন্য যেকোনোভাবে কাজ করেন;
- (k) হোম বেস থেকে প্রথম বেস পর্যন্ত দূরত্বের শেষ অর্ধেক পথ অতিক্রম করার সময়, যখন বলটি প্রথম বেসে ফিল্ড করা হচ্ছে, সে তিন ফুট লাইনের বাইরে (ডানদিকে) চলে, অথবা ফাউল লাইনের ভিতরে (বামদিকে) এবং আম্পায়ারের বিচারে, প্রথম বেসে থ্রো নেওয়া ফিল্ডার বা একটি ব্যাটেড বল ফিল্ড করার চেষ্টা করা ফিল্ডারের সাথে হস্তক্ষেপ করে; তিন ফুট লেন চিহ্নিতকারী লাইনগুলি সেই "লেন"-এর একটি অংশ কিন্তু যে ব্যাখ্যা করতে হবে তা হল রানারকে উভয় পা তিন ফুট "লেন"-এর ভিতরে বা "লেন" চিহ্নিতকারী লাইনগুলির উপর রাখতে হবে।
- (l) সে একটি ব্যাটেড বল ফিল্ড করার চেষ্টাকারী ফিল্ডারকে এড়াতে ব্যর্থ হয়, অথবা ইচ্ছাকৃতভাবে একটি নিক্ষিপ্ত বলে হস্তক্ষেপ করে, শর্ত থাকে যে যদি দুই বা ততোধিক ফিল্ডার একটি ব্যাটেড বল ফিল্ড করার চেষ্টা করে এবং রানার তাদের এক বা একাধিকের সংস্পর্শে আসে, আম্পায়ার নির্ধারণ করবেন কোন ফিল্ডার এই নিয়মের সুবিধার অধিকারী, এবং আম্পায়ার যে ফিল্ডারকে এই ধরনের বল ফিল্ড করার অধিকারী বলে নির্ধারণ করেন তার ছাড়া অন্য কোনো ফিল্ডারের সংস্পর্শে আসার জন্য রানারকে আউট ঘোষণা করবেন না; যখন ক্যাচার এবং প্রথম বেসে যাওয়া ব্যাটার রানারের মধ্যে সংস্পর্শ হয় যখন ক্যাচার বল ফিল্ড করছে, সাধারণত কোনো লঙ্ঘন হয় না এবং কিছুই ঘোষণা করা উচিত নয়। একটি বল ফিল্ড করার চেষ্টাকারী ফিল্ডারের দ্বারা "অবস্ট্রাকশন" শুধুমাত্র অত্যন্ত স্পষ্ট এবং হিংসাত্মক ক্ষেত্রেই ঘোষণা করা উচিত কারণ নিয়ম তাকে পথের অধিকার দেয়, কিন্তু অবশ্যই এই ধরনের "পথের অধিকার" একটি লাইসেন্স নয়, উদাহরণস্বরূপ, বল ফিল্ড করা সত্ত্বেও ইচ্ছাকৃতভাবে একটি রানারকে ট্রিপ করা। যদি ক্যাচার বল ফিল্ড করছে এবং প্রথম বেসম্যান বা পিচার প্রথম বেসে যাওয়া একটি রানারকে বাধা দেয় "অবস্ট্রাকশন" ঘোষণা করা হবে এবং বেস রানারকে প্রথম বেস প্রদান করা হবে।
- (m) একটি ফেয়ার বল একটি ফিল্ডার স্পর্শ করার আগে ফেয়ার টেরিটরিতে তাকে স্পর্শ করে। যদি একটি ফেয়ার বল একটি ইনফিল্ডারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে যায় এবং তার ঠিক পিছনে একটি রানারকে স্পর্শ করে, অথবা একটি ফিল্ডার দ্বারা ডিফ্লেক্ট হওয়ার পরে রানারকে স্পর্শ করে, আম্পায়ার একটি ব্যাটেড বল দ্বারা স্পর্শ হওয়ার জন্য রানারকে আউট ঘোষণা করবেন না। এই ধরনের সিদ্ধান্ত গ্রহণে আম্পায়ারকে নিশ্চিত হতে হবে

যে বলটি ফিল্ডারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে গেছে এবং অন্য কোনও ইনফিল্ডারের বলটিতে খেলার সুযোগ ছিল না। যদি আম্পায়ারের বিচারে, রানার ইচ্ছাকৃতভাবে এবং ইচ্ছাকৃতভাবে এই ধরনের একটি ব্যাটেড বল লাথি মারে যেটিতে ইনফিল্ডার খেলার সুযোগ হাতছাড়া করেছে, তাহলে রানারকে হস্তক্ষেপের জন্য আউট ঘোষণা করা হবে।

- PENALTY FOR INTERFERENCE:
- রানার আউট এবং বল ডেড।
- 7.10 আপিলে যেকোনো রানারকে আউট ঘোষণা করা হবে যখন-
- (b) বল ইন প্লে থাকা অবস্থায়, একটি বেসে অগ্রসর হওয়ার বা ফিরে আসার সময়, সে বা একটি মিস করা বেস ট্যাগ হওয়ার আগে সে ক্রম অনুসারে প্রতিটি বেস স্পর্শ করতে ব্যর্থ হয়।
- (1) পরবর্তী রানার স্কোর করার পরে কোনও রানার মিস করা বেস স্পর্শ করতে ফিরে আসতে পারবে না।
- (2) যখন বল ডেড থাকে, কোনও রানার মিস করা বেস বা মিস করা বেসের বাইরে একটি বেসে অগ্রসর হয়ে এবং স্পর্শ করার পরে যে বেসটি ছেড়ে গেছে তা স্পর্শ করতে ফিরে আসতে পারবে না।
- PLAY। (a) ব্যাটার বল পার্কের বাইরে আঘাত করে বা গ্রাউন্ড রুল ডাবল এবং প্রথম বেস মিস করে (বল ডেড)_সে দ্বিতীয় বেস স্পর্শ করার আগে তার ভুল সংশোধনের জন্য প্রথম বেসে ফিরে আসতে পারে কিন্তু যদি সে দ্বিতীয় বেস স্পর্শ করে, সে প্রথম বেসে ফিরে আসতে পারবে না এবং যদি ডিফেন্সিভ দল আপিল করে, তাকে প্রথম বেসে আউট ঘোষণা করা হয়।
- PLAY। (b) ব্যাটার শর্টস্টপের কাছে বল আঘাত করে যে স্ট্যান্ডে ওয়াইল্ড থ্রো করে (বল ডেড)_ব্যাটার রানার প্রথম বেস মিস করে কিন্তু ওভারথ্রোতে দ্বিতীয় বেস প্রদান করা হয়। যদিও আম্পায়ার ওভারথ্রোতে রানারকে দ্বিতীয় বেস প্রদান করেছেন, রানারকে দ্বিতীয় বেসে যাওয়ার আগে প্রথম বেস স্পর্শ করতে হবে। এগুলি আপিল প্লে।
- (c) সে প্রথম বেস অতিক্রম করে বা ওভারস্লাইড করে এবং অবিলম্বে বেসে ফিরে আসতে ব্যর্থ হয়, এবং সে বা বেস ট্যাগ হয়;
- (d) সে হোম বেস স্পর্শ করতে ব্যর্থ হয় এবং সেই বেসে ফিরে আসার কোনও চেষ্টা করে না, এবং হোম বেস ট্যাগ হয়। এই নিয়মের অধীনে যেকোনো আপিল পরবর্তী পিচ, বা কোনও প্লে বা প্লের চেষ্টার আগে করতে হবে। যদি লঙ্ঘন একটি প্লের সময় ঘটে যা একটি অর্ধ ইনিং শেষ করে, আপিল ডিফেন্সিভ দল মাঠ ছাড়ার আগে করতে হবে। একটি আপিল একটি প্লে বা একটি প্লের চেষ্টা হিসাবে ব্যাখ্যা করা হবে না। একই বেসে একজন রানারের বিরুদ্ধে ধারাবাহিক আপিল করা যাবে না। যদি ডিফেন্সিভ দল তার প্রথম আপিলে ভুল করে, একই রানারের বিরুদ্ধে একই বেসে দ্বিতীয় আপিলের অনুরোধ আম্পায়ার অনুমোদন করবেন না। ("ভুল" শব্দের অভিপ্রেত অর্থ হল ডিফেন্সিভ দল আপিল করার সময় বলটি খেলার বাইরে ছুড়ে ফেলে। উদাহরণস্বরূপ, যদি পিচার আপিল করার জন্য প্রথম বেসে থ্রো করে এবং বলটি স্ট্যান্ডে ছুড়ে ফেলে, কোনও দ্বিতীয় আপিল অনুমোদিত হবে না।) আপিল প্লেতে আম্পায়ারকে একটি আপাত "চতুর্থ আউট" চিনতে হতে পারে। যদি তৃতীয় আউট একটি প্লের সময় হয় যেখানে অন্য রানারের বিরুদ্ধে একটি আপিল প্লে বহাল থাকে, আউট নির্ধারণে আপিল প্লের সিদ্ধান্ত অগ্রাধিকার পায়। যদি একটি অর্ধ ইনিং শেষ করে এমন একটি প্লের সময় একাধিক আপিল থাকে, ডিফেন্স তার সুবিধা দেয় এমন আউট নিতে 선택 করতে পারে। এই নিয়মের উদ্দেশ্যে, ডিফেন্সিভ দল "মাঠ ছেড়েছে" যখন পিচার এবং সমস্ত ইনফিল্ডার বেঞ্চ বা ক্লাবহাউসের পথে ফেয়ার টেরিটরি ছেড়ে চলে যায়। যদি দুই রানার প্রায় একই সময়ে হোম বেসে পৌঁছায় এবং প্রথম রানার হোম প্লেট মিস করে কিন্তু দ্বিতীয় রানার বৈধভাবে প্লেট স্পর্শ করে, রানার তার ফিরে আসার এবং বেস স্পর্শ করার প্রচেষ্টায় ট্যাগ আউট হয় বা আপিলে আউট ঘোষিত হয়, তাহলে তাকে দ্বিতীয় রানার স্কোর করার আগে আউট করা হয়েছে এবং তৃতীয় আউট হিসাবে বিবেচনা করা হবে। দ্বিতীয় রানারের রান গণনা করা হবে না, নিয়ম 7.12-এ প্রদত্ত হিসাবে। যদি পিচার আপিল করার সময় বক করে, এই ধরনের কাজ একটি প্লে হবে। একটি আপিল স্পষ্টভাবে আপিল হিসাবে

উদ্দেশ্যপ্রণোদিত হওয়া উচিত, হয় খেলোয়াড়ের মৌখিক অনুরোধ দ্বারা বা এমন একটি কাজ যা দ্ব্যর্থহীনভাবে আম্পায়ারের কাছে আপিল নির্দেশ করে। একজন খেলোয়াড়, অসাবধানতাবশত হাতে বল নিয়ে বেসে পা রাখলে, তা আপিল গঠন করবে না। আপিল করার সময় টাইম আউট হয় না।

- 7.11 খেলোয়াড়, কোচ বা আক্রমণকারী দলের কোনও সদস্য একটি ব্যাটেড বা নিক্ষিপ্ত বল ফিল্ড করার চেষ্টা করা ফিল্ডারের প্রয়োজনীয় কোনও স্থান (উভয় ডাগআউট সহ) খালি করবে।
- PENALTY: হস্তক্ষেপ ঘোষণা করা হবে এবং ব্যাটার বা রানার যার উপর প্লে করা হচ্ছে তাকে আউট ঘোষণা করা হবে।
- 7.12 যদি দুইজন আউট না হয়, একটি বেস স্পর্শ করতে বা পুনরায় স্পর্শ করতে পূর্ববর্তী রানারের ব্যর্থতা পরবর্তী রানারের অবস্থাকে প্রভাবিত করে না। যদি আপিলে, পূর্ববর্তী রানার তৃতীয় আউট হয়, তার পরবর্তী কোনও রানার স্কোর করবে না। যদি এই ধরনের তৃতীয় আউট একটি ফোর্স প্লের ফলাফল হয়, পূর্ববর্তী বা পরবর্তী কোনও রানার স্কোর করবে না।
- BASEBALL RULES: 8.00 THE PITCHER
- 8.01 বৈধ পিচিং ডেলিভারি। দুটি বৈধ পিচিং অবস্থান রয়েছে, ওয়াইন্ডআপ পজিশন এবং সেট পজিশন, এবং যেকোনো সময় যেকোনো অবস্থান ব্যবহার করা যেতে পারে। পিচাররা রাবার উপর দাঁড়িয়ে থাকা অবস্থায় ক্যাচারের কাছ থেকে সাইন নেবে। পিচাররা তাদের সাইন নেওয়ার পরে রাবার ডিসএনগেজ করতে পারে কিন্তু দ্রুত রাবার উপর পা রেখে পিচ করতে পারবে না। এটি আম্পায়ার দ্বারা একটি দ্রুত পিচ হিসাবে বিচার করা হতে পারে। যখন পিচার রাবার ডিসএনগেজ করে, তাকে তার হাত তার পাশে নামাতে হবে। প্রতিটি সাইন নেওয়ার পরে পিচারদের রাবার ডিসএনগেজ করার অনুমতি দেওয়া হবে না।
- (a) ওয়াইন্ডআপ পজিশন। পিচার ব্যাটারের দিকে মুখ করে দাঁড়াবে, তার সম্পূর্ণ পিভট ফুট পিচারের প্লেটের উপর, বা সামনে এবং স্পর্শ করে এবং প্লেটের প্রান্তের বাইরে নয়, এবং অন্য ফুট মুক্ত। এই অবস্থান থেকে ব্যাটারের কাছে তার বল ডেলিভারির সাথে সম্পর্কিত যেকোনো স্বাভাবিক নড়াচড়া তাকে বাধা বা পরিবর্তন ছাড়াই পিচে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ করে। সে মাটি থেকে কোনও পা তুলবে না, ব্যতীত ব্যাটারের কাছে তার প্রকৃত বল ডেলিভারিতে, সে এক ধাপ পিছিয়ে যেতে পারে এবং তার মুক্ত পা দিয়ে এক ধাপ সামনে যেতে পারে। যখন একটি পিচার তার শরীরের সামনে উভয় হাতে বল ধরে রাখে, তার সম্পূর্ণ পিভট ফুট পিচারের প্লেটের উপর, বা সামনে এবং স্পর্শ করে কিন্তু প্লেটের প্রান্তের বাইরে নয়, এবং তার অন্য ফুট মুক্ত, তাকে ওয়াইন্ডআপ পজিশনে বিবেচনা করা হবে। পিচারের পিভট ফুট নয় এমন একটি পা রাবার থেকে দূরে এবং পিচারের প্লেটের পিছনের প্রান্তের সম্প্রসারণ রেখার পিছনে তার ইচ্ছামত যেকোনো দূরত্বে থাকতে পারে, কিন্তু পিচারের প্লেটের উভয় পাশে নয়। তার "মুক্ত" পা দিয়ে পিচার এক ধাপ পিছিয়ে এবং এক ধাপ সামনে যেতে পারে, কিন্তু কোনও পরিস্থিতিতে, উভয় পাশে, অর্থাৎ পিচারের রাবারের প্রথম বেস বা তৃতীয় বেস দিকে নয়। যদি একটি পিচার তার শরীরের সামনে উভয় হাতে বল ধরে রাখে, তার সম্পূর্ণ পিভট ফুট পিচারের প্লেটের উপর বা সামনে এবং স্পর্শ করে কিন্তু প্লেটের প্রান্তের বাইরে নয়, এবং তার অন্য ফুট মুক্ত, তাকে ওয়াইন্ডআপ পজিশনে বিবেচনা করা হবে। এই অবস্থান থেকে সে পারে:
- (1) ব্যাটারের কাছে বল ডেলিভারি করতে, অথবা
- (2) রানারকে পিক অফ করার চেষ্টায় একটি বেসে ধাপ দিয়ে থ্রো করতে, অথবা
- (3) রাবার ডিসএনগেজ করতে (যদি সে করে তবে তাকে তার হাত তার পাশে নামাতে হবে)। রাবার ডিসএনগেজ করার সময় পিচারকে তার পিভট ফুট দিয়ে পা সরাতে হবে, তার মুক্ত ফুট দিয়ে প্রথমে নয়। সে সেট বা স্ট্রেচ পজিশনে যেতে পারবে না - যদি যায় তবে তা বক।
- (a) তার শরীরের সামনে উভয় হাতে বল ধরে রাখে এবং
- (b) সম্পূর্ণভাবে থামে। এটি প্রয়োগ করতে হবে। আম্পায়ারদের এটি ঘনিষ্ঠভাবে লক্ষ্য করা উচিত। পিচাররা বেসে রানারদের ধরে রাখার প্রচেষ্টায় ক্রমাগত "নিয়মকে হারানোর" চেষ্টা করে এবং যে ক্ষেত্রে পিচার নিয়মে

আহ্বান করা সম্পূর্ণ "স্টপ" করতে ব্যর্থ হয়, আম্পায়ারকে অবিলম্বে "বক" ঘোষণা করা উচিত।

- (c) পিচারের প্রাথমিক নড়াচড়ার সময় এবং তার স্বাভাবিক পিচিং মোশন তাকে পিচে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ করার আগ পর্যন্ত, সে থ্রো করার আগে সরাসরি সেই বেসের দিকে ধাপ দিলে যেকোনো বেসে থ্রো করতে পারে। পিচারকে "থ্রোর আগে" ধাপ দিতে হবে। একটি স্ন্যাপ থ্রো এর পরে সরাসরি বেসের দিকে ধাপ দেওয়া একটি বক।
- (d) যদি পিচার বেস খালি থাকা অবস্থায় একটি অবৈধ পিচ করে, তাকে বল ঘোষণা করা হবে যদি না ব্যাটার হিট, ক্রুটি, বেস অন বলস, হিট ব্যাটার বা অন্যথায় প্রথম বেসে পৌঁছায়। পিচারের হাত থেকে ফসকে যাওয়া এবং ফাউল লাইন অতিক্রম করা একটি বলকে বল ঘোষণা করা হবে; অন্যথায় তাকে নো পিচ ঘোষণা করা হবে। বেসে পুরুষ থাকলে এটি একটি বক হবে।
- 8.02 পিচার করবে না-
- PENALTY: এই নিয়মের এই অংশ লঙ্ঘনের জন্য আম্পায়াররা অবিলম্বে একটি বল ঘোষণা করবেন। তবে, যদি পিচ করা হয় এবং ব্যাটার হিট, ক্রুটি, হিট ব্যাটসম্যান বা অন্যথায় প্রথম বেসে পৌঁছায়, এবং অন্য কোনও রানার অন্তত একটি বেস অগ্রসর হওয়ার আগে আউট না হয়, লঙ্ঘন উল্লেখ না করে খেলা চলবে। বারবার লঙ্ঘনকারীরা লীগ সভাপতি দ্বারা জরিমানার অধীন হবে।
- (2) বলের উপর যেকোনো ধরনের বিদেশী পদার্থ প্রয়োগ করা;
- (3) বল, হয় হাত বা তার গ্লাভসে থুতু ফেলা;
- (4) তার গ্লাভস, ব্যক্তি বা পোশাকে বল ঘষা;
- (5) কোনওভাবে বল বিকৃত করা;
- (6) তথাকথিত "শাইন" বল, "স্পিট" বল, "মাড" বল বা "এমারি" বল ডেলিভারি করা। পিচার, অবশ্যই, তার খালি হাতের মধ্যে বল ঘষার অনুমতি পায়।
- PENALTY: এই নিয়ম 8.02 (a) (2 থেকে 6) এর কোনও অংশ লঙ্ঘনের জন্য আম্পায়ার করবেন:
- (a) পিচকে বল ঘোষণা করা, পিচারকে সতর্ক করা এবং পাবলিক অ্যাড্রেস সিস্টেমে কাজের কারণ ঘোষণা করা।
- (c) যদি আম্পায়ার দ্বারা ঘোষিত লঙ্ঘনের পরে একটি প্লে হয়, আক্রমণের ম্যানেজার প্লেট আম্পায়ারকে পরামর্শ দিতে পারেন যে তিনি প্লে গ্রহণ করতে选择 করেন। এই ধরনের নির্বাচন প্লের শেষে অবিলম্বে করতে হবে। তবে, যদি ব্যাটার হিট, ক্রুটি, বেস অন বলস, হিট ব্যাটসম্যান, বা অন্যথায় প্রথম বেসে পৌঁছায়, এবং অন্য কোনও রানার অন্তত একটি বেস অগ্রসর হওয়ার আগে আউট না হয়, লঙ্ঘন উল্লেখ না করে খেলা চলবে।
- (d) এমনকি যদি আক্রমণ প্লে নিতে选择 করে, লঙ্ঘন স্বীকৃত হবে এবং (a) এবং (b) এর শাস্তি এখনও কার্যকর থাকবে।
- (e) এই নিয়মের কোনও অংশ লঙ্ঘন হয়েছে কিনা তার একমাত্র বিচারক আম্পায়ার হবেন। সমস্ত আম্পায়ারদের সাথে একটি অফিসিয়াল রোজিন ব্যাগ বহন করতে হবে। প্রধান আম্পায়ার পিচারের প্লেটের পিছনে মাটিতে রোজিন ব্যাগ রাখার জন্য দায়ী। যদি কোনও সময় বল রোজিন ব্যাগে আঘাত করে তবে তা ইন প্লে। বৃষ্টি বা ভেজা মাঠের ক্ষেত্রে, আম্পায়ার পিচারকে তার হিপ পকেটে রোজিন ব্যাগ বহন করার নির্দেশ দিতে পারেন। পিচার তার খালি হাত বা হাতগুলিতে রোজিন প্রয়োগের উদ্দেশ্যে রোজিন ব্যাগ ব্যবহার করতে পারে। পিচার বা অন্য কোনও খেলোয়াড় রোজিন ব্যাগ দিয়ে বল ধুলো করবে না; পিচার বা অন্য কোনও খেলোয়াড়কে তার গ্লাভসে ব্যাগ থেকে রোজিন প্রয়োগ করতে বা রোজিন ব্যাগ দিয়ে তার ইউনিফর্মের কোনও অংশ ধুলো করতে অনুমতি দেওয়া হবে না।
- (d) ইচ্ছাকৃতভাবে ব্যাটারের দিকে পিচ করা। যদি আম্পায়ারের বিচারে এই ধরনের লঙ্ঘন ঘটে, আম্পায়ার হয় এটি选择 করতে পারেন:
- 8.05 যদি একটি রানার, বা রানাররা থাকে, এটি বক হয় যখন-

- (a) পিচার, তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, তার পিচের সাথে স্বাভাবিকভাবে সম্পর্কিত কোনও মোশন করে এবং এই ধরনের ডেলিভারি করতে ব্যর্থ হয়; যদি একজন বামহাতি বা ডানহাতি পিচার তার মুক্ত পা পিচারের রাবারের পিছনের প্রান্তের বাইরে দোলায়, তাকে ব্যাটারের দিকে পিচ করতে হবে, পিক অফ প্লেতে দ্বিতীয় বেসে থ্রো করা ছাড়া।
- (b) পিচার, তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, প্রথম বেসে থ্রোর ভান করে এবং থ্রো সম্পূর্ণ করতে ব্যর্থ হয়;
- (c) পিচার, তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, সেই বেসে থ্রো করার আগে সরাসরি একটি বেসের দিকে ধাপ দিতে ব্যর্থ হয়; পিচারকে তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, সেই বেসে থ্রো করার আগে সরাসরি একটি বেসের দিকে ধাপ দিতে হবে। যদি পিচার তার মুক্ত পা থেকে ঘুরে বা স্পিন করে প্রকৃতপক্ষে ধাপ না দিয়ে বা যদি সে ধাপ দেওয়ার আগে তার শরীর ঘুরিয়ে থ্রো করে, এটি বক। পিচারকে সেই বেসে থ্রো করার আগে সরাসরি একটি বেসের দিকে ধাপ দিতে হবে তবে তাকে থ্রো করতে হবে না (প্রথম বেস ছাড়া) কারণ সে ধাপ দেয়। প্রথম এবং তৃতীয় বেসে রানার থাকা অবস্থায় পিচারের জন্য তৃতীয় বেসের দিকে ধাপ দিয়ে থ্রো না করা সম্ভব, শুধুমাত্র রানারকে তৃতীয় বেসে ফিরে যাওয়ার ভান করতে; তারপর প্রথম বেসের রানারকে দ্বিতীয়ের দিকে শুরু করতে দেখে, ঘুরে এবং প্রথম বেসের দিকে ধাপ দিয়ে থ্রো করা। এটি বৈধ। তবে, যদি প্রথম এবং তৃতীয় বেসে রানার থাকা অবস্থায় পিচার, রাবারের সংস্পর্শে থাকা অবস্থায়, তৃতীয় বেসের দিকে ধাপ দেয় এবং তারপর অবিলম্বে এবং কার্যত একই মোশনে "হুইল" করে প্রথম বেসে থ্রো করে, এটি স্পষ্টতই প্রথম বেসের রানারকে প্রতারিত করার চেষ্টা, এবং এই ধরনের নড়াচড়ায় প্রথম বেসে থ্রোর আগে সরাসরি প্রথম বেসের দিকে ধাপ দেওয়া কার্যত অসম্ভব, এবং এই ধরনের নড়াচড়াকে বক ঘোষণা করা হবে। অবশ্যই, যদি পিচার রাবার থেকে ধাপ দিয়ে সরে যায় এবং তারপর এই ধরনের নড়াচড়া করে, এটি বক নয়।
- (d) পিচার, তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, একটি প্লে করার উদ্দেশ্য ছাড়া একটি খালি বেসে থ্রো বা থ্রোর ভান করে;
- (e) পিচার একটি অবৈধ পিচ করে; একটি দ্রুত পিচ একটি অবৈধ পিচ। আম্পায়াররা একটি দ্রুত পিচকে ব্যাটার ব্যাটারের বক্সে যুক্তিসঙ্গতভাবে সেট হওয়ার আগে ডেলিভারি করা হিসাবে বিচার করবেন। বেসে রানার থাকলে শাস্তি বক; বেসে রানার না থাকলে, এটি বল। দ্রুত পিচ বিপজ্জনক এবং অনুমোদিত হওয়া উচিত নয়।
- (f) পিচার ব্যাটারের দিকে মুখ না করে ব্যাটারের কাছে বল ডেলিভারি করে;
- (g) পিচার পিচারের প্লেট স্পর্শ না করে তার পিচের সাথে স্বাভাবিকভাবে সম্পর্কিত কোনও মোশন করে;
- (i) পিচার, বল না নিয়ে, পিচারের প্লেটে বা তার উপরে পা রেখে দাঁড়ায় বা প্লেটের বাইরে থাকা অবস্থায় পিচের ভান করে;
- (j) পিচার, একটি বৈধ পিচিং অবস্থানে আসার পরে, প্রকৃত পিচে বা একটি বেসে থ্রো করা ছাড়া বল থেকে একটি হাত সরিয়ে নেয়;
- (k) পিচার, তার প্লেট স্পর্শ করার সময়, দুর্ঘটনাক্রমে বা ইচ্ছাকৃতভাবে বল ফেলে দেয়;
- (l) পিচার, একটি ইচ্ছাকৃত বেস অন বলস দেওয়ার সময়, ক্যাচার ক্যাচারের বক্সে না থাকা অবস্থায় পিচ করে;
- (m) পিচার থামা ছাড়াই সেট পজিশন থেকে পিচ ডেলিভারি করে।
- PENALTY: বল ডেড, এবং প্রতিটি রানার আউট হওয়ার দায় ছাড়াই এক বেস অগ্রসর হবে, যদি না ব্যাটার হিট, ত্রুটি, বেস অন বলস, হিট ব্যাটার বা অন্যথায় প্রথমে পৌঁছায়, এবং অন্য সমস্ত রানার অন্তত একটি বেস অগ্রসর হয়, এই ক্ষেত্রে বক উল্লেখ না করে খেলা চলবে।
- APPROVED RULING: যে ক্ষেত্রে পিচার বক করে এবং ওয়াইল্ড থ্রো করে, হয় একটি বেসে বা হোম প্লেটে, একটি রানার বা রানাররা তার নিজের ঝুঁকিতে যে বেসের অধিকারী তার বাইরে অগ্রসর হতে পারে।
- APPROVED RULING: যে রানার প্রথম বেস মিস করে যেটির দিকে সে অগ্রসর হচ্ছে এবং আপিলে আউট ঘোষিত হয়, এই নিয়মের উদ্দেশ্যে তাকে এক বেস অগ্রসর হয়েছে হিসাবে বিবেচনা করা হবে। আম্পায়ারদের

মনে রাখা উচিত যে বক নিয়মের উদ্দেশ্য হল পিচারকে ইচ্ছাকৃতভাবে বেস রানারকে প্রতারিত করা থেকে বিরত রাখা। যদি আম্পায়ারের মনে সন্দেহ থাকে, পিচারের "উদ্দেশ্য" নিয়ন্ত্রণ করবে। তবে, কিছু নির্দিষ্ট বিষয় মনে রাখা উচিত:

- (a) বল ছাড়া পিচারের রাবার straddling প্রতারিত করার উদ্দেশ্য হিসাবে ব্যাখ্যা করা হবে এবং বক হিসাবে শাসিত হবে।
- (b) প্রথম বেসে রানার থাকা অবস্থায় পিচার প্রথম বেসের দিকে দ্বিধা না করে একটি সম্পূর্ণ মোড় নিতে পারে এবং দ্বিতীয় বেসে থ্রো করতে পারে। এটি একটি খালি বেসে থ্রো হিসাবে ব্যাখ্যা করা হবে না।
- 8.06 একটি পেশাদার লীগ ম্যানেজার বা কোচের পিচার পরিদর্শন সম্পর্কিত নিম্নলিখিত নিয়ম গ্রহণ করবে:
- (a) এই নিয়ম কোনও এক ইনিংয়ে কোনও একজন পিচারের কাছে ম্যানেজার বা কোচের ভ্রমণের সংখ্যা সীমাবদ্ধ করে;
- (b) একই ইনিংয়ে একই পিচারের কাছে দ্বিতীয় ভ্রমণ এই পিচারের স্বয়ংক্রিয় অপসারণের কারণ হবে;
- (c) একই ব্যাটার ব্যাটিং করার সময় ম্যানেজার বা কোচকে মাউন্ডে দ্বিতীয় ভ্রমণ করা নিষিদ্ধ, তবে
- বেসবল নিয়মাবলী: 9.00 আম্পায়ার
- 9.01 (a) লীগ সভাপতি প্রতিটি লীগ চ্যাম্পিয়নশিপ খেলায় কর্মকর্তা হিসেবে এক বা একাধিক আম্পায়ার নিয়োগ করবেন। আম্পায়াররা এই অফিসিয়াল নিয়মাবলী অনুসারে খেলার পরিচালনা এবং খেলার সময় খেলার মাঠে শৃঙ্খলা ও শৃঙ্খলা বজায় রাখার জন্য দায়ী থাকবেন।
- (b) প্রতিটি আম্পায়ার লীগ এবং পেশাদার বেসবলের প্রতিনিধি, এবং সমস্ত এই নিয়মাবলী প্রয়োগ করার জন্য অনুমোদিত এবং প্রয়োজনীয়। প্রতিটি আম্পায়ারের এই নিয়মাবলী পরিচালনাকে প্রভাবিত করে এমন কোনও কিছু করতে বা করতে বিরত থাকতে একজন খেলোয়াড়, কোচ, ম্যানেজার বা ক্লাব অফিসার বা কর্মচারীকে আদেশ দেওয়ার এবং নির্ধারিত শাস্তি প্রয়োগ করার ক্ষমতা রয়েছে।
- (c) প্রতিটি আম্পায়ারের এই নিয়মাবলীতে নির্দিষ্টভাবে আচ্ছাদিত নয় এমন কোনও বিষয়ে রায় দেওয়ার ক্ষমতা রয়েছে।
- (e) প্রতিটি আম্পায়ারের তার বিবেচনার ভিত্তিতে খেলার মাঠ থেকে বহিষ্কার করার ক্ষমতা রয়েছে
- (1) যে কোনও ব্যক্তি যার দায়িত্ব মাঠে তার উপস্থিতির অনুমতি দেয়, যেমন গ্রাউন্ড ক্রু সদস্য, আসার, ফটোগ্রাফার, সংবাদকর্মী, সম্প্রচার ক্রু সদস্য, ইত্যাদি, এবং
- (2) কোনও দর্শক বা অন্যান্য ব্যক্তি যিনি খেলার মাঠে থাকার অনুমতি পাননি।
- 9.02 (a) আম্পায়ারের যেকোনো সিদ্ধান্ত যা বিচার জড়িত, যেমন, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, একটি ব্যাটেড বল ফেয়ার বা ফাউল কিনা, একটি পিচ স্ট্রাইক বা বল কিনা, বা একটি রানার সেফ বা আউট কিনা, চূড়ান্ত। কোনও খেলোয়াড়, ম্যানেজার, কোচ বা প্রতিস্থাপনকারী এই ধরনের বিচার সিদ্ধান্তে আপত্তি করবেন না।
- (b) যদি যুক্তিসঙ্গত সন্দেহ থাকে যে কোনও আম্পায়ারের সিদ্ধান্ত নিয়মাবলীর সাথে দ্বন্দ্বে থাকতে পারে, ম্যানেজার সিদ্ধান্তের আপিল করতে পারেন এবং সঠিক রায় দেওয়ার অনুরোধ করতে পারেন। এই ধরনের আপিল শুধুমাত্র সেই আম্পায়ারের কাছে করতে হবে যিনি প্রতিবাদিত সিদ্ধান্ত নিয়েছেন।
- (c) যদি একটি সিদ্ধান্তের আপিল করা হয়, সিদ্ধান্ত গ্রহণকারী আম্পায়ার চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত নেওয়ার আগে তথ্যের জন্য অন্য আম্পায়ারকে জিজ্ঞাসা করতে পারেন। কোনও আম্পায়ার অন্য আম্পায়ারের সিদ্ধান্তের সমালোচনা, উল্টানোর চেষ্টা বা হস্তক্ষেপ করবেন না যদি না সিদ্ধান্ত গ্রহণকারী আম্পায়ার তাকে তা করতে বলেন।
- (c) ম্যানেজার বা ক্যাচার প্লেট আম্পায়ারকে অনুরোধ করতে পারেন যে তিনি যখন পিচকে বল বলেন, তখন অর্ধ-সুইংয়ের বিষয়ে তার সঙ্গীর কাছে সাহায্য চাইতে পারেন, কিন্তু যখন পিচকে স্ট্রাইক বলা হয় তখন নয়। ম্যানেজার অভিযোগ করতে পারেন না যে আম্পায়ার ভুল সিদ্ধান্ত নিয়েছেন, শুধু এই অভিযোগ করতে পারেন যে তিনি তার সঙ্গীর কাছে সাহায্য চাননি। ফিল্ড আম্পায়ারদের প্লেট আম্পায়ারের অনুরোধ সম্পর্কে সতর্ক

থাকতে হবে এবং দ্রুত সাড়া দিতে হবে। ম্যানেজাররা বল বা স্ট্রাইকের সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে প্রতিবাদ করতে পারেন না এই অজুহাতে যে তারা অর্ধ-সুইং সম্পর্কে তথ্য চাইছেন। অর্ধ-সুইংয়ের আপিল কেবল বলের সিদ্ধান্তে করা যাবে এবং আপিলের অনুরোধ করা হলে হোম প্লেট আম্পায়ারকে অর্ধ-সুইংয়ের বিষয়ে তার বিচারের জন্য বেস আম্পায়ারের কাছে রেফার করতে হবে। বেস আম্পায়ার যদি পিচকে স্ট্রাইক বলেন, তবে স্ট্রাইকের সিদ্ধান্তই বহাল থাকবে। বেসরানারদের সতর্ক থাকতে হবে যে প্লেট আম্পায়ারের আপিলে বেস আম্পায়ার বলের সিদ্ধান্তকে স্ট্রাইকের সিদ্ধান্তে পরিবর্তন করতে পারেন, যা হলে রানার ক্যাচারের থ্রোতে আউট হওয়ার ঝুঁকিতে পড়ে। এছাড়াও, বেস চুরির পরিস্থিতিতে ক্যাচারকে সতর্ক থাকতে হবে যদি প্লেট আম্পায়ারের আপিলে বেস আম্পায়ার বলের সিদ্ধান্তকে স্ট্রাইকে পরিবর্তন করেন। অর্ধ-সুইংয়ের আপিলে বল ইন প্লে থাকে। অর্ধ-সুইংয়ে, যদি ম্যানেজার প্রথম বা তৃতীয় বেস আম্পায়ারের সাথে তর্ক করতে বের হন এবং সতর্ক করার পরেও তর্ক চালিয়ে যান, তবে তাকে বহিষ্কার করা যেতে পারে কারণ তখন তিনি বল বা স্ট্রাইকের সিদ্ধান্ত নিয়ে তর্ক করছেন।

- 9.03 (a) যদি কেবল একজন আম্পায়ার থাকেন, তবে নিয়ম প্রয়োগে তার সম্পূর্ণ এখতিয়ার থাকবে। তিনি খেলার মাঠে যে কোনো অবস্থান নিতে পারেন যা তাকে তার দায়িত্ব পালনে সক্ষম করবে (সাধারণত) ক্যাচারের পিছনে, তবে কখনও কখনও পিচারের পিছনে যদি রানার থাকে)।
- (b) যদি দুই বা ততোধিক আম্পায়ার থাকেন, তবে একজনকে প্রধান আম্পায়ার এবং অন্যদের ফিল্ড আম্পায়ার হিসেবে মনোনীত করা হবে।
- 9.04 (a) প্রধান আম্পায়ার ক্যাচারের পিছনে দাঁড়াবেন। (তাকে সাধারণত প্লেট আম্পায়ার বলা হয়।) তার দায়িত্ব হবে:
- (1) খেলার সঠিক পরিচালনার সম্পূর্ণ দায়িত্ব নেওয়া এবং তার জন্য দায়ী থাকা;
- (2) বল এবং স্ট্রাইক ঘোষণা করা এবং গণনা করা;
- (3) ফেয়ার বল এবং ফাউল ঘোষণা করা এবং ঘোষণা করা, সাধারণত ফিল্ড আম্পায়াররা যেগুলো ঘোষণা করেন সেগুলো ছাড়া;
- (4) ব্যাটারের বিষয়ে সমস্ত সিদ্ধান্ত নেওয়া;
- (5) সাধারণত ফিল্ড আম্পায়ারদের জন্য সংরক্ষিত সেগুলো ছাড়া সমস্ত সিদ্ধান্ত নেওয়া;
- (8) অনুরোধে অফিসিয়াল স্কোরারকে অফিসিয়াল ব্যাটিং অর্ডার এবং লাইনআপ ও ব্যাটিং অর্ডারের যেকোনো পরিবর্তন জানানো;
- (9) তার বিবেচনায় যেকোনো বিশেষ গ্রাউন্ড রুল ঘোষণা করা।
- (b) একজন ফিল্ড আম্পায়ার খেলার মাঠে যে কোনো অবস্থান নিতে পারেন যা তিনি বেসে আসন্ন সিদ্ধান্ত নেওয়ার জন্য সবচেয়ে উপযুক্ত মনে করেন। তার দায়িত্ব হবে:
- (1) প্রধান আম্পায়ারের জন্য বিশেষভাবে সংরক্ষিত সেগুলো ছাড়া বেসে সমস্ত সিদ্ধান্ত নেওয়া;
- (2) "টাইম," বাল্ক, অবৈধ পিচ, বা কোনো খেলোয়াড়ের দ্বারা বলের বিকৃতি বা বিবর্ণতা ঘোষণায় প্রধান আম্পায়ারের সাথে যুগ্ম এখতিয়ার থাকা।
- (c) যদি একটি খেলায় বিভিন্ন আম্পায়ার বিভিন্ন সিদ্ধান্ত নেন, তবে প্রধান আম্পায়ার কোনো ম্যানেজার বা খেলোয়াড় উপস্থিত না রেখে সমস্ত আম্পায়ারকে পরামর্শে ডাকবেন। পরামর্শের পর, প্রধান আম্পায়ার (যদি লীগ সভাপতি দ্বারা অন্য আম্পায়ার মনোনীত না হয়ে থাকেন) নির্ধারণ করবেন কোন সিদ্ধান্ত বহাল থাকবে, কোন আম্পায়ার সেরা অবস্থানে ছিলেন এবং কোন সিদ্ধান্ত সবচেয়ে সম্ভাব্য সঠিক ছিল তার ভিত্তিতে। খেলা যেন কেবল চূড়ান্ত সিদ্ধান্তই নেওয়া হয়েছে এমনভাবে এগিয়ে চলবে।
- GENERAL INSTRUCTIONS TO UMPIRE

- মাঠে আম্পায়াররা খেলোয়াড়দের সাথে কথোপকথনে লিপ্ত হবেন না। কোচিং বক্স থেকে দূরে থাকুন এবং ডিউটিতে থাকা কোচের সাথে কথা বলবেন না।
- আপনার ইউনিফর্ম ভালো অবস্থায় রাখুন। মাঠে সক্রিয় এবং সতর্ক থাকুন।
- আপনি বল মাঠে বেসবলের একমাত্র অফিসিয়াল প্রতিনিধি। এটি প্রায়শই একটি কঠিন অবস্থান যা অনেক ধৈর্য এবং ভালো বিচারবোধের প্রয়োগ দাবি করে, কিন্তু ভুলবেন না যে খারাপ পরিস্থিতি থেকে বেরিয়ে আসার প্রথম প্রয়োজনীয় বিষয় হল নিজের মেজাজ এবং আত্মনিয়ন্ত্রণ বজায় রাখা।
- আপনি নিঃসন্দেহে ভুল করবেন, কিন্তু একবার ভুল করার পর কখনও "সমতা বিধান" করার চেষ্টা করবেন না। আপনি যেভাবে দেখেন সেভাবে সমস্ত সিদ্ধান্ত নিন এবং ভুলে যান কোনটি হোম বা ভিজিটিং ক্লাব।
- বল খেলায় থাকাকালীন সর্বদা আপনার চোখ বলের উপর রাখুন। একটি ফ্লাই বল কোথায় পড়েছে, বা একটি নিক্ষিপ্ত বল কোথায় শেষ হয়েছে তা জানা আরও গুরুত্বপূর্ণ niż একজন রানার বেস মিস করেছে কিনা।
- খেলাগুলো খুব দ্রুত ঘোষণা করবেন না, বা যখন একজন ফিল্ডার ডাবল প্লে সম্পূর্ণ করতে ছুড়ছে তখন খুব দ্রুত মুখ ফিরিয়ে নেবেন না। আপনি একজনকে আউট ঘোষণা করার পর ড্রপ করা বলের দিকে নজর রাখুন।
- "আউট" বা "সেফ" বোঝাতে আপনার হাত উপরে বা নিচে তুলে দৌড়ে আসবেন না। কোনো হাতের movimento করার আগে খেলা সম্পূর্ণ হওয়া পর্যন্ত অপেক্ষা করুন।
- প্রতিটি আম্পায়ার দল একটি সহজ সংকেত সেট তৈরি করা উচিত, যাতে সঠিক আম্পায়ার সর্বদা একটি স্পষ্টভাবে ভুল সিদ্ধান্ত সংশোধন করতে পারেন যখন তিনি নিশ্চিত হন যে তিনি ভুল করেছেন। যদি আপনি নিশ্চিত হন যে আপনি খেলাটি সঠিকভাবে পেয়েছেন, তবে খেলোয়াড়দের "অন্য লোককে জিজ্ঞাসা করুন" appeals দ্বারা চাপে পড়বেন না। যদি নিশ্চিত না হন, তবে আপনার সহকর্মীদের একজনকে জিজ্ঞাসা করুন। এটি অতিরঞ্জিত করবেন না, সতর্ক থাকুন এবং আপনার নিজের খেলাগুলো পান।
- কিন্তু মনে রাখবেন! প্রথম প্রয়োজনীয়তা হল সিদ্ধান্ত সঠিকভাবে নেওয়া। যদি সন্দেহ থাকে তবে আপনার সহকর্মীর সাথে পরামর্শ করতে দ্বিধা করবেন না। আম্পায়ারের মর্যাদা গুরুত্বপূর্ণ কিন্তু "সঠিক হওয়া"-র মতো কখনও গুরুত্বপূর্ণ নয়।
- আম্পায়ারদের জন্য একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ নিয়ম সর্বদা "BE IN POSITION TO SEE EVERY PLAY!" এমনকি যদি আপনার সিদ্ধান্ত 100% সঠিক হয়, তবুও খেলোয়াড়রা এটি নিয়ে প্রশ্ন তোলে যদি তারা মনে করে যে আপনি খেলাটি স্পষ্টভাবে এবং নির্দিষ্টভাবে দেখার জন্য সঠিক জায়গায় ছিলেন না।
- পরিশেষে, বিনয়ী, নিরপেক্ষ এবং দৃঢ় থাকুন, এবং এভাবে সবার কাছ থেকে সম্মান আদায় করুন।
- d. অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে, সমস্ত অতিরিক্ত ইনিংস সহ। যদি ম্যাচে "ড্র" ফলাফল সম্ভব হয়, তবে ড্রয়ের ক্ষেত্রে জয়ের বাজিগুলি ফেরত সাপেক্ষে (যদি লাইনে ড্রয়ের জন্য প্রতিক্রিয়া নির্দেশিত না থাকে)।
- ব্যতিক্রম:
- 2. ওভার / আন্ডার, ওভার/আন্ডার রান + হিট + এরর, হ্যান্ডিক্যাপ
- 1. বিজয়ী
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়। অতিরিক্ত ইনিংস সাপেক্ষে বাজি গ্রহণ করা হয়।
- 2. ওভার/আন্ডার
- যদি ম্যাচের ফলাফল হিসেবে স্কোর করা রানের মোট সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তবে ফেরত ঘটে। একইভাবে একটি দল বা খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত মোটের জন্য। অতিরিক্ত ইনিংস সাপেক্ষে বাজি গ্রহণ করা হয়।
- 3. হ্যান্ডিক্যাপ

- 4. নির্দিষ্ট দলের জন্য ওভার/আন্ডার রান
- এই কমান্ড দ্বারা স্কোর করা রানের সংখ্যা নির্দিষ্ট প্যারামিটারের চেয়ে বেশি বা কম হবে কিনা তা নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়। যদি ম্যাচের ফলাফল হিসেবে স্কোর করা রানের মোট সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তবে ফেরত ঘটে।
- 5. ওভার/আন্ডার রান + হিট + এরর
- ম্যাচে উভয় দলের অংশগ্রহণকারীদের দ্বারা করা রান, হিট এবং এররের যোগফল নির্দিষ্ট প্যারামিটারের চেয়ে বেশি বা কম হবে কিনা তা নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়। যদি ম্যাচের ফলাফল হিসেবে রান + হিট + এররের মোট সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তবে ফেরত ঘটে।
- 6. রান + হিট + এররের যোগফল জোড় না বিজোড় হবে
- ম্যাচে উভয় দলের অংশগ্রহণকারীদের দ্বারা করা রান, হিট এবং এররের যোগফল জোড় না বিজোড় হবে তা নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়।
- যদি ফলাফল শূন্য হয়, তবে বাজি জোড় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 7. মোট জোড় / বিজোড়
- যদি ফলাফল 0: 0 হয়, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি জোড় হিসেবে গণনা করা হয়।
- 8. কোন দল প্রথম রান করবে
- যদি ফলাফল 0: 0 হয়, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 9. কোন দল শেষ রান করবে
- 10. 1ম ইনিংস: ওভার/আন্ডার 0.5
- বাজি গণনা করতে, ম্যাচের প্রথম ইনিংস সম্পূর্ণভাবে খেলা হতে হবে।
- 11. 1 ইনিংসের ফলাফল
- 12. ম্যাচে প্রথম হোম রানের ধরন
- ম্যাচে প্রথম হোম রানের ধরন নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়: এটি সোলো (এক রান), দুই রান, তিন রান বা গ্র্যান্ড স্ল্যাম (চার রান) হবে, নাকি কোনো হোম রান হবে না।
- 13. কখন আরও রান করা হবে?
- 14. কোন দল প্রথম তিন রান করবে
- 16. বিভাগ চ্যাম্পিয়ন
- যদি কোনো কারণে মৌসুম সংক্ষিপ্ত করা হয়, তবে সমস্ত বাজি নিষ্পত্তি করা হবে কোন দলকে সংশ্লিষ্ট পরিচালনা সংস্থা বিভাগ চ্যাম্পিয়ন হিসেবে নামকরণ করবে তার ভিত্তিতে।
- 17. সমস্ত ফুল-টাইম মার্কেট, লাইভ বাজি সহ, অতিরিক্ত ইনিংস সহ চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নিষ্পত্তি করা হবে। তবে বাজি সক্রিয় থাকতে একটি খেলা অন্তত 7 পূর্ণ ইনিংস (বা 6½ ইনিংস যদি দ্বিতীয় ব্যাটিংকারী দল এগিয়ে থাকে) যেতে হবে (যেগুলি শর্তহীনভাবে নির্ধারিত হয়েছে সেগুলি ছাড়া)। মার্সি নিয়ম (নিচে ব্যাখ্যা দেখুন) প্রয়োগ করা হলে, সমস্ত বাজি সেই সময়ের স্কোরে বহাল থাকবে। অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে স্থগিত খেলাগুলি বহন করা হয় না। যদি খেলা ড্রয়ে শেষ হয়, মানি লাইন বাজি ফেরত দেওয়া হবে।

- 18. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরনের বাজি দেওয়া হতে পারে।
- ধারা 1 কোর্ট এবং বল
- সমস্ত অফিসিয়াল FIBA প্রতিযোগিতায় 6 আকারের বল ব্যবহার করা হয়।
- দ্রষ্টব্য: তৃণমূল স্তরে, 3x3 যেকোনো জায়গায় খেলা যেতে পারে; কোর্ট মার্কিং – যদি কোনও ব্যবহার করা হয় – উপলব্ধ স্থানের সাথে খাপ খাইয়ে নিতে হবে
- ধারা 2 দল
- প্রতিটি দলে 4 খেলোয়াড় থাকবে (কোর্টে 3 খেলোয়াড় এবং 1 বিকল্প)।
- দ্রষ্টব্য: ধারা 4.3 এবং 6.4 শুধুমাত্র FIBA 3x3 অফিসিয়াল প্রতিযোগিতা* এর জন্য প্রযোজ্য (তৃণমূল ইভেন্টের জন্য বাধ্যতামূলক নয়)।
- ধারা 5 স্কোরিং
- 5.1. আর্কের ভিতরে প্রতিটি সফল শটের জন্য 1 পয়েন্ট দেওয়া হবে।
- 5.2. আর্কের পিছনে প্রতিটি সফল শটের জন্য 2 পয়েন্ট দেওয়া হবে।
- 5.3. প্রতিটি সফল ফ্রি থ্রোর জন্য 1 পয়েন্ট দেওয়া হবে।
- 6.1. নিয়মিত খেলার সময় নিম্নরূপ হবে: 10 মিনিট খেলার সময়ের একটি পিরিয়ড। ডেড বল পরিস্থিতি এবং ফ্রি থ্রোর সময় ঘড়ি বন্ধ থাকবে। বল বিনিময় সম্পূর্ণ হওয়ার পরে (যত তাড়াতাড়ি এটি আক্রমণকারী দলের হাতে আসে) ঘড়ি আবার শুরু হবে।
- 6.6. ডিফল্ট বা ফরফেইটে হেরে যাওয়া দল প্রতিযোগিতা থেকে অযোগ্য ঘোষিত হবে।
- ধারা 7 ফাউল/ফ্রি থ্রো
- 7.1. একটি দল 6 ফাউল করার পরে পেনাল্টি পরিস্থিতিতে থাকে। একটি দল 9 দলীয় ফাউলে পৌঁছানোর পরে, পরবর্তী যেকোনো ফাউলকে টেকনিক্যাল হিসেবে বিবেচনা করা হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, ধারা 15 সাপেক্ষে ব্যক্তিগত ফাউলের সংখ্যার ভিত্তিতে খেলোয়াড়দের বহিষ্কার করা হয় না।
- 7.2. আর্কের ভিতরে শুটিং করার সময় ফাউল হলে 1 ফ্রি থ্রো দেওয়া হবে, mientras আর্কের পিছনে শুটিং করার সময় ফাউল হলে 2 ফ্রি থ্রো দেওয়া হবে।
- 7.3. শুটিং করার সময় ফাউল এবং তারপরে একটি সফল ফিল্ড গোল হলে 1 অতিরিক্ত ফ্রি থ্রো দেওয়া হবে।
- ধারা 8 বল কীভাবে খেলা হয়
- 8.1. প্রতিটি সফল ফিল্ড গোল বা শেষ ফ্রি থ্রোর পরে (ধারা 7.5 এর ব্যতিক্রম):
- প্রতিরক্ষামূলক দলকে বাস্কেটের নিচে "নো-চার্জ সেমি-সার্কেল এলাকা"-তে বল খেলার অনুমতি নেই।
- 8.2. প্রতিটি অসফল ফিল্ড গোল বা শেষ ফ্রি থ্রোর পরে (ধারা 7.5 এর ব্যতিক্রম):
- যদি আক্রমণকারী দল বল রিবাউন্ড করে, তবে তারা আর্কের পিছনে বল ফিরিয়ে না নিয়েই স্কোর করার চেষ্টা চালিয়ে যেতে পারে।
- যদি প্রতিরক্ষামূলক দল বল রিবাউন্ড বা স্টিল করে, তবে তাদের অবশ্যই আর্কের পিছনে বল ফিরিয়ে আনতে হবে (পাস বা ড্রিবল করে)।
- 8.3. কোনো ডেড বল পরিস্থিতির পরে যেকোনো দলকে দেওয়া বলের দখল কোর্টের শীর্ষে আর্কের পিছনে বল বিনিময়ের (প্রতিরক্ষামূলক এবং আক্রমণকারী খেলোয়াড়ের মধ্যে) মাধ্যমে শুরু হবে।
- 8.4. একজন খেলোয়াড়কে "আর্কের পিছনে" বলে গণ্য করা হয় যখন তার কোনও পা আর্কের ভিতরে বা আর্কে পা রাখা অবস্থায় না থাকে।
- 8.5. জাম্প বল পরিস্থিতির ক্ষেত্রে, প্রতিরক্ষামূলক দলকে বল দেওয়া হবে।

- ধারা 9 স্টলিং
- 9.1. স্টলিং বা সক্রিয়ভাবে খেলতে ব্যর্থ হওয়া (অর্থাৎ স্কোর করার চেষ্টা না করা) একটি লঙ্ঘন হবে।
- 9.2. যদি কোর্টে শট ক্লক থাকে, তবে একটি দলকে 12 সেকেন্ডের মধ্যে শট করার চেষ্টা করতে হবে। বল আক্রমণকারী খেলোয়াড়দের হাতে আসার সাথে সাথে ঘড়ি শুরু হবে (প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড়ের সাথে বিনিময়ের পরে বা বাস্কেটের নিচে সফল ফিল্ড গোলের পরে)।
- দ্রষ্টব্য: যদি কোর্টে শট ক্লক না থাকে এবং একটি দল যথেষ্টভাবে বাস্কেট আক্রমণ করার চেষ্টা না করে, তবে রেফারি শেষ 5 সেকেন্ড গণনা করে তাদের সতর্ক করবেন।
- ধারা 10 প্রতিস্থাপন
- ধারা 11 টাইম-আউট
- প্রতিটি দলকে একটি 30-সেকেন্ড টাইম-আউট দেওয়া হয়। একজন খেলোয়াড় ডেড বল পরিস্থিতিতে টাইম-আউট ডাকতে পারেন।
- ধারা12 প্রতিবাদ পদ্ধতি
- ধারা 13 দলগুলির স্ট্যান্ডিং
- পুল এবং সামগ্রিক প্রতিযোগিতা স্ট্যান্ডিং উভয় ক্ষেত্রেই নিম্নলিখিত শ্রেণীবিভাগের নিয়ম প্রযোজ্য। প্রথম ধাপের পরে দলগুলি টাই হলে, পরবর্তী ধাপে যান – এবং এভাবে চলতে থাকে।
- গড়ে সর্বাধিক পয়েন্ট স্কোর (ফরফেইটের জয়ের স্কোর বিবেচনা না করে)।
- যদি সেই তিনটি ধাপের পরেও দলগুলি টাই থাকে, তবে সর্বোচ্চ সিডিংযুক্ত দল(গুলি) টাই-ব্রেকার জিতবে।
- ধারা 14 সিডিং নিয়ম
- দলগুলিকে দলের র‍্যাঙ্কিং পয়েন্টের সাথে সম্পর্কযুক্তভাবে সিড করা হয় (প্রতিযোগিতার আগে দলের 3 সেরা খেলোয়াড়ের র‍্যাঙ্কিং পয়েন্টের যোগফল)। একই দল র‍্যাঙ্কিং পয়েন্টের ক্ষেত্রে, প্রতিযোগিতা শুরুর আগে সিডিং এলোমেলোভাবে নির্ধারিত হবে।
- ধারা 15 অযোগ্যতা
- দুটি অখেলোয়াড়সুলভ ফাউল করা একজন খেলোয়াড়কে রেফারিরা খেলা থেকে এবং আয়োজক ইভেন্ট থেকে অযোগ্য ঘোষণা করবেন। এর থেকে স্বাধীনভাবে, আয়োজক সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়(দের)কে সহিংসতা, মৌখিক বা শারীরিক আক্রমণ, খেলার ফলাফলে দূষিত হস্তক্ষেপ, FIBA এর অ্যান্টি-ডোপিং নিয়ম লঙ্ঘন (FIBA অভ্যন্তরীণ বিধিমালার 4 বই) বা FIBA নৈতিকতার কোডের অন্য কোনো লঙ্ঘন (FIBA অভ্যন্তরীণ বিধিমালার 1 বই, II অধ্যায়) এর জন্য ইভেন্ট থেকে অযোগ্য ঘোষণা করবেন। আয়োজক অন্যান্য দলের সদস্যদের অবদানের (নিষ্ক্রিয়তার মাধ্যমেও) উপর নির্ভর করে সম্পূর্ণ দলকেও ইভেন্ট থেকে অযোগ্য ঘোষণা করতে পারেন। ইভেন্টের নিয়ন্ত্রক কাঠামো, 3x3planet.com এর শর্তাবলী এবং FIBA অভ্যন্তরীণ বিধিমালার অধীনে শাস্তিমূলক নিষেধাজ্ঞা আরোপের FIBA এর অধিকার এই ধারা 15 এর অধীনে যেকোনো অযোগ্যতা দ্বারা অপ্রভাবিত থাকে।
- 3x3 বাস্কেটবলের বাজি খেলাধুলার অফিসিয়াল প্রবিধান এবং নিয়মের ভিত্তিতে গ্রহণ করা হয় যা অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট বা ফেডারেশন সাইটে প্রকাশিত।
- বাজির নিষ্পত্তি নিম্নলিখিত নিয়ম অনুসারে করা হয়:
- একটি নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার নিয়ম ও প্রবিধানের সাথে অন্যান্য অনুরূপ টুর্নামেন্টের নিয়ম ও প্রবিধানের পার্থক্যগুলি 3x3 বাস্কেটবল ইভেন্টে করা বাজি ফেরত দেওয়ার ভিত্তি নয়।
- খেলোয়াড় এবং সরঞ্জাম
- প্রতিটি দল 12 খেলোয়াড়ের সমন্বয়ে গঠিত যেখানে যে কোনো সময়ে কেবল 5 জনকে কোর্টে অনুমতি দেওয়া হয়। অবস্থানগুলি পয়েন্ট গার্ড, ডিফেন্সিভ গার্ড, সেন্টার, অফেন্সিভ ফরোয়ার্ড এবং ডিফেন্সিভ ফরোয়ার্ডে

বিভক্ত। প্রতিটি খেলোয়াড় তখন কোর্টে একটি অবস্থান গ্রহণ করবে কিন্তু তারা তাদের ইচ্ছামতো চলাফেরা করতে পারবে।

- বল কেবল ড্রিবলিং (বল বাউন্স করা) বা বল পাস করে সরানো যেতে পারে। একবার একজন খেলোয়াড় বলের উপর দুটি হাত রাখলে (বল ক্যাচ করা সহ নয়) তারা তখন ড্রিবল বা বল নিয়ে চলতে পারবে না এবং বল পাস বা শট করতে হবে।
- বল একটি দলের অর্ধে যাওয়ার পরে এবং তারা দখল ফিরে পেলে বলটি 10 সেকেন্ডের মধ্যে অর্ধেক লাইনের উপর দিয়ে ফিরিয়ে আনতে হবে। যদি বল তা করতে ব্যর্থ হয় তবে একটি ফাউল ঘোষণা করা হবে এবং বল হস্তান্তরিত হবে।
- প্রতিটি দলের কমপক্ষে বাস্কেটে শট করার জন্য 24 সেকেন্ড থাকে। একটি শট হয় বাস্কেটে যাওয়া বা বাস্কেটের রিমে আঘাত করা বোঝায়। যদি শট নেওয়ার পরে বল বাস্কেটে না যায় তবে শট ক্লক অন্য 24 সেকেন্ডের জন্য পুনরায় শুরু হয়।
- যে দল বাস্কেট স্কোর করার চেষ্টা করে তাকে অফেন্স বলা হয় enquanto যে দল তাদের স্কোর করা থেকে বিরত রাখার চেষ্টা করে তাকে ডিফেন্স বলা হয়। ডিফেন্সকে অবশ্যই শট ব্লক করে বা শট নেওয়া থেকে বিরত রেখে অফেন্সকে স্কোর করা থেকে থামানোর জন্য সর্বাত্মক চেষ্টা করতে হবে।
- প্রতিটি সফল বাস্কেটের পরে বল বিপক্ষ দলকে হস্তান্তরিত হয়।
- ফাউল হলো মুষ্টি দিয়ে বলে আঘাত করা, নিয়ম তিন এবং চার লঙ্ঘন এবং নিয়ম পাঁচে বর্ণিত বিষয়গুলি।
- যদি যেকোনো পক্ষ পরপর তিনটি ফাউল করে, তবে তা বিপক্ষের জন্য একটি গোল হিসেবে গণনা করা হবে (পরপর মানে ইতিমধ্যে বিপক্ষ কোনো ফাউল না করা)।
- a. ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি, যেখানে "ড্র" বিকল্প আছে, কেবল নিয়মিত সময়ের জন্য দেওয়া হয়, অতিরিক্ত সময় বাদ দিয়ে।
- e. খেলোয়াড়ের পরিসংখ্যানের উপর বাজির ক্ষেত্রে (বেশি / কম রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, ফাউল, ব্লক শট, স্টিল), যদি নির্দিষ্ট খেলোয়াড় ম্যাচে অংশ না নেন, তবে ফেরত ঘটে। খেলোয়াড়দের পরিসংখ্যান তুলনার ক্ষেত্রে (কোন খেলোয়াড় বেশি রিবাউন্ড / অ্যাসিস্ট / ফাউল / ব্লক শট / স্টিল স্কোর করবে), যদি এই অবস্থানে নির্দিষ্ট করা অংশগ্রহণকারীদের একজন ম্যাচে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- h. যদি টুর্নামেন্টের প্রবিধান অনুসারে, টাই স্কোরে, খেলা অতিরিক্ত সময়ে না যায়, তবে বিজয়ীর উপর বাজি "1" প্রতিক্রিয়ায় গণনা করা হয় (যদি "ড্র" বিকল্প দেওয়া না থাকে), এবং অন্যান্য সমস্ত বাজি (হ্যান্ডিক্যাপ, মোট, ইত্যাদি) প্রকৃত খেলার স্কোর দ্বারা গণনা করা হয়।
- 2. মোট
- মোট বাজি অতিরিক্ত সময় সহ বা ছাড়া করা যেতে পারে।
- হ্যান্ডিক্যাপ বাজি অতিরিক্ত সময় সহ বা ছাড়া করা যেতে পারে।
- 4. ম্যাচে অতিরিক্ত সময় হবে কি?
- যদি ম্যাচ অতিরিক্ত সময়ে বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এই অবস্থানের বাজি এখনও বৈধ থাকবে।
- 5. নির্দিষ্ট দলের জন্য ব্যক্তিগত মোট
- নির্দিষ্ট দল দ্বারা স্কোর করা পয়েন্টের সংখ্যা অতিরিক্ত সময় সহ এবং ছাড়া নির্দিষ্ট প্যারামিটারের চেয়ে বেশি বা কম হবে কিনা তা নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়।
- 6. কোন অর্ধে সর্বাধিক পয়েন্ট স্কোর হবে
- প্রবিধান অনুসারে, ম্যাচের সমস্ত নিয়মিত সময় সম্পূর্ণভাবে খেলা হতে হবে।

- 7. কোন কোয়ার্টারে সর্বাধিক পয়েন্ট স্কোর হবে?
- 8. ম্যাচের জয়ের ব্যবধান কত?
- যদি ম্যাচ স্থগিত হয় এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে শেষ না হয় (প্রি-ম্যাচ), তবে এই অবস্থানের বাজি ফেরত দেওয়া হয়। একইভাবে, যদি ম্যাচ স্থগিত হয় এবং 48 ঘণ্টার মধ্যে শেষ না হয় (লাইভ), তবে এই অবস্থানের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 9. মোট জোড় / বিজোড়
- ম্যাচ / সংশ্লিষ্ট সময়ের (হাফ, কোয়ার্টার বা সম্পূর্ণ ম্যাচ) মোট সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে কিনা তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন।
- 10. নির্দিষ্ট দলের জন্য বেশি / কম রিবাউন্ড (পাস / ব্লক)
- সংশ্লিষ্ট দলের খেলোয়াড়দের দ্বারা করা রিবাউন্ড (পাস / ব্লক) সংখ্যা নির্দিষ্ট প্যারামিটারের চেয়ে বেশি না কম তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন।
- ম্যাচে অংশগ্রহণে অস্বীকৃতি / অযোগ্যতা / পৃথক খেলোয়াড়দের আঘাত এই অবস্থানের জন্য বাজির গণনাকে প্রভাবিত করে না।
- 11. এই খেলোয়াড়ের জন্য বেশি / কম রিবাউন্ড (পাস / ব্লক / স্টিল / পয়েন্ট / ব্লক শট)
- সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের করা রিবাউন্ড (পাস / ব্লক / স্টিল / পয়েন্ট / ব্লক-শট) সংখ্যা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। শুধুমাত্র তথ্যের উদ্দেশ্যে খেলোয়াড়ের পাশে দলের সংক্ষিপ্ত নাম নির্দেশ করা হয়। দলের সংক্ষিপ্ত নামের নির্দেশে কোনো ভুল বা ত্রুটি বাজির গণনাকে প্রভাবিত করে না, বাজি বলবৎ থাকে। যদি নির্দিষ্ট খেলোয়াড় ম্যাচে অংশ না নেয়, তাহলে ফেরত প্রদান হয়।
- 12. কোন দল বেশি রিবাউন্ড (অ্যাসিস্ট / ব্লক) স্কোর করবে
- যদি কোনো একটি দলের ম্যাচ স্থগিত / বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘণ্টার (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) মধ্যে শেষ না হয়, তাহলে এই বাজিগুলি ফেরত দেওয়া হয়।
- 13. ম্যাচে (নির্দিষ্ট কোয়ার্টারে / ম্যাচের নির্দিষ্ট হাফে) কে প্রথমে 10 পয়েন্ট স্কোর করবে
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ব্যবধানে (ম্যাচে / কোয়ার্টারে / ম্যাচের হাফে) কোন দল প্রথমে 10 (20) পয়েন্ট স্কোর করবে তা নির্ধারণ করার প্রস্তাব করা হয়। দুই এবং তিন ফলাফলের মার্কেট রয়েছে।
- ম্যাচের কোয়ার্টারগুলির জন্য ওভারটাইম গণনা করা হয় না।
- যদি ম্যাচের দুই-ফলাফলের মার্কেট ব্যবধানে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর না হয়, তাহলে এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- যদি ম্যাচের তিন-ফলাফলের মার্কেট ব্যবধানে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর না হয়, তাহলে সমস্ত বাজি নিষ্পত্তি করা হবে।
- 14. গ্রুপের (কনফারেন্স / ডিভিশন) বিজয়ী
- এই অবস্থানের জন্য বাজি গণনা করতে, গ্রুপের (কনফারেন্স / ডিভিশন) সমস্ত ম্যাচ খেলতে হবে। অন্যথায়, এই অবস্থানের বাজি ফেরত দেওয়া হয়। ব্যতিক্রম হল এমন একটি দলের উপর বাজি যা অখেলিত ম্যাচগুলির ِا সম্ভাব্য ফলাফলে (এই দলের জন্য সর্বোত্তম ফলাফল সহ) গ্রুপে জেতার তাত্ত্বিক সম্ভাবনাও রাখে না - এই ধরনের বাজি ক্লায়েন্টের দ্বারা পরাজিত বলে গণ্য হয়।
- 15. প্লে-অফ সিরিজের বিজয়ী (সর্বোত্তম-of-3 / সর্বোত্তম-of-5 / সর্বোত্তম-of-7)

- যদি নিয়ম অনুযায়ী সিরিজ জয়ের জন্য প্রয়োজনীয় সংখ্যক ম্যাচ খেলা না হয়, তাহলে এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 16. ম্যাচে প্রথম অপসারণ
- 17. পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রগতি
- নির্দিষ্ট রাউন্ডের প্রদত্ত প্লে-অফ সিরিজের শেষ ম্যাচের পরপরই নির্ধারিত ফলাফলের উপর বাজি গণনা করা হয়, পরবর্তী কোর্ট / শাস্তিমূলক সিদ্ধান্ত নির্বিশেষে।
- যদি নির্দেশিত দলগুলির মধ্যে কোনোটি কোনো কারণে (অযোগ্যতা, অংশগ্রহণে অস্বীকৃতি ইত্যাদি সহ) নির্দেশিত রাউন্ডে অংশ নিতে না পারে, তাহলে সেই দলের প্রতিপক্ষ সিরিজ এবং পরবর্তী রাউন্ডে উত্তরণ জিতবে। সমস্ত বাজি বহাল থাকে।
- 18. ম্যাচে (কোয়ার্টার / হাফ) কোন দল প্রথম পয়েন্ট স্কোর করবে
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ব্যবধানে কোন দল প্রথম পয়েন্ট স্কোর করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন।
- 19. ম্যাচে (কোয়ার্টার / হাফ) কোন দল শেষ পয়েন্ট স্কোর করবে
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ব্যবধানে কোন দল শেষ পয়েন্ট স্কোর করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন।
- যদি ম্যাচ (নির্দেশিত কোয়ার্টার / হাফ) বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘণ্টার (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) মধ্যে শেষ না হয়, তাহলে এই ধরনের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 20. ম্যাচের প্রথম পয়েন্ট তিন-পয়েন্ট শট, দুই-পয়েন্ট শট বা ফ্রি থ্রো দ্বারা স্কোর হবে কিনা।
- শুধুমাত্র রেফারি দ্বারা আনুষ্ঠানিকভাবে স্কোর করা থ্রো গণনা করা হয়।
- 21. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরনের বাজি প্রস্তাব করা হতে পারে।
- বেট বিল্ডার বাজিতে ক্যাশ আউট উপলব্ধ থাকবে না
- নামকরণ
- পরিচালক সংস্থা
- বর্তমানে দুটি পরিচালক সংস্থা রয়েছে: Asociación Mundial de Fútsal (AMF) এবং Fédération Internationale de Football Association (FIFA)। AMF এবং FIFA তাদের নিজ নিজ ফুটসাল সংস্করণের অফিসিয়াল নিয়মাবলী বজায় রাখা এবং নিয়ন্ত্রণের জন্য দায়ী।
- FIFA তার ফুটসাল নিয়মাবলী 'খেলার আইন' হিসেবে প্রকাশ করে, যেখানে 17টি 'আইনের' প্রত্যেকটি থিমatically সম্পর্কিত পৃথক প্রবিধানের সংগ্রহ। আইনগুলি খেলার সমস্ত দিক সংজ্ঞায়িত করে, যার মধ্যে স্থানীয় প্রতিযোগিতা এবং লীগের সাথে খাপ খাইয়ে পরিবর্তন করা যায় এমন বিষয়গুলি অন্তর্ভুক্ত।
- নিয়মের সারাংশ
- মাঠের দৈর্ঘ্য
- সর্বনিম্ন 25 মি × 16 মি (82 ফুট × 52 ফুট), সর্বোচ্চ 42 মি × 25 মি (138 ফুট × 82 ফুট)।
- বল
- 2 মিটার (6 ফুট 7 ইঞ্চি) উচ্চতা থেকে ফেলে দেওয়া, প্রথম প্রতিঘাত 50 সেমি (20 ইঞ্চি) এর কম বা 65 সেমি (26 ইঞ্চি) এর বেশি হওয়া উচিত নয়।
- সময়
- খেলোয়াড়ের সংখ্যা

- মাঠে প্রতিটি দলের জন্য পাঁচজন খেলোয়াড় থাকে, তাদের মধ্যে একজন গোলরক্ষক, এবং প্রতিটি ম্যাচে সর্বোচ্চ 12 জন খেলোয়াড় ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রতিস্থাপন সীমাহীন এবং চলমান অবস্থায়।
- ফাউল
- সমস্ত সরাসরি ফ্রি কিক সঞ্চিত ফাউল হিসেবে গণনা করা হয়। কিক করা, ট্রিপ করা, চার্জ করা, লাফানো, ধাক্কা দেওয়া, আঘাত করা, ট্যাকল করা, ধরে রাখা, থুতু ফেলা এবং ইচ্ছাকৃতভাবে হাত দেওয়ার জন্য সরাসরি ফ্রি কিক দেওয়া হয়। পরোক্ষ ফ্রি কিক, যেমন বিপজ্জনকভাবে খেলা এবং বাধা দেওয়া, সঞ্চিত ফাউল হিসেবে গণনা করা হয় না। একটি দল যখন একটি হাফে পাঁচটি সঞ্চিত ফাউল করে, তখন রেফারি তাদের সতর্ক করেন।
- Cards
- অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ, দ্বিমত, পুনরায় শুরুতে দূরত্বকে সম্মান না করা, পুনরায় শুরুতে অতিরিক্ত বিলম্ব, অবিরাম লঙ্ঘন, বা ভুলভাবে খেলার মাঠে প্রবেশ/প্রস্থানের জন্য সতর্কতা দেখানো যেতে পারে। গুরুতর ফাউল খেলা, সহিংস আচরণ, থুতু ফেলা, স্পষ্ট গোল করার সুযোগ অবৈধভাবে অস্বীকার করা, অপমানজনক ভাষা এবং দ্বিতীয় সতর্কতা পাওয়ার জন্য একজন খেলোয়াড় বা বদলি খেলোয়াড়কে বহিষ্কার করা যেতে পারে। বহিষ্কৃত খেলোয়াড়দের খেলা থেকে বের করে দেওয়া হয় এবং তাদের দলকে দুই মিনিটের জন্য বা অন্য দল গোল না করা পর্যন্ত কম খেলোয়াড় নিয়ে খেলতে হয়।
- লঙ্ঘনের স্থান থেকে বা লঙ্ঘনের নিকটতম পেনাল্টি এলাকার লাইনে থেকে নেওয়া হয় (শুধুমাত্র পরোক্ষ)। সমস্ত প্রতিপক্ষকে বল থেকে কমপক্ষে 5 মিটার (16 ফুট) দূরে থাকতে হবে। কিক চার সেকেন্ডের মধ্যে নিতে হবে অন্যথায় অন্য দলকে একটি পরোক্ষ কিক দেওয়া হয়।
- দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্ক থেকে কিক
- যখন একটি দল একটি হাফে 6 বা তার বেশি সঞ্চিত ফাউল করে তখন দেওয়া হয়। দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্ক গোল থেকে 10 মিটার (33 ফুট) দূরে, প্রতিপক্ষকে বলের পিছনে থাকতে হবে, গোলরক্ষককে কমপক্ষে 5 মিটার (16 ফুট) দূরে থাকতে হবে।
- পেনাল্টি কিক
- গোলরক্ষকের 6 মিটার (20 ফুট) এলাকার ভিতরে ফাউলের জন্য গোলের কেন্দ্র থেকে 6 মিটার (20 ফুট) দূরে।
- গোলরক্ষক
- বল থাকাকালীন, গোলরক্ষকের বল ছাড়ার জন্য 4 সেকেন্ড সময় থাকে। যদি বল খুব বেশি সময় ধরে রাখা হয়, রেফারি অন্য দলকে একটি পরোক্ষ কিক দেবেন। গোলরক্ষক প্রতিপক্ষের অর্ধে থাকাকালীন অবাধে খেলতে পারেন।
- গোলরক্ষকের পাস-ব্যাক নিষেধাজ্ঞা
- একবার গোলরক্ষক কিক বা নিক্ষেপের মাধ্যমে বল ছাড়ার পর, বল খেলার বাইরে না যাওয়া পর্যন্ত বা প্রতিপক্ষের দ্বারা স্পর্শ না হওয়া পর্যন্ত গোলরক্ষক আবার এটি স্পর্শ করতে পারবেন না। লঙ্ঘনের শাস্তি হল একটি পরোক্ষ ফ্রি কিক। গোলরক্ষক প্রতিপক্ষের অর্ধে থাকাকালীন অবাধে বল পেতে পারেন।
- কিক-ইন
- থ্রো-ইনের পরিবর্তে কিক-ইন ব্যবহার করা হয়। খেলোয়াড়কে বল টাচলাইনে বা বাইরে রাখতে হবে তবে বল খেলার বাইরে যাওয়ার স্থান থেকে 25 সেমি (9.8 ইঞ্চি) এর বেশি নয়। বল স্থির থাকতে হবে এবং খেলোয়াড় প্রস্তুত হওয়ার সময় থেকে 4 সেকেন্ডের মধ্যে কিক-ইন নিতে হবে। কিক-ইন চলাকালীন, প্রতিপক্ষদের বল থেকে কমপক্ষে 5 মিটার (16 ফুট) দূরে দাঁড়াতে হবে। যদি চার সেকেন্ড অতিবাহিত হয় বা একটি অবৈধ কিক নেওয়া হয়, রেফারি অন্য দলকে একটি কিক-ইন দেবেন। কিক-ইন থেকে সরাসরি গোল করা অনুমোদিত নয়: গোলটি কেবল তখনই বৈধ যদি বল গোলে প্রবেশের আগে অন্য কেউ বল স্পর্শ করে।
- গোল ক্লিয়ারেন্স

- গোল কিকের পরিবর্তে গোল ক্লিয়ারেন্স ব্যবহার করা হয়। গোলরক্ষককে হাত দিয়ে বল নিক্ষেপ করতে হবে এবং এটি চার সেকেন্ডের মধ্যে পেনাল্টি এলাকা ছেড়ে যেতে হবে। যদি গোল ক্লিয়ারেন্স অবৈধভাবে নেওয়া হয়, গোলরক্ষক পুনরায় চেষ্টা করতে পারেন, কিন্তু রেফারি গণনা রিসেট করবেন না। যদি চার সেকেন্ড অতিবাহিত হয়, অন্য দল পেনাল্টি এলাকার লাইনে একটি পরোক্ষ কিক পায়।
- বলটি গোল লাইন অতিক্রম করার স্থানের নিকটতম চাপের ভিতরে রাখতে হবে এবং প্রতিপক্ষকে বল খেলায় না আসা পর্যন্ত কর্নার আর্চ থেকে কমপক্ষে 5 মিটার (16 ফুট) দূরে মাঠে দাঁড়াতে হবে। প্রস্তুত হওয়ার 4 সেকেন্ডের মধ্যে কর্নার কিক নিতে হবে অন্যথায় অন্য দলকে গোল ক্লিয়ারেন্স দেওয়া হবে। বল কিক করা এবং সরে গেলে খেলায় থাকে।
- রেফারি
- আন্তর্জাতিক ম্যাচের জন্য দুজন রেফারি থাকতে হবে: একজন (প্রথম রেফারি) টাইমকিপার টেবিলের কাছে টাচলাইনে অবস্থান করেন এবং টাইমকিপারের সাথে যোগাযোগ করেন, অন্যজন (দ্বিতীয় রেফারি) মাঠের বিপরীত দিকে থাকেন। টাইমকিপার টেবিলে একজন টাইমকিপার এবং একজন তৃতীয় রেফারি থাকেন, যিনি দলগুলির বেঞ্চ নিয়ন্ত্রণ করেন। ছোট ইভেন্টে, তৃতীয় রেফারি এবং টাইমকিপার ব্যবহার করা হয় না।
- খেলোয়াড়, সরঞ্জাম এবং কর্মকর্তা
- প্রতিটি দলে মাঠে পাঁচজন খেলোয়াড় থাকে, যাদের মধ্যে একজন গোলরক্ষক। সর্বোচ্চ বদলি খেলোয়াড়ের সংখ্যা নয় (FIFA পরিবর্তন 2012), ম্যাচের সময় সীমাহীন প্রতিস্থাপন সহ। বল খেলায় থাকা অবস্থায়ও বদলি খেলোয়াড়রা আসতে পারেন তবে যে খেলোয়াড় বের হচ্ছেন তাকে বদলি খেলোয়াড় খেলার মাঠে প্রবেশের আগে মাঠ ছাড়তে হবে। যদি একটি দলে তিনজনের কম খেলোয়াড় থাকে বা কমে যায়, ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় এবং খেলোয়াড় স্বল্পতার দলের জন্য পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়।
- ম্যাচটি রেফারি দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়, যিনি খেলার আইন প্রয়োগ করেন, এবং প্রথম রেফারি একমাত্র যিনি মাঠের বাইরের হস্তক্ষেপের কারণে বৈধভাবে ম্যাচ পরিত্যাগ করতে পারেন। এই রেফারিকে দ্বিতীয় রেফারি সহায়তা করেন যিনি সাধারণত গোল লাইন দেখেন বা ফাউল বা খেলার বিষয়ে কলের জন্য প্রধান রেফারিকে সহায়তা করেন। রেফারিদের সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত এবং কেবল তখনই পরিবর্তন করা যেতে পারে যদি রেফারিরা প্রয়োজনীয় মনে করেন এবং খেলা পুনরায় শুরু না হয়। এছাড়াও একজন তৃতীয় রেফারি এবং একজন টাইমকিপার আছেন যাদের ম্যাচে ফাউলের রেকর্ড রাখার সরঞ্জাম প্রদান করা হয়। দ্বিতীয় রেফারি আহত হলে, তৃতীয় রেফারি দ্বিতীয় রেফারির স্থলাভিষিক্ত হবেন।
- মাঠ
- প্রতিটি গোলের সামনে পেনাল্টি এলাকা নামে একটি এলাকা থাকে। এই এলাকাটি গোল লাইন থেকে 6 মিটার (20 ফুট) ব্যাসার্ধের চতুর্থাংশ-বৃত্ত আঁকা হয়, গোলপোস্টে কেন্দ্রীভূত। প্রতিটি চতুর্থাংশ-বৃত্তের উপরের অংশটি গোলপোস্টের মধ্যে গোল লাইনের সমান্তরালে চলমান 3.16 মিটার (10.4 ফুট) লাইন দ্বারা যুক্ত হয়। পেনাল্টি এলাকার প্রান্ত চিহ্নিতকারী লাইনটি পেনাল্টি এলাকা লাইন নামে পরিচিত। পেনাল্টি এলাকা চিহ্নিত করে যেখানে গোলরক্ষক হাত দিয়ে বল স্পর্শ করতে পারেন। পেনাল্টি মার্ক গোল লাইন থেকে ছয় মিটার দূরে যখন এটি গোলপোস্টের মাঝখানে পৌঁছায়। দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্ক গোল লাইন থেকে 10 মিটার (33 ফুট) দূরে যখন এটি গোলপোস্টের মাঝখানে পৌঁছায়। পেনাল্টি এলাকার ভিতরে একজন খেলোয়াড় ফাউল করলে পেনাল্টি স্পট থেকে পেনাল্টি কিক দেওয়া হয়। দ্বিতীয় পেনাল্টি স্পট ব্যবহার করা হয় যদি একজন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষ দলের অর্ধে বা নিজের অর্ধে হাফওয়ে লাইন এবং দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্কের মধ্য দিয়ে যাওয়া হাফওয়ে লাইনের সমান্তরাল একটি কাল্পনিক লাইন দ্বারা সীমাবদ্ধ এলাকায় তাদের দলের ষষ্ঠ ফাউল করে; ফ্রি কিক দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্ক থেকে নেওয়া হয়।
- যেকোনো মানক দল হ্যান্ডবল মাঠ ফুটসালের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে, গোল এবং মেঝে চিহ্ন সহ।
- সময়কাল এবং টাই-ব্রেকিং পদ্ধতি

- একটি মানক ম্যাচে 20 মিনিটের দুটি সমান সময়কাল থাকে। পেনাল্টি কিক নেওয়ার জন্য বা পাঁচটির বেশি ফাউল করা দলের বিরুদ্ধে সরাসরি ফ্রি কিক নেওয়ার জন্য যেকোনো হাফের দৈর্ঘ্য বাড়ানো হয়। দুই হাফের মধ্যে বিরতি 15 মিনিটের বেশি হতে পারে না।
- খেলা শুরু এবং পুনরায় শুরু
- যদি বল গোল লাইন বা টাচলাইন অতিক্রম করে, সিলিংয়ে আঘাত করে, বা রেফারি খেলা থামিয়ে দেন, বল খেলার বাইরে থাকে। যদি এটি ইনডোর অ্যারেনার সিলিংয়ে আঘাত করে, বলটি সর্বশেষ স্পর্শকারী দলের প্রতিপক্ষকে সিলিংয়ে আঘাত করার স্থানের নিচে কিক-ইন দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয়।
- অফসাইড নিয়মের অভাব
- অসদাচরণ
- একজন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষকে কিক বা ট্রিপ করতে সফল হলে বা চেষ্টা করলে, লাফ দিলে, চার্জ করলে বা ধাক্কা দিলে, বা প্রতিপক্ষকে আঘাত করলে বা আঘাত করার চেষ্টা করলে বিপক্ষ দলকে সরাসরি ফ্রি কিক দেওয়া যেতে পারে। প্রতিপক্ষকে ধরে রাখা, স্পর্শ করা বা থুতু ফেলা এমন অপরাধ যা সরাসরি ফ্রি কিকের যোগ্য, যেমন প্রতিপক্ষ বল খেলার সময় বল খেলার জন্য স্লাইড করা বা বল বহন করা, আঘাত করা বা নিক্ষেপ করা (গোলরক্ষক ছাড়া)। এগুলি সমস্ত সঞ্চিত ফাউল। সরাসরি ফ্রি কিক লঙ্ঘন ঘটার স্থান থেকে নেওয়া হয়, যদি না এটি প্রতিরক্ষাকারী দলকে তাদের পেনাল্টি এলাকায় দেওয়া হয়, সেক্ষেত্রে ফ্রি কিক পেনাল্টি এলাকার ভিতরে যেকোনো স্থান থেকে নেওয়া যেতে পারে। পেনাল্টি কিক দেওয়া হয় যদি একজন খেলোয়াড় নিজের পেনাল্টি এলাকার ভিতরে সরাসরি ফ্রি কিকের যোগ্য ফাউলের একটি করে। বলের অবস্থান কোন ব্যাপার না যতক্ষণ এটি খেলায় থাকে তবে পেনাল্টি কিকের জন্য, বলটি বাইরের লাইনে থাকতে হবে, জালের কেন্দ্রের লম্বভাবে।
- বিপক্ষ দলকে একটি পরোক্ষ ফ্রি কিক দেওয়া হয় যদি গোলরক্ষক বল পরিষ্কার করেন কিন্তু তারপর অন্য কেউ স্পর্শ করার আগে হাত দিয়ে স্পর্শ করেন, যদি গোলরক্ষক হাত দিয়ে বল নিয়ন্ত্রণ করেন যখন এটি একজন সতীর্থের দ্বারা তাদের কাছে কিক করা হয়, বা যদি তারা নিজের অর্ধে হাত বা পা দিয়ে বল স্পর্শ বা নিয়ন্ত্রণ করেন চার সেকেন্ডের বেশি সময় ধরে।
- বিপক্ষ দলকে একটি পরোক্ষ ফ্রি কিকও দেওয়া হয় যদি একজন খেলোয়াড় বিপজ্জনক পদ্ধতিতে খেলেন, ইচ্ছাকৃতভাবে প্রতিপক্ষকে বাধা দেন, গোলরক্ষককে হাত দিয়ে বল নিক্ষেপ করতে বাধা দেন বা অন্য কিছু যা থেকে খেলা থামানো হয় খেলোয়াড়কে সতর্ক বা বহিষ্কার করার জন্য। পরোক্ষ ফ্রি কিক লঙ্ঘন ঘটার স্থান থেকে নেওয়া হয়।
- একজন সতীর্থকে বহিষ্কার করার দুই মিনিট পরে একজন বদলি খেলোয়াড়কে আসার অনুমতি দেওয়া হয়, যদি না দুই মিনিট শেষ হওয়ার আগে একটি গোল স্কোর হয়। যদি বেশি খেলোয়াড়ের দল কম খেলোয়াড়ের দলের বিরুদ্ধে গোল করে, তবে কম খেলোয়াড়ের দলে আরেকজন খেলোয়াড় যোগ করা যেতে পারে। যদি গোল স্কোর করার সময় দলগুলি সমান থাকে বা কম খেলোয়াড়ের দল স্কোর করে, উভয় দল একই সংখ্যক খেলোয়াড় নিয়ে থাকে।
- 1. সমস্ত বাজি নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে, যদি না অন্যথায় বলা হয়।
- 3. যদি কোনো ম্যাচ কোনো কারণে 24 ঘণ্টার (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি সময়ের জন্য বাতিল বা স্থগিত হয়, এই ইভেন্টের সমস্ত বাজি "1" এর সমান একটি বিজয়ী অড পাবে।
- প্রস্তাবনা
- নিয়মের পাঠ্য, মন্তব্যগুলি, IHF হাত সংকেত, খেলার নিয়মের স্পষ্টীকরণ, এবং প্রতিস্থাপন এলাকা প্রবিধান সবই সামগ্রিক নিয়মের উপাদান।
- "খেলার কোর্ট এবং গোলের জন্য নির্দেশিকা", যা সেই পাঠ্যের ব্যবহারকারীদের সুবিধার জন্য সহজভাবে নিয়ম বইতে অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছে, নিয়মের অবিচ্ছেদ্য অংশ নয়।

- দ্রষ্টব্য: সরলতার জন্য, এই নিয়ম বইটি সাধারণত খেলোয়াড়, কর্মকর্তা, রেফারি এবং অন্যান্য ব্যক্তিদের ক্ষেত্রে শব্দের পুরুষ রূপ ব্যবহার করে।
- যাইহোক, নিয়মগুলি পুরুষ এবং মহিলা অংশগ্রহণকারীদের জন্য সমানভাবে প্রযোজ্য, ব্যবহারের জন্য বলের আকারের নিয়ম ব্যতীত (নিয়ম 3 দেখুন)।
- RULE 1 - খেলার কোর্ট
- 1:1 খেলার কোর্ট (চিত্র 1 দেখুন) একটি 40 মিটার দীর্ঘ এবং 20 মিটার প্রশস্ত আয়তক্ষেত্র, যা দুটি গোল এলাকা (1:4 এবং 6 দেখুন) এবং একটি খেলার এলাকা নিয়ে গঠিত। দীর্ঘ সীমানা রেখাগুলিকে সাইড লাইন বলা হয়, এবং ছোটগুলিকে গোল লাইন (গোলপোস্টের মধ্যে) বা বাইরের গোল লাইন (গোলের উভয় পাশে) বলা হয়।
- 1:2 প্রতিটি বাইরের গোল লাইনের কেন্দ্রে একটি গোল (চিত্র 2a এবং 2b দেখুন) স্থাপন করা হয়। গোলগুলিকে মেঝে বা তাদের পিছনের দেয়ালে দৃঢ়ভাবে সংযুক্ত করতে হবে। তাদের অভ্যন্তরীণ উচ্চতা 2 মিটার এবং প্রস্থ 3 মিটার।
- গোলপোস্টগুলি একটি অনুভূমিক ক্রসবার দ্বারা যুক্ত। গোলপোস্টের পিছনের দিকটি গোল লাইনের পিছনের প্রান্তের সাথে সারিবদ্ধ হতে হবে। গোলপোস্ট এবং ক্রসবারের 8 সেমি বর্গাকার ক্রস সেকশন থাকতে হবে। কোর্ট থেকে দৃশ্যমান তিনটি দিকে সেগুলি দুটি বিপরীত রঙের ব্যান্ডে আঁকা হতে হবে, যা পটভূমির সাথে স্পষ্টভাবে বিপরীত।
- গোলগুলিতে একটি জাল থাকতে হবে, যা এমনভাবে সংযুক্ত থাকবে যাতে গোলে নিক্ষিপ্ত বল সাধারণত গোলে থাকে।
- 1:3 কোর্টের সমস্ত লাইন সম্পূর্ণভাবে যে এলাকা তারা ঘিরে রেখেছে তার অংশ। গোল লাইনগুলি গোলপোস্টের মধ্যে 8 সেমি প্রশস্ত হবে (চিত্র 2a দেখুন), যেখানে অন্যান্য সমস্ত লাইন 5 সেমি প্রশস্ত হবে।
- দুটি সংলগ্ন এলাকার মধ্যে লাইনগুলি মেঝের সংলগ্ন এলাকার মধ্যে রঙের পার্থক্য দ্বারা প্রতিস্থাপিত হতে পারে।
- 1:4 প্রতিটি গোলের সামনে একটি গোল এলাকা থাকে (চিত্র 5, পৃষ্ঠা 100 দেখুন)। গোল এলাকা গোল-এলাকা লাইন (6-মিটার লাইন) দ্বারা সংজ্ঞায়িত করা হয়, যা নিম্নরূপ আঁকা হয়:
- ক) গোলের ঠিক সামনে 3 মিটার দীর্ঘ একটি লাইন; এই লাইনটি গোল লাইনের সমান্তরাল এবং এটি থেকে 6 মিটার দূরে (গোল লাইনের পিছনের প্রান্ত থেকে গোল-এলাকা লাইনের সামনের প্রান্ত পর্যন্ত মাপা);
- খ) দুটি চতুর্থাংশ বৃত্ত, প্রতিটির ব্যাসার্ধ 6 মিটার (গোলপোস্টের পিছনের ভিতরের কোণ থেকে মাপা), 3 মিটার দীর্ঘ লাইনটিকে বাইরের গোল লাইনের সাথে সংযুক্ত করে (চিত্র 1 এবং 2a দেখুন)।
- 1:5 ফ্রি থ্রো লাইন (9-মিটার লাইন) একটি ভাঙা লাইন, গোল-এলাকা লাইনের বাইরে 3 মিটার দূরে আঁকা। লাইনের অংশগুলি এবং তাদের মধ্যে ফাঁক উভয়ই 15 সেমি পরিমাপ করে (চিত্র 1 দেখুন)।
- 1:6 7-মিটার লাইনটি গোলের ঠিক সামনে 1 মিটার দীর্ঘ একটি লাইন। এটি গোল লাইনের সমান্তরাল এবং এটি থেকে 7 মিটার দূরে (গোল লাইনের পিছনের প্রান্ত থেকে 7-মিটার লাইনের সামনের প্রান্ত পর্যন্ত মাপা); (চিত্র 1 দেখুন)।
- 1:7 গোলরক্ষকের নিয়ন্ত্রণ লাইন (4-মিটার লাইন) গোলের ঠিক সামনে 15 সেমি দীর্ঘ একটি লাইন। এটি গোল লাইনের সমান্তরাল এবং এটি থেকে 4 মিটার দূরে (গোল লাইনের পিছনের প্রান্ত থেকে 4-মিটার লাইনের সামনের প্রান্ত পর্যন্ত মাপা) (চিত্র 1 দেখুন)।
- 1:8 কেন্দ্র লাইন দুটি সাইড লাইনের মধ্যবিন্দুকে সংযুক্ত করে (চিত্র 1 এবং 3 দেখুন)।
- 1:9 প্রতিটি দলের জন্য প্রতিস্থাপন লাইন (সাইড লাইনের একটি অংশ) কেন্দ্র লাইন থেকে কেন্দ্র লাইন থেকে 4.5 মিটার দূরত্বে একটি বিন্দু পর্যন্ত বিস্তৃত। প্রতিস্থাপন লাইনের এই শেষ বিন্দুটি কেন্দ্র লাইনের সমান্তরাল একটি লাইন দ্বারা বর্ধিত, যা সাইডলাইনের ভিতরে 15 সেমি এবং সাইডলাইনের বাইরে 15 সেমি পর্যন্ত বিস্তৃত (চিত্র 1 এবং 3 দেখুন)।

- দ্রষ্টব্য:
- খেলার মাঠ এবং গোলের জন্য আরও বিস্তারিত প্রযুক্তিগত প্রয়োজনীয়তা 'খেলার মাঠ ও গোলের নির্দেশিকা'তে পাওয়া যাবে, যা পৃষ্ঠা 97 থেকে শুরু।
- চিত্র 1: খেলার মাঠের মাত্রা সেমি-তে নির্দেশিত
- চিত্র 2a: গোল
- চিত্র 2b: গোল – পার্শ্ব দৃশ্য
- চিত্র 3: বদলি লাইন এবং বদলি এলাকা
- টাইমকিপার এবং স্কোরকিপারের টেবিল এবং বদলি খেলোয়াড়দের বেঞ্চ এমনভাবে স্থাপন করতে হবে যাতে স্কোরকিপার/টাইমকিপার বদলি লাইনগুলি দেখতে পারেন। টেবিলটি বেঞ্চের চেয়ে সাইড লাইনের কাছাকাছি স্থাপন করা উচিত, তবে সাইড লাইনের বাইরে কমপক্ষে 50 সেমি দূরে।
- RULE 2 - খেলার সময়, চূড়ান্ত সংকেত এবং টাইম-আউট
- খেলার সময়
- 2:1 16 বছর এবং তার বেশি বয়সের খেলোয়াড়দের সমন্বিত সকল দলের জন্য স্বাভাবিক খেলার সময় হল 2টি অর্ধ, প্রতিটি 30 মিনিটের। অর্ধ-সময়ের বিরতি সাধারণত 10 মিনিট।
- যুব দলগুলির জন্য স্বাভাবিক খেলার সময় হল 12-16 বয়স গ্রুপে 2 x 25 মিনিট এবং 8-12 বয়স গ্রুপে 2 x 20 মিনিট। উভয় ক্ষেত্রেই অর্ধ-সময়ের বিরতি সাধারণত 10 মিনিট।
- IHF, মহাদেশীয় কনফেডারেশন এবং জাতীয় ফেডারেশনগুলির তাদের দায়িত্বের ক্ষেত্রে অর্ধ-সময়ের বিরতি সম্পর্কিত ভিন্নতর বিধি প্রয়োগের অধিকার রয়েছে। সর্বোচ্চ অর্ধ-সময়ের বিরতি 15 মিনিট।
- চূড়ান্ত সংকেত
- 2:3 খেলার সময় শুরু হয় রেফারির প্রাথমিক থ্রো-অফের জন্য বাঁশির সাথে। এটি শেষ হয় পাবলিক ঘড়ি বা টাইমকিপার থেকে স্বয়ংক্রিয় চূড়ান্ত সংকেতের সাথে। যদি এমন কোনো সংকেত না আসে, রেফারি, টাইমকিপার বা ডেলিগেট বাঁশি বাজিয়ে সংকেত দেন যে খেলার সময় শেষ হয়েছে (17:9)।
- মন্তব্য:
- 2:5 বিধি 2:4 এর অধীনে নেওয়া (বা পুনরায় নেওয়া) ফ্রি থ্রো-এর জন্য, খেলোয়াড়দের অবস্থান এবং বদলি সম্পর্কিত বিশেষ বিধিনিষেধ প্রযোজ্য। বিধি 4:4-এ স্বাভাবিক বদলি নমনীয়তার ব্যতিক্রম হিসেবে, আক্রমণকারী দলের শুধুমাত্র একজন খেলোয়াড়ের জন্য বদলি অনুমোদিত; একইভাবে, প্রতিরক্ষাকারী দলকে গোলরক্ষকের জন্য একজন কোর্ট খেলোয়াড় বদলি করার অনুমতি দেওয়া হয় যদি এই দলটি চূড়ান্ত সংকেত দেওয়ার সময় গোলরক্ষক ছাড়া খেলছিল। লঙ্ঘনগুলি বিধি 4:5, 1তম অনুচ্ছেদের অধীনে শাস্তিযোগ্য। তাছাড়া, নিক্ষেপকারীর সমস্ত সতীর্থ খেলোয়াড়দের নিক্ষেপকারীর থেকে কমপক্ষে 3 মিটার দূরে অবস্থান করতে হবে, উপরন্তু প্রতিপক্ষের ফ্রি থ্রো লাইনের বাইরে থাকতে হবে (13:7, 15:6; এছাড়াও স্পষ্টীকরণ নং 1 দেখুন)। প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়দের অবস্থান বিধি 13:8-এ নির্দেশিত।
- টাইম-আউট
- 2:8 রেফারিরা একটি বিরতির ("টাইম-আউট") শুরু এবং সময়কাল সম্পর্কে সিদ্ধান্ত নেন। নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে টাইম-আউট বাধ্যতামূলক:
- ক) 2 মিনিটের সাসপেনশন বা অযোগ্যতা দেওয়া হয়;
- খ) একটি দল টাইম-আউট মঞ্জুর করা হয়;
- গ) টাইমকিপার বা ডেলিগেট থেকে বাঁশির সংকেত থাকে;

- ঘ) বিধি 17:7 অনুসারে রেফারিদের মধ্যে পরামর্শ প্রয়োজন। পরিস্থিতির উপর নির্ভর করে নির্দিষ্ট কিছু অন্যান্য পরিস্থিতিতেও সাধারণত টাইম-আউট দেওয়া হয় (স্পষ্টীকরণ নং 2 দেখুন)।
- টাইম-আউটের সময় লঙ্ঘনের পরিণতি খেলার সময়ের লঙ্ঘনের মতোই (16:10)।
- 2:9 নীতিগতভাবে, রেফারিরা সিদ্ধান্ত নেন কখন টাইম-আউটের সাথে সম্পর্কিত ঘড়ি বন্ধ এবং শুরু করতে হবে।
- খেলার সময়ের বিরতি টাইমকিপারকে বাঁশিতে তিনটি ছোট ফুঁ এবং হাত সংকেত নং 15 এর মাধ্যমে নির্দেশ করতে হবে।
- 2:10 নিয়মিত খেলার সময়ের প্রতিটি অর্ধে প্রতিটি দলের একটি 1 মিনিটের দল টাইম-আউট পাওয়ার অধিকার রয়েছে, কিন্তু অতিরিক্ত সময়ে নয় (স্পষ্টীকরণ নং 3)।
- RULE 3 - বল
- 3:1 বলটি চামড়া বা একটি কৃত্রিম উপাদান দিয়ে তৈরি। এটি গোলাকার হতে হবে। পৃষ্ঠটি চকচকে বা পিচ্ছিল হওয়া উচিত নয় (17:3)।
- 3:2 বিভিন্ন শ্রেণির দলের জন্য ব্যবহারযোগ্য বলের আকার, অর্থাৎ পরিধি এবং ওজন, নিম্নরূপ:
- ◦ পুরুষ এবং পুরুষ যুবাদের (বয়স 16 এর বেশি) জন্য 58-60 সেমি এবং 425-475 গ্রাম (IHF আকার 3);
- ◦ মহিলা, মহিলা যুবা (বয়স 14 এর বেশি), এবং পুরুষ যুবাদের (বয়স 12 থেকে 16) জন্য 54-56 সেমি এবং 325-375 গ্রাম (IHF আকার 2);
- ◦ মহিলা যুবা (বয়স 8 থেকে 14) এবং পুরুষ যুবাদের (বয়স 8 থেকে 12) জন্য 50-52 সেমি এবং 290-330 গ্রাম (IHF আকার 1)।
- সমস্ত অফিসিয়াল আন্তর্জাতিক খেলায় ব্যবহৃত বলের প্রযুক্তিগত প্রয়োজনীয়তা "IHF বল বিধিমালা"-তে বর্ণিত আছে।
- "মিনি-হ্যান্ডবল"-এর জন্য ব্যবহৃত বলের আকার এবং ওজন স্বাভাবিক খেলার নিয়মে নিয়ন্ত্রিত নয়।
- 3:4 রেফারিরা সিদ্ধান্ত নেন কখন একটি রিজার্ভ বল ব্যবহার করবেন। এই ধরনের ক্ষেত্রে, রেফারিদের উচিত দ্রুত রিজার্ভ বল খেলায় আনা, যাতে বাধা কমানো যায় এবং টাইম-আউট এড়ানো যায়।
- RULE 4 - দল, বদলি, সরঞ্জাম, খেলোয়াড়ের আঘাত
- দল
- 4:1 একটি দলে সর্বোচ্চ 14 জন খেলোয়াড় থাকে। একই সময়ে কোর্টে 7 জনের বেশি খেলোয়াড় উপস্থিত থাকতে পারবে না। বাকি খেলোয়াড়রা বদলি।
- যে খেলোয়াড়কে গোলরক্ষক হিসেবে চিহ্নিত করা হয় সে যে কোনো সময় কোর্ট খেলোয়াড় হতে পারে (তবে বিধি 8:5 মন্তব্য, 2তম অনুচ্ছেদ লক্ষ্য করুন)। একইভাবে, একজন কোর্ট খেলোয়াড় যে কোনো সময় গোলরক্ষক হতে পারে যতক্ষণ তাকে গোলরক্ষক হিসেবে চিহ্নিত করা হয় (তবে 4:4 এবং 4:7 দেখুন)।
- যদি একটি দল গোলরক্ষক ছাড়া খেলছে, তবে একই সময়ে খেলার কোর্টে সর্বোচ্চ 7 জন কোর্ট খেলোয়াড় থাকতে পারবে (বিধি 4:7, 6:1, 6:2গ, 6:3, 8:7চ, 14:1ক দেখুন)।
- কোর্ট খেলোয়াড়ের জন্য গোলরক্ষকের বদলিতে বিধি 4:4-4:7 প্রযোজ্য হবে।
- IHF, মহাদেশীয় কনফেডারেশন এবং জাতীয় ফেডারেশনগুলির তাদের দায়িত্বের ক্ষেত্রে খেলোয়াড় সংখ্যা সম্পর্কিত ভিন্নতর বিধি প্রয়োগের অধিকার রয়েছে। তবে, 16 জনের বেশি খেলোয়াড় অনুমোদিত নয়।
- 4:2 একটি দল খেলার সময় সর্বোচ্চ 4 জন দলীয় কর্মকর্তা ব্যবহার করতে পারবে। এই দলীয় কর্মকর্তাদের খেলার সময়কালে প্রতিস্থাপন করা যাবে না। তাদের একজনকে 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা' হিসেবে মনোনীত

করতে হবে। শুধুমাত্র এই কর্মকর্তাকে টাইমকিপার/স্কোরকিপার এবং সম্ভবত রেফারিদের সম্বোধন করার অনুমতি দেওয়া হয় (তবে স্পষ্টীকরণ নং 3 দেখুন)।

- যে খেলোয়াড় অংশগ্রহণের অধিকারী সে নীতিগতভাবে যে কোনো সময় দলের নিজস্ব বদলি লাইনের মাধ্যমে কোর্টে প্রবেশ করতে পারে (তবে 4:4 এবং 4:6 দেখুন)।
- 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা' নিশ্চিত করবেন যে শুধুমাত্র অংশগ্রহণের অধিকারী খেলোয়াড়রাই কোর্টে প্রবেশ করে। লঙ্ঘন 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা' দ্বারা অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণ হিসেবে শাস্তিযোগ্য (13:1ক-খ, 16:1খ. 16:3ঘ, এবং 16:6গ; তবে স্পষ্টীকরণ নং 7 দেখুন)।
- খেলোয়াড় বদলি
- 4:4 বদলি খেলোয়াড়রা যে কোনো সময় এবং বারবার কোর্টে প্রবেশ করতে পারে (তবে বিধি 2:5 এবং বিধি 4:11 দেখুন), টাইমকিপার/স্কোরকিপারকে না জানিয়ে, যতক্ষণ না যে খেলোয়াড়দের তারা প্রতিস্থাপন করছে তারা ইতিমধ্যে কোর্ট ছেড়ে চলে গেছে (4:5)।
- বদলিতে জড়িত খেলোয়াড়রা সর্বদা তাদের নিজ নিজ দলের বদলি লাইনের উপর দিয়ে কোর্ট ছেড়ে যাবে এবং প্রবেশ করবে (4:5)। এই প্রয়োজনীয়তাগুলি গোলরক্ষকদের বদলির ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য (এছাড়াও 4:7 এবং 14:10 দেখুন)।
- বদলির নিয়মগুলি টাইম-আউটের সময়ও প্রযোজ্য (দল টাইম-আউটের সময় ছাড়া)
- 4:5 ত্রুটিপূর্ণ বদলি দোষী খেলোয়াড়ের জন্য 2 মিনিটের সাসপেনশন দিয়ে শাস্তিযোগ্য হবে। যদি একই পরিস্থিতিতে একই দলের একাধিক খেলোয়াড় ত্রুটিপূর্ণ বদলির জন্য দোষী হয়, তবে শুধুমাত্র প্রথম লঙ্ঘনকারী খেলোয়াড়কে শাস্তি দেওয়া হবে।
- 4:6 যদি বদলি ছাড়াই একজন অতিরিক্ত খেলোয়াড় কোর্টে প্রবেশ করে, বা যদি কোনো খেলোয়াড় বদলি এলাকা থেকে অবৈধভাবে খেলায় হস্তক্ষেপ করে, তবে খেলোয়াড়ের জন্য 2 মিনিটের সাসপেনশন হবে। ফলে, দলকে পরবর্তী 2 মিনিটের জন্য কোর্টে একজন খেলোয়াড় কমিয়ে আনতে হবে (প্রবেশকারী অতিরিক্ত খেলোয়াড়কে কোর্ট ছাড়তে হবে তা ছাড়াও)।
- যদি কোনো খেলোয়াড় 2 মিনিটের সাসপেনশন ভোগ করার সময় কোর্টে প্রবেশ করে, তাকে অতিরিক্ত 2 মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া হবে। এই সাসপেনশন অবিলম্বে শুরু হবে, তাই প্রথম এবং দ্বিতীয় সাসপেনশনের মধ্যে ওভারল্যাপের সময় দলকে কোর্টে আরও কমিয়ে আনতে হবে।
- সরঞ্জাম
- 4:7 একটি দলের সমস্ত কোর্ট খেলোয়াড়কে অভিন্ন ইউনিফর্ম পরতে হবে। দুই দলের রঙ এবং নকশার সংমিশ্রণ একে অপরের থেকে স্পষ্টভাবে আলাদা হতে হবে। একটি দলের গোলরক্ষক অবস্থানে ব্যবহৃত সমস্ত খেলোয়াড়কে একই রঙ পরতে হবে, এমন একটি রঙ যা তাদের উভয় দলের কোর্ট খেলোয়াড় এবং বিপক্ষ দলের গোলরক্ষক(দের) থেকে আলাদা করে (17:3)।
- 4:8 খেলোয়াড়দের দৃশ্যমান নম্বর পরতে হবে যা শার্টের পিছনে কমপক্ষে 20 সেমি উঁচু এবং সামনে কমপক্ষে 10 সেমি। ব্যবহৃত নম্বরগুলি 1 থেকে 99 পর্যন্ত হতে হবে। যে খেলোয়াড় কোর্ট খেলোয়াড় এবং গোলরক্ষক অবস্থানের মধ্যে পরিবর্তন করছে তাকে উভয় অবস্থানেই একই নম্বর পরতে হবে।
- নম্বরগুলির রঙ শার্টের রঙ এবং নকশার সাথে স্পষ্টভাবে বৈসাদৃশ্যপূর্ণ হতে হবে।
- খেলোয়াড়দের জন্য বিপজ্জনক হতে পারে বা খেলোয়াড়দের অনুচিত সুবিধা দিতে পারে এমন বস্তু পরা অনুমোদিত নয়। এর মধ্যে রয়েছে, উদাহরণস্বরূপ, মাথা সুরক্ষা, মুখোশ, গ্লাভস, ব্রেসলেট, ঘড়ি, আংটি, দৃশ্যমান পিয়ার্সিং, নেকলেস বা চেইন, কানের দুল, ব্যান্ড ছাড়া চশমা বা কঠিন ফ্রেমযুক্ত চশমা, বা অন্য কোনো বস্তু যা বিপজ্জনক হতে পারে (17:3)।

- যে খেলোয়াড়রা এই প্রয়োজনীয়তা পূরণ করে না তাদের সমস্যা সংশোধন না করা পর্যন্ত অংশগ্রহণ করতে দেওয়া হবে না।
- চ্যাপ্টা আংটি, ছোট কানের দুল এবং দৃশ্যমান পিয়ার্সিং অনুমোদিত হতে পারে, যতক্ষণ না সেগুলি এমনভাবে টেপ দিয়ে ঢেকে দেওয়া হয় যে সেগুলি আর খেলোয়াড়দের জন্য বিপজ্জনক বলে মনে না হয়। হেডব্যান্ড, হেড স্কার্ফ এবং অধিনায়কের আর্মলেট অনুমোদিত, যতক্ষণ না সেগুলি নরম, স্থিতিস্থাপক উপাদান দিয়ে তৈরি।
- যদি দলের সরঞ্জাম সম্পর্কে কোনো সন্দেহ থাকে, তবে দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তাকে খেলার শুরুর前に রেফারি বা ডেলিগেটের সাথে যোগাযোগ করতে হবে (এছাড়াও "নির্দেশিকা এবং ব্যাখ্যা", পরিশিষ্ট 2 দেখুন)।
- খেলোয়াড়ের আঘাত
- 4:10 যে খেলোয়াড় রক্তপাত করছে বা শরীরে বা ইউনিফর্মে রক্ত আছে তাকে অবিলম্বে এবং স্বেচ্ছায় কোর্ট ছাড়তে হবে (স্বাভাবিক বদলির মাধ্যমে), রক্তপাত বন্ধ করা, ক্ষত ঢেকে রাখা এবং শরীর ও ইউনিফর্ম পরিষ্কার করার জন্য। এটি না করা পর্যন্ত খেলোয়াড় কোর্টে ফিরতে পারবে না।
- 4:11 আঘাতের ক্ষেত্রে, রেফারিরা অংশগ্রহণের অধিকারী দু'জন ব্যক্তিকে (4:3 দেখুন) টাইম-আউটের সময় কোর্টে প্রবেশের অনুমতি দিতে পারেন (হাত সংকেত নং 15 এবং 16 এর মাধ্যমে), তাদের দলের আক্রান্ত খেলোয়াড়কে সহায়তা করার নির্দিষ্ট উদ্দেশ্যে।
- খেলার কোর্টে চিকিৎসা সেবা নেওয়ার পরে, খেলোয়াড়কে অবিলম্বে কোর্ট ছাড়তে হবে। সে শুধুমাত্র তার দলের তৃতীয় আক্রমণের পরে কোর্টে পুনরায় প্রবেশ করতে পারবে (পদ্ধতি এবং ব্যতিক্রম দেখুন স্পষ্টীকরণ নং 8)।
- শুধুমাত্র জাতীয় ফেডারেশনগুলির যুব শ্রেণীতে বিধি 4:11, 2তম অনুচ্ছেদের বিধিগুলি স্থগিত করার অধিকার রয়েছে।
- যদি দুইজন ব্যক্তি ইতিমধ্যে প্রবেশ করার পরে অতিরিক্ত ব্যক্তিরা কোর্টে প্রবেশ করে, যার মধ্যে অপ্রভাবিত দলের ব্যক্তিরাও অন্তর্ভুক্ত, তবে এটি অবৈধ প্রবেশ হিসেবে শাস্তিযোগ্য হবে, খেলোয়াড়ের ক্ষেত্রে বিধি 4:6 এবং 16:3ক এর অধীনে, এবং দলীয় কর্মকর্তার ক্ষেত্রে বিধি 4:2, 16:1খ, 16:3ঘ এবং 16:6গ এর অধীনে। যে ব্যক্তিকে বিধি 4:11, 1তম অনুচ্ছেদের অধীনে কোর্টে প্রবেশের অনুমতি দেওয়া হয়েছে, কিন্তু আক্রান্ত খেলোয়াড়কে সহায়তা করার পরিবর্তে খেলোয়াড়দের নির্দেশ দেয়, প্রতিপক্ষ বা রেফারিদের কাছে যায় ইত্যাদি, তাকে অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য দোষী বলে গণ্য করা হবে (16:1খ, 16:3ঘ এবং 16:6গ)।
- RULE 5 - গোলরক্ষক
- গোলরক্ষক অনুমোদিত:
- 5:1 গোল এলাকার ভিতরে প্রতিরক্ষা কাজে থাকাকালীন তার শরীরের যে কোনো অংশ দিয়ে বল স্পর্শ করা;
- 5:2 গোল এলাকার ভিতরে বল নিয়ে চলাচল করা, কোর্ট খেলোয়াড়দের উপর প্রযোজ্য বিধিনিষেধের অধীন না হয়ে (7:2-4, 7:7); তবে গোলরক্ষক গোলরক্ষক থ্রো স্থগিত করতে পারবে না (6:4-5, 12:2 এবং 15:5খ);
- 5:4 বল নিয়ে গোল এলাকা ছেড়ে খেলার এলাকায় আবার খেলা, যদি সে এটি নিয়ন্ত্রণ করতে না পারে।
- গোলরক্ষক অনুমোদিত নয়:
- 5:5 প্রতিরক্ষা কাজে থাকাকালীন প্রতিপক্ষকে বিপদে ফেলা (8:3, 8:5, 8:5 মন্তব্য, 13:1খ);
- 5:6 নিয়ন্ত্রিত বল নিয়ে গোল এলাকা ছাড়া; এটি একটি ফ্রি থ্রো এর দিকে পরিচালিত করে (6:1, 13:1ক এবং 15:7, 3তম অনুচ্ছেদ অনুসারে), যদি রেফারিরা গোলরক্ষক থ্রো সম্পাদনের জন্য বাঁশি বাজিয়ে থাকেন; অন্যথায় গোলরক্ষক থ্রো কেবল পুনরাবৃত্তি করা হয় (15:7, 2তম অনুচ্ছেদ); তবে 15:7-এ সুবিধার ব্যাখ্যা দেখুন, যদি গোলরক্ষক বল হাতে লাইন অতিক্রম করার পরে গোল এলাকার বাইরে বল হারায়।
- 5:7 গোল এলাকার বাইরে মাটিতে স্থির বা গড়িয়ে থাকা বল স্পর্শ করা, যখন সে গোল এলাকার ভিতরে থাকে (6:1, 13:1ক);
- 5:8 গোল এলাকার বাইরে মাটিতে স্থির বা গড়িয়ে থাকা বল গোল এলাকায় নিয়ে যাওয়া (6:1, 13:1ক);

- 5:9 বল নিয়ে খেলার এলাকা থেকে গোল এলাকায় পুনরায় প্রবেশ করা (6:1, 13:1ক);
- 5:10 পা বা হাঁটুর নিচের অংশ দিয়ে বল স্পর্শ করা, যখন এটি খেলার এলাকার দিকে বেরিয়ে যাচ্ছে (13:1ক);
- 5:11 গোলরক্ষকের নিষেধাজ্ঞা রেখা (4-মিটার লাইন) বা এর উভয় পাশের প্রক্ষেপণ অতিক্রম করা, বল প্রতিপক্ষের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে যে 7-মিটার থ্রো সম্পাদন করছে (14:9)।
- যতক্ষণ গোলরক্ষক নিষেধাজ্ঞা রেখা (4-মিটার লাইন) এর উপর বা পিছনে এক পা মাটিতে রাখে, ততক্ষণ সে অন্য পা বা শরীরের অন্য কোনো অংশ বাতাসে লাইনের বাইরে সরাতে পারে।
- RULE 6 - গোল এলাকা
- 6:1 শুধুমাত্র গোলরক্ষক গোল এলাকায় প্রবেশ করতে পারে (তবে 6:3 দেখুন)। গোল এলাকা, যার মধ্যে গোল-এলাকা লাইন অন্তর্ভুক্ত, প্রবেশ করা বলে গণ্য হয় যখন একজন কোর্ট খেলোয়াড় শরীরের কোনো অংশ দিয়ে এটি স্পর্শ করে।
- 6:2 যখন একজন কোর্ট খেলোয়াড় গোল এলাকায় প্রবেশ করে, সিদ্ধান্তগুলি নিম্নরূপ হবে:
- গোলরক্ষক থ্রো যখন বলাধিকারপ্রাপ্ত দলের একজন খেলোয়াড় বল নিয়ে গোল এলাকায় প্রবেশ করে বা বল ছাড়া প্রবেশ করে কিন্তু এর মাধ্যমে সুবিধা লাভ করে (12:1);
- ফ্রি থ্রো যখন প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন কোর্ট খেলোয়াড় গোল এলাকায় প্রবেশ করে এবং সুবিধা লাভ করে, কিন্তু গোল করার সুযোগ নষ্ট না করে (13:1খ; এছাড়াও 8:7চ দেখুন);
- 7-মিটার থ্রো যখন প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন কোর্ট খেলোয়াড় গোল এলাকায় প্রবেশ করে এবং এর কারণে একটি স্পষ্ট গোল করার সুযোগ নষ্ট করে (14:1ক)। এই নিয়মের উদ্দেশ্যে, "গোল এলাকায় প্রবেশ" ধারণাটির অর্থ শুধুমাত্র গোল-এলাকা লাইন স্পর্শ করা নয়, বরং স্পষ্টভাবে গোল এলাকায় পদার্পণ করা।
- 6:3 গোল এলাকায় প্রবেশ শাস্তিযোগ্য নয় যখন:
- একজন খেলোয়াড় বল খেলার পরে গোল এলাকায় প্রবেশ করে, যতক্ষণ না এটি প্রতিপক্ষের জন্য অসুবিধা সৃষ্টি করে;
- একটি দলের একজন খেলোয়াড় বল ছাড়া গোল এলাকায় প্রবেশ করে এবং এর মাধ্যমে সুবিধা লাভ করে না।
- 6:4 বলটি 'খেলার বাইরে' বলে গণ্য হয় যখন গোলরক্ষক গোল এলাকায় বল নিয়ন্ত্রণ করে (12:1)। বলটি গোলরক্ষক থ্রোর মাধ্যমে পুনরায় খেলায় ফেরাতে হবে (12:2)।
- বলটি খেলার বাইরে থাকে, যত তাড়াতাড়ি এটি গোল এলাকায় মাটিতে পড়ে থাকে (12:1 (II))। এটি গোলরক্ষকের দলের দখলে থাকে এবং শুধুমাত্র গোলরক্ষক এটি স্পর্শ করতে পারে। গোলরক্ষককে 6:4 এবং 12:2 অনুসারে এটি পুনরায় খেলায় ফেরাতে হবে (তবে 6:7খ দেখুন)। এটি গোলরক্ষক থ্রো-ই থাকে যদি বলটি উভয় দলের অন্য কোনো খেলোয়াড় স্পর্শ করে (12:1 2তম অনুচ্ছেদ, 13:3)।
- গোল এলাকার উপরে বাতাসে থাকা বল স্পর্শ করা অনুমোদিত, যতক্ষণ না এটি বিধি 7:1 এবং 7:8 এর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।
- 6:6 খেলা চলতে থাকবে (6:4-5 অনুসারে গোলরক্ষক থ্রোর মাধ্যমে) যদি প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন খেলোয়াড় প্রতিরক্ষা কাজে বল স্পর্শ করে, এবং বলটি গোলরক্ষক দ্বারা ধরা পড়ে বা গোল এলাকায় স্থির হয়।
- 6:7 যদি একজন খেলোয়াড় বলটি তার নিজের গোল এলাকায় খেলে, তবে সিদ্ধান্তগুলি নিম্নরূপ হবে:
- গোল যদি বল গোলে প্রবেশ করে;
- ফ্রি থ্রো যদি বল গোল এলাকায় স্থির হয়, বা গোলরক্ষক বল স্পর্শ করে এবং এটি গোলে প্রবেশ না করে (13:1ক-খ);
- থ্রো-ইন যদি বল বাইরের গোল লাইন অতিক্রম করে বাইরে যায় (11:1);

- খেলা চলতে থাকে যদি বল গোল এলাকা অতিক্রম করে খেলার এলাকায় ফিরে আসে, গোলরক্ষক দ্বারা স্পর্শ না হয়ে।
- 6:8 গোল এলাকা থেকে খেলার এলাকায় ফিরে আসা একটি বল খেলায় থাকে।
- RULE 7 - বল খেলা, প্যাসিভ খেলা
- বল খেলা
- এটি অনুমোদিত:
- 7:1 হাত (খোলা বা বদ্ধ), বাহু, মাথা, ধড়, উরু এবং হাঁটু ব্যবহার করে বল নিক্ষেপ, ধরা, থামানো, ধাক্কা বা আঘাত করা;
- 7:2 সর্বোচ্চ 3 সেকেন্ড বল ধরে রাখা, এমনকি যখন এটি মাটিতে পড়ে থাকে (13:1ক);
- 7:3 বল নিয়ে সর্বোচ্চ 3 পদক্ষেপ নেওয়া (13:1ক); একটি পদক্ষেপ নেওয়া বলে গণ্য হয় যখন:
- একজন খেলোয়াড় যিনি উভয় পা মাটিতে রেখে দাঁড়িয়ে আছেন তিনি একটি পা তুলে আবার নামিয়ে রাখেন, বা একটি পা এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় সরান।
- একজন খেলোয়াড় শুধুমাত্র একটি পা দিয়ে মাটি স্পর্শ করছেন, বল ধরেন এবং তারপর অন্য পা দিয়ে মাটি স্পর্শ করেন।
- একজন খেলোয়াড় লাফ দেওয়ার পরে শুধুমাত্র একটি পা দিয়ে মাটি স্পর্শ করেন, এবং তারপর একই পায়ে লাফ দেন বা অন্য পা দিয়ে মাটি স্পর্শ করেন। ঘ) একজন খেলোয়াড় লাফ দেওয়ার পরে একই সাথে উভয় পা দিয়ে মাটি স্পর্শ করেন, এবং তারপর একটি পা তুলে আবার নামিয়ে রাখেন, বা একটি পা এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় সরান।
- যদি একটি পা এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় সরানো হয় এবং অন্য পাটি পিছনে টেনে নেওয়া হয়, তবে শুধুমাত্র একটি পদক্ষেপ নেওয়া বলে গণ্য হয়।
- এটি নিয়মের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ, যদি বল নিয়ে একজন খেলোয়াড় মাটিতে পড়ে যান, স্লাইড করেন এবং তারপর উঠে দাঁড়ান এবং বল খেলেন। এটি সেই ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য, যদি একজন খেলোয়াড় বলের জন্য ডুব দেন, এটি নিয়ন্ত্রণ করেন এবং এটি খেলার জন্য উঠে দাঁড়ান।
- 7:4 দাঁড়ানো বা দৌড়ানোর সময়:
- একবার বল বাউন্স করা এবং এক বা উভয় হাতে আবার ধরা;
- এক হাতে বারবার বল বাউন্স করা (ড্রিবল), এবং তারপর এক বা উভয় হাতে এটি ধরা বা তুলে নেওয়া;
- এক হাতে বারবার বল মাটিতে গড়ানো, এবং তারপর এক বা উভয় হাতে এটি ধরা বা তুলে নেওয়া।
- এরপরে বলটি যত তাড়াতাড়ি এক বা উভয় হাতে ধরা হয়, এটি 3 সেকেন্ডের মধ্যে বা সর্বোচ্চ 3 পদক্ষেপের পরে খেলতে হবে (13:1ক)।
- বাউন্সিং বা ড্রিবলিং শুরু হয়েছে বলে গণ্য হয় যখন খেলোয়াড় তার শরীরের কোনো অংশ দিয়ে বল স্পর্শ করে এবং এটি মেঝের দিকে পরিচালিত করে।
- বলটি অন্য খেলোয়াড় বা গোল স্পর্শ করার পরে, খেলোয়াড় বলটি ট্যাপ করতে বা বাউন্স করে আবার ধরতে পারে (তবে 14:6 দেখুন)।
- 7:5 বলটি এক হাত থেকে অন্য হাতে সরানো।
- এটি অনুমোদিত নয়:
- 7:7 বলটি নিয়ন্ত্রণ করার পর, একাধিকবার স্পর্শ করা, যদি না এর মধ্যে বলটি মাঠে, অন্য কোনো খেলোয়াড় বা গোলে স্পর্শ করে (13:1a); তবে, একাধিকবার স্পর্শ করা শাস্তিযোগ্য নয়, যদি খেলোয়াড় বলটি 'ফাম্বল' করছে, অর্থাৎ বল ধরার বা থামানোর চেষ্টা করার সময় এটি নিয়ন্ত্রণ করতে ব্যর্থ হচ্ছে।

- 7:8 হাঁটুর নিচে পা বা পা দিয়ে বল স্পর্শ করা, ব্যতিক্রম যখন প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়ের দিকে বল নিক্ষেপ করা হয়েছে (13:1a-b; 8:7e-ও দেখুন)।
- 7:9 বলটি কোর্টে রেফারিকে স্পর্শ করলে খেলা চলতে থাকে।
- 7:10 যদি বলধারী খেলোয়াড় এক বা উভয় পা দিয়ে খেলার কোর্টের বাইরে চলে যায় (যখন বল এখনও কোর্টের ভিতরে থাকে), উদাহরণস্বরূপ প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়কে এড়ানোর জন্য, তবে এটি প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি থ্রো দেবে (13:1a)।
- যদি বল অধিকারকারী দলের কোনো খেলোয়াড় বল ছাড়াই কোর্টের বাইরে অবস্থান নেয়, তবে রেফারিরা খেলোয়াড়কে ইঙ্গিত দেবেন যে তাকে কোর্টে প্রবেশ করতে হবে। যদি খেলোয়াড় তা না করে, অথবা পরবর্তীতে একই দল কর্তৃক কাজটি পুনরাবৃত্তি হয়, তবে প্রতিপক্ষকে কোনো পূর্ব সতর্কতা ছাড়াই ফ্রি থ্রো প্রদান করা হবে (13:1a)। এই ধরনের কাজ নিয়ম 8 এবং 16 এর অধীনে ব্যক্তিগত শাস্তির দিকে পরিচালিত করবে না।
- নিষ্ক্রিয় খেলা
- 7:11 আক্রমণ বা গোলে শট করার কোনো স্বীকৃত প্রচেষ্টা না করে বল দলের দখলে রাখা অনুমোদিত নয়। অনুরূপভাবে, নিজের দলের জন্য থ্রো-অফ, ফ্রি থ্রো, থ্রো-ইন বা গোলরক্ষক থ্রো সম্পাদন বারবার বিলম্বিত করা অনুমোদিত নয় (স্পষ্টীকরণ নং 4 দেখুন)। এটি নিষ্ক্রিয় খেলা হিসেবে গণ্য, যা বল অধিকারকারী দলের বিরুদ্ধে ফ্রি থ্রো দ্বারা শাস্তিযোগ্য, যদি না নিষ্ক্রিয় প্রবণতা বন্ধ হয় (13:1a)।
- খেলা বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় বল যে স্থানে ছিল সেখান থেকেই ফ্রি থ্রো নেওয়া হয়।
- 7:12 যখন নিষ্ক্রিয় খেলার প্রবণতা স্বীকৃত হয়, তখন পূর্ব-সতর্কতা সংকেত (হাত সংকেত নং 17) দেখানো হয়। এটি বল অধিকারকারী দলকে দখল হারানো এড়াতে তাদের আক্রমণের ধরন পরিবর্তনের সুযোগ দেয়। পূর্ব-সতর্কতা সংকেত দেখানোর পরেও যদি আক্রমণের ধরন পরিবর্তিত না হয়, তবে রেফারিরা যেকোনো মুহূর্তে নিষ্ক্রিয় খেলার জন্য হুইসেল বাজাতে পারেন। যদি আক্রমণকারী দল সর্বোচ্চ 6 পাসের পরে গোলে শট না নেয়, তবে এই দলের বিরুদ্ধে ফ্রি থ্রো ঘোষণা করা হয় (13:1a, পদ্ধতি এবং ব্যতিক্রম স্পষ্টীকরণ নং 4, বিভাগ D দেখুন)।
- পাসের সংখ্যা সম্পর্কে রেফারিদের সিদ্ধান্ত নিয়ম 17:11 এর নীতির অধীনে তাদের তথ্য পর্যবেক্ষণের ভিত্তিতে একটি সিদ্ধান্ত।
- কিছু পরিস্থিতিতে, রেফারিরা কোনো পূর্ব-সতর্কতা সংকেত ছাড়াই বল অধিকারকারী দলের বিরুদ্ধে ফ্রি থ্রো ঘোষণা করতে পারেন, উদাহরণস্বরূপ যখন কোনো খেলোয়াড় ইচ্ছাকৃতভাবে একটি স্পষ্ট গোল করার সুযোগ ব্যবহারের চেষ্টা থেকে বিরত থাকে।
- অনুমোদিত কাজ
- এটি অনুমোদিত:
- অন্য খেলোয়াড়ের হাত থেকে বল খেলার জন্য খোলা হাত ব্যবহার করা।
- অবস্থানের জন্য সংগ্রামে নিজের ধড় দিয়ে প্রতিপক্ষকে ব্লক করা।
- ব্লকিং মানে প্রতিপক্ষকে খোলা জায়গায় যেতে বাধা দেওয়া। ব্লক স্থাপন, ব্লক বজায় রাখা এবং ব্লক থেকে বেরিয়ে যাওয়া নীতিগতভাবে প্রতিপক্ষের প্রতি নিষ্ক্রিয় পদ্ধতিতে করতে হবে (তবে, 8:2b দেখুন)।
- ফাউল যা সাধারণত ব্যক্তিগত শাস্তির দিকে পরিচালিত করে না (তবে, 8:3a-d-তে সিদ্ধান্ত গ্রহণের মানদণ্ড বিবেচনা করুন)
- এটি অনুমোদিত নয়:
- প্রতিপক্ষের হাত থেকে বল টানা বা আঘাত করা।
- বাহু, হাত, পা দিয়ে প্রতিপক্ষকে ব্লক করা, বা শরীরের কোনো অংশ দিয়ে তাকে সরিয়ে দেওয়া বা ধাক্কা দেওয়া; এর মধ্যে কনুইয়ের বিপজ্জনক ব্যবহার অন্তর্ভুক্ত, উভয় প্রারম্ভিক অবস্থান এবং গতিশীল অবস্থায়।

- প্রতিপক্ষকে ধরে রাখা (শরীর বা ইউনিফর্ম), যদিও সে খেলা চালিয়ে যেতে স্বাধীন থাকে।
- প্রতিপক্ষের দিকে দৌড়ানো বা লাফ দেওয়া।
- ফাউল যা নিয়ম 8:3-6 এর অধীনে ব্যক্তিগত শাস্তির দাবি রাখে
- 8:3 ফাউল, যেখানে কাজটি মূলত বা একচেটিয়াভাবে প্রতিপক্ষের শরীরের দিকে লক্ষ্য করা হয়, অবশ্যই ব্যক্তিগত শাস্তির দিকে পরিচালিত করবে। এর অর্থ হলো, ফ্রি থ্রো বা 7-মিটার থ্রো ছাড়াও, অন্তত ফাউলটি ধারাবাহিকভাবে শাস্তিযোগ্য, শুরুতে সতর্কতা (16:1), তারপর 2-মিনিটের সাসপেনশন (16:3b) এবং অযোগ্যতা (16:6d) দিয়ে।
- আরও গুরুতর ফাউলের জন্য, নিম্নলিখিত সিদ্ধান্ত গ্রহণের মানদণ্ডের ভিত্তিতে 3 আরও শাস্তির স্তর রয়েছে:
- ◦ ফাউল যা অবিলম্বে 2-মিনিটের সাসপেনশন (8:4) দিয়ে শাস্তিযোগ্য;
- ◦ ফাউল যা অযোগ্যতা (8:5) দিয়ে শাস্তিযোগ্য;
- ◦ ফাউল যা অযোগ্যতা দিয়ে শাস্তিযোগ্য এবং যেখানে লিখিত প্রতিবেদন প্রয়োজন (8:6)।
- ফাউল যা অবিলম্বে 2-মিনিটের সাসপেনশনের দাবি রাখে
- 8:4 নির্দিষ্ট ফাউলের জন্য, শাস্তি সরাসরি 2-মিনিটের সাসপেনশন, খেলোয়াড় আগে সতর্কতা পেয়েছিল কিনা তা নির্বিশেষে।
- এটি বিশেষত সেইসব ফাউলের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যেখানে দোষী খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের প্রতি বিপদের প্রতি অবহেলা করে (8:5 এবং 8:6-ও দেখুন)।
- উচ্চ তীব্রতায় বা দ্রুত দৌড়ানো প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে সংঘটিত ফাউল;
- দীর্ঘ সময় ধরে প্রতিপক্ষকে ধরে রাখা, বা তাকে টেনে নিচে ফেলা;
- মাথা, গলা বা ঘাড়ের বিরুদ্ধে ফাউল;
- ধড় বা নিক্ষেপকারী বাহুর বিরুদ্ধে জোরে আঘাত;
- প্রতিপক্ষকে শরীরের নিয়ন্ত্রণ হারাতে বাধ্য করার চেষ্টা (যেমন, লাফানো প্রতিপক্ষের পা/পা ধরা; তবে, 8:5a দেখুন);
- বড় গতিতে প্রতিপক্ষের দিকে দৌড়ানো বা লাফ দেওয়া।
- ফাউল যা অযোগ্যতার দাবি রাখে
- 8:5 যে খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের উপর এমনভাবে আক্রমণ করে যা তার স্বাস্থ্যের জন্য বিপজ্জনক, তাকে অযোগ্য ঘোষণা করতে হবে (16:6a)। প্রতিপক্ষের স্বাস্থ্যের প্রতি বিশেষ বিপদ ফাউলের উচ্চ তীব্রতা থেকে বা এই সত্য থেকে অনুসরণ করে যে প্রতিপক্ষ ফাউলের জন্য সম্পূর্ণ অপ্রস্তুত এবং তাই নিজেকে রক্ষা করতে পারে না (নিয়ম 8:5 মন্তব্য দেখুন)।
- 8:3 এবং 8:4 এর মানদণ্ড ছাড়াও, নিম্নলিখিত সিদ্ধান্ত গ্রহণের মানদণ্ডও প্রযোজ্য:
- দৌড়ানো বা লাফানোর সময়, বা নিক্ষেপের ক্রিয়ার সময় শরীরের নিয়ন্ত্রণের প্রকৃত ক্ষতি;
- দোষী খেলোয়াড় কর্তৃক ফাউল করার সময় প্রদর্শিত বেপরোয়া মনোভাব।
- এটি সেই পরিস্থিতিতেও প্রযোজ্য যেখানে গোলরক্ষক প্রতিপক্ষের উদ্দেশ্যে করা পাস ধরার উদ্দেশ্যে গোল এলাকা ছেড়ে যায়। এখানে গোলরক্ষকের দায়িত্ব নিশ্চিত করা যে প্রতিপক্ষের স্বাস্থ্যের জন্য বিপজ্জনক পরিস্থিতি উদ্ভূত না হয়।
- তাকে অযোগ্য ঘোষণা করতে হবে যদি সে:
- বলের দখল পায়, কিন্তু তার চলাচলে প্রতিপক্ষের সাথে সংঘর্ষ ঘটায়;
- বলে পৌঁছাতে বা নিয়ন্ত্রণ করতে না পারে, কিন্তু প্রতিপক্ষের সাথে সংঘর্ষ ঘটায়।

- যদি রেফারিরা এই পরিস্থিতিগুলির একটিতে নিশ্চিত হন যে, গোলরক্ষকের অবৈধ কাজ ছাড়া প্রতিপক্ষ বলটিতে পৌঁছাতে পারত, তবে 7-মিটার থ্রো প্রদান করতে হবে।
- বিশেষ বেপরোয়া, বিশেষ বিপজ্জনক, পূর্বপরিকল্পিত বা দূষিত কাজের কারণে অযোগ্যতা (এছাড়াও লিখিতভাবে প্রতিবেদন করতে হবে)
- 8:6 যদি রেফারিরা কোনো কাজকে বিশেষ বেপরোয়া, বিশেষ বিপজ্জনক, পূর্বপরিকল্পিত বা দূষিত মনে করেন, তবে তাদের খেলার পরে একটি লিখিত প্রতিবেদন জমা দিতে হবে, যাতে দায়িত্বপ্রাপ্ত কর্তৃপক্ষ আরও ব্যবস্থা সম্পর্কে সিদ্ধান্ত নিতে সক্ষম হয়।
- নিয়ম 8:5 এর পাশাপাশি সিদ্ধান্ত গ্রহণের মানদণ্ড হিসেবে কাজ করতে পারে এমন ইঙ্গিত এবং বৈশিষ্ট্য হলো:
- বিশেষ বেপরোয়া বা বিশেষ বিপজ্জনক কাজ;
- ◦ কাজ যা ধারাবাহিকভাবে শাস্তিযোগ্য (8:7);
- ◦ কাজ যা সরাসরি 2-মিনিটের সাসপেনশন (8:8) দিয়ে শাস্তিযোগ্য;
- ◦ কাজ যা অযোগ্যতা (8:9) দিয়ে শাস্তিযোগ্য;
- ◦ কাজ যা অযোগ্যতা এবং লিখিত প্রতিবেদন (8:10a,b) দিয়ে শাস্তিযোগ্য।
- রেফারির সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে প্রতিবাদ, বা নির্দিষ্ট রেফারি সিদ্ধান্ত প্ররোচিত করার উদ্দেশ্যে মৌখিক এবং অ-মৌখিক কাজ;
- শব্দ বা অঙ্গভঙ্গির মাধ্যমে প্রতিপক্ষ বা সতীর্থকে হয়রানি করা, বা বিভ্রান্তি সৃষ্টির জন্য প্রতিপক্ষের দিকে চিৎকার করা;
- 3-মিটার দূরত্ব Respect না করে বা অন্য কোনো উপায়ে প্রতিপক্ষের জন্য আনুষ্ঠানিক থ্রো সম্পাদন বিলম্বিত করা;
- 'নাটক' এর মাধ্যমে, প্রতিপক্ষের কাজ সম্পর্কে রেফারিদের বিভ্রান্ত করার চেষ্টা করা বা প্রতিপক্ষের জন্য টাইম-আউট বা অযোগ্য শাস্তি প্ররোচিত করার জন্য কোনো কাজের প্রভাব অতিরঞ্জিত করা;
- পা বা নিচের পা ব্যবহার করে শট বা পাস সক্রিয়ভাবে ব্লক করা; খাঁটি প্রতিবর্ত ক্রিয়া, উদাহরণস্বরূপ, পা একসাথে সরানো, শাস্তিযোগ্য নয় (নিয়ম 7:8-ও দেখুন);
- কৌশলগত কারণে বারবার গোল এলাকায় প্রবেশ করা।
- জোরালো অঙ্গভঙ্গিসহ উচ্চস্বরে প্রতিবাদ, বা উস্কানিমূলক আচরণ;
- যখন বল অধিকারকারী দলের বিরুদ্ধে সিদ্ধান্ত হয়, এবং বলধারী খেলোয়াড় অবিলম্বে বলটি ফেলে দিয়ে বা মাটিতে রেখে প্রতিপক্ষের জন্য উপলব্ধ না করে;
- প্রতিস্থাপন এলাকায় গিয়েছিল এমন বলের প্রবেশাধিকার ব্লক করা।
- নিম্নলিখিত এই ধরনের আচরণের উদাহরণ:
- রেফারিদের সিদ্ধান্তের পরে, প্রদর্শনমূলকভাবে বল নিক্ষেপ বা আঘাত করে দূরে ফেলে দেওয়া;
- যদি গোলরক্ষক প্রদর্শনমূলকভাবে 7-মিটার থ্রো থামানোর চেষ্টা থেকে বিরত থাকে;
- যখন 7মি শুটার গোলরক্ষকের মাথায় আঘাত করে, যদি গোলরক্ষক বলের দিকে মাথা না সরায়;
- যখন ফ্রি থ্রো শুটার ডিফেন্ডারের মাথায় আঘাত করে, যদি ডিফেন্ডার বলের দিকে মাথা না সরায়;
- ফাউলের শিকার হওয়ার পরে প্রতিশোধের কাজ।
- 7-মিটার থ্রো বা ফ্রি থ্রোর ক্ষেত্রে, শুটারের দায়িত্ব গোলরক্ষক বা ডিফেন্ডারকে বিপদে না ফেলা।

- 8:10 যদি রেফারিরা কোনো আচরণকে অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলাইক হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করেন, তবে নিম্নলিখিত নিয়মাবলী অনুযায়ী শাস্তি প্রদান করা হয়।
- (I) খেলার কোর্টে বা প্রতিস্থাপন এলাকা থেকে দলীয় কর্মকর্তার দ্বারা খেলায় হস্তক্ষেপ, বা (II) খেলোয়াড় কর্তৃক স্পষ্ট গোল করার সুযোগ ধ্বংস, হয় কোর্টে অবৈধ প্রবেশের মাধ্যমে (নিয়ম 4:6) বা প্রতিস্থাপন এলাকা থেকে। নিম্নলিখিত লঙ্ঘন (c, d) জড়িত ক্ষেত্রে, প্রতিপক্ষকে 7মি থ্রো প্রদান করা হয়।
- 1. খেলোয়াড় কর্তৃক নিয়ম 8:5 বা 8:6 এর পাশাপাশি 8:10a বা 8:10b (II) লঙ্ঘনের মাধ্যমে
- 2. কর্মকর্তা কর্তৃক নিয়ম 8:10a বা 8:10b (I) লঙ্ঘনের মাধ্যমে
- বল অধিকারকারী দলকে গোলে শট নিতে বা স্পষ্ট গোল করার সুযোগ পেতে বাধা দেয়, দোষী খেলোয়াড় বা কর্মকর্তাকে সংশ্লিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী অযোগ্য ঘোষণা করা হয় এবং বল অধিকারকারী দলকে 7মি থ্রো প্রদান করা হয়।
- RULE 9 - গোল
- 9:1 একটি গোল হয় যখন সম্পূর্ণ বলটি সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন অতিক্রম করে (চিত্র 4 দেখুন), তবে শর্ত থাকে যে নিক্ষেপকারী, সতীর্থ বা দলীয় কর্মকর্তা কর্তৃক নিক্ষেপের আগে বা সময়ে নিয়মের কোনো লঙ্ঘন করা হয়নি। গোল লাইন রেফারি দুটি সংক্ষিপ্ত হুইসেল সংকেত এবং হাত সংকেত নং 12 দিয়ে নিশ্চিত করেন যে একটি গোল হয়েছে।
- যদি ডিফেন্ডারের দ্বারা নিয়ম লঙ্ঘন হয় কিন্তু বল তবুও গোলে যায়, তবে গোল প্রদান করতে হবে।
- যদি কোনো খেলোয়াড় নিজের গোলে বল খেলে, তবে প্রতিপক্ষকে গোল প্রদান করতে হবে, ব্যতিক্রম সেই পরিস্থিতি যেখানে গোলরক্ষক গোলরক্ষক থ্রো সম্পাদন করছে (12:2, 2 দ্বিতীয় অনুচ্ছেদ)।
- 9:2 যে গোল প্রদান করা হয়েছে তা আর বাতিল করা যাবে না, একবার রেফারি পরবর্তী থ্রো-অফ নেওয়ার জন্য হুইসেল বাজালে। (তবে, নিয়ম 2:9 মন্তব্য দেখুন)।
- রেফারিদের স্পষ্ট করতে হবে (থ্রো-অফ ছাড়াই) যে তারা একটি গোল প্রদান করেছেন, যদি গোল হওয়ার সাথে সাথে এবং থ্রো-অফ নেওয়ার আগে অর্ধের সমাপ্তির সংকেত বাজে।
- রেফারিরা গোল প্রদান করার সাথে সাথে স্কোরবোর্ডে গোলটি লিখতে হবে।
- চিত্র 4: গোল
- RULE 10 - থ্রো-অফ
- প্রতিটি অতিরিক্ত সময়ের আগে একটি নতুন কয়েন টস করা হয়, এবং নিয়ম 10:1 এর অধীনে সমস্ত উপরে বর্ণিত বিধান অতিরিক্ত সময়েও প্রযোজ্য।
- 10:2 গোল হওয়ার পরে খেলা পুনরায় শুরু হয় গোল হজমকারী দলের থ্রো-অফ দিয়ে (তবে, 9:2, 2 দ্বিতীয় অনুচ্ছেদ দেখুন)।
- 10:3 থ্রো-অফ কোর্টের কেন্দ্র থেকে যেকোনো দিকে নেওয়া হয় (পাশে প্রায় 1.5 মিটার সহনশীলতা সহ)। এটি হুইসেল সংকেত দ্বারা পূর্ববর্তী, যার পরে 3 সেকেন্ডের মধ্যে এটি নিতে হবে (13:1a, 15:7 3 তৃতীয় অনুচ্ছেদ)। থ্রো-অফ নেওয়া খেলোয়াড়কে কমপক্ষে একটি পা কেন্দ্র লাইনে এবং অন্য পা লাইনে বা পিছনে রেখে অবস্থান নিতে হবে (15:6), এবং বল তার হাত ছেড়ে না যাওয়া পর্যন্ত এই অবস্থানে থাকতে হবে (13:1a, 15:7 3 তৃতীয় অনুচ্ছেদ) (স্পষ্টীকরণ নং 5-ও দেখুন)।
- থ্রোয়ার-এর সতীর্থরা হুইসেল সংকেতের আগে কেন্দ্র লাইন অতিক্রম করতে পারবে না (15:6)।
- 10:4 প্রতিটি অর্ধের শুরুতে (অতিরিক্ত সময়ের যেকোনো সময়কাল সহ) থ্রো-অফের জন্য, সমস্ত খেলোয়াড়কে কোর্টের নিজ নিজ অর্ধে থাকতে হবে।

- তবে, গোল হওয়ার পরে থ্রো-অফের জন্য, থ্রোয়ার-এর প্রতিপক্ষদের কোর্টের উভয় অর্ধে থাকার অনুমতি রয়েছে।
- উভয় ক্ষেত্রেই, তবে, প্রতিপক্ষদের থ্রো-অফ নেওয়া খেলোয়াড় থেকে কমপক্ষে 3 মিটার দূরে থাকতে হবে (15:4, 15:9, 8:7c)।
- RULE 11 - থ্রো-ইন
- 11:1 থ্রো-ইন প্রদান করা হয় যখন বলটি সম্পূর্ণভাবে সাইড লাইন অতিক্রম করে, বা যখন প্রতিরক্ষাকারী দলের কোনো কোর্ট খেলোয়াড় বলটি তার দলের বাইরের গোল লাইন অতিক্রম করার আগে সর্বশেষ স্পর্শ করেছিল।
- এটিও প্রদান করা হয় যখন বলটি ছাদ বা কোর্টের উপরে কোনো ফিক্সচার স্পর্শ করে।
- 11:2 থ্রো-ইন রেফারিদের হুইসেল সংকেত ছাড়াই নেওয়া হয় (তবে, 15:5b দেখুন) সেই দলের প্রতিপক্ষদের দ্বারা যার খেলোয়াড় বলটি লাইন অতিক্রম বা ছাদ বা ফিক্সচার স্পর্শ করার আগে সর্বশেষ স্পর্শ করেছিল।
- 11:3 থ্রো-ইন সেই স্থান থেকে নেওয়া হয় যেখানে বলটি সাইড লাইন অতিক্রম করেছিল বা, যদি এটি বাইরের গোল লাইন অতিক্রম করে, তবে সেই পাশের সাইড লাইন এবং বাইরের গোল লাইনের ছেদবিন্দু থেকে।
- বলটি ছাদ বা কোর্টের উপরে কোনো ফিক্সচার স্পর্শ করার পরে থ্রো-ইনের জন্য, থ্রো-ইনটি বলটি ছাদ বা ফিক্সচার স্পর্শ করার স্থানের সাপেক্ষে নিকটতম সাইড লাইনের নিকটতম বিন্দুতে নেওয়া হয়।
- 11:4 থ্রোয়ারকে সাইড লাইনে একটি পা রেখে দাঁড়াতে হবে এবং বল তার হাত ছেড়ে না যাওয়া পর্যন্ত সঠিক অবস্থানে থাকতে হবে। দ্বিতীয় পা স্থাপনের কোনো সীমাবদ্ধতা নেই (13:1a, 15:6, 15:7 2 দ্বিতীয় এবং 3 তৃতীয় অনুচ্ছেদ)।
- 11:5 থ্রো-ইন নেওয়ার সময়, প্রতিপক্ষরা থ্রোয়ার থেকে 3 মিটারের কম দূরে থাকতে পারবে না (15:4, 15:9, 8:7c)। তবে, এটি প্রযোজ্য নয় যদি তারা তাদের নিজের গোল-এলাকা লাইনের ঠিক বাইরে দাঁড়ায়।
- RULE 12 - গোলরক্ষক থ্রো
- 12:1 গোলরক্ষক থ্রো প্রদান করা হয় যখন: (I) প্রতিপক্ষ দলের কোনো খেলোয়াড় নিয়ম 6:2a লঙ্ঘন করে গোল এলাকায় প্রবেশ করেছে; (II) গোলরক্ষক গোল এলাকায় বল নিয়ন্ত্রণ করেছে বা বল গোল এলাকার মেঝেতে স্থির আছে (6:4-5); (III) প্রতিপক্ষ দলের কোনো খেলোয়াড় গোল এলাকার মেঝেতে বল গড়িয়ে যাওয়ার সময় স্পর্শ করেছে (6:5, 1 প্রথম অনুচ্ছেদ) বা (IV) যখন বলটি বাইরের গোল লাইন অতিক্রম করেছে, গোলরক্ষক বা প্রতিপক্ষ দলের কোনো খেলোয়াড় সর্বশেষ স্পর্শ করার পরে।
- 12:2 গোলরক্ষক থ্রো গোলরক্ষক দ্বারা রেফারির হুইসেল সংকেত ছাড়াই নেওয়া হয় (তবে, 15:5b দেখুন), গোল এলাকা থেকে গোল এলাকা লাইনের উপরে।
- যদি যে দলকে গোলরক্ষক থ্রো সম্পাদন করতে হবে তারা গোলরক্ষক ছাড়া খেলছে, তবে একজন কোর্ট খেলোয়াড়ের পরিবর্তে একজন গোলরক্ষককে আসতে হবে (নিয়ম 4:4)। রেফারিরা সিদ্ধান্ত নেন টাইম-আউট প্রয়োজন কিনা (নিয়ম 2:8, 2 দ্বিতীয় অনুচ্ছেদ, স্পষ্টীকরণ নং 2)।
- গোলরক্ষক থ্রো নেওয়া হয়েছে বলে গণ্য হয়, যখন গোলরক্ষক কর্তৃক নিক্ষিপ্ত বলটি সম্পূর্ণভাবে গোল-এলাকা লাইন অতিক্রম করে।
- অন্য দলের খেলোয়াড়রা গোল-এলাকা লাইনের ঠিক বাইরে থাকতে পারে, কিন্তু বলটি সম্পূর্ণভাবে লাইন অতিক্রম না করা পর্যন্ত তারা বল স্পর্শ করতে পারবে না (15:4, 15:9, 8:7c)।
- RULE 13 - ফ্রি থ্রো
- ফ্রি-থ্রো সিদ্ধান্ত 1
- বল অধিকারকারী দল নিয়ম লঙ্ঘন করে যা দখল হারানোর দিকে পরিচালিত করবে (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1 প্রথম অনুচ্ছেদ, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3 তৃতীয় অনুচ্ছেদ, এবং 15:8 দেখুন);

- প্রতিপক্ষরা নিয়ম লঙ্ঘন করে যা বল অধিকারকারী দলকে এটি হারাতে বাধ্য করে (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10 দেখুন)।
- এর অর্থ হলো, নিয়ম 13:1a এর অধীনে, রেফারিরা ফ্রি থ্রো ঘোষণা করবেন না যদি আক্রমণকারী দলের লঙ্ঘনের পরপরই প্রতিরক্ষাকারী দল বলের দখল পায়।
- অনুরূপভাবে, নিয়ম 13:1b এর অধীনে, রেফারিরা হস্তক্ষেপ করবেন না যতক্ষণ না এটি স্পষ্ট হয় যে প্রতিরক্ষাকারী দলের লঙ্ঘনের কারণে আক্রমণকারী দল বলের দখল হারিয়েছে বা তাদের আক্রমণ চালিয়ে যেতে অক্ষম।
- যদি বাধার সময় একটি দল বলের দখলে থাকে, তবে এই দলটি দখল ধরে রাখবে;
- যদি কোনো দলই বলের দখলে না থাকে, তবে যে দলটি সর্বশেষ দখলে ছিল তাদের আবার দখল দেওয়া হবে।
- 13:5 যদি রেফারি হুইসেল বাজানোর সময় বলের দখলে থাকা দলের বিরুদ্ধে ফ্রি-থ্রো সিদ্ধান্ত হয়, তবে সেই মুহূর্তে বলধারী খেলোয়াড়কে অবিলম্বে বলটি ফেলে দিতে হবে বা মাটিতে নামিয়ে রাখতে হবে, যাতে এটি খেলা যায় (8:8b)।
- ফ্রি-থ্রো সম্পাদন
- 13:6 ফ্রি থ্রো সাধারণত রেফারির কোনো হুইসেল সংকেত ছাড়াই নেওয়া হয় (তবে, 15:5b দেখুন) এবং নীতিগতভাবে, যেখানে লঙ্ঘন ঘটেছে সেখান থেকে। নিম্নলিখিত এই নীতির ব্যতিক্রম:
- 13:4a-b এর অধীনে বর্ণিত পরিস্থিতিতে, ফ্রি থ্রো হুইসেল সংকেতের পরে, নীতিগতভাবে সেই স্থান থেকে নেওয়া হয় যেখানে বাধার সময় বলটি ছিল।
- পূর্ববর্তী অনুচ্ছেদে বর্ণিত মৌলিক নীতি এবং পদ্ধতি সত্ত্বেও, নিক্ষেপকারী দলের নিজের গোল এলাকার ভিতরে বা প্রতিপক্ষের ফ্রি থ্রো লাইনের ভিতরে ফ্রি থ্রো কখনও নেওয়া যাবে না। যে কোনো পরিস্থিতিতে যেখানে পূর্ববর্তী অনুচ্ছেদগুলির একটির দ্বারা নির্দেশিত অবস্থান এই এলাকাগুলির একটিকে জড়িত করে, সেখানে সম্পাদনের অবস্থানটি সীমাবদ্ধ এলাকার ঠিক বাইরের নিকটতম স্থানে সরাতে হবে।
- যদি ফ্রি থ্রোর জন্য সঠিক অবস্থান প্রতিরক্ষাকারী দলের ফ্রি থ্রো লাইনে হয়, তাহলে সম্পাদনটি মূলত সুনির্দিষ্ট স্থানেই হতে হবে। তবে, অবস্থানটি প্রতিরক্ষাকারী দলের ফ্রি থ্রো লাইন থেকে যত দূরে হবে, সুনির্দিষ্ট স্থান থেকে অল্প দূরে ফ্রি থ্রো নেওয়ার অনুমতির জন্য তত বেশি মার্জিন থাকবে। এই মার্জিন ধীরে ধীরে 3 মিটার পর্যন্ত বাড়ে, যা থ্রোিং দলের নিজের গোল এলাকার ঠিক বাইরে থেকে নেওয়া ফ্রি থ্রোর ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- ব্যাখ্যা করা মার্জিনটি নিয়ম 13:5 লঙ্ঘনের পরে প্রযোজ্য নয়, যদি এই লঙ্ঘনটি নিয়ম 8:8b অনুযায়ী শাস্তিযোগ্য হয়। এমন ক্ষেত্রে, সম্পাদন সর্বদা সেই সুনির্দিষ্ট স্থান থেকেই হতে হবে যেখানে লঙ্ঘনটি সংঘটিত হয়েছে।
- 13:7 ফ্রি থ্রো নেওয়ার আগে থ্রোিং দলের খেলোয়াড়রা প্রতিপক্ষের ফ্রি থ্রো লাইন স্পর্শ বা অতিক্রম করতে পারবে না। নিয়ম 2:5 এর অধীনে বিশেষ বিধিনিষেধও দেখুন।
- যে ক্ষেত্রে হুইসেল সংকেতের মাধ্যমে ফ্রি থ্রো সম্পাদনের অনুমতি দেওয়া হয়েছে, যদি বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে আক্রমণকারী দলের খেলোয়াড়রা ফ্রি থ্রো লাইন স্পর্শ বা অতিক্রম করে, তাহলে প্রতিরক্ষাকারী দলকে একটি ফ্রি থ্রো দেওয়া হবে (15:7, 3তম অনুচ্ছেদ; 13:1a)।
- 13:8 ফ্রি থ্রো নেওয়ার সময়, প্রতিপক্ষদের থ্রোয়ার থেকে কমপক্ষে 3 মিটার দূরে থাকতে হবে। তবে, যদি ফ্রি থ্রো তাদের ফ্রি থ্রো লাইনে নেওয়া হয়, তাহলে তারা তাদের গোল-এলাকা লাইনের ঠিক বাইরে দাঁড়াতে পারবে। ফ্রি থ্রোর সম্পাদনে হস্তক্ষেপ নিয়ম 15:9 এবং 8:7c অনুযায়ী শাস্তিযোগ্য।
- 13:9 ফ্রি থ্রো নেওয়ার সময়, প্রতিপক্ষদের থ্রো করা খেলোয়াড় থেকে কমপক্ষে 3 মিটার দূরে থাকতে হবে। তবে, যদি তাদের ফ্রি থ্রো লাইনে ফ্রি থ্রো নেওয়া হয়, তাহলে তারা তাদের নিজের গোল লাইনের সামনে দাঁড়াতে পারবে।

- RULE 14 - 7-মিটার থ্রো
- 7-মিটার সিদ্ধান্ত
- 14:1 একটি 7-মিটার থ্রো দেওয়া হয় যখন:
- প্রতিপক্ষ দলের একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা দ্বারা কোর্টের যেকোনো স্থানে একটি স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগ অবৈধভাবে ধ্বংস করা হয়;
- স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগের সময় একটি অযাচিত হুইসেল সংকেত দেওয়া হয়;
- নিয়ম 8:10c বা 8:10d অনুযায়ী একটি লঙ্ঘন ঘটে (তবে, 8:10 শেষ অনুচ্ছেদ দেখুন)।
- 14:2 যদি নিয়ম 14:1a-এর মতো লঙ্ঘন সত্ত্বেও একজন আক্রমণকারী খেলোয়াড় বল এবং শরীরের উপর সম্পূর্ণ নিয়ন্ত্রণ ধরে রাখে, তাহলে 7-মিটার থ্রো দেওয়ার কোনো কারণ নেই, এমনকি পরবর্তীতে খেলোয়াড়টি স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগ কাজে লাগাতে ব্যর্থ হলেও।
- যখনই সম্ভাব্য 7-মিটার সিদ্ধান্তের ঘোষণা হয়, রেফারিদের সর্বদা হস্তক্ষেপ করা থেকে বিরত থাকা উচিত যতক্ষণ না তারা স্পষ্টভাবে নির্ধারণ করতে পারেন যে 7-মিটার সিদ্ধান্ত সত্যিই ন্যায্য এবং প্রয়োজনীয়। যদি প্রতিরক্ষকদের অবৈধ হস্তক্ষেপ সত্ত্বেও আক্রমণকারী খেলোয়াড় গোল করে, তাহলে স্পষ্টতই 7-মিটার থ্রো দেওয়ার কোনো কারণ নেই। বিপরীতভাবে, যদি এটি স্পষ্ট হয় যে লঙ্ঘনের কারণে খেলোয়াড়টি সত্যিই বল বা শরীরের নিয়ন্ত্রণ হারিয়েছে, যাতে আর স্পষ্ট সুযোগ নেই, তাহলে 7-মিটার থ্রো দিতে হবে।
- 14:3 7-মিটার থ্রো দেওয়ার সময় রেফারিরা একটি টাইম-আউট দিতে পারেন, তবে কেবলমাত্র যদি উল্লেখযোগ্য বিলম্ব হয়, উদাহরণস্বরূপ গোলরক্ষক বা থ্রোয়ারের প্রতিস্থাপনের কারণে, এবং টাইম-আউট সিদ্ধান্তটি স্পষ্টীকরণ নং 2-এ উল্লিখিত নীতি ও মানদণ্ডের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হয়।
- 7-মিটার সম্পাদন
- 14:4 7-মিটার থ্রো রেফারির হুইসেল সংকেতের পরে 3 সেকেন্ডের মধ্যে গোলের লক্ষ্যে শট হিসেবে নিতে হবে (15:7, 3তম অনুচ্ছেদ; 13:1a)।
- 14:5 যে খেলোয়াড় 7-মিটার থ্রো নিচ্ছেন তাকে 7-মিটার লাইনের পিছনে অবস্থান নিতে হবে, লাইন থেকে 1 মিটারের বেশি পিছনে নয় (15:1, 15:6)। রেফারির হুইসেল সংকেতের পরে, বল তার হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে থ্রোয়ার 7-মিটার লাইন স্পর্শ বা অতিক্রম করতে পারবেন না (15:7, 3তম অনুচ্ছেদ; 13:1a)।
- 14:6 7-মিটার থ্রো সম্পাদনের পরে থ্রোয়ার বা সহখেলোয়াড় দ্বারা বল পুনরায় খেলা যাবে না, যতক্ষণ না এটি প্রতিপক্ষ বা গোল স্পর্শ করে (15:7, 3তম অনুচ্ছেদ; 13:1a)।
- 14:7 7-মিটার থ্রো সম্পাদন করার সময়, থ্রোয়ারের সহখেলোয়াড়দের ফ্রি থ্রো লাইনের বাইরে অবস্থান নিতে হবে এবং বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়া পর্যন্ত সেখানেই থাকতে হবে (15:3, 15:6)। যদি তারা তা না করে, তাহলে 7-মিটার থ্রো নেওয়া দলের বিরুদ্ধে ফ্রি থ্রো দেওয়া হবে (15:7, 3তম অনুচ্ছেদ; 13:1a)।
- 14:8 7-মিটার থ্রো সম্পাদন করার সময়, প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের ফ্রি থ্রো লাইনের বাইরে এবং 7-মিটার লাইন থেকে কমপক্ষে 3 মিটার দূরে থাকতে হবে, যতক্ষণ না বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যায়। যদি তারা তা না করে, তাহলে 7-মিটার থ্রো গোল না হলে পুনরায় নিতে হবে, তবে কোনো ব্যক্তিগত শাস্তি নেই।
- 14:9 যদি গোলরক্ষক বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে তার নিয়ন্ত্রণ লাইন, অর্থাৎ 4-মিটার লাইন (1:7, 5:11) অতিক্রম করেন, তাহলে গোল না হলে 7-মিটার থ্রো পুনরায় নিতে হবে। তবে, এটি গোলরক্ষকের জন্য ব্যক্তিগত শাস্তি নিয়ে আসে না।
- RULE 15 - থ্রোগুলির সম্পাদনের জন্য সাধারণ নির্দেশনা (থ্রো-অফ, থ্রো-ইন, গোলরক্ষক থ্রো, ফ্রি থ্রো এবং 7-মিটার থ্রো)
- থ্রোয়ার

- 15:1 সম্পাদনের আগে, থ্রোয়ারকে থ্রোর জন্য নির্ধারিত সঠিক অবস্থানে থাকতে হবে। বলটি থ্রোয়ারের হাতে থাকতে হবে (15:6)।
- থ্রো সম্পাদিত হওয়া পর্যন্ত থ্রোয়ারকে সঠিক অবস্থানে থাকতে হবে (15:7, 2তম এবং 3তম অনুচ্ছেদ)।
- 15:2 একটি থ্রো নেওয়া হয়েছে বলে বিবেচিত হয় যখন বলটি থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যায় (তবে, 12:2 দেখুন)।
- বল অন্য কোনো খেলোয়াড় বা গোল স্পর্শ না করা পর্যন্ত থ্রোয়ার পুনরায় বল স্পর্শ করতে পারবেন না। (15:7, 15:8)। 14:6-এর অধীনে পরিস্থিতির জন্য আরও বিধিনিষেধ দেখুন।
- যেকোনো থ্রো থেকে সরাসরি গোল করা যেতে পারে, তবে গোলরক্ষক থ্রোর মাধ্যমে সরাসরি 'নিজের গোলে' গোল করা যাবে না (অর্থাৎ, বল নিজের গোলে ফেলে দেওয়া)।
- থ্রোয়ারের সহখেলোয়াড়গণ
- 15:3 সহখেলোয়াড়দের সংশ্লিষ্ট থ্রোর জন্য নির্ধারিত অবস্থান নিতে হবে (15:6)। বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়া পর্যন্ত খেলোয়াড়দের সঠিক অবস্থানে থাকতে হবে, 10:3, 2তম অনুচ্ছেদে উল্লিখিত ক্ষেত্র ব্যতীত।
- সম্পাদনের সময় বল সহখেলোয়াড় দ্বারা স্পর্শ করা যাবে না বা তাদের কাছে হস্তান্তর করা যাবে না (15:7, 2তম এবং 3তম অনুচ্ছেদ)।
- প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়গণ
- 15:4 প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়দের থ্রোর জন্য নির্ধারিত অবস্থান নিতে হবে এবং বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়া পর্যন্ত সঠিক অবস্থানে থাকতে হবে (15:9)।
- থ্রো-অফ, থ্রো-ইন বা ফ্রি থ্রোর সম্পাদনের সাথে সম্পর্কিত প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়দের ভুল অবস্থান রেফারিদের দ্বারা সংশোধন করা যাবে না যদি আক্রমণকারী খেলোয়াড়রা তাৎক্ষণিকভাবে থ্রো নেওয়ার মাধ্যমে অসুবিধার সম্মুখীন না হয়। যদি অসুবিধা থাকে, তাহলে অবস্থান সংশোধন করতে হবে।
- পুনরায় শুরু করার জন্য হুইসেল সংকেত
- 15:5 রেফারিকে পুনরায় শুরু করার জন্য হুইসেল বাজাতে হবে:
- থ্রো-অফ (10:3) বা 7-মিটার থ্রোর (14:4) ক্ষেত্রে সর্বদা;
- থ্রো-ইন, গোলরক্ষক থ্রো বা ফ্রি থ্রোর ক্ষেত্রে:
- ◦ টাইম-আউটের পরে পুনরায় শুরুর জন্য;
- ◦ নিয়ম 13:4-এর অধীনে ফ্রি থ্রো দিয়ে পুনরায় শুরুর জন্য;
- ◦ যখন সম্পাদনে বিলম্ব হয়েছে;
- ◦ খেলোয়াড়দের অবস্থান সংশোধনের পরে;
- ◦ মৌখিক সতর্কতা বা ওয়ার্নিংয়ের পরে।
- রেফারি স্পষ্টতার জন্য অন্য যেকোনো উপলক্ষে পুনরায় শুরুর জন্য হুইসেল বাজানো উপযুক্ত মনে করতে পারেন।
- নীতিগতভাবে, রেফারি পুনরায় শুরুর জন্য হুইসেল সংকেত দেবেন না যতক্ষণ না 15:1, 15:3 এবং 15:4-এর অধীনে খেলোয়াড়দের অবস্থানের প্রয়োজনীয়তা পূরণ না হয় (তবে, 13:7 2তম অনুচ্ছেদ এবং 15:4 2তম অনুচ্ছেদ দেখুন)। যদি রেফারি খেলোয়াড়দের ভুল অবস্থান সত্ত্বেও থ্রো নেওয়ার জন্য হুইসেল বাজান, তাহলে সেই খেলোয়াড়রা সম্পূর্ণভাবে হস্তক্ষেপ করার অধিকারী।
- হুইসেল সংকেতের পরে থ্রোয়ারকে 3 সেকেন্ডের মধ্যে বল খেলতে হবে।
- নিষেধাজ্ঞা

- 15:6 থ্রো সম্পাদনের আগে থ্রোয়ার বা তার সহখেলোয়াড়দের দ্বারা লঙ্ঘন, অর্থাৎ সাধারণত ভুল অবস্থান বা সহখেলোয়াড় দ্বারা বল স্পর্শের আকারে, সংশোধনের দিকে পরিচালিত করবে। (তবে, 13:7 2তম অনুচ্ছেদ দেখুন)।
- 15:7 থ্রো সম্পাদনের সময় থ্রোয়ার বা তার সহখেলোয়াড়দের (15:1-3) লঙ্ঘনের পরিণতি মূলত নির্ভর করে সম্পাদনের আগে পুনরায় শুরুর জন্য হুইসেল সংকেত ছিল কিনা তার উপর।
- নীতিগতভাবে, পুনরায় শুরুর সংকেত ছাড়া সম্পাদনের সময় যেকোনো লঙ্ঘন সংশোধন এবং হুইসেল সংকেতের পরে থ্রো পুনরায় নেওয়ার মাধ্যমে পরিচালনা করতে হবে। তবে, নিয়ম 13:2-এর অনুরূপ একটি অ্যাডভান্টেজ ধারণা এখানে প্রযোজ্য। যদি ভুল সম্পাদনের পরে থ্রোয়ারের দল তাৎক্ষণিকভাবে দখল হারায়, তাহলে থ্রো কেবল সম্পাদিত হয়েছে বলে বিবেচিত হবে এবং খেলা চলতে থাকবে।
- নীতিগতভাবে, পুনরায় শুরুর সংকেতের পরে সম্পাদনের সময় যেকোনো লঙ্ঘন শাস্তিযোগ্য। এটি প্রযোজ্য, উদাহরণস্বরূপ, যদি থ্রোয়ার সম্পাদনের সময় লাফ দেয়, 3 সেকেন্ডের বেশি বল ধরে রাখে, বা বল তার হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে সঠিক অবস্থান থেকে সরে যায়। এটি প্রযোজ্য যদি সহখেলোয়াড়রা হুইসেল সংকেতের পরে কিন্তু বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে অবৈধ অবস্থানে চলে যায় (10:3, 2তম অনুচ্ছেদ ব্যতীত)। এমন ক্ষেত্রে, প্রাথমিক থ্রো বাতিল হয়, এবং প্রতিপক্ষকে লঙ্ঘনের স্থান থেকে একটি ফ্রি থ্রো (13:1a) দেওয়া হয় (তবে, নিয়ম 2:6 দেখুন)। নিয়ম 13:2-এর অধীনে অ্যাডভান্টেজ বিধান প্রযোজ্য, অর্থাৎ, যদি রেফারিদের হস্তক্ষেপ করার সুযোগ হওয়ার আগে থ্রোয়ারের দল বলের দখল হারায়, খেলা চলতে থাকে।
- 15:8 নীতিগতভাবে, থ্রো সম্পাদনের সাথে সম্পর্কিত কিন্তু তাৎক্ষণিকভাবে পরবর্তী যেকোনো লঙ্ঘন শাস্তিযোগ্য। এটি 15:2, 2তম অনুচ্ছেদের লঙ্ঘনকে বোঝায়, অর্থাৎ, থ্রোয়ার বল অন্য কোনো খেলোয়াড় বা গোল স্পর্শ করার আগে দ্বিতীয়বার বল স্পর্শ করে। এটি ড্রিবলের আকারে হতে পারে, বা বল বাতাসে থাকা বা মেঝেতে রাখার পরে আবার ধরা। এটি প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি থ্রো (13:1a) দিয়ে শাস্তিযোগ্য। 15:7 3তম অনুচ্ছেদের ক্ষেত্রে যেমন, অ্যাডভান্টেজ বিধান প্রযোজ্য।
- 15:9 নিয়ম 14:8, 14:9, 15:4 2তম অনুচ্ছেদ এবং 15:5 3তম অনুচ্ছেদে উল্লিখিত ব্যতীত, প্রতিরক্ষাকারী খেলোয়াড়রা যারা প্রতিপক্ষের থ্রো সম্পাদনে হস্তক্ষেপ করে, উদাহরণস্বরূপ প্রাথমিকভাবে সঠিক অবস্থান না নিয়ে বা পরবর্তীতে ভুল অবস্থানে চলে গিয়ে, তাদের শাস্তি দেওয়া হবে। এটি সম্পাদনের আগে বা সম্পাদনের সময় (বল থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে) ঘটুক না কেন প্রযোজ্য।
- এটি থ্রোর আগে পুনরায় শুরুর জন্য হুইসেল সংকেত ছিল কিনা তাও প্রযোজ্য। নিয়ম 8:7c প্রযোজ্য, নিয়ম 16:1b এবং 16:3d-এর সাথে একত্রে। প্রতিরক্ষকের হস্তক্ষেপে নেতিবাচকভাবে প্রভাবিত থ্রো, নীতিগতভাবে, পুনরাবৃত্তি করতে হবে।
- RULE 16 - শাস্তিগুলি
- সতর্কতা
- 16:1 একটি সতর্কতা উপযুক্ত শাস্তি:
- যে ফাউলগুলি ক্রমান্বয়ে শাস্তিযোগ্য (8:3; তবে 16:3b এবং 16:6d তুলনা করুন);
- একজন খেলোয়াড়কে একাধিক সতর্কতা দেওয়া উচিত নয়, এবং একটি দলের খেলোয়াড়দের মোট 3টির বেশি সতর্কতা দেওয়া উচিত নয়; এর পরে, শাস্তি কমপক্ষে 2 মিনিটের সাসপেনশন হতে হবে।
- যে খেলোয়াড় ইতিমধ্যে 2 মিনিটের সাসপেনশন পেয়েছেন তাকে পরবর্তীতে সতর্কতা দেওয়া উচিত নয়। একটি দলের কর্মকর্তাদের মোট একটির বেশি সতর্কতা দেওয়া উচিত নয়।
- 16:2 রেফারি হলুদ কার্ড (হাত সংকেত নং 13) তুলে ধরে দোষী খেলোয়াড় বা কর্মকর্তা এবং টাইমকিপার/স্কোরকিপারকে সতর্কতা নির্দেশ করবেন।
- সাসপেনশন

- 16:3 একটি সাসপেনশন (2 মিনিট) উপযুক্ত শাস্তি:
- 8:3-এর অধীনে থাকা ফাউলের জন্য, যদি খেলোয়াড় এবং/অথবা তার দল ইতিমধ্যে সর্বাধিক সংখ্যক সতর্কতা পেয়ে থাকে (16:1 মন্তব্য দেখুন);
- 8:4-এর অধীনে থাকা ফাউলের জন্য;
- একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার অযোগ্যতার পরিণতি হিসেবে (16:8, 2তম অনুচ্ছেদ; তবে, 16:11b দেখুন);
- একটি দলের কর্মকর্তাদের মোট একটির বেশি 2-মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া সম্ভব নয়। যখন 16:3e অনুযায়ী একটি দলীয় কর্মকর্তার বিরুদ্ধে 2-মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া হয়, কর্মকর্তাকে প্রতিস্থাপন এলাকায় থাকতে এবং তার وظائف সম্পাদন করতে দেওয়া হয়। তবে, 2 মিনিটের জন্য কোর্টে দলের শক্তি হ্রাস পায়।
- 16:4 টাইম-আউট ঘোষণার পরে রেফারি নির্ধারিত হাত সংকেতের মাধ্যমে, অর্থাৎ দুটি আঙুল প্রসারিত করে একটি হাত উঁচু করে (হাত সংকেত নং 14), দোষী খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা এবং টাইমকিপার/স্কোরকিপারকে সাসপেনশন স্পষ্টভাবে নির্দেশ করবেন।
- 16:5 একটি সাসপেনশন সর্বদা 2 মিনিটের খেলার সময়ের জন্য; একই খেলোয়াড়ের তৃতীয় সাসপেনশনও সর্বদা অযোগ্যতার দিকে পরিচালিত করে (16:6d)।
- অযোগ্যতা
- 16:6 একটি অযোগ্যতা উপযুক্ত শাস্তি:
- 8:5 এবং 8:6-এর অধীনে থাকা ফাউলের জন্য;
- একই খেলোয়াড়ের তৃতীয় সাসপেনশনের পরিণতি হিসেবে (16:5);
- 16:7 টাইম-আউট ঘোষণার পরে, রেফারিরা লাল কার্ড (হাত সংকেত নং 13, নিয়ম 16:8-ও দেখুন) তুলে ধরে দোষী খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা এবং টাইমকিপার/স্কোরকিপারকে অযোগ্যতা স্পষ্টভাবে নির্দেশ করবেন।
- খেলার সময়ে কোর্টে বা কোর্টের বাইরে একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার অযোগ্যতা সর্বদা দলের জন্য 2-মিনিটের সাসপেনশন বহন করে। এর অর্থ হল কোর্টে দলের শক্তি এক দ্বারা হ্রাস পায় (16:3f)। তবে, নিয়ম 16:9b-d-তে উল্লিখিত পরিস্থিতিতে একজন খেলোয়াড় অযোগ্য হলে কোর্টে হ্রাস 4 মিনিট স্থায়ী হবে।
- একটি অযোগ্যতা দলের জন্য উপলব্ধ খেলোয়াড় বা কর্মকর্তার সংখ্যা হ্রাস করে (16:11b-তে যেমন ব্যতীত)। তবে, সাসপেনশনের মেয়াদ শেষ হওয়ার পরে দলটি আবার কোর্টে খেলোয়াড়ের সংখ্যা বাড়াতে পারবে।
- নিয়ম 8:6 এবং 8:10a-b-তে উল্লিখিত হিসাবে, এই নিয়মগুলির অধীনে অযোগ্যতাগুলি পরবর্তী পদক্ষেপের জন্য দায়ী কর্তৃপক্ষের কাছে লিখিতভাবে রিপোর্ট করতে হবে। এমন ক্ষেত্রে, 'দায়িত্বশীল দলীয় কর্মকর্তা' এবং প্রতিনিধিকে (স্পষ্টীকরণ নং 7 দেখুন) সিদ্ধান্তের পরপরই অবহিত করতে হবে।
- এই উদ্দেশ্যে, রেফারি লাল কার্ড তুলে ধরার পরে তথ্য হিসেবে নীল কার্ডও দেখান।
- একই পরিস্থিতিতে একাধিক লঙ্ঘন
- তবে নিম্নলিখিত নির্দিষ্ট ব্যতিক্রম রয়েছে যেখানে সর্বক্ষেত্রে দলকে 4 মিনিটের জন্য কোর্টে হ্রাসকৃত শক্তি নিয়ে খেলতে হবে:
- খেলার সময়ে লঙ্ঘন
- 16:10 খেলার সময়ে কাজের জন্য শাস্তি নিয়ম 16:1, 16:3 এবং 16:6-তে নির্ধারিত।
- 'খেলার সময়' ধারণায় সমস্ত বিরতি, টাইম-আউট, দলীয় টাইম-আউট এবং অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত। অন্যান্য সমস্ত ধরণের টাই-ব্রেকারে (যেমন, 7-মিটার থ্রো), কেবল নিয়ম 16:6 প্রযোজ্য।
- খেলার সময়ের বাইরে লঙ্ঘন

- নিয়ম 8:6 এবং 8:10a-এর অধীনে পড়ে বলে বিবেচিত কাজের ক্ষেত্রে দোষী খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার অযোগ্যতা দেওয়া হবে, তবে দলকে 14 খেলোয়াড় এবং 4 কর্মকর্তা নিয়ে শুরু করার অনুমতি দেওয়া হয়; নিয়ম 16:8, 2তম অনুচ্ছেদ কেবল খেলার সময়ে লঙ্ঘনের জন্য প্রযোজ্য; তদনুসারে, অযোগ্যতা 2-মিনিটের সাসপেনশন বহন করে না।
- গ. একটি লিখিত প্রতিবেদন।
- RULE 17 - রেফারিগণ
- 17:2 রেফারিরা খেলোয়াড় এবং দলীয় কর্মকর্তাদের আচরণ পরিবীক্ষণ করেন当他们] প্রাঙ্গণে প্রবেশের মুহূর্ত থেকে প্রস্থান পর্যন্ত।
- 17:3 খেলা শুরুর আগে খেলার কোর্ট, গোল এবং বল পরিদর্শনের দায়িত্ব রেফারিদের; কোন বল ব্যবহার করা হবে তা তারা নির্ধারণ করেন (1 এবং 3:1)।
- 17:4 কয়েন টস রেফারিদের একজন অন্য রেফারির উপস্থিতিতে এবং প্রতিটি দলের 'দায়িত্বশীল দলীয় কর্মকর্তা', অথবা 'দায়িত্বশীল দলীয় কর্মকর্তা'-এর পক্ষে একজন দলীয় কর্মকর্তা বা খেলোয়াড় (উদাহরণস্বরূপ, দলনেতা) এর উপস্থিতিতে সম্পাদন করেন।
- IHF, মহাদেশীয় কনফেডারেশন এবং জাতীয় ফেডারেশনগুলির তাদের দায়িত্বের ক্ষেত্রে নিয়ম 17:5-এর 1 এবং 3 অনুচ্ছেদের প্রয়োগের বিষয়ে ভিন্ন বিধি প্রয়োগের অধিকার রয়েছে।
- 17:6 যদি উভয় রেফারি একটি লঙ্ঘনের জন্য হুইসেল বাজান এবং কোন দলকে শাস্তি দেওয়া উচিত সে বিষয়ে একমত হন কিন্তু শাস্তির তীব্রতা নিয়ে ভিন্ন মত পোষণ করেন, তাহলে দুটি শাস্তির মধ্যে কঠিনতমটি দেওয়া হবে।
- 17:7 যদি উভয় রেফারি একটি লঙ্ঘনের জন্য হুইসেল বাজান, অথবা বল কোর্ট ছেড়ে যায়, এবং দুই রেফারি কোন দলের দখল থাকা উচিত সে বিষয়ে ভিন্ন মত প্রদর্শন করেন, তাহলে পরস্পর পরামর্শের পরে রেফারিদের যে যৌথ সিদ্ধান্তে পৌঁছান তা প্রযোজ্য হবে। যদি তারা যৌথ সিদ্ধান্তে পৌঁছাতে না পারেন, তাহলে কোর্ট রেফারির মতই প্রাধান্য পাবে।
- 17:8 স্কোর রাখার দায়িত্ব উভয় রেফারির। তারা সতর্কতা, সাসপেনশন এবং অযোগ্যতা সম্পর্কেও নোট নেন।
- 17:9 খেলার সময় নিয়ন্ত্রণের দায়িত্ব উভয় রেফারির। সময় গণনার নির্ভুলতা সম্পর্কে কোনো সন্দেহ থাকলে, রেফারিরা যৌথ সিদ্ধান্তে পৌঁছান (2:3-ও দেখুন)। দ্রষ্টব্য: IHF, মহাদেশীয় কনফেডারেশন এবং জাতীয় ফেডারেশনগুলির তাদের দায়িত্বের ক্ষেত্রে নিয়ম 17:8 এবং 17:9 প্রয়োগের বিষয়ে ভিন্ন বিধি প্রয়োগের অধিকার রয়েছে।
- 17:10 খেলার পরে স্কোর শিট সঠিকভাবে সম্পূর্ণ হয়েছে তা নিশ্চিত করার দায়িত্ব রেফারিদের। নিয়ম 8:6 এবং 8:10-তে উল্লিখিত ধরণের অযোগ্যতাগুলি ম্যাচ রিপোর্টে ব্যাখ্যা করতে হবে।
- 17:11 রেফারি বা প্রতিনিধিদের দ্বারা তাদের ঘটনা পর্যবেক্ষণ বা তাদের বিচারের ভিত্তিতে নেওয়া সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত। কেবলমাত্র নিয়মের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ নয় এমন সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে আপিল করা যেতে পারে। খেলার সময়, কেবলমাত্র সংশ্লিষ্ট 'দায়িত্বশীল দলীয় কর্মকর্তারা' রেফারিদের সাথে কথা বলার অধিকারী।
- 17:13 কালো ইউনিফর্ম মূলত রেফারিদের জন্য উদ্দেশ্যমূলক।
- 17:14 রেফারি এবং প্রতিনিধিরা তাদের অভ্যন্তরীণ যোগাযোগের জন্য ইলেকট্রনিক সরঞ্জাম ব্যবহার করতে পারেন। তাদের ব্যবহারের নিয়ম সংশ্লিষ্ট ফেডারেশন দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- RULE 18 - টাইমকিপার এবং স্কোরকিপার
- 18:1 নীতিগতভাবে, খেলার সময়, টাইমআউট এবং সাসপেন্ডেড খেলোয়াড়দের সাসপেনশন সময়ের প্রধান দায়িত্ব টাইমকিপারের।

- অন্যান্য কাজ, যেমন প্রতিস্থাপন এলাকায় খেলোয়াড় এবং দলীয় কর্মকর্তাদের সংখ্যা নিয়ন্ত্রণ, এবং প্রতিস্থাপনকারী খেলোয়াড়দের প্রস্থান ও প্রবেশ, সেইসাথে কোর্টে একজন খেলোয়াড়ের চিকিৎসার পরে আক্রমণের সংখ্যা গণনা (এই সিদ্ধান্ত তাদের ঘটনা পর্যবেক্ষণের উপর ভিত্তি করে বলে গণ্য হয়), যৌথ দায়িত্ব হিসেবে বিবেচিত হয়।
- সাধারণত, কেবল টাইমকিপার (এবং, প্রযোজ্য ক্ষেত্রে, দায়িত্বশীল ফেডারেশনের একজন প্রতিনিধি) প্রয়োজন হলে খেলায় বাধা দেবেন।
- উপরে উল্লিখিত কিছু দায়িত্ব পালনের সময় টাইমকিপার/স্কোরকিপারের হস্তক্ষেপের যথাযথ পদ্ধতি সম্পর্কে স্পষ্টীকরণ নং 7-ও দেখুন।
- 18:2 যদি কোনো পাবলিক স্কোরবোর্ড ঘড়ি না থাকে, তাহলে টাইমকিপারকে প্রতিটি দলের 'দায়িত্বপ্রাপ্ত দলীয় কর্মকর্তা'-কে কত সময় খেলা হয়েছে বা কত সময় বাকি আছে সে সম্পর্কে অবহিত করতে হবে, বিশেষত টাইম-আউটের পরে।
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে। বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য গৃহীত হয়, ওভারটাইম সহ নয়।
- যদি ম্যাচের ফলাফলস্বরূপ, মোট গোল সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তাহলে রিটার্ন ঘটে। একইভাবে একটি দল বা খেলোয়াড়ের স্বতন্ত্র মোটের জন্যও।
- 4. কোন দল ম্যাচের প্রথম গোল করবে?
- 5. কোন দল ম্যাচে পরবর্তী গোল করবে?
- যদি যে পরবর্তী গোলের উপর বাজি গৃহীত হয়েছিল, তা ম্যাচ শেষ হওয়ার আগে না হয়, তাহলে এই প্যারামিটারের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 6. কোন দল ম্যাচের শেষ গোল করবে?
- বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য গৃহীত হয়, ওভারটাইম সহ নয়।
- 7. ম্যাচে কে প্রথম 5 (10/15/20) গোল করবে
- 8. অর্ধে কে প্রথম 5 (10/15/20) গোল করবে।
- নির্ধারণ করা প্রয়োজন যে দলগুলির মধ্যে কোনটি প্রদত্ত অর্ধে নির্দিষ্ট সংখ্যক গোল প্রথমে করবে। যদি প্রদত্ত সংখ্যক গোল অর্ধের শেষে না হয়, তাহলে এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 9. দ্বৈত ফলাফল
- নিম্নলিখিত ফলাফল সম্ভব:
- 1X - যদি ম্যাচটি হোম টিমের পক্ষে বা ড্রতে শেষ হয়, এই অবস্থানের বাজি জয়ী হয়;
- X2 - যদি ম্যাচটি অতিথিদের পক্ষে বা ড্রতে শেষ হয়, এই অবস্থানের বাজি জয়ী হয়;
- 12 - যদি ম্যাচটি অতিথি বা হোম টিমের পক্ষে শেষ হয়, এই অবস্থানের বাজি জয়ী হয়।
- 10. প্রথম অর্ধ / ম্যাচ
- প্রথম অর্ধ এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে। লাইনে, প্রথম স্থানে প্রথম অর্ধের ফলাফল, দ্বিতীয়টিতে - সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফল।
- 11. কোন অর্ধে বেশি গোল হবে?
- 12. মোট বিজোড় / জোড়। দল 1 (দল 2) মোট বিজোড় / জোড়

- যদি ফলাফল 0: 0 হয়, বাজি জোড় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 13. পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রগতি
- বাজি নির্দিষ্ট রাউন্ডের এই প্লে-অফ সিরিজের শেষ ম্যাচের পরপরই নির্ধারিত ফলাফলের ভিত্তিতে গণনা করা হয় (অথবা একটি ম্যাচের নিয়ম অনুসারে, যা দলের উত্তরণ নির্ধারণ করে), পরবর্তী আদালত / শাস্তিমূলক সিদ্ধান্ত নির্বিশেষে।
- যদি নির্দেশিত দলগুলির মধ্যে কোনোটি কোনো কারণে (অযোগ্যতা, অংশগ্রহণে অস্বীকৃতি ইত্যাদি সহ) নির্দিষ্ট রাউন্ডে অংশ নিতে না পারে, তাহলে সেই দলের প্রতিপক্ষ সিরিজ জিতবে এবং উত্তীর্ণ হবে, সমস্ত বাজি বৈধ থাকে।
- 15. গ্রুপ পর্বের বিজয়ী
- যদি যে দলের উপর বাজি করা হয়েছিল সেই দল অযোগ্য হয় বা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণে অস্বীকৃতি জানায়, এই দলের সমস্ত বাজি হেরেছে বলে বিবেচিত হয়।
- 16. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরনের বাজি প্রস্তাব করা হতে পারে।
- আইস হকির উৎপত্তি কানাডায় 19 শতাব্দীতে যেখানে বরফের পরিস্থিতিতে আধুনিক দিনের হকি খেলার অভিযোজন খেলা হত। তখন থেকে এই খেলাটি বিশ্বের অন্যতম বৃহত্তম হয়ে উঠেছে যার প্রধান অংশগ্রহণকারীরা উত্তর আমেরিকা থেকে এসেছে। NHL (ন্যাশনাল হকি লিগ) বিশ্বের বৃহত্তম লিগ এবং বর্তমানে প্রতি বছর লক্ষ লক্ষ ডলার আয় করে।
- খেলোয়াড় এবং সরঞ্জাম
- প্রতিটি খেলোয়াড়ের নিজস্ব হকি স্টিকের সাথে বরফের স্কেট এবং প্যাডিংয়ের একটি সিরিজ থাকবে যাতে মুখোশ, হেলমেট, প্যাডেড শর্টস, কাঁধের প্যাড, বাহু রক্ষক এবং গ্লাভস অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে। প্রতিটি গোলটেন্ডারের একই থাকবে কিন্তু অনেক ঘন মাপে কারণ তারা প্রায়শই পাকের গুলির লাইনে থাকে।
- খেলোয়াড়রা যাকে 'পাক' বলা হয় তা আঘাত করে। পাক একটি ভারী বস্তু যা ঘন রাবার দিয়ে তৈরি এবং প্রায় 6 আউন্স ওজনের। পাকটি খেলোয়াড়ের স্টিক বা পা দিয়ে আঘাত করা হয় কিন্তু কোনো সময়েই পাকটি গোলটেন্ডার ছাড়া অন্য কোনো খেলোয়াড় দ্বারা পরিচালনা করা যাবে না।
- পাকের উপর হাত বন্ধ করা
- গোলটেন্ডার ছাড়া অন্য কোনো খেলোয়াড় যে পাক ধরবে তাকে অবিলম্বে এটি নক করতে হবে বা বরফের উপর ফিরিয়ে রাখতে হবে। এর কোনো লঙ্ঘন হলে দুই মিনিটের মাইনর পেনাল্টি হবে।
- ফেসঅফ
- সমস্ত খেলোয়াড় বরফের পাঁচটি ফেস-অফ সার্কেলের একটির চারপাশে নির্ধারিত অবস্থান নেয়। ফেসঅফের সময় সার্কেলের ভিতরে শুধুমাত্র দুইজন খেলোয়াড়ের অনুমতি আছে। ফেসঅফের অবস্থান খেলায় শেষ বিরতির কারণ দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- ইচ্ছাকৃতভাবে খেলার এলাকার বাইরে পাক নিক্ষেপ বা আঘাত করা
- ইচ্ছাকৃতভাবে গোলটিকে তার স্বাভাবিক অবস্থান থেকে সরানো
- একজন কর্মকর্তার সতর্কবার্তার পরে বরফের পৃষ্ঠে সঠিক সংখ্যক খেলোয়াড় প্রদান করতে ব্যর্থ হওয়া বা অবৈধ প্রতিস্থাপন করার জন্য
- উঁচু স্টিক দিয়ে পাক খেলা
- পাক আইসিং করা

- আইসিং হয় যখন লাল কেন্দ্র রেখার নিজ দলের পাশে থাকা একজন খেলোয়াড় পাকটিকে পুরো বরফের নিচে নিক্ষেপ করে এবং এটি যে কোনো সময়ে লাল গোল লাইন অতিক্রম করে (গোল ছাড়া)। দলগুলি সমান শক্তিতে বা পাওয়ার প্লেতে থাকাকালীন আইসিং অনুমোদিত নয়। যখন এটি ঘটে, খেলা বন্ধ করা হয় এবং পাকটি বরফের অন্য প্রান্তে ফিরিয়ে দেওয়া হয় অপরাধী দলের অঞ্চলে ফেস-অফের জন্য। পাক আইসিং বলা হয় না:
- যদি গোলরক্ষক পাক খেলতে ক্রিজ ছেড়ে যায়, এমনকি যদি সে পাক স্পর্শ না করে
- যদি একজন কর্মকর্তা রায় দেন যে একজন বিপক্ষ খেলোয়াড় পাকটি লাল গোল লাইন অতিক্রম করার আগে খেলতে পারতেন
- একজন কর্মকর্তা আইসিং কল বাতিল করতে পারেন যদি তিনি মনে করেন এটি একটি প্রচেষ্টাকৃত পাস ছিল
- অফসাইড
- একটি দল অফসাইড হয় যখন আক্রমণকারী দলের কোনো সদস্য প্রতিরক্ষাকারী দলের ব্লু লাইনের উপরে পাকের আগে চলে যায়। খেলোয়াড়ের স্কেটের অবস্থান — এবং তার স্টিকের নয় — নির্ধারক ফ্যাক্টর। যদি পাকের আগে উভয় স্কেট ব্লু লাইনের উপরে থাকে, খেলোয়াড় অফসাইড। যদি তার শুধুমাত্র একটি স্কেট ব্লু লাইনের উপরে এবং একটি তার উপরে থাকে, সে অনসাইড।
- ওভারটাইম
- যেকোনো নিয়মিত সিজনের খেলা যা নিয়মিত খেলা শেষে সমান স্কোরে শেষ হয় পাঁচ মিনিটের আকস্মিক মৃত্যু ওভারটাইম পিরিয়ডে যাবে। যদি সেই ওভারটাইম পিরিয়ডের শেষে খেলা সমান থাকে, তাহলে খেলা শুটআউটে যাবে। প্লে-অফের সময়, শুটআউট থাকবে না এবং ওভারটাইম পিরিয়ড 20 মিনিটের হবে।
- পেনাল্টি
- পেনাল্টি শট
- একটি পেনাল্টি শট দেওয়া হয় যখন একটি ব্রেকঅ্যাওয়ে স্কোরিং সুযোগে একজন খেলোয়াড়কে পিছন থেকে টেনে নামানো হয় অথবা যখন বিপক্ষ গোলটেন্ডার বা ডিফেন্সম্যান দ্বারা জালটি ইচ্ছাকৃতভাবে স্থানচ্যুত করা হয়।
- পাওয়ার প্লে
- যখন একটি দলের বরফে অন্য দলের চেয়ে বেশি খেলোয়াড় থাকে, কারণ একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি ভোগ করছে।
- শুটআউট
- ক. সমস্ত দেশের চ্যাম্পিয়নশিপ এবং সমস্ত আন্তর্জাতিক আইস হকি প্রতিযোগিতার বাজি নিয়মিত সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- খ. যদি ম্যাচ 24 ঘণ্টার বেশি (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি স্থগিত হয়, এই ম্যাচের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ঘ. বিজয়ী বাজি যাতে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাব্য ফলাফল থাকে (ম্যাচ বিজয়ী: দল 1 / ম্যাচ বিজয়ী: দল 2) ওভারটাইম এবং শুটআউট সহ নিষ্পত্তি হয়।
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে।
- আমেরিকান হকি লিগ এবং অন্যান্য লিগের জন্য, বাজি নিয়মিত সময়ের ভিত্তিতে গৃহীত হয়।
- 3. নির্দিষ্ট দলের জন্য স্বতন্ত্র মোট
- আমেরিকান হকি লিগ এবং অন্যান্য লিগের জন্য, বাজি নিয়মিত সময়ের উপর গৃহীত হয় যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- 4. নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের জন্য বেশি / কম গোল

- যদি খেলোয়াড় ম্যাচে অংশ না নেয়, এই খেলোয়াড়ের ওভার / আন্ডার গোলের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 5. হ্যান্ডিক্যাপ
- আমেরিকান হকি লিগ এবং অন্যান্য লিগের জন্য, বাজি নিয়মিত সময়ের ভিত্তিতে গৃহীত হয়, যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- 6. প্রথম <নির্দিষ্ট সংখ্যা> মিনিটের বিজয়ী
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে।
- যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘণ্টার (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) মধ্যে শেষ না হয়, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সময়ের ফলাফলের জন্য বাজি গণনা করার সময়, প্যারামিটার হিসাবে নির্দিষ্ট মিনিটের শূন্য সেকেন্ডের মুহূর্তের স্কোর ব্যবহার করা হয়।
- 7. গ্রুপ (কনফারেন্স / ডিভিশন) বিজয়ী
- যদি সিজন সংক্ষিপ্ত করা হয়, বাজি প্রদত্ত হকি লিগের পরিচালনা ফেডারেশনের অফিসিয়াল রায়ের ভিত্তিতে গণনা করা হয়।
- 9. পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রগতি
- যদি নির্দেশিত দলগুলির মধ্যে কোনোটি কোনো কারণে (অযোগ্যতা, অংশগ্রহণে অস্বীকৃতি ইত্যাদি সহ) নির্দিষ্ট রাউন্ডে অংশ নিতে না পারে, তাহলে সেই দলের প্রতিপক্ষ সিরিজ জিতবে এবং পরবর্তী রাউন্ডে উত্তীর্ণ হবে, সমস্ত বাজি বৈধ থাকে ...
- 10. প্লে-অফ সিরিজের বিজয়ী (সেরা-of-3 / সেরা-of-5 / সেরা-of-7)
- যদি ম্যাচের সংখ্যা, যা নিয়ম অনুসারে সিরিজ জয়ের জন্য প্রয়োজন, খেলা না হয়, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 11. ম্যাচে কে প্রথম গোল করবে
- যে খেলোয়াড় ম্যাচের প্রথম বৈধ গোল করবে তার বাজি জয়ী হয়।
- যদি প্রথম গোল এমন একজন খেলোয়াড় দ্বারা করা হয় যে এই অবস্থানের বিকল্পগুলির মধ্যে উপস্থাপিত ছিল না, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি হেরেছে বলে বিবেচিত হয়।
- যদি প্রথম গোলটি একটি আত্মঘাতী গোল হয় (এমনকি যদি এটি সেই খেলোয়াড় দ্বারা করা হয় যার উপর বাজি গৃহীত হয়েছিল), এই অবস্থানের সমস্ত বাজি হেরেছে বলে বিবেচিত হয়।
- 12. কে সবচেয়ে বেশি লক্ষ্যে শট করবে
- নির্ধারণ করা প্রয়োজন যে কোন দল প্রতিপক্ষের গোলের উপর সবচেয়ে বেশি শট করবে।
- গণনা সংশ্লিষ্ট চ্যাম্পিয়নশিপের ফেডারেশনগুলির অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশিত পরিসংখ্যানের উপর ভিত্তি করে। এই অবস্থানের জন্য রেট গণনা করার সময় অন্যান্য সমস্ত উৎস অপ্রাসঙ্গিক।
- 13. লক্ষ্যে শটের উপর / আন্ডার
- গণনা সংশ্লিষ্ট চ্যাম্পিয়নশিপের ফেডারেশনগুলির অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশিত পরিসংখ্যানের উপর ভিত্তি করে। এই অবস্থানের জন্য বাজি গণনা করার সময়, অন্যান্য সমস্ত উৎস অপ্রাসঙ্গিক।
- যদি ম্যাচের ফলাফলস্বরূপ, মোট স্কোর করা শটের সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তাহলে রিটার্ন ঘটে।
- 14. লক্ষ্যে শটের উপর হ্যান্ডিক্যাপ

- 15. দ্বৈত ফলাফল (একটি ম্যাচের / একটি পিরিয়ডের)
- 1X - বাজি জয়ী হয় যদি দল 1 জয়ী হয় বা ম্যাচ / পিরিয়ডের ফলাফলস্বরূপ ড্র নিশ্চিত হয়;
- X2 - বাজি জয়ী হয় যদি দল 2 জয়ী হয় বা ম্যাচ / পিরিয়ডের ফলাফলস্বরূপ ড্র নিশ্চিত হয়;
- 12 - বাজি জয়ী হয় যদি দল 1 বা দল 2 ম্যাচ / পিরিয়ডের ফলাফলস্বরূপ জয়ী হয়।
- এই অবস্থানের বাজি ম্যাচের নিয়মিত সময়ের ফলাফলের ভিত্তিতে গণনা করা হয়, ওভারটাইম এবং শুটআউট বাদ দিয়ে।
- 16. প্রথম <নির্দিষ্ট সংখ্যা> মিনিটের দ্বৈত সুযোগ
- নির্দিষ্ট খেলার সময়ের মধ্যে ম্যাচের দ্বৈত সুযোগ (অনুচ্ছেদ 15 দেখুন) নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে।
- 17. উভয় দল কি গোল করবে
- দলগুলির নিজেদের গোলের বিরুদ্ধে করা সমস্ত গোল বিপক্ষ দল দ্বারা করা গোল হিসাবে গণনা করা হয়।
- 18. ম্যাচের বিজয়ের ব্যবধান কত হবে?
- 19. প্রথম গোল কখন হবে?
- নির্ধারণ করা প্রয়োজন যে কোন সময়ের ব্যবধানে প্রথম গোল হবে বা কোনো গোল হবে না।
- 20. ম্যাচের সঠিক স্কোর
- 21. ম্যাচ মোট বিজোড় / জোড়
- 22. নির্দিষ্ট দলের জন্য মোট বিজোড় / জোড়
- 23. কোন দল ম্যাচের প্রথম গোল করবে
- যদি ম্যাচের প্রথম গোল একটি আত্মঘাতী গোল হয়, বাজিতে বিজয় সেই দলকে প্রদান করা হয় যার পক্ষে গোলটি করা হয়েছিল (অর্থাৎ, যে দল আত্মঘাতী গোল করেছিল তার প্রতিপক্ষকে)।
- 24. কোন দল ম্যাচে পরবর্তী গোল করবে
- যদি ম্যাচে পরবর্তী গোলটি একটি আত্মঘাতী গোল হয়, বাজিতে বিজয় সেই দলকে প্রদান করা হয় যার পক্ষে গোলটি করা হয়েছিল (অর্থাৎ, যে দল আত্মঘাতী গোল করেছিল তার প্রতিপক্ষকে)।
- 25. কোন দল ম্যাচের শেষ গোল করবে
- যদি ম্যাচের শেষ গোলটি একটি আত্মঘাতী গোল হয়, বাজিতে বিজয় সেই দলকে প্রদান করা হয় যার পক্ষে গোলটি করা হয়েছিল (অর্থাৎ, যে দল আত্মঘাতী গোল করেছিল তার প্রতিপক্ষকে)।
- 26. প্রথম গোল করা দল ম্যাচ জিতবে
- 'না' - যে দল ম্যাচের প্রথম গোল করবে তারা ম্যাচ জিতবে না।
- বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য গৃহীত হয়, ওভারটাইম এবং শুটআউট বাদ দিয়ে। যদি ম্যাচটি 0: 0 স্কোরে শেষ হয় এবং বাজি দলগুলির একটির প্রথম গোলের উপর ছিল, তাহলে বাজি হেরেছে বলে বিবেচিত হবে।
- 27. ম্যাচে ওভারটাইম হবে কি
- যদি ওভারটাইম নির্ধারিত হয়, কিন্তু প্রযুক্তিগত কারণে খেলা হয়নি, এই অবস্থানের সমস্ত বাজি 'হ্যাঁ' (ওভারটাইম হবে) জয়ী বিকল্পের সাথে নিষ্পত্তি হয়।
- 28. যে পিরিয়ডে সবচেয়ে বেশি গোল হবে

- বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য গৃহীত হয়, ওভারটাইম এবং শুটআউট বাদ দিয়ে।
- যদি দুই বা তার বেশি পিরিয়ড একই স্কোরিংয়ে শেষ হয়, তাহলে সবচেয়ে স্কোরিং পিরিয়ডের বাজি হারে।
- 29. পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রগতি
- 31. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন ধরনের বাজিও প্রস্তাব করা হতে পারে।
- মিশ্র মার্শাল আর্টস (MMA)
- এটি সাধারণত একটি খাঁচায় লড়া হয় যা ধাতব বেড়া দ্বারা ঘেরা একটি লড়াইয়ের এলাকা, একটি ঐতিহ্যবাহী বক্সিং রিং বা অপেশাদার প্রতিযোগিতায়, কখনও কখনও একটি সাধারণ ম্যাটেড এলাকা ব্যবহার করা হয়।
- MMA উদ্দেশ্য
- লড়াকু এবং সরঞ্জাম
- সুপার হেভিওয়েট 265 পাউন্ডের বেশি
- হেভিওয়েট 205 থেকে 265 পাউন্ডের বেশি
- লাইট হেভিওয়েট 185 থেকে 205 পাউন্ডের বেশি
- মিডলওয়েট 170 থেকে 185 পাউন্ডের বেশি
- ওয়েল্টারওয়েট 155 থেকে 170 পাউন্ডের বেশি
- লাইটওয়েট 145 থেকে 155 পাউন্ডের বেশি
- ফেদারওয়েট 135 থেকে 145 পাউন্ডের বেশি
- মহিলা ব্যান্টামওয়েট 125 থেকে 135 পাউন্ডের বেশি
- ব্যান্টামওয়েট 125 থেকে 135 পাউন্ডের বেশি
- ফ্লাইওয়েট 115 পাউন্ডের বেশি থেকে 125
- স্ট্রওয়েট 115 পাউন্ড পর্যন্ত
- MMA-এ ব্যবহৃত রিং/খাঁচা 20 বর্গফুট এবং 32 বর্গফুটের মধ্যে হতে হবে।
- যদি ম্যাচটি পুরো সময়কাল স্থায়ী হয় তাহলে বিচারকদের স্কোরকার্ড যোগ করা হয় এবং বিজয়ী ঘোষণা করা হয়। যদি বিচারকদের স্কোরকার্ড নির্দেশ করে যে উভয় স্কোর সমান, তাহলে ম্যাচটি ড্র ঘোষণা করা হয়।
- ম্যাচ জয়
- MMA ম্যাচ 여러 가지 방법 중 하나로 জয়ী হতে পারে:
- নকআউট - যখন একজন লড়াকু আঘাতের কারণে তাদের প্রতিপক্ষকে চেতনা হারাতে বাধ্য করে
- সিদ্ধান্ত - যদি লড়াই তার সমস্ত রাউন্ড স্থায়ী হয়, তাহলে ম্যাচের ফলাফল বিচারকদের দ্বারা নির্ধারিত হয়, বিজয়ী সেই লড়াকু যে সর্বাধিক পয়েন্ট পায়।
- সাবমিশন - এটি হয় যখন একজন লড়াকু তাদের প্রতিপক্ষকে একটি হোল্ডে রাখে এবং তারপর প্রতিপক্ষ 'ট্যাপ আউট' করে বা, যদি তারা অস্বীকার করে এবং হোল্ড চলতে থাকে, তারা চেতনা হারাতে পারে এবং রেফারি অবিলম্বে লড়াই শেষ করে।
- টেকনিক্যাল নকআউট (TKO) - এটি হয় যখন একটি লড়াই রেফারি, লড়াকুর কর্নার বা একজন ডাক্তার দ্বারা শেষ করা হয়। কারণগুলির মধ্যে একজন লড়াকু নিজেকে রক্ষা করতে অক্ষম বা যদি লড়াই চালিয়ে যাওয়া লড়াকুর স্বাস্থ্যের ঝুঁকি তৈরি করতে পারে।
- বাজেয়াপ্ত - একজন লড়াকু লড়াইয়ের আগে ম্যাচ বাজেয়াপ্ত করতে পারে যদি তারা আহত হয় এবং লড়াই করতে অক্ষম হয়।

- নো কন্টেস্ট - যদি উভয় লড়াকু ক্রমাগত নিয়ম ভঙ্গ করে বা যদি একজন লড়াকু একটি অবৈধ কাজের দ্বারা অনিচ্ছাকৃতভাবে আহত হয়, একটি নো কন্টেস্ট ঘোষণা করা যেতে পারে
- MMA (মিশ্র মার্শাল আর্টস) এর নিয়ম
- ম্যাচ তিন/পাঁচ রাউন্ডের হবে, যার প্রতিটি পাঁচ মিনিটের বেশি স্থায়ী হওয়া উচিত নয়।
- লড়াই একটি রিং বা খাঁচায় হবে যা 20 বর্গফুট এবং 32 বর্গফুটের মধ্যে পরিমাপ করা হয়।
- একটি ন্যায্য লড়াই নিশ্চিত করতে, প্রতিযোগীরা শুধুমাত্র একই ওজন শ্রেণীর লড়াকুদের সাথে লড়াই করতে পারে।
- প্রতিযোগিতা শুরু হলে, লড়াকুদের তাদের প্রতিপক্ষকে পরাজিত করার প্রয়াসে বৈধ স্ট্রাইক গ্র্যাপলিং এবং নিক্ষেপ কৌশল ব্যবহার করা উচিত।
- MMA-এ অনুমোদিত নয় এমন আক্রমণগুলির মধ্যে রয়েছে:
- কুঁচকিতে আঘাত
- চোখ খোঁচানো
- কামড়ানো
- গলা ধরা বা আঘাত করা
- আঙুলের কারসাজি
- চুল টানা
- মাথা দিয়ে আঘাত
- মাথার পিছনে আঘাত করা
- ইচ্ছাকৃতভাবে আপনার প্রতিপক্ষকে খাঁচার বাইরে নিক্ষেপ করা
- ছিদ্রে আক্রমণ
- লড়াকুদের সর্বদা রেফারির কথা শুনতে হবে এবং অবিলম্বে তার নির্দেশাবলী মেনে চলতে হবে।
- লড়াই বিভিন্ন উপায়ে জয়ী হতে পারে:
- নকআউট
- Submission
- সিদ্ধান্ত
- TKO
- বাজেয়াপ্ত
- নো কন্টেস্ট
- যদি প্রতিযোগিতা দূরত্ব পর্যন্ত যায়, তিনজন বিচারক বিজয়ী নির্ধারণের জন্য প্রতিটি রাউন্ডে প্রতিযোগীদের প্রদত্ত পয়েন্টগুলি একত্রিত করবেন। যদি স্কোর সমান হয়, তাহলে ম্যাচটি ড্র ঘোষণা করা হবে।
- 1. যদি ম্যাচের ফলাফল সম্পর্কে সিদ্ধান্ত নেওয়া না যায়, অথবা কোনো কারণে ম্যাচের ফলাফল সম্পর্কে সিদ্ধান্ত ছাড়াই ম্যাচটি বন্ধ হয়ে যায়, তবে অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে বা মার্কেটের ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত না হলে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3. যদি কোনো কারণে লড়াই বাতিল বা 24 ঘণ্টার বেশি স্থগিত হয়, তবে এই ইভেন্টের সমস্ত বাজি "1" এর সমান জয়ী অডস পাবে।
- মোট রাউন্ড সংখ্যার বাজির ক্ষেত্রে: (ওভার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (2মিন 30সেক এবং পরে), আন্ডার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (2মিন 29সেক এবং আগে)) সেকেন্ডের নির্ভুলতা প্রয়োজন।

- সমস্ত ওপেন ওয়াটার সাঁতারের মতো, জোয়ার, পৃষ্ঠের স্রোত এবং বাতাসের ঢেউ সমাপ্তির সময়ের প্রধান নির্ধারক। একটি নির্দিষ্ট কোর্সের জন্য, এই কারণগুলি দিনে দিনে নাটকীয়ভাবে পরিবর্তিত হতে পারে, যা বিভিন্ন দিনে সম্পাদিত পারফরম্যান্সের সমাপ্তির সময় তুলনা করে অ্যাথলেটিক ক্ষমতা সম্পর্কে সিদ্ধান্তে পৌঁছানোর যে কোনো প্রচেষ্টাকে অর্থহীন করে তোলে।
- ওপেন ওয়াটার সাঁতারের ট্রিপল ক্রাউন তিনটি সুপরিচিত ম্যারাথন সাঁতার অন্তর্ভুক্ত করে: ইংলিশ চ্যানেল জুড়ে 21 মাইল (34 কিলোমিটার), দক্ষিণ ক্যালিফোর্নিয়ার ক্যাটালিনা দ্বীপ এবং মূল ভূখণ্ডের মধ্যে 20.1 মাইল (32.3 কিলোমিটার), USA, এবং নিউ ইয়র্ক সিটির ম্যানহাটন দ্বীপের চারপাশে 28.5 মাইল (45.9 কিলোমিটার), USA।
- সাঁতারের সময়
- একটি 10 কিলোমিটার দৌড় 1 ঘণ্টা 50 মিনিট থেকে 2 ঘণ্টার মধ্যে লাগবে। একটি 25 কিলোমিটার দৌড় 5 থেকে 7 ঘণ্টা লাগতে পারে। সাঁতারুরা 5 কিলোমিটারের বেশি দৌড়ে বিভিন্ন ধরনের তরল এবং জেল প্যাক গ্রহণ করে। তরলগুলির মধ্যে রয়েছে গেটোরেড, স্বাদযুক্ত জল বা জল।
- বেশিরভাগ কলেজ পর্যায়ের সাঁতারুরা প্রশিক্ষণের পরিবেশে 1000 মিটার প্রায় 15 - 20 মিনিটে (বা তার দ্রুত) সাঁতার কাটবে।
- ম্যারাথন সাঁতার
- বোলসের নিয়মাবলী
- বোলস শুরু করার জন্য প্রয়োজনীয় সরঞ্জাম তুলনামূলকভাবে সহজ, শুরুতে লেভেল (বা ক্রাউন-গ্রিনের জন্য উত্তল) খেলার পৃষ্ঠ, ফুট ম্যাট এবং জ্যাক। খেলোয়াড়দের সাধারণত সমতল তলার জুতা এবং এক সেট বোলসও প্রয়োজন হবে।
- একটি রাউন্ড (বা "এন্ড") শেষে যে খেলোয়াড় বা দলের বোলস জ্যাকের সবচেয়ে কাছে থাকে তাকে একটি পয়েন্ট দেওয়া হয়। যদি একজন খেলোয়াড় বা দলের প্রতিপক্ষের তুলনায় একাধিক বোলস জ্যাকের কাছে থাকে, তবে তারা সংশ্লিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট পাবে।
- বিকল্পভাবে খেলোয়াড়রা "সেট" খেলতে পারে যেখানে প্রথমে স্কোর করা – উদাহরণস্বরূপ – সাত পয়েন্ট একটি সেট জেতে এবং সামগ্রিক বিজয়ী প্রথম পাঁচটি সেট (বা সম্মত সংখ্যক) জেতে।
- বোলসের নিয়ম
- কোন খেলোয়াড় বা দল প্রথমে বোল করবে তা একটি কয়েন টসের মাধ্যমে নির্ধারিত হয়, এরপর প্রথম বোলার (লিড) তার ম্যাট রাখে এবং গ্রিনের নিচে জ্যাকটি রোল করে।
- "খেলায়" থাকার জন্য জ্যাকটিকে কমপক্ষে 23 মিটার ভ্রমণ করতে হবে এবং এটি থামার পরে রিঙ্কের কেন্দ্রে সরানো হয়।
- এরপর খেলোয়াড়রা পালাক্রমে বোল করে, প্রতিটি বোলের জন্য পয়েন্ট স্কোর করা হয় যা প্রতিপক্ষের নিকটতম বোলের চেয়ে জ্যাকের নিকটে থাকে।
- একটি এন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার পর খেলা বিপরীত দিকে পুনরায় শুরু হয় (অর্থাৎ, যে প্রান্তে জ্যাকটি পূর্বে বিশ্রাম নিয়েছিল সেখান থেকে)।
- যে বোলগুলি ডিচে পড়ে সেগুলি উপেক্ষা করা হয়, জ্যাকটি ডিচের যতই কাছে থাকুক না কেন, যদি না তারা ডিচে যাওয়ার আগে জ্যাকটি স্পর্শ করে। সেক্ষেত্রে তারা এখনও খেলায় হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ হয়।
- যদি জ্যাকটি ডিচে নক করা হয় তবে রিঙ্কের পাশের সীমানার মধ্যে থাকলে এটি এখনও "জীবিত" এবং খেলায় থাকে। যদি এটি রিঙ্কের পাশের সীমানা অতিক্রম করে (ডিচে থাকুক বা না থাকুক) তবে একটি "ডেড এন্ড" ঘোষণা করা হয় এবং কোনো স্কোর গণনা না করেই এন্ডটি পুনরায় খেলা হয়।
- এটি অনুমোদিত – এবং প্রায়শই বেশ মজার! – কৌশলগত সুবিধা পাওয়ার লক্ষ্যে নিজের বোল দিয়ে অন্য খেলোয়াড়দের বোলস আঘাত করা।

- তিন ধরনের ডেলিভারি রয়েছে:
- ড্রাইভ। খেলোয়াড়রা জ্যাক বা জ্যাকের নিকটতম বোলটিকে খেলা থেকে সরানোর জন্য বোলটি সরবরাহ করতে যথেষ্ট শক্তি ব্যবহার করে
- কেউ কীভাবে কৌশলগতভাবে খেলতে পারে?
- একটি এন্ডে আপনি যত গভীরে যাবেন, বিজয়ী দল হওয়ার জন্য আপনাকে কিছু কৌশল ব্যবহার করতে হওয়ার সম্ভাবনা তত বেশি। উদাহরণস্বরূপ, যদি আপনি ইতিমধ্যে জ্যাকের খুব কাছে বোল করে থাকেন, তবে আপনার দলের অন্য খেলোয়াড়রা প্রতিপক্ষ দলকে আপনার বোলকে পথ থেকে সরিয়ে নক করতে বাধা দেওয়ার জন্য ব্লকিং শট সরবরাহ করার চেষ্টা করতে পারে।
- আরেকটি কৌশল হল আপনার বোলসগুলিকে এমনভাবে লক্ষ্য করা যাতে প্রতিপক্ষ দলের বোল যদি জ্যাকটিকে তার শুরুর অবস্থান থেকে দূরে সরিয়ে দেয় তবে সেগুলি জ্যাকের কাছে চলে আসে।
- আরও ভালো খেলতে সাহায্য করার জন্য কি অন্য কোনো টিপস আছে?
- যদি আপনি শর্ট খেলছেন - আপনি যে গতিতে বোল করেন তা বাড়িয়ে আপনার ডেলিভারি দীর্ঘ করতে পারেন। বোলের পিছনে আরও ওজন দিতে আপনার হাতকে আরও কিছুটা পিছনে দোলানোর চেষ্টা করুন
- যদি আপনি খুব ভারী খেলছেন - আরও ধীরে ধীরে চলার মাধ্যমে আপনার ডেলিভারির দৈর্ঘ্য কমাতে পারেন। এটি নিশ্চিত করবে যে বোলের পিছনে কম ওজন থাকবে যাতে এটি এতদূর ভ্রমণ না করে
- যদি আপনি খুব চওড়া খেলছেন - বোলের কাঁধ (বায়াস) সোজা রাখার চেষ্টা করুন এবং পাশে ততটা বেরিয়ে যাবেন না - এইভাবে বোলটি স্বাভাবিকভাবেই বেঁকে যেখানে আপনি এটি শেষ করতে চান সেখানে চলে যাবে
- যদি আপনি খুব সংকীর্ণ খেলছেন - আবার, বোলের কাঁধ এবং আপনি আপনার শরীর কতটা ঘোরান তার দিকে নজর রাখুন। আরও সঠিক ডেলিভারির জন্য আপনার পুরো শরীর ঘোরানোর চেষ্টা করুন
- প্রতিযোগিতা
- আম্পায়ারিং - পরিমাপের সরঞ্জাম
- আন্তর্জাতিক ইভেন্ট
- ওয়ার্ল্ড বোলসের তার অফিসিয়াল ইভেন্ট এবং এর সদস্য জাতীয় সংস্থার খেলোয়াড়দের জড়িত অন্য যেকোনো আন্তর্জাতিক ইভেন্টের নীতি হল যে আপনি কেবল নিম্নলিখিত সরঞ্জাম ব্যবহার করতে পারেন:
- একটি বক্স স্ট্রিং মেজার
- ক্যালিপার
- ফিলার গেজ
- একটি স্ট্রিং মেজার
- একটি 30-মিটার টেপ
- একটি সীমানা স্ট্রিং
- একটি সীমানা স্কোপ এবং একটি স্কোয়ার।
- এই সরঞ্জামটি দেশীয় ইভেন্টেও প্রথম পছন্দের সরঞ্জাম হওয়া উচিত।
- দেশীয় ইভেন্ট
- যদি সেই নির্দিষ্ট দেশের জাতীয় সংস্থা বা আম্পায়ারিং বডি তাদের ব্যবহারের অনুমতি দেয় তবে আপনাকে কেবল দেশীয় ইভেন্টে নিম্নলিখিত বিকল্প সরঞ্জাম ব্যবহার করা উচিত:
- টেলিস্কোপিক মেজার
- বুলেট স্ট্রিং মেজার
- লং টেপ

- লেজার মেজার
- লাইনার সাইটার এবং মিরর
- 1. কোনো খেলোয়াড়ের অবসর এবং ওয়াক ওভারের ক্ষেত্রে সমস্ত অমীমাংসিত বাজি বাতিল বলে গণ্য হবে।
- 2. যদি একটি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় এবং প্রাথমিক শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়, তবে সমস্ত খোলা বাজি চূড়ান্ত ফলাফল দিয়ে নিষ্পত্তি করা হবে। অন্যথায় সমস্ত অমীমাংসিত বাজি বাতিল বলে গণ্য হবে।
- 3. যদি একটি ম্যাচ স্থগিত হয়, তাহলে বাজি 48 ঘণ্টা (লাইভ বাজি) এবং 24 ঘণ্টা (প্রিম্যাচ বাজি) সংরক্ষিত থাকবে। অন্যথায় সমস্ত বাজি বাতিল বলে গণ্য হবে।
- 6. যদি কোনো খেলোয়াড় অবসর নেয়, সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেট বাতিল বলে গণ্য হবে।
- প্রতিযোগিতামূলক সাঁতার ঊনবিংশ শতাব্দীতে জনপ্রিয় হয়ে ওঠে। উচ্চ স্তরের প্রতিযোগিতামূলক সাঁতারের মূল উদ্দেশ্য হলো যেকোনো নির্দিষ্ট ইভেন্টে প্রতিযোগীদের পরাজিত করার সময় ব্যক্তিগত বা বিশ্ব রেকর্ড ভাঙা। প্রতিযোগিতায় সাঁতার সর্বোচ্চ গতি পেতে সর্বনিম্ন প্রতিরোধ তৈরি করা উচিত।
- ওপেন ওয়াটার
- ওপেন ওয়াটার সাঁতারে, যেখানে ইভেন্টগুলি ওপেন ওয়াটারের একটি জলাশয়ে (হ্রদ বা সমুদ্র) সাঁতার কাটা হয়, সেখানে পুরুষ এবং মহিলাদের জন্য 5 কিমি, 10 কিমি এবং 25 কিমি ইভেন্টও রয়েছে। তবে, শুধুমাত্র 10 কিমি ইভেন্ট অলিম্পিক সময়সূচিতে অন্তর্ভুক্ত, আবার পুরুষ এবং মহিলা উভয়ের জন্য। ওপেন-ওয়াটার প্রতিযোগিতা সাধারণত বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ এবং অলিম্পিক ছাড়া অন্যান্য সাঁতার প্রতিযোগিতা থেকে পৃথক।
- সাঁতারের ধরন
- প্রতিযোগিতামূলক সাঁতারে, চারটি প্রধান ধরন প্রতিষ্ঠিত হয়েছে। এগুলি গত 30–40 বছরে ছোটখাটো উন্নতির সাথে তুলনামূলকভাবে স্থিতিশীল রয়েছে। সেগুলি হল:
- বাটারফ্লাই - বাটারফ্লাই (কথ্য ভাষায় সংক্ষেপে ফ্লাই) একটি সাঁতারের স্ট্রোক যা বুকে সাঁতার কাটা হয়, উভয় বাহু প্রতিসমভাবে চলাচল করে, সাথে বাটারফ্লাই কিক (যা "ডলফিন কিক" নামেও পরিচিত)। যদিও ব্রেস্টস্ট্রোক, ফ্রন্ট ক্রল 또는 ব্যাকস্ট্রোকের মতো অন্যান্য ধরনগুলি নতুনদের দ্বারা যথেষ্টভাবে সাঁতার কাটা যায়, বাটারফ্লাই একটি আরও কঠিন স্ট্রোক যার জন্য ভাল কৌশল এবং শক্তিশালী পেশী প্রয়োজন। এটি প্রতিযোগিতায় সাঁতার কাটা নতুনতম সাঁতারের ধরন, প্রথম 1933 সালে সাঁতার কাটা হয় এবং ব্রেস্টস্ট্রোক থেকে উদ্ভূত।
- ব্যাকস্ট্রোক - ব্যাকস্ট্রোক বা ব্যাক ক্রল হল FINA দ্বারা নিয়ন্ত্রিত প্রতিযোগিতামূলক ইভেন্টে ব্যবহৃত চারটি সাঁতারের ধরনের মধ্যে একটি, এবং এই ধরনগুলির মধ্যে একমাত্র যা পিঠে সাঁতার কাটা হয়। এই সাঁতারের ধরনের সুবিধা হল সহজে শ্বাস নেওয়া, তবে অসুবিধা হল সাঁতারুরা কোথায় যাচ্ছে তা দেখতে পারে না। এটির সূচনাও অন্য তিনটি প্রতিযোগিতামূলক সাঁতারের ধরন থেকে আলাদা। সাঁতারের ধরনটি উল্টো ফ্রন্ট ক্রল বা ফ্রিস্টাইলের মতো। ব্যাকস্ট্রোক এবং ফ্রন্ট ক্রল উভয়ই দীর্ঘ-অক্ষের স্ট্রোক। ব্যক্তিগত মেডলেতে ব্যাকস্ট্রোক দ্বিতীয় ধরন হিসাবে সাঁতার কাটা হয়; মেডলে রিলেতে এটি প্রথম ধরন হিসাবে সাঁতার কাটা হয়।
- ব্রেস্টস্ট্রোক - ব্রেস্টস্ট্রোক একটি সাঁতারের ধরন যেখানে সাঁতারু তাদের বুকে থাকে এবং ধড় ঘোরে না। এটি সবচেয়ে জনপ্রিয় বিনোদনমূলক ধরন কারণ সাঁতারুর মাথা বেশিরভাগ সময় জলের বাইরে থাকে এবং এটি ধীর গতিতে আরামে সাঁতার কাটা যায়। বেশিরভাগ সাঁতারের ক্লাসে, নতুনরা প্রথমে ব্রেস্টস্ট্রোক বা ফ্রিস্টাইল (ফ্রন্ট ক্রল) শেখে। তবে, প্রতিযোগিতামূলক স্তরে, গতিতে ব্রেস্টস্ট্রোক সাঁতার কাটার জন্য অন্য স্ট্রোকের তুলনায় সহনশীলতা এবং শক্তি প্রয়োজন। কিছু লোক ব্রেস্টস্ট্রোককে "ব্যাঙ" স্ট্রোক বলে উল্লেখ করে, কারণ বাহু এবং পা জলে সাঁতার কাটা ব্যাঙের মতো কিছুটা চলে। স্ট্রোকটি নিজেই যেকোনো প্রতিযোগিতামূলক স্ট্রোকের মধ্যে সবচেয়ে ধীর এবং এটি সমস্ত সাঁতারের স্ট্রোকের মধ্যে প্রাচীনতম বলে মনে করা হয়।

- ফ্রিস্টাইল - ফ্রিস্টাইল হল সাঁতার প্রতিযোগিতার একটি বিভাগ, যা ইন্টারন্যাশনাল সাঁতার ফেডারেশন (FINA) এর নিয়ম দ্বারা সংজ্ঞায়িত, যেখানে প্রতিযোগীরা তাদের সাঁতারের স্ট্রোকে কয়েকটি সীমিত বিধিনিষেধের অধীন। ফ্রিস্টাইল দৌড় সমস্ত সাঁতার প্রতিযোগিতার মধ্যে সবচেয়ে সাধারণ, দূরত্ব 50 মিটার (50 গজ) থেকে শুরু করে 1500 মিটার (1650 গজ) পর্যন্ত, যা মাইল নামেও পরিচিত। 'ফ্রিস্টাইল স্ট্রোক' শব্দটি কখনও কখনও 'ফ্রন্ট ক্রল'-এর সমার্থক হিসাবে ব্যবহৃত হয়, কারণ ফ্রন্ট ক্রল সবচেয়ে দ্রুত সাঁতারের স্ট্রোক। এটি এখন ফ্রিস্টাইল প্রতিযোগিতায় ব্যবহৃত সবচেয়ে সাধারণ স্ট্রোক।
- প্রতিযোগিতায়, এই ধরনগুলির মধ্যে শুধুমাত্র একটি ব্যবহার করা যেতে পারে, ব্যক্তিগত মেডলে বা IM এর ক্ষেত্রে ছাড়া, যা চারটি নিয়ে গঠিত। এই পরবর্তী ইভেন্টে, সাঁতারুরা সমান দূরত্বে বাটারফ্লাই, তারপর ব্যাকস্ট্রোক, ব্রেস্টস্ট্রোক এবং শেষে ফ্রিস্টাইল সাঁতার কাটে। অলিম্পিক প্রতিযোগিতায়, এই ইভেন্টটি দুটি দূরত্বে সাঁতার কাটা হয় – 200 এবং 400 মিটার। কিছু শর্ট কোর্স প্রতিযোগিতায় 100-গজ বা 100-মিটার IMও অন্তর্ভুক্ত থাকে – বিশেষত, ক্লাব সাঁতারে জড়িত ছোট বা নতুন সাঁতারুদের (সাধারণত 14 বছরের কম) বা মাস্টার্স সাঁতারের (18 এর বেশি) জন্য।
- কর্মকর্তা
- প্রতিযোগিতা পরিচালনা করে এমন বেশ কয়েক ধরনের কর্মকর্তা রয়েছেন।
- রেফারি: রেফারির সমস্ত কর্মকর্তার উপর সম্পূর্ণ নিয়ন্ত্রণ এবং কর্তৃত্ব রয়েছে। রেফারি চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত নেন।
- স্টার্টার: রেফারি সাঁতারুদের তার কাছে হস্তান্তর করার সময় থেকে দৌড় শুরু হওয়া পর্যন্ত স্টার্টারের সাঁতারুদের উপর সম্পূর্ণ নিয়ন্ত্রণ থাকে।
- ক্লার্ক অফ কোর্স: ক্লার্ক অফ কোর্স (যাকে "বুলপেন"ও বলা হয়) প্রতিটি ইভেন্টের আগে সাঁতারুদের একত্রিত করে এবং তাদের সময়ের উপর ভিত্তি করে সাঁতারুদের হিটে সংগঠিত ("সিডিং") করার জন্য দায়ী।
- টাইমকিপার: প্রতিটি টাইমকিপার তার নির্ধারিত লেনে সাঁতারুদের সময় নেয়।
- ইন্সপেক্টর অফ টার্নস: পুলের প্রতিটি প্রান্তে এক বা একাধিক লেনে একজন ইন্সপেক্টর অফ টার্নস নিযুক্ত থাকেন।
- জাজ অফ স্ট্রোক: জাজ অফ স্ট্রোক পুলের প্রতিটি পাশে অবস্থান করেন। তারা পুল জুড়ে সাঁতারুদের সামনে-পিছনে সাঁতার কাটার সময় অনুসরণ করেন এবং ইভেন্টের জন্য নির্ধারিত সাঁতারের ধরন সম্পর্কিত নিয়মগুলি পালিত হচ্ছে কিনা তা নিশ্চিত করেন এবং টার্ন ইন্সপেক্টরদের সহায়তা করার জন্য টার্ন এবং ফিনিশ наблюда করেন।
- ফিনিশ জাজ: ফিনিশ জাজ সমাপ্তির ক্রম নির্ধারণ করেন এবং সাঁতারুরা নিয়ম অনুসারে সমাপ্ত করছে কিনা তা নিশ্চিত করেন (ব্রেস্টস্ট্রোক এবং বাটারফ্লাইয়ের জন্য একসাথে দুটি হাত, ব্যাকস্ট্রোকের জন্য পিঠে, ইত্যাদি)
- সাঁতারের পোশাক
- বিভিন্ন প্রতিযোগিতামূলক সাঁতারের ধরনে অল্প কিছু সরঞ্জাম ব্যবহৃত হয়, যার মধ্যে রয়েছে: সাঁতারের পোশাক, সাঁতারের টুপি, চশমা, সাঁতারের ফিন, ড্র্যাগ স্যুট, হ্যান্ড প্যাডল, কিকবোর্ড, পুল বয়, অ্যাঙ্কেল ব্যান্ড, স্নরকেল।
- একটি টেনিস ম্যাচ প্রতিটি পাশে একজন খেলোয়াড় – একটি একক ম্যাচ – বা প্রতিটি পাশে দুজন খেলোয়াড় – একটি দ্বৈত ম্যাচ – দ্বারা খেলা যেতে পারে। আয়তাকার কোর্টে একটি বেস লাইন (পিছনে), সার্ভিস এলাকা (নেটের ঠিক ওপারে দুটি স্থান যেখানে একটি সফল সার্ভ অবতরণ করতে হবে) এবং উভয় পাশে দুটি ট্রাম লাইন থাকে। একটি একক ম্যাচ মানে আপনি ভেতরের পাশের ট্রাম লাইন ব্যবহার করবেন এবং একটি দ্বৈত ম্যাচ মানে আপনি বাইরের ট্রাম লাইন ব্যবহার করবেন।
- একটি কোর্ট ঘাস, কাদামাটি, শক্ত পৃষ্ঠ এবং কার্পেট সহ চারটি প্রধান পৃষ্ঠে খেলা যেতে পারে। প্রতিটি টুর্নামেন্ট একটি পৃষ্ঠের ধরন বেছে নেবে এবং সর্বত্র তার সাথে লেগে থাকবে। সরঞ্জামের ক্ষেত্রে যা প্রয়োজন তা হল প্রত্যেকের জন্য একটি তারযুক্ত র‍্যাকেট এবং একটি টেনিস বল।

- টেনিসের নিয়মাবলী
- সার্ভারকে তখন বেস লাইনের বিকল্প পাশ থেকে প্রতিটি পয়েন্ট সার্ভ করতে হবে। তাদের সার্ভ আঘাত করার আগে কোনো সময়েই সার্ভারের পা কোর্টের বেসলাইনের সামনে চলে যাবে না।
- যদি সার্ভার তাদের প্রথম সার্ভে সফল না হয়, তারা দ্বিতীয় সার্ভের সুবিধা নিতে পারে। যদি তারা আবার তাদের দ্বিতীয় সার্ভেও সফল না হয় তবে একটি ডাবল ফল্ট ঘোষণা করা হবে এবং পয়েন্ট হারাবে।
- যদি সার্ভার নেটে আঘাত করে কিন্তু বলটি তবুও সার্ভিস এলাকায় চলে যায় তবে লেট ঘোষণা করা হয় এবং তারা কোনো জরিমানা ছাড়াই সেই সার্ভটি আবার নিতে পারে। যদি বলটি নেটে আঘাত করে এবং সার্ভিস এলাকায় যেতে ব্যর্থ হয় তবে আউট ঘোষণা করা হয় এবং তারা সেই সার্ভটি হারায়।
- রিসিভার সার্ভ গ্রহণের সময় যেখানে ইচ্ছা সেখানে দাঁড়াতে পারে। যদি সার্ভ বাউন্স না করেই বল আঘাত করা হয় তবে সার্ভার পয়েন্ট পাবে।
- একবার সার্ভ করা হয়ে গেলে খেলোয়াড়দের মধ্যে শটের সংখ্যা সীমাহীন হতে পারে। প্রতিপক্ষ স্কোরিং এলাকায় এটি ফেরত দিতে ব্যর্থ হলে বল আঘাত করে পয়েন্ট জয় করা হয়।
- পয়েন্ট 15, 30 এবং 40 স্কোরে দেওয়া হয়। 15 1 পয়েন্ট প্রতিনিধিত্ব করে, 30 = 2 এবং 40 = 3।
- যদি কোনো খেলোয়াড় নেট স্পর্শ করে, তার প্রতিপক্ষকে বিভ্রান্ত করে বা কোনোভাবে বাধা দেয় তবে তারা স্বয়ংক্রিয়ভাবে পয়েন্ট হারায়।
- বলটি লাইনের যে কোনো অংশে আঘাত করতে পারে যাতে পয়েন্টটি ইন বলা হয়, লাইনের বাইরে এবং বলটি আউট।
- একজন খেলোয়াড় পয়েন্ট হারায় যদি তারা কোর্টের সঠিক এলাকায় বলটি ফেরত দিতে ব্যর্থ হয়, নেটে আঘাত করে এবং প্রতিপক্ষের এলাকায় না যায় বা তাদের অর্ধে বলটি দুবার বাউন্স হওয়ার আগে ফেরত দিতে ব্যর্থ হয়।
- বেশিরভাগ পেশাদার খেলা এবং কিছু অপেশাদার প্রতিযোগিতায়, একজন তত্ত্বাবধায়ক প্রধান বিচারক বা চেয়ার আম্পায়ার (সাধারণত সহজভাবে আম্পায়ার হিসাবে উল্লেখ করা হয়) থাকেন, যিনি কোর্টের একপাশে একটি উঁচু চেয়ারে বসেন। আম্পায়ারের তথ্যগত নির্ধারণ করার সম্পূর্ণ কর্তৃত্ব রয়েছে। আম্পায়ারকে লাইন জাজদের দ্বারা সহায়তা করা যেতে পারে, যারা বলটি কোর্টের প্রয়োজনীয় অংশের মধ্যে পড়েছে কিনা তা নির্ধারণ করেন এবং যারা ফুট ফল্টও ঘোষণা করেন। একটি নেট জাজও থাকতে পারে যিনি নির্ধারণ করেন যে সার্ভের সময় বলটি নেট স্পর্শ করেছে কিনা। আম্পায়ারের লাইন জাজ বা নেট জাজের সিদ্ধান্ত বাতিল করার অধিকার রয়েছে ر। আম্পায়ার নিশ্চিত হন যে একটি স্পষ্ট ভুল হয়েছে।
- রেফারি, যিনি সাধারণত কোর্টের বাইরে অবস্থান করেন, টেনিস নিয়ম সম্পর্কে চূড়ান্ত কর্তৃত্ব। যখন একজন খেলোয়াড় বা দলের অধিনায়ক দ্বারা কোর্টে ডাকা হয়, রেফারি আম্পায়ারের সিদ্ধান্ত বাতিল করতে পারেন যদি টেনিস নিয়ম লঙ্ঘিত হয় (আইনের প্রশ্ন) কিন্তু তথ্যের প্রশ্নে আম্পায়ারের সিদ্ধান্ত পরিবর্তন করতে পারেন না। তবে, যদি রেফারি খেলার সময় কোর্টে থাকেন, রেফারি আম্পায়ারের সিদ্ধান্ত বাতিল করতে পারেন। (এটি শুধুমাত্র ডেভিস কাপ বা ফেড কাপ ম্যাচে ঘটবে, বিশ্ব গ্রুপ স্তরে নয়, যখন অ-নিরপেক্ষ দেশের একজন চেয়ার আম্পায়ার চেয়ারে থাকেন)।
- বল ছেলে এবং মেয়েরা বল পুনরুদ্ধার করতে, খেলোয়াড়দের কাছে পাস করতে এবং খেলোয়াড়দের তাদের তোয়ালে হস্তান্তর করতে নিযুক্ত হতে পারে। তাদের কোনো বিচারিক ভূমিকা নেই। বিরল ঘটনায় (যেমন, যদি তারা আহত হয় বা যদি তারা বাধা সৃষ্টি করে), আম্পায়ার তাদের কাছে প্রকৃতপক্ষে কী ঘটেছে তার একটি বিবৃতি চাইতে পারেন। আম্পায়ার সিদ্ধান্ত নেওয়ার সময় তাদের বিবৃতি বিবেচনা করতে পারেন। কিছু লীগে, বিশেষত জুনিয়র লীগে, খেলোয়াড়রা নিজেরাই কল করে, একে অপরকে সৎ হতে বিশ্বাস করে। অনেক স্কুল এবং বিশ্ববিদ্যালয় স্তরের ম্যাচে এটি হয়। তবে, রেফারি বা রেফারির সহকারীকে খেলোয়াড়ের অনুরোধে কোর্টে ডাকা যেতে পারে এবং রেফারি বা সহকারী খেলোয়াড়ের কল পরিবর্তন করতে পারেন।

- কোর্টে কোচিং
- সাম্প্রতিক একটি নিয়ম পরিবর্তন হল ম্যাচের সময় সীমিত ভিত্তিতে কোর্টে কোচিংয়ের অনুমতি দেওয়া। এটি 2009 সালে মহিলাদের টেনিসে WTA ট্যুর ইভেন্টের জন্য চালু করা হয়েছে এবং খেলোয়াড়কে প্রতি সেটে একবার তার কোচের অনুরোধ করার অনুমতি দেয়।
- 4 টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যাম
- উইম্বলডন
- ইউএস ওপেন
- ফ্রেঞ্চ ওপেন
- অস্ট্রেলিয়ান ওপেন
- এটি প্রতি বছরের প্রথম প্রধান স্ল্যাম কারণ এটি প্রতি বছর জানুয়ারিতে অস্ট্রেলিয়ার মেলবোর্নের মেলবোর্ন পার্কে অনুষ্ঠিত হয়। এটি মূলত প্রথমবার 1905 সালে মেলবোর্নের ওয়্যারহাউসম্যানস ক্রিকেট গ্রাউন্ডে খেলা হয়েছিল। এই টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যামকে অন্য সমস্তগুলির থেকে যা আলাদা করে তা হল এর নিয়মিত উচ্চ উপস্থিতি।
- "সেট অনুযায়ী স্কোর" বাজি দেওয়া হয়। লাইনে, সংশ্লিষ্ট কলামগুলির শিরোনাম 2:0, 2:1, ইত্যাদি।
- টেনিস কোর্ট কভারেজ ডেটা শুধুমাত্র তথ্যের উদ্দেশ্যে। কভারেজে পরিবর্তনের ক্ষেত্রে, সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে।
- A. যদি ম্যাচ শুরুর আগে ঘোষিত অংশগ্রহণকারীদের একজনকে প্রতিস্থাপন করা হয়, তবে এই ইভেন্টের বাজি ফেরতযোগ্য (দলগত প্রতিযোগিতা ছাড়া)। দলগত প্রতিযোগিতায়, যদি কোনো কারণে এক বা একাধিক প্রতিযোগীকে প্রতিস্থাপন করা হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। দ্বৈত ম্যাচে, যদি জোড়ার গঠন উল্লেখ করা থাকে, অংশগ্রহণকারীদের একজনের প্রতিস্থাপনের ক্ষেত্রে, জয়ের হিসাব একের সমান সহগ দিয়ে করা হয়, কিন্তু যদি গঠন উল্লেখ না থাকে, বাজি বৈধ থাকে।
- B. যদি কারণটি হয় অযোগ্যতা (যেকোনো কারণে) বা খেলোয়াড়ের খেলতে অস্বীকৃতি, তবে ইতিমধ্যে খেলা এবং সম্পন্ন বাজি বলবৎ থাকবে। অন্যান্য সমস্ত বাজি ফেরতযোগ্য, স্পষ্ট ফলাফল সত্ত্বেও।
- অন্যান্য ইভেন্ট
- C. নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে বাজি বহাল থাকবে:
- কোর্ট কভারেজ পরিবর্তন;
- ভেন্যু পরিবর্তন;
- ইনডোর কোর্টকে ওপেন কোর্ট দিয়ে প্রতিস্থাপন।
- চ. যে সকল ইভেন্টে ফলাফলের 2টি ভিন্নতা দেওয়া হয়, কিন্তু ফলাফলের আরেকটি ভিন্নতাও অনুমোদিত, সেখানে এই ইভেন্টের সমস্ত বাজি ফেরতযোগ্য (জয়ের হিসাব একের সমান সহগ দিয়ে করা হয়)। উদাহরণস্বরূপ, "খেলোয়াড় প্রথমে কম্পিউটার রিপ্লে ব্যবহার করবে" ইভেন্টে বাজি, যে টেনিস খেলোয়াড় প্রথমে কম্পিউটার রিপ্লে ব্যবহারের অধিকার ব্যবহার করবে তাকে নাম দিতে প্রস্তাব করা হয়। যদি উভয় টেনিস খেলোয়াড় কম্পিউটার রিপ্লে ব্যবহার না করে, তাহলে বাজিতে জয়ের সম্ভাবনা '1' ধরা হয়।
- ব্যাডমিন্টন নিয়মাবলী
- ব্যাডমিন্টনের উদ্দেশ্য হল শাটলককে নেটের উপর দিয়ে মেরে নির্ধারিত কোর্ট এলাকায় পড়ানো। যদি আপনার প্রতিপক্ষ শাটলকক ফেরত পাঠাতে সক্ষম হয় তবে একটি র‍্যালি হয়। যদি আপনি এই র‍্যালি জিতেন অর্থাৎ আপনার প্রতিপক্ষকে শাটলকক আউট বা নেটে মারতে বাধ্য করেন তবে আপনি একটি পয়েন্ট জিতেন। একটি সেট জিততে আপনাকে 21 পয়েন্ট জিততে হবে এবং বেশিরভাগ ম্যাচ 3 সেটের মধ্যে সেরা হয়। উভয় সার্ভে পয়েন্ট জেতা যায়।

- ব্যাডমিন্টনের দুটি রূপ আছে, একক এবং দ্বৈত (মিশ্র দ্বৈতও খেলা সম্ভব)। প্রতিটি খেলোয়াড় একটি স্ট্রিংযুক্ত র‍্যাকেট (টেনিস র‍্যাকেটের মতো কিন্তু মাথা ছোট) এবং একটি শাটলকক ব্যবহার করতে পারে। শাটলককটি নিচের দিকে অর্ধেক গোলাকার বল এবং উপরের দিকে পালকের মতো পদার্থ দ্বারা গঠিত। আপনি কেবল শাটলককের নিচের অংশে আঘাত করতে পারেন এবং মাধ্যাকর্ষণের কারণে বলের দিক সর্বদা নিচের দিকে ফিরে আসবে। আপনি শাটলককটি মাটিতে পড়া বা নেটের উপর দিয়ে যাওয়ার আগে কেবল একবার আঘাত করতে পারেন।
- কোর্টের প্রস্থ 6.1মিটার এবং দৈর্ঘ্য 13.4মিটার। আয়তাকার কোর্টের মাঝখানে একটি নেট রয়েছে যা 1.55মিটার উচ্চতায় থাকে। কোর্টের প্রতিটি পাশে দুটি ট্রাম লাইন রয়েছে। ভিতরের লাইনগুলি একক ম্যাচের সীমানা হিসেবে ব্যবহৃত হয় enquanto বাইরের লাইন দ্বৈত ম্যাচের জন্য ব্যবহৃত হয়।
- আপনি যখন সফলভাবে শাটলককে নেটের উপর দিয়ে মেরে প্রতিপক্ষের কোর্টে তাদের আঘাত করার আগে ফেলান তখন একটি পয়েন্ট স্কোর হয়। আপনার প্রতিপক্ষ শাটলককে নেটে বা সীমানার বাইরে মারলে также একটি পয়েন্ট পাওয়া যায়।
- ব্যাডমিন্টনের নিয়মাবলী
- একটি অফিসিয়াল ম্যাচ অবশ্যই সঠিক কোর্টের মাত্রায় ইন্ডোরে খেলতে হবে। মাত্রাগুলি 6.1মিটার বাই 13.4মিটার, নেটটি কোর্টের মাঝখান দিয়ে অবস্থিত এবং 1.55মিটারে সেট করা হয়।
- পয়েন্ট স্কোর করতে শাটলককটি প্রতিপক্ষের কোর্টের সীমানার মধ্যে আঘাত করতে হবে।
- যদি শাটলককটি নেটে আঘাত করে বা বাইরে পড়ে তবে আপনার প্রতিপক্ষকে একটি পয়েন্ট দেওয়া হয়।
- খেলোয়াড়দের অবশ্যই নেটের উপর দিয়ে তির্যকভাবে তাদের প্রতিপক্ষের দিকে সার্ভ করতে হবে। পয়েন্ট জেতার সাথে সাথে সার্ভিং স্টেশনগুলি একপাশ থেকে অন্যপাশে চলে যায়। কোন দ্বিতীয় সার্ভ নেই তাই যদি আপনার প্রথম সার্ভ আউট হয় তবে আপনার প্রতিপক্ষ পয়েন্ট জেতে।
- একটি সার্ভ অবশ্যই আন্ডারআর্মে এবং সার্ভারের কোমরের নিচে আঘাত করতে হবে। কোন ওভারআর্ম সার্ভ অনুমোদিত নয়।
- একবার শাটলকক 'লাইভ' হলে একজন খেলোয়াড় ইচ্ছামতো কোর্টের চারপাশে চলাচল করতে পারে। তাদের খেলার এলাকার বাইরে থেকে শাটলককে আঘাত করার অনুমতি রয়েছে।
- যদি একজন খেলোয়াড় তাদের শরীরের কোনও অংশ বা র‍্যাকেট দিয়ে নেট স্পর্শ করে তবে এটি একটি ফল্ট বলে গণ্য হয় এবং তাদের প্রতিপক্ষ পয়েন্ট পায়।
- একটি ফল্ট তখনও বলা হয় যদি একজন খেলোয়াড় ইচ্ছাকৃতভাবে তাদের প্রতিপক্ষকে বিভ্রান্ত করে, শাটলককটি র‍্যাকেটে আটকে গিয়ে ছুড়ে ফেলা হয়, শাটলককটিতে দুবার আঘাত করা হয় বা যদি খেলোয়াড় ব্যাডমিন্টনের আইন লঙ্ঘন করতে থাকে।
- যদি কোনও অপ্রত্যাশিত বা আকস্মিক পরিস্থিতি উদ্ভূত হয় তবে রেফারি 'লেট' ডাকতে পারেন। এর মধ্যে শাটলককটি বাজিতে আটকে যাওয়া, সার্ভার পালাক্রমের বাইরে সার্ভ করা, একজন খেলোয়াড় প্রস্তুত না থাকা বা এমন সিদ্ধান্ত যা খুব কাছাকাছি বলে ডাকা যায় না।
- যদি একজন খেলোয়াড় দ্বারা আইনগুলি ক্রমাগত ভঙ্গ করা হয় তবে রেফারির সেই খেলোয়াড়ের পয়েন্ট কাটার ক্ষমতা থাকে এবং অবিরাম ফাউলের জন্য সেট বা এমনকি ম্যাচ বাজেয়াপ্ত করা হয়।
- যদি ঘোষিত অংশগ্রহণকারীদের একজনকে ম্যাচ শুরুর আগে অন্য দ্বারা প্রতিস্থাপিত করা হয়, সমস্ত বাজি ফেরতযোগ্য।
- PREFACE
- দাবা আইনগুলি খেলার সময় উদ্ভুত হতে পারে এমন সমস্ত সম্ভাব্য পরিস্থিতি কভার করতে পারে না, বা সমস্ত প্রশাসনিক প্রশ্ন নিয়ন্ত্রণ করতে পারে না। যেখানে মামলাগুলি আইনের একটি ধারা দ্বারা সুনির্দিষ্টভাবে নিয়ন্ত্রিত

হয় না, সেখানে আইনে আলোচিত অনুরূপ পরিস্থিতি অধ্যয়ন করে সঠিক সিদ্ধান্তে পৌঁছানো সম্ভব হওয়া উচিত। আইনগুলি ধরে নেয় যে আরবিটারদের প্রয়োজনীয় দক্ষতা, সঠিক বিচার এবং নিখুঁত বস্তুনিষ্ঠতা রয়েছে। অত্যন্ত বিস্তারিত নিয়ম আরবিটারকে তার বিচারের স্বাধীনতা থেকে বঞ্চিত করতে পারে এবং এইভাবে ন্যায়বিচার, যুক্তি এবং বিশেষ কারণগুলির দ্বারা নির্ধারিত একটি সমস্যার সমাধান খুঁজে পেতে তাকে বাধা দিতে পারে।

- FIDE সমস্ত দাবা খেলোয়াড় এবং ফেডারেশনগুলিকে এই দৃষ্টিভঙ্গি গ্রহণ করার জন্য আবেদন করে। একটি সদস্য ফেডারেশন আরও বিস্তারিত নিয়ম প্রবর্তন করতে স্বাধীন যদি তারা:
- ক. কোনওভাবেই অফিসিয়াল FIDE দাবা আইনের সাথে দ্বন্দ্ব না করে, এবং
- খ. সংশ্লিষ্ট ফেডারেশনের অঞ্চলে সীমাবদ্ধ থাকে, এবং
- BASIC RULES OF PLAY
- 1.2 প্রতিটি খেলোয়াড়ের উদ্দেশ্য হল প্রতিপক্ষের রাজাকে 'আক্রমণের অধীনে' এমনভাবে রাখা যাতে প্রতিপক্ষের কোনও বৈধ চাল না থাকে। যে খেলোয়াড় এই লক্ষ্য অর্জন করে তাকে বলা হয় প্রতিপক্ষের রাজাকে 'চেকমেট' করেছে এবং খেলাটি জিতেছে। নিজের রাজাকে আক্রমণের অধীনে রেখে দেওয়া, নিজের রাজাকে আক্রমণের মুখে প্রকাশ করা এবং প্রতিপক্ষের রাজাকে 'দখল' করাও অনুমোদিত নয়। যে প্রতিপক্ষের রাজা চেকমেট হয়েছে সে খেলাটি হেরেছে।
- ধারা 2: দাবা বোর্ডে গুটিগুলির প্রাথমিক অবস্থান
- 2.1 দাবা বোর্ডটি 64 সমান বর্গক্ষেত্রের একটি 8 x 8 গ্রিড দ্বারা গঠিত যা পর্যায়ক্রমে হালকা ('সাদা' বর্গ) এবং গাঢ় ('কালো' বর্গ)। দাবা বোর্ডটি খেলোয়াড়দের মধ্যে এমনভাবে স্থাপন করা হয় যাতে খেলোয়াড়ের ডানদিকে নিকটতম কোণার বর্গটি সাদা হয়।
- এই গুটিগুলি নিম্নরূপ:
- একটি সাদা রাজা
- একটি কালো রাজা
- একটি সাদা রানী
- একটি কালো রানী
- দুটি সাদা রুক
- দুটি কালো রুক
- দুটি সাদা বিশপ
- দুটি কালো বিশপ
- দুটি সাদা নাইট
- দুটি কালো নাইট
- আটটি সাদা পন
- আটটি কালো পন
- 2.3 দাবা বোর্ডে গুটিগুলির প্রাথমিক অবস্থান নিম্নরূপ:
- 2.4 বর্গক্ষেত্রের আটটি উল্লম্ব কলামকে 'ফাইল' বলা হয়।
- বর্গক্ষেত্রের আটটি অনুভূমিক সারিকে 'র‍্যাঙ্ক' বলা হয়। একই রঙের বর্গক্ষেত্রের একটি সরল রেখা, যা বোর্ডের এক প্রান্ত থেকে সংলগ্ন প্রান্ত পর্যন্ত চলে, তাকে 'ডায়াগোনাল' বলা হয়।
- ধারা 3: গুটিগুলির চাল

- 3.1 একই রঙের একটি গুটি দ্বারা দখল করা বর্গক্ষেত্রে একটি গুটি সরানো অনুমোদিত নয়। যদি একটি গুটি প্রতিপক্ষের গুটি দ্বারা দখল করা বর্গক্ষেত্রে চলে যায় তবে পরেরটি একই চালের অংশ হিসেবে দখল করা হয় এবং দাবা বোর্ড থেকে সরানো হয়। একটি গুটি প্রতিপক্ষের একটি গুটিকে আক্রমণ করেছে বলা হয় যদি গুটিটি 3.2 থেকে 3.8 পর্যন্ত ধারাগুলি অনুসারে সেই বর্গক্ষেত্রে দখল করতে পারে। একটি গুটি একটি বর্গক্ষেত্র আক্রমণ করে বলে গণ্য হয়, এমনকি যদি সেই গুটিটি সেই বর্গক্ষেত্রে সরতে বাধা থাকে কারণ এটি তখন নিজের রঙের রাজাকে আক্রমণের অধীনে রেখে যাবে বা রাখবে।
- 3.2 বিশপ যে কোনও বর্গক্ষেত্রে তার অবস্থানের ডায়াগোনাল বরাবর সরতে পারে।
- 3.3 রুক যে কোনও বর্গক্ষেত্রে তার অবস্থানের ফাইল বা র‍্যাঙ্ক বরাবর সরতে পারে।
- 3.4 রানী যে কোনও বর্গক্ষেত্রে তার অবস্থানের ফাইল, র‍্যাঙ্ক বা ডায়াগোনাল বরাবর সরতে পারে।
- 3.5 এই চালগুলি করার সময় বিশপ, রুক বা রানী কোনও মধ্যবর্তী গুটির উপর দিয়ে সরতে পারবে না।
- 3.6 নাইট তার অবস্থানের নিকটতম বর্গক্ষেত্রগুলির একটিতে সরতে পারে তবে একই র‍্যাঙ্ক, ফাইল বা ডায়াগোনালে নয়।
- ক. পনটি তার সামনের দিকে একই ফাইলে অবিলম্বে খালি বর্গক্ষেত্রে এগিয়ে যেতে পারে, অথবা
- খ. তার প্রথম চালে পনটি 3.7.ক এর মতো সরতে পারে অথবা বিকল্পভাবে এটি একই ফাইল বরাবর দুটি বর্গক্ষেত্র এগিয়ে যেতে পারে যদি উভয় বর্গক্ষেত্রই খালি থাকে, অথবা
- গ. পনটি প্রতিপক্ষের গুটি দ্বারা দখল করা একটি বর্গক্ষেত্রে সরতে পারে, যা সংলগ্ন ফাইলে তার সামনে তির্যকভাবে রয়েছে, সেই গুটিটি দখল করে।
- ঘ. একটি পন একটি বর্গক্ষেত্র আক্রমণ করছে যা প্রতিপক্ষের পন দ্বারা অতিক্রম করা হয়েছে যা তার মূল বর্গক্ষেত্র থেকে এক চালে দুটি বর্গক্ষেত্র অগ্রসর হয়েছে, সেই প্রতিপক্ষের পনটিকে দখল করতে পারে যেন পরেরটি কেবল একটি বর্গক্ষেত্র সরানো হয়েছিল। এই দখল কেবল এই অগ্রগতির পরবর্তী চালে বৈধ এবং এটিকে 'এন পাসান' দখল বলা হয়।
- 3.8 ক. রাজাকে সরানোর দুটি ভিন্ন উপায় রয়েছে:
- i. প্রতিপক্ষের এক বা একাধিক গুটি দ্বারা আক্রান্ত নয় এমন কোনও সংলগ্ন বর্গক্ষেত্রে সরিয়ে অথবা 'ক্যাসলিং' দ্বারা।
- এটি খেলোয়াড়ের প্রথম র‍্যাঙ্ক বরাবর রাজা এবং একই রঙের যেকোনও রুকের একটি চাল, যা রাজার একক চাল হিসেবে গণনা করা হয় এবং নিম্নরূপে সম্পাদিত হয়:
- ii. রাজাকে তার মূল বর্গক্ষেত্র থেকে তার মূল বর্গক্ষেত্রের রুকের দিকে দুটি বর্গক্ষেত্র স্থানান্তরিত করা হয়, তারপরে সেই রুকটিকে রাজা যে বর্গক্ষেত্রটি সবেমাত্র অতিক্রম করেছে সেখানে স্থানান্তরিত করা হয়।
- সাদা কিংসাইড ক্যাসলিংয়ের আগে।
- কালো কুইনসাইড ক্যাসলিংয়ের আগে। সাদা কিংসাইড ক্যাসলিংয়ের পরে।
- কালো কুইনসাইড ক্যাসলিংয়ের পরে।
- সাদা কুইনসাইড ক্যাসলিংয়ের আগে।
- কালো কিংসাইড ক্যাসলিংয়ের আগে। সাদা কুইনসাইড ক্যাসলিংয়ের পরে।
- খ. (1) ক্যাসল করার অধিকার হারিয়ে গেছে:
- [ক] যদি রাজা ইতিমধ্যে সরানো হয়েছে, অথবা
- [খ] এমন একটি রুকের সাথে যা ইতিমধ্যে সরানো হয়েছে।
- (2) ক্যাসলিং সাময়িকভাবে প্রতিরোধিত:

- [ক] যদি যে বর্গক্ষেত্রে রাজা দাঁড়িয়ে আছে, বা যে বর্গক্ষেত্রটি তাকে অতিক্রম করতে হবে, বা যে বর্গক্ষেত্রটি তাকে দখল করতে হবে, তা প্রতিপক্ষের এক বা একাধিক গুটি দ্বারা আক্রান্ত হয়, অথবা
- [খ] যদি রাজা এবং যে রুকের সাথে ক্যাসলিং করতে হবে তার মধ্যে কোনও গুটি থাকে।
- 3.9 রাজাকে 'চেকের মধ্যে' বলা হয় যদি এটি প্রতিপক্ষের এক বা একাধিক গুটি দ্বারা আক্রান্ত হয়, এমনকি যদি সেই গুটিগুলি সেই বর্গক্ষেত্রে সরতে বাধা থাকে কারণ তারা তখন তাদের নিজের রাজাকে চেকের মধ্যে রেখে যাবে বা রাখবে। কোনও গুটি সরানো যাবে না যা একই রঙের রাজাকে চেকের মুখে প্রকাশ করবে বা সেই রাজাকে চেকের মধ্যে রেখে যাবে।
- ধারা 4: গুটি সরানোর কাজ
- 4.1 প্রতিটি চাল কেবল এক হাত দিয়ে করতে হবে।
- 4.2 যদি তিনি প্রথমে তার উদ্দেশ্য প্রকাশ করেন (উদাহরণস্বরূপ „j'adoube" বা "I adjust" বলে), তবে চাল দেওয়ার অধিকারী খেলোয়াড় তাদের বর্গক্ষেত্রে এক বা একাধিক গুটি সামঞ্জস্য করতে পারেন।
- 4.3 ধারা 4.2-এ প্রদত্ত ব্যতীত, যদি চাল দেওয়ার অধিকারী খেলোয়াড় দাবা বোর্ডে ইচ্ছাকৃতভাবে স্পর্শ করেন:
- ক. তার নিজের এক বা একাধিক গুটি, তাকে প্রথম স্পর্শ করা গুটিটি সরাতে হবে যা সরানো যেতে পারে
- খ. তার প্রতিপক্ষের এক বা একাধিক গুটি, তাকে প্রথম স্পর্শ করা গুটিটি দখল করতে হবে যা দখল করা যেতে পারে
- গ. প্রতিটি রঙের একটি গুটি, তাকে তার গুটি দিয়ে প্রতিপক্ষের গুটিটি দখল করতে হবে অথবা, যদি এটি বেআইনি হয়, তবে প্রথম স্পর্শ করা গুটিটি সরাতে বা দখল করতে হবে যা সরানো বা দখল করা যেতে পারে। যদি এটি অস্পষ্ট হয় যে খেলোয়াড়ের নিজের গুটি বা তার প্রতিপক্ষের গুটি প্রথমে স্পর্শ করা হয়েছিল, তবে খেলোয়াড়ের নিজের গুটিকে তার প্রতিপক্ষের আগে স্পর্শ করা বলে গণ্য করা হবে।
- 4.4 যদি চাল দেওয়ার অধিকারী একজন খেলোয়াড়:
- ক. ইচ্ছাকৃতভাবে তার রাজা এবং রুক স্পর্শ করেন তাকে সেই দিকে ক্যাসল করতে হবে যদি এটি করা বৈধ হয়
- খ. ইচ্ছাকৃতভাবে একটি রুক স্পর্শ করেন এবং তারপরে তার রাজা, তাকে সেই চালে সেই দিকে ক্যাসল করার অনুমতি নেই এবং পরিস্থিতি ধারা 4.3.ক দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হবে
- গ. ক্যাসল করার ইচ্ছায়, রাজা বা রাজা এবং রুক একই সময়ে স্পর্শ করেন, তবে সেই দিকে ক্যাসলিং বেআইনি, খেলোয়াড়কে তার রাজা দিয়ে আরেকটি বৈধ চাল দিতে হবে (যার মধ্যে অন্য দিকে ক্যাসলিং অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে)। যদি রাজার কোনও বৈধ চাল না থাকে, তবে খেলোয়াড় যে কোনও বৈধ চাল দিতে স্বাধীন
- 4.5 যদি স্পর্শ করা কোনও গুটি সরানো বা দখল করা না যায়, তবে খেলোয়াড় যে কোনও বৈধ চাল দিতে পারেন।
- 4.6 যখন একটি বৈধ চাল বা বৈধ চালের অংশ হিসেবে একটি গুটি একটি বর্গক্ষেত্রে ছেড়ে দেওয়া হয়, তখন এই চালে এটি অন্য বর্গক্ষেত্রে সরানো যাবে না। তখন চালটি নিম্নরূপে সম্পন্ন হয়েছে বলে গণ্য হয়:
- ক. দখলের ক্ষেত্রে, যখন দখল করা গুটিটি দাবা বোর্ড থেকে সরানো হয়েছে এবং খেলোয়াড়, তার নিজের গুটি তার নতুন বর্গক্ষেত্রে স্থাপন করে, এই দখলকারী গুটিটি তার হাত থেকে ছেড়ে দিয়েছেন
- খ. ক্যাসলিংয়ের ক্ষেত্রে, যখন খেলোয়াড়ের হাত রাজা দ্বারা পূর্বে অতিক্রান্ত বর্গক্ষেত্রে রুকটি ছেড়ে দিয়েছে। যখন খেলোয়াড় তার হাত থেকে রাজাকে ছেড়ে দিয়েছেন, চালটি এখনও সম্পন্ন হয়নি, তবে খেলোয়াড়ের আর সেই দিকে ক্যাসলিং ব্যতীত অন্য কোনও চাল দেওয়ার অধিকার নেই, যদি এটি বৈধ হয়
- চালটিকে বৈধ বলা হয় যখন ধারা 3-এর সমস্ত প্রাসঙ্গিক প্রয়োজনীয়তা পূরণ করা হয়। যদি চালটি বৈধ না হয়, তবে ধারা 4.5 অনুসারে এর পরিবর্তে আরেকটি চাল দিতে হবে।

- 4.7 একজন খেলোয়াড় ধারা 4 লঙ্ঘনের বিরুদ্ধে তার প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে দাবি করার অধিকার হারায় যখন সে ইচ্ছাকৃতভাবে একটি গুটি স্পর্শ করে।
- ক. খেলাটি সেই খেলোয়াড় জিতবে যে তার প্রতিপক্ষের রাজাকে চেকমেট করেছে। এটি অবিলম্বে খেলাটি শেষ করে, শর্ত থাকে যে চেকমেট অবস্থান তৈরি করা চালটি একটি বৈধ চাল ছিল।
- ক. খেলাটি ড্র হয় যখন চাল দেওয়ার অধিকারী খেলোয়াড়ের কোনও বৈধ চাল থাকে না এবং তার রাজা চেকের মধ্যে থাকে না। খেলাটি 'স্টেলমেট'-এ শেষ হয়েছে বলা হয়। এটি অবিলম্বে খেলাটি শেষ করে, শর্ত থাকে যে স্টেলমেট অবস্থান তৈরি করা চালটি বৈধ ছিল।
- খ. খেলাটি ড্র হয় যখন এমন একটি অবস্থান উদ্ভূত হয় যেখানে কোনও খেলোয়াড়ই বৈধ চালের কোনও ধারা দিয়ে প্রতিপক্ষের রাজাকে চেকমেট করতে পারে না। খেলাটি 'ডেড পজিশন'-এ শেষ হয়েছে বলা হয়। এটি অবিলম্বে খেলাটি শেষ করে, শর্ত থাকে যে অবস্থান তৈরি করা চালটি বৈধ ছিল। (ধারা 9.6 দেখুন)
- COMPETITION RULES
- ধারা 6: দাবা ঘড়ি
- 6.1 'দাবা ঘড়ি' মানে দুটি সময় প্রদর্শন সহ একটি ঘড়ি, যা একে অপরের সাথে এমনভাবে সংযুক্ত যে তাদের মধ্যে কেবল একটি একবারে চলতে পারে। দাবা আইনে 'ঘড়ি' মানে দুটি সময় প্রদর্শনের একটি। প্রতিটি সময় প্রদর্শনের একটি 'পতাকা' থাকে। 'পতাকা পতন' মানে একজন খেলোয়াড়ের জন্য বরাদ্দকৃত সময়ের মেয়াদ শেষ হওয়া।
- ক. দাবা ঘড়ি ব্যবহার করার সময়, প্রতিটি খেলোয়াড়কে একটি নির্ধারিত সময়ের মধ্যে ন্যূনতম সংখ্যক চাল বা সমস্ত চাল দিতে হবে এবং/অথবা প্রতিটি চালের সাথে অতিরিক্ত সময় বরাদ্দ করা যেতে পারে। এই সমস্ত কিছু আগে থেকেই নির্দিষ্ট করতে হবে।
- খ. একটি সময়কালে একজন খেলোয়াড়ের সাশ্রয় করা সময় পরবর্তী সময়কালের জন্য তার উপলব্ধ সময়ে যোগ করা হয়, 'টাইম ডিলে' মোড ব্যতীত। টাইম ডিলে মোডে উভয় খেলোয়াড় একটি বরাদ্দকৃত 'প্রধান চিন্তার সময়' পান। প্রতিটি খেলোয়াড় প্রতিটি চালের সাথে একটি 'নির্দিষ্ট অতিরিক্ত সময়'-ও পান। নির্দিষ্ট সময় শেষ হওয়ার পরেই প্রধান সময়ের কাউন্টডাউন শুরু হয়। যদি খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সময় শেষ হওয়ার আগে তার ঘড়ি বন্ধ করে, তবে ব্যবহৃত নির্দিষ্ট সময়ের অনুপাত নির্বিশেষে প্রধান চিন্তার সময় পরিবর্তিত হয় না।
- 6.3 একটি পতাকা পড়ার পরপরই, ধারা 6.2 ক. এর প্রয়োজনীয়তাগুলি পরীক্ষা করতে হবে।
- খ. যদি একটি প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী একটি ভিন্ন ডিফল্ট সময় নির্দিষ্ট করে, তবে নিম্নলিখিত প্রযোজ্য হবে। যদি প্রাথমিকভাবে কোনও খেলোয়াড় উপস্থিত না থাকে, তবে যে খেলোয়াড়ের কাছে সাদা গুটি রয়েছে সে তার আগমন পর্যন্ত অতিবাহিত সমস্ত সময় হারাবে, যদি না প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী অন্যথায় নির্দিষ্ট করে বা আরবিটার অন্যথায় সিদ্ধান্ত নেন।
- খ. একজন খেলোয়াড়কে তার ঘড়ি সেই একই হাত দিয়ে বন্ধ করতে হবে যা দিয়ে সে তার চাল দিয়েছে। একজন খেলোয়াড়ের জন্য বোতামে আঙুল রাখা বা তার উপর 'হোভার' করা নিষিদ্ধ।
- গ. খেলোয়াড়দের অবশ্যই দাবা ঘড়ি সঠিকভাবে পরিচালনা করতে হবে। এটি জোরে আঘাত করা, এটি তুলে নেওয়া বা এটি ফেলে দেওয়া নিষিদ্ধ। অনুপযুক্ত ঘড়ি পরিচালনার জন্য ধারা 13.4 অনুসারে শাস্তি দেওয়া হবে।
- ঘ. যদি একজন খেলোয়াড় ঘড়ি ব্যবহার করতে অক্ষম হন, তবে খেলোয়াড় একটি সহায়ক নিয়োগ করতে পারেন, যিনি আরবিটারের কাছে গ্রহণযোগ্য হতে হবে, এই কাজটি সম্পাদন করার জন্য। তার ঘড়ি আরবিটার দ্বারা ন্যায্যভাবে সামঞ্জস্য করা হবে।
- 6.8 একটি পতাকা পড়া বলে গণ্য হয় যখন আরবিটার এই বিষয়টি পর্যবেক্ষণ করেন অথবা যখন উভয় খেলোয়াড় সেই প্রভাবের জন্য একটি বৈধ দাবি করেন।

- 6.9 ধারাগুলির মধ্যে একটি: 5.1.ক, 5.1.খ, 5.2.ক, 5.2.খ, 5.2.গ প্রযোজ্য ব্যতীত, যদি একজন খেলোয়াড় বরাদ্দকৃত সময়ের মধ্যে নির্ধারিত সংখ্যক চাল সম্পূর্ণ না করেন, তবে খেলোয়াড় খেলাটি হেরে যায়। তবে, খেলাটি ড্র হয়, যদি অবস্থানটি এমন হয় যে প্রতিপক্ষ কোনও সম্ভাব্য বৈধ চালের ধারা দিয়ে খেলোয়াড়ের রাজাকে চেকমেট করতে পারে না।
- ক. ঘড়ি দ্বারা দেওয়া প্রতিটি ইঙ্গিত কোনও স্পষ্ট ত্রুটির অনুপস্থিতিতে চূড়ান্ত বলে গণ্য হয়। একটি স্পষ্ট ত্রুটি সহ দাবা ঘড়ি প্রতিস্থাপন করতে হবে। আরবিটার ঘড়িটি প্রতিস্থাপন করবেন এবং প্রতিস্থাপন দাবা ঘড়িগুলিতে দেখানো সময় নির্ধারণ করার সময় তার সর্বোত্তম বিচার ব্যবহার করবেন।
- 6.11 যদি উভয় পতাকা পড়ে যায় এবং কোন পতাকা প্রথমে পড়েছিল তা নির্ধারণ করা অসম্ভব হয় তবে:
- 6.13 যদি একটি অনিয়ম ঘটে এবং/অথবা গুটিগুলি পূর্ববর্তী অবস্থানে পুনরুদ্ধার করতে হয়, তবে আরবিটার ঘড়িগুলিতে দেখানো সময় নির্ধারণ করতে তার সর্বোত্তম বিচার ব্যবহার করবেন। তিনি প্রয়োজনে ঘড়ির চাল কাউন্টারও সামঞ্জস্য করবেন।
- 6.14 পর্দা, মনিটর, বা প্রদর্শনী বোর্ড যা দাবা বোর্ডে বর্তমান অবস্থান, চাল এবং সম্পাদিত চালের সংখ্যা দেখায়, এবং ঘড়ি যা চালের সংখ্যাও দেখায়, খেলার হলে অনুমোদিত। তবে, খেলোয়াড় এই পদ্ধতিতে দেখানো তথ্যের উপর নির্ভর করে কেবল দাবি করতে পারবেন না।
- ধারা 7: অনিয়ম
- খ. ধারা 7.4.ক এর অধীনে গৃহীত পদক্ষেপের পরে, একজন খেলোয়াড়ের প্রথম দুটি বেআইনি চালের জন্য আরবিটার প্রতিটি ক্ষেত্রে তার প্রতিপক্ষকে দুই মিনিট অতিরিক্ত সময় দেবেন; একই খেলোয়াড়ের তৃতীয় বেআইনি চালের জন্য, আরবিটার এই খেলোয়াড়ের খেলাটি হেরে গেছে বলে ঘোষণা করবেন। তবে, খেলাটি ড্র হয় যদি অবস্থানটি এমন হয় যে প্রতিপক্ষ কোনও সম্ভাব্য বৈধ চালের ধারা দিয়ে খেলোয়াড়ের রাজাকে চেকমেট করতে পারে না।
- ধারা 8: চালের রেকর্ডিং
- 8.1 খেলার সময় প্রতিটি খেলোয়াড়কে সঠিক পদ্ধতিতে তার নিজের এবং প্রতিপক্ষের চালগুলি চালের পর চাল, যতটা সম্ভব স্পষ্টভাবে এবং পাঠযোগ্যভাবে, বীজগণিত নোটেশন (পরিশিষ্ট গ দেখুন) এ প্রতিযোগিতার জন্য নির্ধারিত স্কোরশিটে রেকর্ড করতে হবে।
- একজন খেলোয়াড় যদি চান তবে প্রতিপক্ষের চাল রেকর্ড করার আগে তার উত্তর দিতে পারেন। তাকে অন্য চাল দেওয়ার আগে তার পূর্ববর্তী চাল রেকর্ড করতে হবে।
- উভয় খেলোয়াড়কে স্কোরশিটে ড্রয়ের প্রস্তাব রেকর্ড করতে হবে। (পরিশিষ্ট গ.13 দেখুন) যদি একজন খেলোয়াড় স্কোর রাখতে অক্ষম হন, তবে খেলোয়াড় একটি সহায়ক নিয়োগ করতে পারেন, যিনি আরবিটারের কাছে গ্রহণযোগ্য হতে হবে, চালগুলি লেখার জন্য। তার ঘড়ি আরবিটার দ্বারা ন্যায্যভাবে সামঞ্জস্য করা হবে।
- 8.3 স্কোরশিটগুলি ইভেন্টের আয়োজকদের সম্পত্তি।
- 8.4 যদি কোনও পর্যায়ে একজন খেলোয়াড়ের ঘড়িতে পাঁচ মিনিটের কম সময় বাকি থাকে এবং প্রতিটি চালের সাথে 30 সেকেন্ড বা তার বেশি অতিরিক্ত সময় যোগ না থাকে, তবে সেই সময়ের বাকি অংশের জন্য তিনি ধারা 8.1 এর প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করতে বাধ্য নন। একটি পতাকা পড়ার পরপরই খেলোয়াড়কে দাবা বোর্ডে একটি গুটি সরানোর আগে তার স্কোরশিট সম্পূর্ণভাবে আপডেট করতে হবে।
- a. যদি কোনও খেলোয়াড়কে অনুচ্ছেদ 8.4 অনুযায়ী স্কোর রাখতে না হয়, তাহলে আরবিটার বা একজন সহকারীকে উপস্থিত থাকার এবং স্কোর রাখার চেষ্টা করা উচিত। এই ক্ষেত্রে, একটি ফ্ল্যাগ পড়ার সাথে সাথেই আরবিটার ঘড়িগুলি বন্ধ করবেন। তারপর উভয় খেলোয়াড়ই আরবিটারের বা প্রতিপক্ষের স্কোরশিট ব্যবহার করে তাদের স্কোরশিট আপডেট করবেন।

- b. যদি কেবল একজন খেলোয়াড়কে অনুচ্ছেদ 8.4 অনুযায়ী স্কোর রাখতে না হয়, তাকে অবশ্যই যেকোনও ফ্ল্যাগ পড়ার সাথে সাথেই দাবাবোর্ডে একটি গুটি সরানোর আগে তার স্কোরশিট সম্পূর্ণভাবে আপডেট করতে হবে। যদি এটি খেলোয়াড়ের চাল হয়, তবে সে তার প্রতিপক্ষের স্কোরশিট ব্যবহার করতে পারে, তবে চাল দেওয়ার আগে তা ফেরত দিতে হবে।
- a. একটি প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী নির্দিষ্ট করতে পারে যে খেলোয়াড়রা আরবিটারের সম্মতি ছাড়া নির্দিষ্ট সংখ্যক চালের কমে বা আদৌ কোনও ড্রতে সম্মত হতে পারবে না।
- b. যদি প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী ড্র চুক্তির অনুমতি দেয় তবে নিম্নলিখিতগুলি প্রযোজ্য:
- (2) ড্রয়ের প্রস্তাব প্রতিটি খেলোয়াড় তার স্কোরশিটে একটি প্রতীক দিয়ে নোট করবেন। (পরিশিষ্ট C.13 দেখুন)
- (3) অনুচ্ছেদ 9.2, 9.3 বা 10.2 এর অধীনে ড্রয়ের দাবি একটি ড্রয়ের প্রস্তাব হিসাবে বিবেচিত হবে।
- a. উপস্থিত হতে চলেছে, যদি সে প্রথমে তার চাল তার স্কোরশিটে লেখে এবং আরবিটারকে এই চালটি করার তার উদ্দেশ্য ঘোষণা করে, অথবা
- b. এইমাত্র উপস্থিত হয়েছে, এবং ড্রয়ের দাবিদার খেলোয়াড়ের চাল।
- (a) এবং (b) এর মতো অবস্থানগুলি একই হিসাবে বিবেচিত হয়, যদি একই খেলোয়াড়ের চাল হয়, একই ধরনের এবং রঙের গুটি একই বর্গক্ষেত্র দখল করে, এবং উভয় খেলোয়াড়ের সমস্ত গুটির সম্ভাব্য চাল একই হয়। অবস্থানগুলি একই নয় যদি এন পাসেন্টে ধরা যেত এমন একটি পন আর এই পদ্ধতিতে ধরা না যায়। যখন একটি রাজা বা একটি রুক সরাতে বাধ্য হয়, তখন এটি সরানোর পরেই কেবল তার ক্যাসলিং অধিকার হারাবে, যদি থাকে।
- a. সে তার চাল তার স্কোরশিটে লেখে এবং আরবিটারকে এই চালটি করার তার উদ্দেশ্য ঘোষণা করে, যার ফলে প্রতিটি খেলোয়াড়ের দ্বারা শেষ 50 চাল কোনও পন সরানো ছাড়া এবং কোনও ক্যাপচার ছাড়া সম্পন্ন হয়েছে, অথবা
- b. শেষ 50 ধারাবাহিক চাল প্রতিটি খেলোয়াড়ের দ্বারা কোনও পন সরানো ছাড়া এবং কোনও ক্যাপচার ছাড়া সম্পন্ন হয়েছে।
- 9.4 যদি খেলোয়াড় অনুচ্ছেদ 4.3 এর মতো একটি গুটিকে স্পর্শ করে ড্রয়ের দাবি না করে থাকে, তাহলে সে সেই চালে অনুচ্ছেদ 9.2 বা 9.3 এর মতো দাবি করার অধিকার হারায়।
- 9.6 খেলাটি ড্র হয় যখন এমন একটি অবস্থানে পৌঁছানো যায় যেখান থেকে কোনও সম্ভাব্য আইনী চালের ধারায় চেকমেট ঘটতে পারে না। এটি অবিলম্বে খেলা শেষ করে, তবে শর্ত থাকে যে এই অবস্থান তৈরিকারী চালটি আইনী ছিল।
- অনুচ্ছেদ 10: দ্রুত খেলা শেষ
- 10.2 যদি খেলোয়াড়ের চাল থাকা অবস্থায় তার ঘড়িতে দুই মিনিটের কম সময় বাকি থাকে, সে তার ফ্ল্যাগ পড়ার আগে ড্রয়ের দাবি করতে পারে। সে আরবিটারকে ডাকবে এবং ঘড়িগুলি বন্ধ করতে পারে। (অনুচ্ছেদ 6.12.b দেখুন)
- c. যদি আরবিটার দাবি প্রত্যাখ্যান করেন, প্রতিপক্ষকে দুই অতিরিক্ত মিনিট সময় দেওয়া হবে।
- d. (a), (b) এবং (c) সম্পর্কিত আরবিটারের সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত হবে।
- অনুচ্ছেদ 11: পয়েন্ট
- অনুচ্ছেদ 12: খেলোয়াড়দের আচরণ
- 12.2 আরবিটারের অনুমতি ছাড়া খেলোয়াড়দের 'খেলার স্থান' ছাড়তে দেওয়া হয় না। খেলার স্থানকে সংজ্ঞায়িত করা হয় খেলার এলাকা, বিশ্রাম কক্ষ, জলখাবার এলাকা, ধূমপানের জন্য নির্ধারিত এলাকা এবং আরবিটার দ্বারা নির্ধারিত অন্যান্য স্থান হিসাবে। চাল থাকা খেলোয়াড়কে আরবিটারের অনুমতি ছাড়া খেলার এলাকা ছাড়তে দেওয়া হয় না।

- a. খেলার সময় খেলোয়াড়দের কোনও নোট, তথ্যসূত্র বা পরামর্শ ব্যবহার করা, বা অন্য দাবাবোর্ডে বিশ্লেষণ করা নিষিদ্ধ।
- b. আরবিটারের অনুমতি ছাড়া খেলোয়াড়ের খেলার স্থানে মোবাইল ফোন বা যোগাযোগের অন্যান্য ইলেকট্রনিক মাধ্যম রাখা নিষিদ্ধ, যদি না সেগুলি সম্পূর্ণভাবে বন্ধ থাকে। যদি এই ধরনের কোনও ডিভাইস শব্দ করে, খেলোয়াড় খেলাটি হারবে। প্রতিপক্ষ জিতবে। তবে, যদি প্রতিপক্ষ কোনও আইনী চালের ধারায় খেলাটি জিততে না পারে, তবে তার স্কোর ড্র হবে।
- c. কেবল আরবিটার দ্বারা নির্ধারিত স্থানের অংশে ধূমপান করার অনুমতি রয়েছে।
- 12.4 স্কোরশিট কেবল চাল, ঘড়ির সময়, ড্রয়ের প্রস্তাব এবং দাবি সম্পর্কিত বিষয় এবং অন্যান্য প্রাসঙ্গিক তথ্য রেকর্ড করার জন্য ব্যবহার করা হবে।
- 12.6 যে কোনও পদ্ধতিতে প্রতিপক্ষকে বিভ্রান্ত বা বিরক্ত করা নিষিদ্ধ। এর মধ্যে রয়েছে অযৌক্তিক দাবি, অযৌক্তিক ড্রয়ের প্রস্তাব বা খেলার এলাকায় শব্দের উৎস প্রবর্তন।
- 12.7 অনুচ্ছেদ 12.1 থেকে 12.6 এর কোনও অংশ লঙ্ঘন অনুচ্ছেদ 13.4 অনুযায়ী শাস্তির দিকে পরিচালিত করবে।
- 12.10 অনুচ্ছেদ 10.2.d বা পরিশিষ্ট D এর ক্ষেত্রে একজন খেলোয়াড় আরবিটারের সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে আপিল করতে পারবে না।
- অন্যথায় একজন খেলোয়াড় আরবিটারের যে কোনও সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে আপিল করতে পারেন, যদি না প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী অন্যথায় নির্দিষ্ট করে।
- অনুচ্ছেদ 13: আরবিটারের ভূমিকা (প্রস্তাবনা দেখুন)
- 13.1 আরবিটার দেখবেন যে দাবা আইন কঠোরভাবে পালিত হচ্ছে।
- 13.2 আরবিটার প্রতিযোগিতার সর্বোত্তম স্বার্থে কাজ করবেন। তিনি নিশ্চিত করবেন যে একটি ভাল খেলার পরিবেশ বজায় থাকে এবং খেলোয়াড়রা বিরক্ত না হয়। তিনি প্রতিযোগিতার অগ্রগতি তদারকি করবেন।
- 13.4 আরবিটার নিম্নলিখিত শাস্তিগুলির একটি বা একাধিক প্রয়োগ করতে পারেন:
- a. সতর্কতা
- b. প্রতিপক্ষের অবশিষ্ট সময় বৃদ্ধি
- c. অপরাধী খেলোয়াড়ের অবশিষ্ট সময় হ্রাস
- g. ইভেন্ট থেকে বহিষ্কার।
- b. আরবিটার দ্বারা অনুমোদিত না হলে, খেলার স্থানে এবং আরবিটার দ্বারা নির্ধারিত কোনও সংলগ্ন এলাকায় যে কেউ মোবাইল ফোন বা যে কোনও ধরণের যোগাযোগ ডিভাইস ব্যবহার করা নিষিদ্ধ।
- অনুচ্ছেদ 14: FIDE
- 14.1 সদস্য ফেডারেশনগুলি দাবা আইন সম্পর্কিত সমস্যাগুলির বিষয়ে একটি অফিসিয়াল সিদ্ধান্ত দেওয়ার জন্য FIDE কে জিজ্ঞাসা করতে পারে।
- b. যদি একটি ম্যাচ 24 ঘণ্টার (প্রাক-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি "1" এর মতভেদে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 1. ম্যাচের ফলাফল।
- 2. ডাবল ফলাফল
- 1X - বাজি জিতবে যদি দল 1 জিতেছে বা ম্যাচের ফলস্বরূপ একটি ড্র নির্ধারিত হয়েছে;
- X2 - বাজি জিতবে যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ দল 2 জিতেছে বা একটি ড্র নির্ধারিত হয়েছে;

- 12 - বাজি জিতবে যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ দল 1 বা দল 2 জিতেছে।
- 5. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরণের বাজি দেওয়া হতে পারে।

- বলধারী দলকে 'খেলার পর্যায়ে' বলটি মাঠের উপরে এগিয়ে নিয়ে যেতে হবে। বল কখনও সামনে পাস করা যায় না তবে খেলোয়াড়রা বল নিয়ে সামনে দৌড়াতে পারে বা বলটি সামনে লাথি মেরে তাড়া করতে পারে। বিপক্ষ দলকে ট্যাকল করে এবং বল ধরে রাখার চেষ্টা করে আক্রমণকারী দলকে থামাতে হবে।
- প্রতিটি রাগবি দলে 15 জন খেলোয়াড় থাকবে। দলটি ফরোয়ার্ড এবং ব্যাক নামে দুটি গ্রুপে বিভক্ত। সেখানে 8 জন ফরোয়ার্ড (পদগুলির মধ্যে রয়েছে হুকার, প্রপ, সেকেন্ড রো, ফ্ল্যাঙ্কার এবং নাম্বার এইট) এবং 7 জন ব্যাক (পদগুলির মধ্যে রয়েছে স্ক্রাম হাফ, ফ্লাই হাফ, ইনসাইড সেন্টার, আউটসাইড সেন্টার, উইঙ্গার এবং একজন ফুল ব্যাক)।
- পিচটি তিনটি অংশে বিভক্ত; একটি প্রধান খেলার এলাকা যা 100 মিটারের বেশি হবে না এবং দুটি ডেড গোল এলাকা যা 10 থেকে 20 মিটার পর্যন্ত হতে পারে। পিচটি তখন 70 মিটার চওড়া হতে হবে। গোলপোস্টগুলি 'H' আকৃতির এবং প্রায় 5 থেকে 6 মিটার দূরত্বে থাকে যার উচ্চতার উপর কোনও বিধিনিষেধ নেই।
- স্টাডযুক্ত বুটের সাথে গাম শিল্ড, হেড গার্ড, শোল্ডার প্যাড এবং শিন প্যাড পরা যেতে পারে। প্রতিটি দলকে একই রঙের জার্সি পরতে হবে সাথে মিলে যাওয়া শর্টস এবং মোজা।
- চারটি উপায়ের একটির মাধ্যমে পয়েন্ট স্কোর করা যায়:
- একটি ট্রাই দেওয়া হয় যখন একজন খেলোয়াড় গোলের পিছনে প্রতিপক্ষের ডেড বল এলাকায় বলটি নামিয়ে রাখে। 5 পয়েন্ট দেওয়া হয়।
- একটি পেনাল্টি কিক একটি দলকে 3 পয়েন্ট অর্জন করবে এবং একটি দলকে দেওয়া হয় যখন বিপক্ষ দল একটি লঙ্ঘন ঘটায়।
- হাত থেকে একটি ড্রপ গোল লাথি মারা যেতে পারে যতক্ষণ বলটি প্রথমে বাউন্স করে এবং একটি দল 3 পয়েন্ট অর্জন করতে পারে।
- রাগবির নিয়মাবলী
- প্রতিটি দল 15 জন খেলোয়াড় দিয়ে শুরু করতে পারে এবং 7 জন পর্যন্ত বদলি। যে খেলোয়াড়রা মাঠ ছেড়েছে তাদের কেবল তখনই ফিরে আসার অনুমতি রয়েছে যদি তাদের আঘাতের চিকিৎসা করা হয়ে থাকে।
- মাঠটি আনুমানিক 100 মিটার লম্বা এবং 70 মিটার চওড়া হতে হবে যার সর্বনিম্ন 10 মিটার ডেড বল এলাকা। H আকৃতির গোলটি 6 মিটার চওড়া হতে হবে যার উচ্চতার উপর কোনও বিধিনিষেধ নেই।
- রক্ষণাত্মক দলকে অবশ্যই একটি খেলোয়াড়কে ধরে ফেলে এবং মাটিতে টেনে নামিয়ে ট্যাকল করতে হবে। কাঁধের উচ্চতার উপরে ট্যাকল করা যায় না এবং তা করলে রেফারি ফাউল দেবেন।
- বল টাচে গেলে লাইন আউট ডাকা হয়। 7 জন পর্যন্ত খেলোয়াড় লাইন আউটে প্রবেশ করতে পারে এবং এই খেলোয়াড়দের যে কেউ বল ধরার জন্য উপরে তোলা যেতে পারে। উভয় দল বল জেতার জন্য প্রতিদ্বন্দ্বিতা করতে পারে।
- একটি সফল কনভার্সন, পেনাল্টি বা গোলের উদ্দেশ্যে কিক কেবল তখনই ঘটে যখন খেলোয়াড় গোলের উপরের অংশের মধ্য দিয়ে বলটি লাথি মেরে পাঠাতে সক্ষম হয়। যদি একজন খেলোয়াড় অসফল হয় তবে বলটি খেলার মাঠের সীমানার একটি অতিক্রম না করা পর্যন্ত খেলায় থাকে।
- আক্রমণকারী খেলোয়াড়দের সক্রিয় থাকাকালীন বলের পিছনে থাকতে হবে অথবা অফসাইড ডাকার ঝুঁকি নিতে হবে। খেলায় হস্তক্ষেপ না করা খেলোয়াড়রা বলের সামনে থাকতে পারে তবে আবার খেলায় হস্তক্ষেপ করার আগে বলের পিছনে ফিরে আসতে হবে।
- কর্মকর্তা এবং অপরাধ

- তিনজন ম্যাচ কর্মকর্তা রয়েছেন: একজন রেফারি এবং দুজন সহকারী রেফারি। রেফারিদের সাধারণত "স্যার" বলে সম্বোধন করা হয়। পরবর্তীরা, পূর্বে টাচ জাজ নামে পরিচিত, বল কখন "টাচে" গেছে তা নির্দেশ করার প্রাথমিক কাজ ছিল; তাদের ভূমিকা প্রসারিত হয়েছে এবং এখন তাদের রেফারিকে বেশ কয়েকটি ক্ষেত্রে সহায়তা করার প্রত্যাশা করা হয়, যেমন ফাউল প্লে নজর রাখা এবং অফসাইড লাইন পরীক্ষা করা। উপরন্তু, উচ্চ স্তরের প্রতিযোগিতার ম্যাচগুলির জন্য, প্রায়শই একজন টেলিভিশন ম্যাচ অফিসিয়াল (TMO; জনপ্রিয়ভাবে "ভিডিও রেফারি" বলা হয়) থাকেন, যিনি নির্দিষ্ট সিদ্ধান্তে সহায়তা করেন, রেডিওর মাধ্যমে রেফারির সাথে সংযুক্ত। রেফারিদের তাদের সিদ্ধান্ত নির্দেশ করার জন্য হাত সংকেতের একটি সিস্টেম রয়েছে
- সাধারণ অপরাধগুলির মধ্যে রয়েছে কাঁধের উপরে ট্যাকল করা, স্ক্রাম, রাক বা মল ধসানো, মাটিতে থাকা অবস্থায় বল না ছাড়া, বা অফসাইডে থাকা। পেনাল্টি দেওয়া হলে অপরাধ না করা দলটির কাছে বেশ কয়েকটি বিকল্প রয়েছে: একটি "ট্যাপ" কিক, যখন বলটি হাত থেকে খুব অল্প দূরত্বে লাথি মারা হয়, যা কিকারকে বলটি পুনরায় সংগ্রহ করতে এবং এটি নিয়ে দৌড়াতে দেয়; একটি পান্ট, যখন বলটি হাত থেকে দীর্ঘ দূরত্বে লাথি মারা হয়, মাঠের অবস্থানের জন্য; একটি প্লেস-কিক, যখন কিকার একটি গোল স্কোর করার চেষ্টা করবে; বা একটি স্ক্রাম। ফাউল প্লে বা বারবার লঙ্ঘনের জন্য খেলোয়াড়দের বহিষ্কার করা হতে পারে (লাল কার্ড দ্বারা সংকেত) বা দশ মিনিটের জন্য সাময়িকভাবে স্থগিত ("সিন-বিনড") করা হতে পারে (হলুদ কার্ড), এবং তাদের প্রতিস্থাপন করা যাবে না।
- মাঝে মাঝে, লঙ্ঘনগুলি ম্যাচের সময় রেফারি দ্বারা ধরা পড়ে না এবং এগুলি ম্যাচের পরে সাইটিং কমিশনার দ্বারা "উদ্‌ধৃত" করা হতে পারে এবং লঙ্ঘনকারী খেলোয়াড়ের উপর শাস্তি (সাধারণত কয়েক সপ্তাহের জন্য স্থগিতাদেশ) আরোপ করা হতে পারে।
- ছয়টি আঞ্চলিক সমিতি, যারা WR এর সদস্য, প্রশাসনের পরবর্তী স্তর গঠন করে; এগুলি হল:
- রাগবি আফ্রিকা, পূর্বে আফ্রিকান রাগবি কনফেডারেশন (CAR)
- রাগবি আমেরিকাস নর্থ, পূর্বে নর্থ আমেরিকা ক্যারিবিয়ান রাগবি অ্যাসোসিয়েশন (NACRA)
- রাগবি ইউরোপ, পূর্বে ফেডারেশন ইন্টারন্যাশনাল ডি রাগবি অ্যামেচার – অ্যাসোসিয়েশন ইউরোপিয়েন ডি রাগবি (FIRA-AER)
- ওশেনিয়া রাগবি, পূর্বে ফেডারেশন অফ ওশেনিয়া রাগবি ইউনিয়নস (FORU)
- সুদামেরিকা রাগবি, পূর্বে কনফেডারাসিয়ন সুদামেরিকানা ডি রাগবি (দক্ষিণ আমেরিকান রাগবি কনফেডারেশন, বা CONSUR)
- রাগবির আরও দুটি সংস্করণ রয়েছে: রাগবি সেভেনস এবং রাগবি লীগ।
- রাগবি সেভেনস
- রাগবি সেভেনস (সাধারণত কেবল সেভেনস নামে পরিচিত), এবং মূলত সেভেন-এ-সাইড রাগবি নামে পরিচিত, রাগবি ইউনিয়নের একটি রূপ যেখানে দলগুলি সাতজন খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত হয় যারা সাত মিনিটের অর্ধেক খেলে, সাধারণত 15 জন খেলোয়াড় 40 মিনিটের অর্ধেক খেলার পরিবর্তে। রাগবি সেভেনস ওয়ার্ল্ড রাগবি দ্বারা পরিচালিত হয়, যে সংস্থাটি বিশ্বব্যাপী রাগবি ইউনিয়নের জন্য দায়ী। খেলাটি সমস্ত স্তরে জনপ্রিয়, অপেশাদার এবং ক্লাব টুর্নামেন্ট সাধারণত গ্রীষ্মের মাসগুলিতে অনুষ্ঠিত হয়। সেভেনস রাগবির সবচেয়ে সুপরিচিত রূপগুলির মধ্যে একটি, এবং আফ্রিকা, এশিয়া, ইউরোপ এবং আমেরিকার কিছু অংশে এবং বিশেষত দক্ষিণ প্রশান্ত মহাসাগরে জনপ্রিয়।
- মাঠে প্রতি দলে 7 জন খেলোয়াড় (15 এর পরিবর্তে)।
- পাঁচজন বদলি, পাঁচটি বিনিময় সহ (8 এবং 8 এর পরিবর্তে)।
- সাত মিনিটের অর্ধেক (পনেরো-এ-সাইডে 40 মিনিটের অর্ধেকের পরিবর্তে)।
- সর্বোচ্চ দুই মিনিটের অর্ধ-সময় (দশ মিনিটের পরিবর্তে)।

- নিয়মিত সময়ের পরে ড্র হওয়া ম্যাচগুলি গোল্ডেন পয়েন্ট অতিরিক্ত সময়ে চলতে থাকে, একাধিক 5 মিনিটের সময়কালে।
- সমস্ত কনভার্সন প্রচেষ্টা ড্রপ-কিক করা আবশ্যক (প্লেস-কিক করার বিকল্প থাকার পরিবর্তে)।
- একটি ট্রাই স্কোর করার 30 সেকেন্ডের মধ্যে কনভার্সন নিতে হবে (90 সেকেন্ডের পরিবর্তে)। 2016 এর আগে, সীমাটি 40 সেকেন্ড ছিল।
- তিন খেলোয়াড়ের স্ক্রাম (আট খেলোয়াড়ের পরিবর্তে)।
- কিক-অফ: সেভেনসে, যে দল এইমাত্র স্কোর করেছে তারা কিক-অফ করে, পনেরো-এ-সাইডের মতো conceding দল নয়।
- হলুদ কার্ড অপরাধীকে 2 মিনিটের স্থগিতাদেশ দেয় (10 মিনিটের পরিবর্তে)।
- রেফারিরা দ্রুত অ্যাডভান্টেজের সিদ্ধান্ত নেন (যেখানে একটি প্লে সাধারণত অ্যাডভান্টেজ শেষ করে, ফিফটিনসের বিপরীতে)।
- রাগবি লীগ
- রাগবি লীগে, বল বহন করে এবং প্রতিপক্ষ দলের গোল লাইনের ওপারে মাটিতে স্পর্শ করে পয়েন্ট স্কোর করা হয়; এটিকে ট্রাই বলা হয়, এবং এটি স্কোরিংয়ের প্রাথমিক পদ্ধতি। বিপক্ষ দল বল বহনকারী খেলোয়াড়কে ট্যাকল করে আক্রমণকারী দলকে পয়েন্ট স্কোর করা থেকে বিরত রাখার চেষ্টা করে। ট্রাই ছাড়াও, গোল লাথি মেরে পয়েন্ট স্কোর করা যায়। ফিল্ড গোল যে কোনও সময় চেষ্টা করা যায়, এবং সফল ট্রাইয়ের পরে, স্কোরিং দল আরও পয়েন্টের জন্য কনভার্সন সহ গোলের উদ্দেশ্যে একটি ফ্রি কিক পায়। পেনাল্টির জন্যও গোলের উদ্দেশ্যে কিক দেওয়া হতে পারে।
- প্রধান পার্থক্যগুলির মধ্যে একটি হল দখলের নিয়মাবলী, যখন বল টাচে যায়, রাগবি ইউনিয়নে দখল লাইন-আউটের মাধ্যমে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করা হয়, যেখানে রাগবি লীগে একটি স্ক্রাম খেলা পুনরায় শুরু করে। দখল প্রতিদ্বন্দ্বিতার উপর কম মনোযোগের অর্থ হল রাগবি লীগে খেলা কম ঘন ঘন থামে, বল সাধারণত 50 থেকে 80 মিনিটের মধ্যে খেলায় থাকে যেখানে পেশাদার রাগবি ইউনিয়নে প্রায় 35 মিনিট। অন্যান্য পার্থক্যগুলির মধ্যে রয়েছে রাগবি লীগে কম খেলোয়াড় (13 বনাম 15) এবং ট্যাকল করার জন্য ভিন্ন নিয়ম। রাগবি ইউনিয়নে রাগবি লীগের চেয়ে বেশি বিস্তারিত নিয়ম রয়েছে এবং 1895 বিভেদের পর থেকে কম পরিবর্তিত হয়েছে।
- রাগবি লীগ, রাগবি ইউনিয়ন
- a. বাজি অতিরিক্ত সময় বাদ দিয়ে গৃহীত হয়, যদি অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকে, নিয়মিত সময়ের জন্য (80 মিনিট প্লাস ইনজুরি টাইম)।
- b. যদি ম্যাচটি 24 ঘণ্টার (প্রাক-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত হয়, সমস্ত বাজি ফেরতের অধীন, সেই বাজিগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় স্পষ্টভাবে নির্ধারিত ছিল।
- ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে। বাজি নিয়মিত সময়ে গৃহীত হয়।
- 4. ডাবল ফলাফল

- 1X - বাজি জিতবে যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ দল 1 জিতেছে বা একটি ড্র নির্ধারিত হয়েছে;
- X2 - বাজি জিতবে যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ দল 2 জিতেছে বা একটি ড্র নির্ধারিত হয়েছে;
- এই দলটি কতগুলি গোল করেছে তা নির্দিষ্ট প্যারামিটারের চেয়ে বেশি বা কম হবে কিনা তা নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে।
- যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ, মোট গোল সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, একটি রিটার্ন ঘটে।
- কেবল প্রতিপক্ষ দলের বিরুদ্ধে স্কোর করা এবং রেফারি দ্বারা আনুষ্ঠানিকভাবে স্কোর করা পয়েন্ট গণনা করা হয়।

- দলগুলি তাদের নিজের গোলের বিরুদ্ধে স্কোর করা সমস্ত পয়েন্ট প্রতিপক্ষ দলের স্কোর করা পয়েন্ট হিসাবে গণনা করা হয়।
- 7. মোট বিজোড় / জোড়
- যদি ম্যাচের ফলাফল 0:0 হয়, বাজি জোড় হিসাবে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 8. প্রথম Half / ম্যাচ
- প্রথম অর্ধ এবং পুরো ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের প্রস্তাব করা হয়েছে।
- লাইনে, প্রথম স্থানে প্রথম অর্ধের ফলাফল, দ্বিতীয়টিতে - পুরো ম্যাচ।
- 9. প্রথম পয়েন্ট কে নেবে
- ম্যাচের প্রথম বৈধ গোল স্কোর করা খেলোয়াড়ের উপর বাজি জেতে।
- যদি ম্যাচের সময় খেলোয়াড় মাঠে না নামে, এই অবস্থানের জন্য তার উপর সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 10. যোগ্যতা অর্জন করতে
- বাজি কেবল তখনই জিতবে যদি নির্দিষ্ট দল প্রতিযোগিতার পরবর্তী রাউন্ডে পৌঁছায়, এই রাউন্ডের কোনও মধ্যবর্তী ম্যাচ / সময়কাল যে ফলাফল দিয়ে শেষ হয়েছে তা নির্বিশেষে।
- b. যদি ম্যাচটি 24 ঘণ্টার (প্রাক-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত হয়, সমস্ত বাজি ফেরতের অধীন, সেই বাজিগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় স্পষ্টভাবে নির্ধারিত ছিল।
- যদি ম্যাচের ফলস্বরূপ, মোট গোল সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, একটি ফেরত ঘটে। অনুরূপভাবে, একটি দল বা খেলোয়াড়ের পৃথক মোটের জন্য।
- 4. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরণের বাজি দেওয়া হতে পারে।
- ভলিবলের নিয়মাবলী
- কোর্টটি আয়তাকার আকৃতির এবং পরিমাপ 18m x 9m। কোর্ট জুড়ে একটি 2.43m উঁচু নেট রয়েছে যার বলের ব্যাস 8 ইঞ্চি এবং ওজন 9 থেকে 10 আউন্সের মধ্যে। কোর্টের রূপরেখার চারপাশে একটি আউট অফ বাউন্ডস এলাকা রয়েছে এবং যদি বল এই অংশগুলিতে বাউন্স করে তবে বিপক্ষ দলকে একটি পয়েন্ট দেওয়া হবে।
- প্রতিটি দল প্রতি সেটে সর্বোচ্চ দুটি টাইমআউট পায় যার প্রতিটি 30 সেকেন্ড। প্রতিটি সেটের পরে টাইমআউটের পরিমাণ পূর্বে কতগুলি ব্যবহার করা হয়েছে তা নির্বিশেষে দুই-এ রিসেট হয়।
- পয়েন্ট স্কোর করতে বলটি আপনার প্রতিপক্ষের অর্ধে রূপরেখাযুক্ত অংশের মধ্যে মাটিতে আঘাত করতে হবে। আপনি আপনার অর্ধে রূপরেখাযুক্ত অংশের মধ্যে প্রতিপক্ষ বল আঘাত করতে ব্যর্থ হলে বা প্রতিপক্ষ বল জালে আঘাত করলে পয়েন্ট স্কোর করতে পারেন। উভয় দলের সার্ভ থেকে পয়েন্ট স্কোর করা যায়।
- সার্ভ করা খেলোয়াড়কে বেস লাইনের পিছন থেকে তা করতে হবে এবং উপরে বা নিচে হাতের ক্রিয়া ব্যবহার করতে পারেন এবং কেবল হাত দিয়ে আঘাত করতে পারেন। সার্ভ দেওয়ার পরে সার্ভার তার দলে যোগ দিতে পারে এবং পয়েন্টের জন্য লড়াই করতে পারে।
- বল ফেরত দেওয়ার আগে প্রতিটি দলকে তিনবার বল আঘাত করার অনুমতি রয়েছে। একজন খেলোয়াড়কে পরপর দুবার বল আঘাত করার অনুমতি নেই। যদি বল সীমানা রেখায় আঘাত করে তবে বলটি খেলায় রয়েছে বলে ধরে নেওয়া হয়। রক্ষণাত্মক দল লাফ দিয়ে বলটি তাদের কোর্টের দিকে ফিরে আসা ব্লক করার চেষ্টা করতে পারে। যদি ব্লক করার চেষ্টা করা হয় এবং বল প্রতিপক্ষের অর্ধে বাউন্স করে তবে একটি পয়েন্ট দেওয়া হয়। যদি ব্লকের পরে বল বাইরে বাউন্স করে তবে বিপক্ষ দলকে একটি পয়েন্ট দেওয়া হয়।
- সব বিভাগে সব ম্যাচ 5 সেটে অনুষ্ঠিত হয়; স্কোর 2:2-এ সমান হলে দলগুলো পঞ্চম (সংক্ষিপ্ত) সেট খেলে। একটি দল উভয় সেট জয়ের পরও (2:0) পঞ্চম সেট খেলা যেতে পারে, তবে তা চূড়ান্ত ফলাফলকে প্রভাবিত

করে না। পঞ্চম সেট 15 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়।

- ভলিবলের নিয়মাবলী
- প্রতিটি দলে 6 জন খেলোয়াড় এবং 6 জন বিকল্প খেলোয়াড় থাকে। খেলোয়াড়দের যেকোনো সময় বদলানো যেতে পারে, তবে তাদের ফিরে আসতে হলে কেবল সেই খেলোয়াড়ের সাথে বিনিময় করা যাবে যে তাদের স্থলাভিষিক্ত হয়েছিল।
- প্রতিটি দল বল ফেরত পাঠানোর আগে সর্বোচ্চ তিনবার বল আঘাত করতে পারে। প্রতিরক্ষাকারী দল তখন ব্লক করার চেষ্টা করতে পারে বা সর্বোচ্চ তিনবার আঘাত করে বল আবার ফেরত পাঠাতে পারে।
- নিম্নলিখিত বিষয়গুলোর জন্য ভঙ্গ বলা হবে:
- বল সার্ভিস করার সময় বেস লাইন অতিক্রম করা।
- বল নেটে লেগে নেটের ওপর দিয়ে যেতে ব্যর্থ হয় (যদি বল নেটে লেগেও নেটের ওপর দিয়ে যায় তবে তা সম্পূর্ণ বৈধ)।
- খেলোয়াড়দের বল ধরা, হাতের তালুতে রাখা বা বল নিয়ে দৌড়ানো অনুমোদিত নয়।
- খেলোয়াড়রা শরীরের কোনো অংশ দিয়ে নেট স্পর্শ করবেন না। যদি বলা হয় নেট তাদেরকে আঘাত করেছে□□ ǂǁ বিপরীত, তবে তা ঠিক আছে।
- বল নেটের নিচ দিয়ে যেতে পারবে না।
- খেলোয়াড়রা নেটের ওপর দিয়ে হাত বাড়িয়ে বল আঘাত করতে পারবে না।
- লিবেরো
- লিবেরো প্রতিরক্ষামূলক দক্ষতায় বিশেষজ্ঞ একজন খেলোয়াড়: লিবেরোকে তাদের সতীর্থদের থেকে ভিন্ন রঙের জার্সি পরতে হবে এবং বল সম্পূর্ণভাবে নেটের উচ্চতার ওপরে থাকা অবস্থায় ব্লক বা আক্রমণ করতে পারবে না। বল খেলার বাইরে থাকাকালীন, লিবেরো কর্মকর্তাদের পূর্ব নোটিশ ছাড়াই যেকোনো পেছনের সারির খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপন করতে পারে।
- আধুনিক দিনের লিবেরো প্রায়শই দ্বিতীয় সেটারের ভূমিকা নেয়। যখন সেটার বল ডিগ করে, তখন লিবেরো সাধারণত দ্বিতীয় বলের জন্য দায়ী থাকে এবং সামনের সারির আক্রমণকারীর কাছে সেট করে। লিবেরো কেবল নির্দিষ্ট কিছু সীমাবদ্ধতার অধীনে সেটার হিসেবে কাজ করতে পারে। ওভারহ্যান্ড সেট করতে, লিবেরোকে 3-মিটার লাইনের পিছনে দাঁড়াতে হবে (এবং তার ওপর পা রাখা যাবে না); অন্যথায়, 3-মিটার লাইনের সামনে নেটের ওপরে বল আক্রমণ করা যাবে না। আন্ডারহ্যান্ড পাস কোর্টের যেকোনো অংশ থেকে অনুমোদিত।
- লিবেরো সাধারণত দলের সবচেয়ে দক্ষ প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড়। এছাড়াও একটি লিবেরো ট্র্যাকিং শিট থাকে, যেখানে রেফারি বা কর্মকর্তা দলকে অবশ্যই ট্র্যাক রাখতে হবে লিবেরো কার কে প্রতিস্থাপন করছে। FIVB নিয়মের অধীনে, খেলার শুরুতে দুজন লিবেরো মনোনীত করা হয়, যাদের মধ্যে কেবল একজনই যেকোনো সময় কোর্টে থাকতে পারে।
- বল
- FIVB প্রবিধান অনুযায়ী বলটি গোলাকার, চামড়া বা কৃত্রিম চামড়া দিয়ে তৈরি, পরিধি 65–67 সেমি, ওজন 260–280 গ্রাম এবং ভেতরের চাপ 0.30–0.325 কেজি/cm2 হতে হবে। অন্যান্য নিয়ন্ত্রক সংস্থার অনুরূপ প্রবিধান রয়েছে।
- সব ম্যাচে একটি আদর্শ ভলিবল বল ব্যবহৃত হয় (Mikasa MVA 200)।
- কর্মকর্তা দল গঠনকারী ভলিবল কর্মকর্তারা হলেন প্রথম রেফারি, দ্বিতীয় রেফারি, স্কোরকিপার, সহকারী স্কোরার এবং লাইন জাজ। প্রথম রেফারি ম্যাচের শুরু থেকে শেষ পর্যন্ত দায়িত্বে থাকেন। প্রথম রেফারির কর্মকর্তা দলের অন্য সব সদস্যের ওপর কর্তৃত্ব রয়েছে।

- 1। যদি ম্যাচ শুরু হয় কিন্তু কোনো কারণে শেষ না হয়, তাহলে গণনার জন্য 24 ঘন্টা (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘন্টা (লাইভ) অপেক্ষা করতে হবে, এরপর এই ম্যাচের সব বাজি, ইতিমধ্যে সংঘটিত বাজি ছাড়া, ফেরত সাপেক্ষ (1 এর একটি ফ্যাক্টর দিয়ে গণনা করা হয়)।
- 2। যদি একটি ম্যাচের শুরু তারিখ 24 ঘন্টার কম সময়ের জন্য স্থগিত করা হয়, তাহলে সেই ম্যাচের সব বাজি থাকবে। অন্যথায়, এই ম্যাচের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ভলিবল ম্যাচের হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্টে নির্দেশিত হয়, যদি না মার্কেটে অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- একটি ভলিবল ম্যাচে 1-4 সেট 25 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়, যদি না অন্যথায় বলা হয়। নির্ণায়ক (5তম) সেট 15 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়।
- তিন সেট ম্যাচের ফরম্যাট রয়েছে। প্রথম 1-2 সেট 25 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়, যদি না অন্যথায় বলা হয়। নির্ণায়ক (3য়) সেট 15 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়।
- বাজি "স্কোর"। লাইনে, সংশ্লিষ্ট কলামগুলোর শিরোনাম: 3:0; 3:1, ইত্যাদি।
- যদি ম্যাচের নিয়ম পরিবর্তিত হয় (1-4 সেট 21 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়েছিল বা বিপরীতভাবে), তাহলে বাজি:
- ম্যাচে দলের জয়;
- সেটে দলের জয়;
- ম্যাচের সঠিক স্কোর;
- গৃহীত অডস অনুযায়ী গণনা করা হয়, এবং অন্যান্য সব বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- যদি বিচারকদের সিদ্ধান্তে, একটি দলের পয়েন্ট কেটে নেওয়া হয়, বাজি বিচারকদের এই সিদ্ধান্ত অনুযায়ী গণনা করা হবে।
- ম্যাচে মোট সেট। ম্যাচে দলগুলো নির্দিষ্ট সংখ্যার বেশি বা কম সেট খেলবে কিনা তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টা (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘন্টা (লাইভ) পরে পুনরায় শুরু না হয়, তাহলে এই অবস্থানের বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ফর্মুলা ওয়ান হলো একক-আসন এবং ওপেন-হুইল গ্র্যান্ড প্রিক্স ক্লোজড কোর্স রেসিংয়ের একটি শ্রেণী, যা ফেডারেশন ইন্টারন্যাশনাল ডি ল'অটোমোবাইল (FIA) দ্বারা পরিচালিত, এবং বর্তমানে বেসরকারি মালিকানাধীন কোম্পানি ফর্মুলা ওয়ান গ্রুপ দ্বারা সংগঠিত। ফর্মুলা প্রবিধানে যানবাহনের শক্তি, ওজন, আকার এবং নকশা নিয়ন্ত্রণকারী অত্যন্ত কঠোর নিয়মের একটি সেট রয়েছে। তবে নিয়মগুলো কিছু ভিন্নতার অনুমতি দেয়।
- র‍্যালি হলো মোটরস্পোর্টের একটি রূপ যা পরিবর্তিত উৎপাদন বা বিশেষভাবে নির্মিত রাস্তা-বৈধ গাড়ি নিয়ে পাবলিক বা প্রাইভেট রাস্তায় অনুষ্ঠিত হয়। এটি সার্কিটে না চলে বরং পয়েন্ট-টু-পয়েন্ট ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হওয়ার দ্বারা আলাদা, যেখানে অংশগ্রহণকারী এবং তাদের কো-ড্রাইভাররা নির্ধারিত নিয়ন্ত্রণ পয়েন্টগুলোর (বিশেষ পর্যায়) মধ্যে গাড়ি চালায়, এক বা একাধিক স্টার্ট পয়েন্ট থেকে নিয়মিত বিরতিতে রওনা দেয়। র‍্যালি হয় পর্যায়গুলোর মধ্যে বিশুদ্ধ গতিতে জেতা যায় বা বিকল্পভাবে পর্যায়গুলোর মধ্যে একটি পূর্বনির্ধারিত আদর্শ যাত্রা সময়ে গাড়ি চালিয়ে জেতা যায়।
- বাইক
- Nascar
- ন্যাশনাল অ্যাসোসিয়েশন ফর স্টক কার অটো রেসিং (NASCAR) হলো একটি আমেরিকান অটো রেসিং অনুমোদনকারী এবং পরিচালনাকারী কোম্পানি যা স্টক কার রেসিংয়ের জন্য সর্বাধিক পরিচিত। বেসরকারি মালিকানাধীন কোম্পানিটি বিল ফ্রান্স সিনিয়র দ্বারা 1948 সালে প্রতিষ্ঠিত হয়, এবং তার পুত্র, জিম ফ্রান্স, 6 আগস্ট, 2018 থেকে CEO হয়ে আছেন। কোম্পানির সদর দপ্তর ফ্লোরিডার ডেটোনা বিচে। প্রতি বছর, NASCAR 48 US রাজ্যে এবং কানাডা, মেক্সিকো এবং ইউরোপে 100 এর বেশি ট্র্যাকে 1,500 এর বেশি রেস অনুমোদন করে।

- DTM
- ডয়েচে টুরেনওয়াগেন মাস্টার্স (DTM, জার্মান ট্যুরিং কার মাস্টার্স) হলো একটি ট্যুরিং কার সিরিজ যা ITR ই.ভি. দ্বারা অনুমোদিত, যারা 1984 সাল থেকে DMSB-FIA এর সাথে সম্পর্কিত। সিরিজটি জার্মানিতে অবস্থিত, ইউরোপের其他地方ে রাউন্ড সহ, ব্যাপকভাবে উত্পাদিত রাস্তার গাড়ির উপর ভিত্তি করে একটি সিলুয়েট রেসিং কার রেসিং করে।
- 2000 থেকে শুরু করে, নতুন DTM প্রাক্তন ডয়েচে টুরেনওয়াগেন মেইস্টারশাফট (জার্মান ট্যুরিং কার চ্যাম্পিয়নশিপ) এবং ITC (ইন্টারন্যাশনাল ট্যুরিং কার চ্যাম্পিয়নশিপ) চালিয়ে যাচ্ছে যা উচ্চ ব্যয়ের কারণে 1996 এর পরে বন্ধ হয়ে গিয়েছিল।
- র‍্যালিক্রস
- র‍্যালিক্রস হলো স্প্রিন্ট স্টাইলের অটোমোবাইল রেসিংয়ের একটি রূপ, যা একটি বদ্ধ মিশ্র-পৃষ্ঠের রেসিং সার্কিটে অনুষ্ঠিত হয়, পরিবর্তিত উৎপাদন বা বিশেষভাবে নির্মিত রাস্তার গাড়ি নিয়ে, ওয়ার্ল্ড র‍্যালি কারসের অনুরূপ। এটি মূলত নর্ডিক দেশ, নেদারল্যান্ডস, বেলজিয়াম, ফ্রান্স এবং গ্রেট ব্রিটেনে জনপ্রিয়। একটি সস্তা, এন্ট্রি লেভেলের র‍্যালিক্রস হলো সুইডিশ ফোকরেস বা এর নরওয়েজিয়ান প্রতিরূপ, তথাকথিত বিলক্রস। ফোকরেস ফিনল্যান্ডে সবচেয়ে জনপ্রিয় যেখানে এটি 60 এর দশকের শেষের দিকে প্রতিষ্ঠিত হয়েছিল। ইউরোপে, র‍্যালিক্রস 1:8 স্কেলের অফ-রোড রেডিও-নিয়ন্ত্রিত বাগি রেসিংকেও বোঝাতে পারে।
- ইন্ডিকার সিরিজ
- একটি সিরিজের উৎপত্তি 1909 সালের 12 জুন পোর্টল্যান্ড, অরেগনে এর প্রথম রেসে। Shortly after, ইন্ডিয়ানাপোলিস মোটর স্পিডওয়ে 1909 সালে খোলা হয় এবং 50 থেকে 200 মাইল পর্যন্ত রেসের আয়োজন করে। এর প্রধান রেস হলো ইন্ডিয়ানাপোলিস 500 যা 1911 সালের 11 মে শুরু হয় এবং একটি ঐতিহ্যের জন্ম দেয়। আজ, ইন্ডিকার 20 এর বেশি দল এবং 40 জন ভিন্ন ড্রাইভার নিয়ে একটি পূর্ণ সময়সূচি পরিচালনা করে। বর্তমান সময়সূচিতে প্রতি মৌসুমে 17 রেসের কোর্সে 15 ট্র্যাক অন্তর্ভুক্ত রয়েছে। জোসেফ নিউগার্ডেন 2019 সালের সেপ্টেম্বরে ইন্ডিকার সিরিজের বর্তমান চ্যাম্পিয়ন হিসেবে মুকুট পরেন।
- রেড বুল এয়ার রেস
- রেড বুল এয়ার রেস, 2003 সালে প্রতিষ্ঠিত এবং রেড বুল জিএমবিএইচ দ্বারা তৈরি, এয়ার রেসের একটি আন্তর্জাতিক সিরিজ ছিল যেখানে প্রতিযোগীদের দ্রুততম সময়ে একটি চ্যালেঞ্জিং বাধা কোর্স নেভিগেট করতে হয়। পাইলটরা ঘড়ির বিরুদ্ধে পৃথকভাবে উড়ে এবং পাইলন সমন্বিত একটি স্ল্যালম কোর্সের মধ্য দিয়ে টাইট টার্ন সম্পূর্ণ করতে হয়, যা "এয়ার গেটস" নামে পরিচিত।
- সুপারকারস
- সুপারকারস চ্যাম্পিয়নশিপ হলো অস্ট্রেলিয়ার একটি ট্যুরিং কার রেসিং বিভাগ এবং ফেডারেশন ইন্টারন্যাশনাল ডি ল'অটোমোবাইল (FIA) প্রবিধানের অধীনে একটি আন্তর্জাতিক সিরিজ হিসেবে পরিচালিত।
- ফর্মুলা 2
- ফর্মুলা টু, সংক্ষেপে F2, যাকে ফর্মুলা 2-ও বলা হয়, হল এক ধরনের ওপেন হুইল ফর্মুলা রেসিং যা প্রথম 1948 সালে সংহিতাবদ্ধ হয়। এটি 1985 সালে ফর্মুলা 3000 দ্বারা প্রতিস্থাপিত হয়, কিন্তু 2009–2012 থেকে FIA দ্বারা FIA ফর্মুলা টু চ্যাম্পিয়নশিপের আকারে পুনরুজ্জীবিত হয়। নামটি 2017 সালে ফিরে আসে যখন প্রাক্তন GP2 সিরিজ FIA ফর্মুলা 2 চ্যাম্পিয়নশিপ নামে পরিচিত হয়।
- ফর্মুলা ই হলো ওপেন-হুইল অটো রেসিংয়ের একটি শ্রেণী যা শুধুমাত্র বৈদ্যুতিক-চালিত গাড়ি ব্যবহার করে। সিরিজটি 2012 সালে কল্পনা করা হয়েছিল, এবং উদ্বোধনী চ্যাম্পিয়নশিপ 2014 সালের 13 সেপ্টেম্বর বেইজিংয়ে শুরু হয়েছিল। সিরিজটি FIA দ্বারাও অনুমোদিত এবং একটি নির্দিষ্ট চ্যাসিস/ব্যাটারি সমন্বয়ের সাথে রেস করে

যেখানে নির্মাতাদের তাদের নিজস্ব বৈদ্যুতিক পাওয়ার-ট্রেন তৈরি করার অনুমতি রয়েছে। সাম্প্রতিক বছরগুলোতে সিরিজটি উল্লেখযোগ্য ট্র্যাকশন অর্জন করেছে।

- সাধারণ নিয়মাবলী:
- 1। যানবাহন:
- সমস্ত ড্রাইভারকে একই ভৌতবিজ্ঞানসহ একই সিরিজের রেসিং মেশিন নিয়ে রেসে অংশ নিতে হবে। উদাহরণ FVR V8SC 2019
- সমস্ত যানবাহনে একই ড্রাইভার এইড সক্রিয়/নিষ্ক্রিয় থাকতে হবে। অর্থাৎ ড্যামেজ সক্রিয়, নো-ট্র্যাকশন কন্ট্রোল, নো-অ্যান্টি-লকিং ব্রেক ইত্যাদি।
- যানবাহনের টায়ার একটি বিকল্পে সীমাবদ্ধ থাকতে পারে বা একাধিক টায়ার অনুমোদিত হতে পারে। আপনার রেসিং লীগ/সিরিজের জন্য অনুমোদিত টায়ারগুলোর তালিকার জন্য রেসসেন্টারের একজন কর্মচারীর সাথে পরামর্শ করুন।
- যানবাহনের সেটআপ রেসসেন্টার কর্মীদের দ্বারা নির্ধারিত হতে পারে – অর্থাৎ কর্মীরা আপনাকে আপনার সেটআপ পরিবর্তন করার অনুমতি দিতে পারে বা এটি আপনার সিরিজের উপর ভিত্তি করে একটি নির্দিষ্ট সেটআপ হতে পারে।
- 2। যোগ্যতা অর্জনের শিষ্টাচার ও নিয়মাবলী
- যোগ্যতা অর্জনের সেশনগুলো প্রাইভেট হবে। অর্থাৎ আপনি সেশনে অন্য কোনো গাড়ি দেখতে পাবেন না।
- একজন ড্রাইভারকে কেবল ট্র্যাকের সীমার মধ্যে গাড়ি চালাতে হবে। কোনো ড্রাইভার কোণ কাটা/শিকেন কাটতে দেখা গেলে শাস্তি হতে পারে।
- ল্যাপটি তাদের যোগ্যতা অর্জনের সময়ের জন্য গণনা করার জন্য একজন ড্রাইভারের রেসিং সার্কিটের বাইরে দুইয়ের বেশি চাকা থাকতে পারবে না। এই নিয়ম লঙ্ঘিত হলে রিপ্লে বিশ্লেষণের পরে রেস-পরবর্তী শাস্তি দেওয়া হবে।
- যদি একজন ড্রাইভার একটি কোণ/শিকেন কাটে তবে রেস-পরবর্তী শাস্তির ঝুঁকি এড়াতে তাদের ল্যাপটি পরিত্যাগ করার পরামর্শ দেওয়া হয়।
- 3। রেসিং শিষ্টাচার ও নিয়মাবলী:
- ক. একবার একজন ড্রাইভার গ্রিডে থাকলে স্টার্ট লাইট জ্বালা পর্যন্ত তাদের ব্রেক প্যাডেল ধরে রাখতে হবে (সাধারণত একটি লাল আলো জ্বলবে, যা রেস শুরুর সূচনা করে)।
- রেস গ্রিডে কোনো 'ক্রিপিং' শাস্তি হতে পারে।
- ড্রাইভাররা প্রতিপক্ষকে ধাক্কা দেবে না বা ট্র্যাকের বাইরে জোর করবে না, যদি একজন ড্রাইভার এই নিবন্ধটি লঙ্ঘন করে তবে তাদের অযোগ্য ঘোষণা করা হতে পারে বা রেস-পরবর্তী শাস্তি দেওয়া হতে পারে।
- ড্রাইভাররা কোণ/শিকেন কাটবে না। এই লঙ্ঘনের জন্য রেস-পরবর্তী শাস্তি প্রযোজ্য হবে।
- যদি রেসের প্রথম ল্যাপে একাধিক ড্রাইভার বাদ পড়ে/গ্রাভেলে থাকে, তবে রেসটি রেড ফ্ল্যাগ করা হতে পারে এবং একজন রেসসেন্টার কর্মচারী দ্বারা পুনরায় শুরু করা হতে পারে।
- রেসের অবস্থার অধীনে, যে কোনো গাড়ি অন্যকে আঘাত করেছে বলে জানা গেলে দুর্ঘটনার তীব্রতা/বিপজ্জনক ড্রাইভিংয়ের ভিত্তিতে শাস্তি দেওয়া হবে।
- রেসিং শিষ্টাচারে কোনো অসঙ্গতি থাকলে আমরা আরও স্পষ্টীকরণের জন্য সুপারকারস, FIA বা ব্ল্যাংপেইন নিয়মের হ্যান্ডবুকের কাছে যাব।
- 4। RFactor নিয়মাবলী:

- একজন ড্রাইভার কোনো অবস্থাতেই ড্রাইভার এইড বা সেটিংস পরিবর্তন করবে না। লীগ সিরিজ পরিবর্তনের অনুমতি দিলে একজন রেসসেন্টার কর্মচারী এটি করবেন।
- গাড়ির সেটআপ এবং টায়ার পরিবর্তন কেবল তখনই অনুমোদিত হতে পারে যদি লীগ সিরিজ তা সক্রিয় করে। রেসসেন্টার কর্মীরা প্রতিটি লীগ/সিরিজের জন্য নিয়ম কী হবে তা নির্ধারণ করবেন।
- 5। লীগ পয়েন্ট সিস্টেম:
- 6। পতাকা নিয়মাবলী:
- ড্রাইভাররা তাদের রেসিং সিরিজের পতাকা নিয়ম মেনে চলবে। যারা তা করে না তাদের জন্য শাস্তি প্রযোজ্য।
- ব্ল্যাক ফ্ল্যাগ কার্যকর হতে পারে, যদি একজন ড্রাইভার তাদের স্ক্রিনে ব্ল্যাক ফ্ল্যাগ দেখে, তবে অযোগ্যতা এড়াতে তাদের অবিলম্বে তাদের যানবাহন থামাতে হবে।
- ব্লু ফ্ল্যাগ কার্যকর হতে পারে, যদি একজন ড্রাইভার ব্লু ফ্ল্যাগ দেখে, তবে তাদের পরবর্তী যানবাহন(গুলো)কে যেতে দিতে হবে কারণ তারা ল্যাপড হয়েছে।
- যদি ব্লু ফ্ল্যাগ থাকে, এর অর্থ একজন ড্রাইভারকে তাদের পিছনের সমস্ত গাড়িকে যেতে দিতে হবে। রেসের আপনার চেয়ে এগিয়ে থাকা ল্যাপে গাড়ি আটকে রাখলে সেই ড্রাইভারকে বাধা দেওয়ার জন্য শাস্তি হতে পারে।
- 7। পিট লেন নিয়ম ও শিষ্টাচার:
- ক. ড্রাইভাররা পিট লেনে ঢুকবে ও বের হবে। অন্য ড্রাইভার(দের)কে বাধার দিকে ঠেলে দেওয়া হলে রেস-পরবর্তী শাস্তি হতে পারে।
- পিট-এক্সিটে সবুজ, লাল এবং নীল আলো সহ একটি লাইট ট্রি রয়েছে। নীল আলো, যখন জ্বলজ্বল করে, তখন নির্দেশ করে যে স্টার্ট/ফিনিশ স্ট্রেটে পূর্ণ গতিতে একটি গাড়ি আসছে। পিট লেনে থাকা একজন ড্রাইভারকে পিট লেন থেকে বের হওয়ার আগে নীল আলো জ্বলজ্বল করা বন্ধ হওয়া পর্যন্ত অপেক্ষা করতে হবে। পিট লেনে প্রবেশ বা প্রস্থানের সাথে জড়িত কোনো ঘটনার জন্য ভারী শাস্তি হতে পারে।
- ৪। সাধারণ ড্রাইভিং শিষ্টাচার ও নিয়মাবলী:
- সিম রেসিংয়ে স্লিপস্ট্রিমিং পরামর্শ দেওয়া হয় না, সম্ভাব্য ল্যাগ সমস্যার কারণে। ড্রাইভারের ত্রুটি أخرى গাড়ির খুব কাছাকাছি আসাকে একটি ঝুঁকিপূর্ণ উদ্যোগ করে তোলে। তাই, যে কোনো ড্রাইভার أخرى গাড়ি অনুসরণ করার সময় সংস্পর্শ তৈরি করলে তাকে দায়ী করা হবে। শাস্তি প্রযোজ্য হতে পারে যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে সামনের গাড়িটি অনিয়মিতভাবে চালাচ্ছিল বা হঠাৎ ধীর হয়ে গিয়েছিল।
- আপনাকে ব্লু ফ্ল্যাগ দেখানো হলে, যতটা সম্ভব শীঘ্রই রেসিং লাইন থেকে সরে যান এবং কোনো অনিয়মিত নড়াচড়া করবেন না। গাড়িটি কোন দিক দিয়ে আপনাকে অতিক্রম করবে তা নির্ধারণ করতে আপনার আয়নায় মনোযোগ দিন। পরবর্তী গাড়িটি কাছাকাছি এলে, আপনার গাড়ির চারপাশে তাদের নিরাপদে অতিক্রম করার জন্য যথেষ্ট গতি ধীর করুন। পরবর্তী গাড়িটি অতিক্রম করেছে এবং পরিষ্কার আছে তা নিশ্চিত না হওয়া পর্যন্ত গতি বাড়াবেন না।
- ব্যাকমার্কার অতিক্রম করার সময়, সবচেয়ে নিরাপদ পদ্ধতি হলো ধীর গাড়ির পিছনে এবং একপাশে অবস্থান ধরে রাখা যাতে তারা তাদের আয়নায় আপনাকে সম্পূর্ণ দেখতে পায়। অতিক্রম করার আগে আপনাকে পথ ছাড়ার জন্য পর্যাপ্ত সময় দেওয়ার আগে অতিক্রম করতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ হবেন না। অনুগ্রহ করে নম্র হন এবং সেশন চলাকালীন বা পরে ড্রাইভারকে ধন্যবাদ জানান। পারস্পরিক শ্রদ্ধা আরও ভাল ড্রাইভার তৈরি করে।
- ট্র্যাকে পুনরায় প্রবেশ করার বা রেসিং লাইনে ফিরে আসার আগে বা স্পিন থেকে পুনরুদ্ধারের পরে ড্রাইভারদের অবশ্যই নিশ্চিত করতে হবে যে ট্র্যাক পরিষ্কার। এর মধ্যে ঘাসে চলা, অর্ধেক স্পিন, পূর্ণ স্পিন, সাময়িকভাবে নিয়ন্ত্রণ হারানো বা সম্পূর্ণভাবে নিয়ন্ত্রণ হারানো অন্তর্ভুক্ত। নিরাপদে সার্কিটে পুনরায় যোগ না দিলে শাস্তি হতে পারে।

- পরিস্থিতি যাই হোক না কেন পরিষ্কারভাবে গাড়ি চালানো প্রতিটি ড্রাইভারের নিজের দায়িত্ব হবে। আপনি যদি ট্র্যাকে থাকতে না পারেন (গাড়ির ক্ষতি, কন্ট্রোলার সমস্যা ইত্যাদির কারণে) তবে আপনার গাড়ি পার্ক করুন এবং আপনার পরিস্থিতিতে সহায়তার জন্য একজন রেসসেন্টার কর্মীর সদস্যকে সতর্ক করুন।
- রেসসেন্টার লীগ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ এখানে তালিকাভুক্ত সমস্ত নিয়মাবলী (1A – 8G) সম্পর্কে সঠিক জ্ঞান এবং বোঝাপড়া বোঝায়। বিপজ্জনক ড্রাইভিং, অবিরাম অবাস্তব ড্রাইভিং (ড্রাইভার এইড) বা নিয়মের প্রকাশ্য অপব্যবহার সময় শাস্তি, অযোগ্যতা, রেস নিষেধাজ্ঞা এবং প্রতিযোগিতা থেকে বর্জন হতে পারে। সাধারণত আমরা গুরুতর পদক্ষেপ নেওয়ার আগে ড্রাইভারদের সতর্ক করতে পছন্দ করি, তবে আমরা সেগুলো প্রয়োগ করি।
- 9। ঘটনা রিপোর্টিং:
- রেসসেন্টার কর্মীরা লীগ নাইট হোস্টিং সহজতর করার জন্য সেখানে রয়েছেন। এর মধ্যে রয়েছে:
- সরঞ্জাম উপযুক্ত কিনা তা নিশ্চিত করা
- মড আপলোড এবং পরীক্ষা করা হয়েছে তা নিশ্চিত করা
- রাতের বেলা কোনো ড্রপ আউট বা যান্ত্রিক সমস্যা হলে সেগুলোতে মনোযোগ দেওয়া হয়।
- কর্মীরা কোনো রেস ইভেন্ট চলাকালীন ড্রাইভিং ঘটনাগুলো মোকাবেলা করার জন্য সেখানে নেই।
- গ. অভিযোগকারীদের রাতের বেলা লিখিতভাবে নিম্নলিখিতগুলো প্রদান করতে হবে:
- ইভেন্টের নাম এবং তারিখ
- রেস নম্বর
- ল্যাপ নম্বর
- জড়িত ব্যক্তিরা
- ঘটনার বিবরণ।
- 10। হট ল্যাপিং/ড্যাশ ফর ক্যাশ নিয়মাবলী:
- অটো ক্লাচ ব্যতীত সমস্ত ড্রাইভার এইড নিষ্ক্রিয় থাকবে। একজন ড্রাইভার কোনো অবস্থাতেই ড্রাইভার এইড পরিবর্তন করবে না।
- ক্ষতি সর্বনিম্ন 50% এ সেট করা হবে।
- একজন ড্রাইভার গাড়ি টিউন করতে পারে।
- জ্বালানি ব্যবহার বন্ধ থাকে।
- টায়ার পরিধান স্বাভাবিক।
- ড্রাইভারকে রেসসেন্টার কর্মীদের জানাতে হবে যে তারা একটি ল্যাপ বা কয়েকটি ল্যাপের চেষ্টা করছে।
- একজন রেসসেন্টার কর্মচারী যেকোনো সময় এইডগুলো সমন্বয় করা হয়েছে কিনা তা পরীক্ষা করতে পারেন এবং পরিবর্তন করা হলে ইভেন্ট এবং ভবিষ্যতের যেকোনো ইভেন্ট থেকে তাৎক্ষণিক অযোগ্যতা ঘটবে।
- ড্রাইভারকে অবশ্যই কর্মীদের জানাতে হবে যদি তারা রেকর্ড করার জন্য একটি সময় পোস্ট করে।
- কোণ/শিকেন কাটার জন্য রিপ্লে ফুটেজ পরীক্ষা করা হবে। রেসিং সার্কিটের বাইরে দুইয়ের বেশি চাকা থাকলে ল্যাপটি অযোগ্য ঘোষণা করা হবে।
- ক. এই নিয়মগুলো ফর্মুলা 1, র‍্যালি, বাইক, নাসকার, স্পিডওয়ে, DTM, র‍্যালিক্রস, ইন্ডিকার, রেড বুল এয়ার রেস, সুপারকারস, ফর্মুলা 2, ফর্মুলা ই ইত্যাদির জন্য প্রযোজ্য।
- ঘ. যে ড্রাইভাররা ওয়ার্ম-আপ ল্যাপে প্রবেশ করে তাদের স্বয়ংক্রিয়ভাবে রেস শুরু করেছে বলে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়।
- 1। রেসের বিজয়ী

- বিজয়ী হলেন সেই ড্রাইভার যিনি রেসের চূড়ান্ত প্রোটোকলে প্রথম স্থান অধিকার করেন। যদি নির্দিষ্ট রাইডার রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর রাখা হারগুলোতে ফেরত দেওয়া হয়।
- 2. Top-3
- রেস শেষে রাইডারদের মধ্যে কে শীর্ষ 3-এ প্রবেশ করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি নির্দিষ্ট রাইডার রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর রাখা হারগুলোতে ফেরত দেওয়া হয়।
- 3। চ্যাম্পিয়নশিপ বিজয়ী
- যদি নির্দিষ্ট ড্রাইভার এই চ্যাম্পিয়নশিপের কোনো রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর রাখা হারগুলোতে ফেরত দেওয়া হয়।
- 4। চ্যাম্পিয়নশিপে Top-3
- এই চ্যাম্পিয়নশিপ শেষে রাইডারদের মধ্যে কে শীর্ষ 3-এ প্রবেশ করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি নির্দিষ্ট ড্রাইভার এই চ্যাম্পিয়নশিপের কোনো রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর রাখা হারগুলোতে ফেরত দেওয়া হয়।
- 5। কনস্ট্রাক্টরস কাপ বিজয়ী
- নির্দিষ্ট মৌসুমে কোন দল কনস্ট্রাক্টরস কাপ জিতবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। নির্দেশিত দলগুলোর মধ্যে কোনটি যদি অযোগ্য ঘোষিত হয় বা কোন কারণে চ্যাম্পিয়নশিপে অংশগ্রহণ বন্ধ করে, তবে এই দলের উপর সকল বাজি বলবৎ থাকবে, তবে যদি মৌসুম শুরুর আগেই প্রত্যাখ্যান / অযোগ্যতা ঘটে, তবে এই অবস্থানের জন্য এই দলের উপর সকল বাজিতে রিটার্ন রয়েছে।
- 6. হেড-টু-হেড (রেসার)
- প্রস্তাবিত জোড়াগুলিতে, যে রাইডার আরও ভালো পারফর্ম করবে তার নাম উল্লেখ করতে হবে। এই ক্ষেত্রে, সেরা হলেন সেই রাইডার যিনি চূড়ান্ত প্রোটোকলে উচ্চতর স্থান পেয়েছেন। যদি উভয় রাইডারই রিটায়ার করেন, তবে সেরা হলেন তিনি যিনি সর্বাধিক ল্যাপ চালিয়েছেন। যদি উভয় রাইডার একই ল্যাপে বেরিয়ে যান, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হবে। যদি একজন রাইডার রেস থেকে বেরিয়ে যান, তবে যে রাইডার রেস শেষ করেন তাকে সেরা বলে গণ্য করা হয়। যদি একজন রাইডার আরও ল্যাপ সম্পূর্ণ করেন, কিন্তু রেসের সময় অযোগ্য ঘোষিত হন, তবে অন্য যে কোনও অ্যাথলেট যিনি অযোগ্য হননি তাকে সেরা বলে গণ্য করা হয় (এমনকি যদি তিনি রেসে এক ল্যাপেরও কম সম্পূর্ণ করেন)। যদি উভয় রাইডারই রেসের সময় অযোগ্য ঘোষিত হন, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হবে।
- 7. হেড-টু-হেড দল
- কোন দল সর্বাধিক পয়েন্ট স্কোর করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি উভয় দল একটিও পয়েন্ট স্কোর না করে, তবে সেই দল সেরা যার চালকদের দ্বারা অধিকৃত মোট স্থানের সংখ্যা অন্যের চেয়ে কম। যদি এই দলের অন্তত একজন রাইডার রেসে অংশ নেন, তবে এই অবস্থানের উপর সকল বাজি বৈধ থাকবে। অন্যথায়, এই অবস্থানের উপর বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 8. সম্পূর্ণ দূরত্ব, অসম্পূর্ণ দূরত্ব
- একজন নির্দিষ্ট রাইডার রেস থেকে বেরিয়ে যাবেন কি যাবেন না তা নির্দেশ করার প্রস্তাব দেওয়া হয়। একই সময়ে, একজন রাইডার যিনি ফিনিশের কয়েক ল্যাপ আগে দূরত্ব ছেড়ে দিয়েছেন, কিন্তু অফিসিয়াল প্রোটোকল অনুযায়ী নেতার থেকে নির্দিষ্ট সংখ্যক ল্যাপ পিছিয়ে রেসের ফলাফল অনুযায়ী শ্রেণীবদ্ধ হয়েছেন, তাকে রেস সম্পূর্ণভাবে শেষ করেছেন বলে গণ্য করা হয়।
- যদি নির্দিষ্ট রাইডার রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর স্থাপিত বাজিতে রিটার্ন করা হয়।
- 9. রেসে দ্রুততম ল্যাপ

- 10. মৌসুমের বাকি রেসগুলিতে কোন ড্রাইভার বেশি পয়েন্ট স্কোর করবে?
- যদি অন্তত একজন রাইডার মৌসুমের বাকি রেসগুলির কোনোটিতেই অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 11. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরনের বাজি প্রস্তাব করা হতে পারে।
- চ্যাম্পিয়নশিপ
- ABB FIA ফর্মুলা ই ওয়ার্ল্ড চ্যাম্পিয়নশিপ দুটি পৃথক শিরোনাম নিয়ে গঠিত - একটি ড্রাইভারদের জন্য এবং অন্যটি দলগুলির জন্য। ড্রাইভার্স চ্যাম্পিয়নশিপ সাত মাসব্যাপী প্রচারণায় যে ড্রাইভার সর্বাধিক পয়েন্ট সংগ্রহ করেছেন তাকে দেওয়া হয়। অন্যদিকে দলগুলির চ্যাম্পিয়নশিপ পুরো মৌসুমে উভয় ড্রাইভারের স্কোর গণনা করে নির্ধারিত হয়।
- Points
- ফর্মুলা ই একটি মানক পয়েন্ট সিস্টেম অনুসরণ করে, যা অন্যান্য FIA-অনুমোদিত সিরিজে ব্যবহৃত হয় - top-10 ফিনিশারদের পয়েন্ট প্রদান করে।
- 1ম - 25পয়েন্ট
- 2য় - 18পয়েন্ট
- 3য় - 15পয়েন্ট
- 4র্থ - 12পয়েন্ট
- 5র্থ - 10পয়েন্ট
- 6র্থ - 8পয়েন্ট
- 7র্থ - 6পয়েন্ট
- 8র্থ - 4পয়েন্ট
- 9র্থ - 2পয়েন্ট
- 10র্থ - 1পয়েন্ট
- জুলিয়াস বেয়ার পোল পজিশন নিশ্চিত করা এবং কোয়ালিফাইং ও রেসে দ্রুততম ল্যাপ অর্জনের জন্য অতিরিক্ত পয়েন্টও প্রদান করা হয়।
- সামনে থেকে শুরু করা ড্রাইভার (জুলিয়াস বেয়ার পোল পজিশন) অতিরিক্ত তিন পয়েন্ট পান, tandis যে ড্রাইভার কোয়ালিফাইংয়ের সময় দ্রুততম ল্যাপ সেট করেন তিনি অতিরিক্ত এক পয়েন্ট পান।
- রেসের সময়, যে ড্রাইভার দ্রুততম ল্যাপ সম্পূর্ণ করেন তিনি অতিরিক্ত এক পয়েন্টও পান। তবে, দ্রুততম ল্যাপের অতিরিক্ত পয়েন্ট পেতে ড্রাইভারকে অবশ্যই top-10 স্থানের মধ্যে ফিনিশ করতে হবে। যদি না হয়, তবে top-10-এ পরবর্তী দ্রুততম ল্যাপ করা ড্রাইভার এই সম্মান পান।
- জুলিয়াস বেয়ার পোল পজিশন - 3 পয়েন্ট
- কোয়ালিফাইংয়ে দ্রুততম ড্রাইভার - 1 পয়েন্ট
- রেসে দ্রুততম ল্যাপ - 1 পয়েন্ট (যদি top-10 ফিনিশিং অবস্থানে থাকে)
- রেস ডে ফরম্যাট
- শেকডাউন - সর্বাধিক ই-প্রিক্সে, শুক্রবারে - মূল ইভেন্টের একদিন আগে - একটি শেকডাউন সেশন অনুষ্ঠিত হয়, তবে এটি ট্র্যাক (আমাদের ক্ষেত্রে, শহরের রাস্তা) উপলব্ধ থাকার উপর নির্ভর করে। ড্রাইভাররা এই সেশনটি ইলেকট্রনিক সিস্টেম এবং গাড়ির নির্ভরযোগ্যতা পরীক্ষা করতে ব্যবহার করেন, তবে সামগ্রিক পারফরম্যান্স নয় কারণ গাড়িগুলি কম গতিতে চলে।

- POWER - THE POWER IS LIMITED TO 110KW।
- প্র্যাকটিস
- প্রতিটি ইভেন্টে দুটি প্র্যাকটিস সেশন থাকে - একটি উদ্বোধনী 45-মিনিটের সেশন এবং তারপরে আরও একটি 30-মিনিটের সেশন। ডাবল-হেডারের দ্বিতীয় দিনে এটি শুধুমাত্র একটি 45-মিনিটের সেশনে হ্রাস করা হয়। এই প্রথমবার দল এবং ড্রাইভাররা সময়সীমার শর্তে ট্র্যাকে নামবেন কারণ তারা ট্র্যাকের অনুভূতি পান এবং গাড়ির সেট-আপের সাথে খাপ খাইয়ে নেন। যদিও টাইমার চালু থাকে, এটি চূড়ান্ত ফলাফলের জন্য গণনা করা হয় না। সর্বোপরি, এটি শুধুমাত্র একটি প্র্যাকটিস সেশন।
- POWER - 250KW IS AVAILABLE THROUGHOUT।
- কোয়ালিফাইং এবং সুপার পোল শুট-আউট - কোয়ালিফাইং ড্রাইভাররা রেস শুরু করার ক্রম নির্ধারণ করে, দ্রুততম ড্রাইভার প্রথম স্থানে এবং ধীরতম পিছনে লাইন-আপ করেন। সেশনটি এক ঘণ্টা স্থায়ী হয় এবং ড্রাইভারদের চ্যাম্পিয়নশিপে তাদের অবস্থান দ্বারা নির্ধারিত ছয়টি গাড়ি পর্যন্ত চারটি গ্রুপে বিভক্ত করা হয়। তবে মৌসুমের প্রথম রেসের জন্য, ক্রমটি পূর্ববর্তী মৌসুমে তারা সামগ্রিকভাবে কোথায় ফিনিশ করেছিলেন তার দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- একবার বেরিয়ে গেলে, প্রতিটি ড্রাইভারের তাদের সেরা সময় সেট করার জন্য ছয় মিনিট থাকে, শীর্ষ-ছয় ড্রাইভার জুলিয়াস বেয়ার পোল পজিশন এবং অতিরিক্ত তিন পয়েন্ট নিশ্চিত করার লক্ষ্যে সুপার পোল শুট-আউটে এগিয়ে যান। সুপার পোল শুট-আউটের সময়, ড্রাইভাররা একের পর এক বেরিয়ে যান, গ্রুপ পর্যায়ের ষষ্ঠ দ্রুততম ড্রাইভার প্রথমে বেরিয়ে যান।当他们] ফ্লাইং ল্যাপ শুরু করতে লাইন অতিক্রম করেন, পিটলেনের আলো সবুজ হয় এবং পঞ্চম দ্রুততম ড্রাইভার বেরিয়ে যান। এই প্রক্রিয়াটি ছয়জন ড্রাইভারই একটি ল্যাপ সম্পূর্ণ না করা পর্যন্ত পুনরাবৃত্তি হয়।
- টায়ার এবং বরাদ্দ
- সমস্ত দল এবং ড্রাইভারদের দ্বারা ব্যবহৃত কাস্টম 18-ইঞ্চি ট্রেডেড অল-ওয়েদার টায়ার মিশেলিন দ্বারা সরবরাহ করা হয় - FIA ফর্মুলা ই ওয়ার্ল্ড চ্যাম্পিয়নশিপের অফিসিয়াল টায়ার সরবরাহকারী। প্রতিটি ড্রাইভার প্রতিটি ইভেন্টের জন্য চারটি নতুন পিছনের এবং চারটি নতুন সামনের টায়ারের বেশি ব্যবহার করতে পারবেন না। এর অর্থ হল তাদের শেকডাউন থেকে রেসের শেষ পর্যন্ত মোট দুই সেট টায়ার টিকিয়ে রাখতে হবে।
- চার্জিং সময়
- কোয়ালিফাইং এবং রেস উভয়ের সময়, পাশাপাশি পার্ক ফার্মে এবং স্ক্রুটিনিয়ারিং জুড়ে গাড়ি চার্জ করা নিষিদ্ধ। দলগুলি সেশনগুলির মাঝে এবং প্র্যাকটিসের সময় গাড়ি চার্জ করতে পারে।
- ই-লাইসেন্স
- রাস্তার জন্য ড্রাইভিং লাইসেন্সের মতোই - ফর্মুলা ই ড্রাইভারদের অংশগ্রহণের জন্য যোগ্যতা অর্জন করতে হবে। FIA ফর্মুলা ই চ্যাম্পিয়নশিপে প্রবেশের জন্য, ড্রাইভারদের নিম্নলিখিতগুলি মেনে চলতে হবে:
- ড্রাইভারদের গত তিন বছরে কমপক্ষে 20 পয়েন্ট সংগ্রহ করতে হবে, FIA পয়েন্ট সিস্টেমের সাথে মিলিতভাবে - যা সুপার লাইসেন্সের জন্য যোগ্যতা অর্জনে ব্যবহৃত হয়। অথবা, পূর্বে সুপার লাইসেন্স ধারণ করতে হবে, অথবা পূর্ববর্তী FIA ফর্মুলা ই চ্যাম্পিয়নশিপের কমপক্ষে তিনটি ইভেন্টে অংশ নিতে হবে।
- পূর্ববর্তী মৌসুমের চ্যাম্পিয়ন পরের বছরের জন্য স্বয়ংক্রিয়ভাবে সুপার লাইসেন্সের জন্য যোগ্যতা অর্জন করেন।
- যদি এই পয়েন্টগুলি পূরণ না হয় - একজন ড্রাইভার যিনি FIA দ্বারা বিচারিত হন যে তিনি একক-সিট ক্যাটাগরিতে ধারাবাহিকভাবে অসামান্য দক্ষতা প্রদর্শন করেছেন, কিন্তু যোগ্যতা অর্জনের সামান্য বা কোনও সুযোগ নেই, তিনি এখনও অংশগ্রহণ করতে পারেন।

- রেসটি বৈধ হতে নির্ধারিত সময়ের এক সপ্তাহের মধ্যে অনুষ্ঠিত হতে হবে, অন্যথায় সমস্ত বাজি বাতিল বলে গণ্য হবে। সমস্ত বাজি অফিসিয়াল সাইটে উল্লিখিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী পরিশোধ করা হবে, রেসটি কোনও কারণে অকালে বন্ধ হলে তাতে কিছু যায় আসে না।
- ফলাফল নির্ধারণের মানদণ্ড হল অফিসিয়াল পৃষ্ঠা থেকে ফলাফল এবং পোডিয়াম উপস্থাপনা ব্যবহার করা, যদি পরে অযোগ্যতার কারণে পরিবর্তন করা হয়, ফলাফল পরিবর্তন করা যেতে পারে। রেসে শ্রেণীবদ্ধ বিবেচিত হতে ড্রাইভারের রেস করা ল্যাপের প্রায় 90% হওয়া উচিত।
- নিম্নলিখিত মার্কেটগুলি উপলব্ধ:
- ড্রাইভার্স চ্যাম্পিয়নশিপ
- খেলোয়াড়কে ভবিষ্যদ্বাণী করতে হবে কোন ড্রাইভার ড্রাইভার্স চ্যাম্পিয়নশিপের বিজয়ী হবেন। ড্রাইভার্স চ্যাম্পিয়নশিপ নির্ধারণের জন্য পৃথক রেস থেকে পয়েন্ট গণনা করা হয়। সমস্ত বাজি এর অফিসিয়াল ওয়েবসাইট দ্বারা প্রদত্ত র‍্যাঙ্কিং অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে।
- রেস বিজয়ী
- খেলোয়াড়কে ভবিষ্যদ্বাণী করতে হবে যে নির্দিষ্ট গ্র্যান্ড প্রিক্সের রেস কে জিতবে। চূড়ান্ত ফলাফল প্রকাশের পরে পরিবর্তনগুলি উপেক্ষা করা হবে। যে কোনও ড্রাইভার যিনি রেসের জন্য যোগ্যতা অর্জন করেন না তাকে বাতিল বলে গণ্য করা হবে। ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য।
- কোয়ালিফাইং বিজয়ী
- খেলোয়াড়কে ভবিষ্যদ্বাণী করতে হবে যে নির্দিষ্ট গ্র্যান্ড প্রিক্সের 'সুপার পোল কে জিতবে। চূড়ান্ত ফলাফল প্রকাশের পরে পরিবর্তনগুলি উপেক্ষা করা হবে। ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য।
- H2H
- দুই ড্রাইভারকে "হেড টু হেড"-এ একত্রিত করা হয় যে কে উচ্চতর অবস্থানে থাকবে, শর্ত থাকে যে উভয়েই রেস শুরু করেন। যদি দুজনের মধ্যে একজন প্রস্থান করেন, তবে যে ড্রাইভার সর্বাধিক ল্যাপের পরে চলে গেছেন তাকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হবে। যদি উভয় ড্রাইভার একই ল্যাপে রিটায়ার করেন, তবে বাজি বাতিল হবে। ফলাফল পরিবর্তন করতে পারে এমন কোনও অতিরিক্ত তথ্য বিবেচনা করা হবে না।
- উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন ধরনের মার্কেটও প্রস্তাব করা হতে পারে।
- 1. রেসের বিজয়ী (চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাস)
- বিজয়ী হলেন সেই ড্রাইভার যিনি রেসের চূড়ান্ত প্রোটোকলে (চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাস) প্রথম স্থান অধিকার করেছেন।
- 2. সমস্ত কোয়ালিফাইং বাজির বিজয়ী FIA দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল কোয়ালিফাইং সময় দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- সমস্ত ফ্রি প্র্যাকটিস বাজির (1,2,3) বিজয়ী FIA দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল ফ্রি প্র্যাকটিস সময় দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- 3. শীর্ষ 3 (6.10)
- রেসের চূড়ান্ত প্রোটোকল অনুযায়ী রাইডারদের মধ্যে কে শীর্ষ 3 (6, 10) এ প্রবেশ করবেন তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি নির্দিষ্ট রাইডার এই রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর স্থাপিত বাজিতে রিটার্ন করা হয়।
- 4. দ্রুততম ল্যাপ
- রাইডারদের মধ্যে কে দ্রুততম একটি ল্যাপ সম্পূর্ণ করবেন তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি নির্দিষ্ট রাইডার রেসে অংশ না নেন, তবে এই অবস্থানের জন্য তার উপর স্থাপিত বাজিতে রিটার্ন করা হয়।

- 5. যদি রেসে গাড়িগুলি "সেফটি কার"-এর পরে শুরু হয়, এবং স্বাভাবিকভাবে শুরুর সংকেতগুলিতে নয় (উদাহরণস্বরূপ, খারাপ আবহাওয়ার কারণে), বাজি গণনা করার সময়, এটি "সেফটি কার" ট্র্যাকে যাওয়া বলে বিবেচিত হবে না। একই নিয়ম সেই পরিস্থিতিতেও প্রযোজ্য যখন লাল পতাকা প্রকাশের পরপরই "সেফটি কার" বেরিয়ে যাওয়ার পরে রেস পুনরায় শুরু হয়।
- 6. হেড-টু-হেড (পাইলট)
- প্রস্তাবিত জোড়াগুলিতে, যে রাইডার আরও ভালো পারফর্ম করবেন তার নাম উল্লেখ করতে হবে। এই ক্ষেত্রে, সেরা হলেন সেই রাইডার যিনি চূড়ান্ত প্রোটোকলে উচ্চতর স্থান পেয়েছেন। যদি উভয় রাইডারই রেস থেকে বেরিয়ে যান, তবে সেরা হলেন তিনি যিনি সর্বাধিক ল্যাপ চালিয়েছেন। যদি উভয় রাইডার একই ল্যাপে বেরিয়ে যান, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হবে। যদি একজন রাইডার রেস থেকে বেরিয়ে যান, তবে যে রাইডার রেস শেষ করেন তাকে সেরা বলে গণ্য করা হয়। যদি একজন রাইডার আরও ল্যাপ সম্পূর্ণ করেন, কিন্তু রেসের সময় অযোগ্য ঘোষিত হন, তবে অন্য যে কোনও অ্যাথলেট যিনি অযোগ্য হননি তাকে সেরা বলে গণ্য করা হয় (এমনকি যদি তিনি রেসে এক ল্যাপেরও কম সম্পূর্ণ করেন)। যদি উভয় রাইডারই রেসের সময় অযোগ্য ঘোষিত হন, তবে সেরা সেরা দলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে
- অফিসিয়াল FIA শ্রেণীবিন্যাসে শ্রেণীবদ্ধ গাড়ি যার সময়ে
- পোডিয়াম উপস্থাপনা।
- যে দলের রাইডার ইন্টারন্যাশনাল অটোমোবাইল ফেডারেশন (FIA) এর অফিসিয়াল প্রোটোকল অনুযায়ী রেসে সেরা স্থান পাবেন সেই দলের উপর বাজি গ্রহণ করা হয়। যদি উভয় দলের কোনও রাইডার অফিসিয়াল চূড়ান্ত প্রোটোকলে অন্তর্ভুক্ত না হন, তবে বিজয়ী সেই দল যার রাইডার সর্বাধিক ল্যাপ সম্পূর্ণ করেছেন। যদি উভয় দলের কোনও রাইডার অফিসিয়াল চূড়ান্ত প্রোটোকলে অন্তর্ভুক্ত না হন এবং উভয় দলের সেরা রাইডাররা একই সংখ্যক ল্যাপ সম্পূর্ণ করেন, তবে সেরা সেরা দলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে
- 8. কতটি গাড়ি প্রথম ল্যাপ সম্পূর্ণ করতে ব্যর্থ হবে?
- 9. কোন রাইডার প্রথমে রেস থেকে বেরিয়ে যাবেন
- 10. কোন কনস্ট্রাক্টর প্রথমে রেস থেকে বেরিয়ে যাবে?
- দলের অন্তত একজন ড্রাইভারকে রেসে শুরু করতে হবে, অন্যথায় এই দলের উপর সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যে রাইডাররা রেসে শুরু করেন না তাদের অফিসিয়াল রেস ফলাফলে "DNS" হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়।
- 11. টিম এক্স-এর উভয় রাইডার কি রেসে পয়েন্ট স্কোর করবেন?
- এই বাজি নিষ্পত্তি হওয়ার জন্য, উভয় রাইডারকে রেস শুরু করতে হবে। যে রাইডাররা রেসে শুরু করেন না তাদের অফিসিয়াল রেস ফলাফলে "DNS" হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়।
- 12. 'মার্সিডিজ' বাদে বিজয়ী
- মার্সিডিজ বাদে বিজয়ী হলেন সেই ড্রাইভার যিনি রেসের চূড়ান্ত প্রোটোকলে প্রথম স্থান অধিকার করেছেন, মার্সিডিজ দল বাদে।
- 13. পোল পজিশন
- 14. ওভারটেকিংয়ের জন্য মার্কেট
- নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচিত হওয়ার জন্য একটি ওভারটেকিং ল্যাপের শেষ পর্যন্ত বজায় থাকতে হবে।
- প্রথম ল্যাপের সময় ওভারটেকিং নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।

- একজন নির্দিষ্ট ড্রাইভারের একই ল্যাপে যখন তিনি পিটে প্রবেশ বা প্রস্থান করেন তখন তার ওভারটেকিং নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।
- একটি গাড়ির তার অবসরের ল্যাপে ওভারটেকিং নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।
- ল্যাপিং এবং আনল্যাপিং ওভারটেকিং হিসাবে বিবেচিত হয় না
- সমস্ত ইভেন্ট পুরস্কার অনুষ্ঠান বা প্রতিযোগিতার অফিসিয়াল স্কোরশিটের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়,
- কোনও পরবর্তী তদন্ত বা অযোগ্যতার ফলাফল বিবেচনায় না নিয়ে।
- আলপাইন স্কিইং
- ALPINE SKI RACING
- 1. স্ল্যালম (SL)
- স্ল্যালম একটি সময়ভিত্তিক ইভেন্ট যার জন্য দুটি ভিন্ন কোর্সের মাধ্যমে অনেকগুলি ছোট, দ্রুত মোড় সম্পাদন করা প্রয়োজন। স্ল্যালমে সবচেয়ে ছোট কোর্স এবং দ্রুততম মোড় রয়েছে। জায়ান্ট স্ল্যালমের মতো, প্রতিটি স্কিয়ার একই ঢালে দুটি ভিন্ন কোর্সে দুটি রান করেন। প্রতিযোগীদের সমস্ত গেটের মধ্যে দিয়ে যেতে হবে, লাল/নীল খুঁটির জোড়া পরিবর্তন করতে হবে। উভয় রান একই দিনে অনুষ্ঠিত হয়। সময়গুলি একসাথে যোগ করা হয়, এবং দ্রুততম মোট সময় বিজয়ী নির্ধারণ করে।
- 2. জায়ান্ট স্ল্যালম (GS)
- জায়ান্ট স্ল্যালমকে সেই শৃঙ্খলা হিসাবে চিহ্নিত করা হয় যার জন্য সর্বাধিক প্রযুক্তিগত দক্ষতা প্রয়োজন: স্কিয়াররা স্ল্যালমের চেয়ে দ্রুততর এবং আরও উন্মুক্ত কোর্সের মাধ্যমে পাহাড় থেকে নিচে নামেন। জায়ান্ট স্ল্যালম স্ল্যালমের মতোই, তবে কম, কিন্তু প্রশস্ত এবং মসৃণ মোড় সহ। প্রতিটি স্কিয়ার একই ঢালে দুটি ভিন্ন কোর্সে দুটি রান করেন। উভয় রান একই দিনে অনুষ্ঠিত হয়, সাধারণত প্রথম রান সকালে এবং দ্বিতীয় রান বিকেলে অনুষ্ঠিত হয়। সময়গুলি একসাথে যোগ করা হয়, এবং দ্রুততম মোট সময় বিজয়ী নির্ধারণ করে।
- 3. সুপার-জি (SG)
- সুপার জি (সুপার জায়ান্ট স্ল্যালম) আলপাইন শৃঙ্খলাগুলির মধ্যে নতুনতম, যা ডাউনহিল থেকে গতির উপাদানগুলিকে একত্রিত করে, একই সাথে জায়ান্ট স্ল্যালম থেকে উচ্চ গতির প্রযুক্তিগত মোড়গুলিকে সংযুক্ত করে। কোর্সটি ডাউনহিলের চেয়ে ছোট কিন্তু জায়ান্ট স্ল্যালম কোর্সের চেয়ে দীর্ঘ। প্রতিটি স্কিয়ার একটি একক কোর্সে একটি রান করেন এবং দ্রুততম সময় বিজয়ী নির্ধারণ করে। এই রেস শৃঙ্খলা পেনসিলভেনিয়ায় খুব কমই অনুষ্ঠিত হয়।
- 4. ডাউনহিল (DH)
- ডাউনহিল ইভেন্টে আলপাইন স্কিইংয়ের সবচেয়ে দীর্ঘ কোর্স এবং সর্বোচ্চ গতি রয়েছে। রেসাররা ন্যূনতম সংখ্যক কন্ট্রোল গেট সহ একটি একক রানে দ্রুততম সময় রেকর্ড করার চেষ্টা করেন। এই রেস শৃঙ্খলা পেনসিলভেনিয়ায় কখনও অনুষ্ঠিত হয় না।
- 5. ডার্বি (U12, U14 এবং U16)
- প্রতিটি বয়স গোষ্ঠীর একটি ডার্বি (চ্যাম্পিয়নশিপ রেস) রয়েছে। মৌসুমে উচ্চ স্কোর করা রেসাররা ফেব্রুয়ারির শেষে ডার্বিতে যাওয়ার যোগ্যতা অর্জন করতে পারেন। রেসারদের PARA ওয়েবসাইটে তাদের ডার্বি স্ট্যান্ডিং পরীক্ষা করা উচিত। ডার্বিতে অংশগ্রহণ শুধুমাত্র মৌসুমে স্কোর করা পয়েন্টের ভিত্তিতে আমন্ত্রণের মাধ্যমে হয়। সূত্রটি PARA ওয়েবসাইটে FAQ বিভাগের অধীনে "কোটা কী এবং কীভাবে সেগুলি গণনা করা হয়" এর অধীনে পাওয়া যাবে।
- AGE CLASSES / LIMITS FOR ALPINE RACE TEAM

- প্রতিযোগিতা বছর জুলাই 1 - পরের বছরের জুন 30। প্রতিযোগীর শ্রেণী প্রতিযোগিতা বছরের ডিসেম্বর 31 তারিখে তাদের বয়স দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- SR বয়স 21 এবং তার বেশি
- U21 বয়স 18-20
- U18 বয়স 16 এবং 17
- U16 বয়স 14 এবং 15
- U14 বয়স 12 এবং 13
- U12 বয়স 10 এবং 11
- U10 বয়স 8 এবং 9
- U8 বয়স 7 এবং তার কম
- NOTE: রেসারদের তাদের স্থানীয় প্রোগ্রাম বা তাদের স্থানীয় অফিসের সাথে বিবরণ বা ব্যতিক্রম সম্পর্কে পরীক্ষা করা উচিত যা প্রযোজ্য হতে পারে। কিছু অঞ্চল, বিভাগ বা রাজ্য পুরস্কারের জন্য U8 শ্রেণীর নীচে অন্যান্য বয়স শ্রেণী স্বীকৃতি দিতে পারে।
- CALCULATING RACE POINTS
- নীচের তথ্য স্কোরিংয়ের সামগ্রিক নিয়মের একটি ছোট সারাংশ এবং এটি চূড়ান্ত অফিসিয়াল নিয়ম হিসাবে ব্যবহার করা উচিত নয়। এটি শুধুমাত্র স্কোরিং প্রক্রিয়ার একটি "উচ্চ স্তরের" পর্যালোচনা হিসাবে উদ্দেশ্য করা হয়েছে যাতে নতুন স্কিয়ার এবং অভিভাবকরা প্রক্রিয়াটি আরও ভালভাবে বুঝতে পারেন।
- ক. রেস পয়েন্ট স্কোরিং (U16, U14, U12, U10)
- U10 থেকে U16 রেসগুলি ওয়ার্ল্ড কাপ পয়েন্ট স্কেল (নীচে) ব্যবহার করে স্কোর করা হয়। PARA কোন রেসারদের বছরের শেষের রেস ডার্বিগুলির একটিতে অংশগ্রহণের জন্য আমন্ত্রণ জানানো হয় তা নির্ধারণ করতে একটি রেস কোটা সূত্র ব্যবহার করে। সূত্রটি PARA ওয়েবসাইটে FAQ বিভাগের অধীনে পাওয়া যাবে। "কোটা কী এবং কীভাবে সেগুলি গণনা করা হয়।"
- **এই স্তরে আপনি আপনার বিভাগের বাইরে প্রতিযোগিতা করলে পয়েন্ট অর্জন করেন না।
- USSA পয়েন্ট স্কোরিং (U21, U18, U16)
- অফিসিয়াল নিয়ম USSA আলপাইন কম্পিটিশন গাইডে বা ওয়েবসাইটে পাওয়া যাবে। কিছু সাধারণ নির্দেশিকা:
- স্কোর করা রেস শৃঙ্খলা হল স্ল্যালম, জায়ান্ট স্ল্যালম, সুপার জি, এবং ডাউনহিল।
- সমস্ত নতুন স্কিয়ার 990 পয়েন্টের সিডেড পয়েন্ট দিয়ে শুরু করেন।
- আপনার পয়েন্ট যত কম, সামগ্রিক শৃঙ্খলা রেটিংয়ে আপনার অবস্থান তত উচ্চ।
- কম সিডেড পয়েন্ট সেই শৃঙ্খলার আপনার পরবর্তী রেসে আগে শুরু করার অনুমতি দেয়।
- একটি রেসের বিজয়ীকে "0" রেস পয়েন্ট দেওয়া হয়।
- সমস্ত রেসারকে একটি পেনাল্টিও দেওয়া হয় যা সেই ইভেন্টের রেস পয়েন্টে যোগ করা হয়।
- যে কোনও USSA অনুমোদিত রেসে পয়েন্ট অর্জন করা যায়
- পয়েন্ট তালিকা
- পয়েন্ট তালিকা বা "সিড তালিকা" প্রতিটি রেস শৃঙ্খলায় বর্তমান মৌসুমের সেরা দুটি রেস ফলাফলের গড় নিয়ে তৈরি করা হয়। সুতরাং, একজন স্কিয়ারকে একই শৃঙ্খলার দুটি রেসে প্রতিযোগিতা করতে এবং স্কোর পোস্ট করতে হবে তার স্কোর 990-প্রাথমিক পোস্টিং থেকে পরিবর্তিত হওয়ার আগে। আরও স্পষ্ট করতে, পয়েন্ট তালিকার স্ট্যান্ডিংয়ে পরিবর্তন পেতে একজন রেসারকে একই শৃঙ্খলার দুটি ভিন্ন রেসে একটি রেসের উভয় রান শেষ করতে হবে।

- পয়েন্ট তালিকার উদ্দেশ্যগুলি হল:
- ক্লাসিফিকেশন সিস্টেমে সমস্ত প্রতিযোগীর আপেক্ষিক পারফরম্যান্স পরিমাপ করা।
- একটি প্রতিযোগিতার শুরুর ক্রম "সিড" (সংগঠিত) করার একটি হাতিয়ার হিসেবে কাজ করা।
- দল নির্বাচনের একটি পদ্ধতি প্রদান করা।
- কীভাবে পয়েন্ট স্কোর করা হয়
- যেকোনো সিডেড প্রতিযোগিতার বিজয়ীকে "0" রেস পয়েন্ট দেওয়া হয়, তবে প্রতিটি রেসারের পয়েন্টে একটি পেনাল্টিও গণনা করে যোগ করা হয় যাতে সেই ইভেন্টের জন্য রেসারের চূড়ান্ত রেস স্কোর তৈরি হয়।
- পেনাল্টির পরিমাণ নির্ভর করে
- প্রতিযোগিতা শুরু করা সেরা পাঁচ (5) রেসারের সিড পয়েন্টের উপর।
- প্রতিযোগিতা শেষ করা সেরা পাঁচ (5) রেসারের সিড পয়েন্টের উপর।
- সেই শীর্ষ পাঁচ রেসারের (যারা শেষ করে) সময় বিজয়ীর কাছাকাছি ক্লাস্টার করা হয়েছে নাকি ব্যাপকভাবে ছড়িয়ে আছে তার উপর
- এই পদ্ধতি বিভিন্ন ঢাল এবং বিভিন্ন দিনে, প্রতিটির প্রতিযোগিতার বিভিন্ন স্তরসহ বিভিন্ন প্রতিযোগিতার স্কোরিংকে একটি সাধারণ স্কেলে ভিত্তি করে করার অনুমতি দেয়। তাত্ত্বিকভাবে, এটি সমস্ত রেসারকে বিশ্বের শীর্ষস্থানীয় রেসারদের বিরুদ্ধে নিজেদের তুলনা করার অনুমতি দেয়।
- একটি নির্দিষ্ট স্কোরড ডিসিপ্লিনের জন্য একজন রেসারের দুটি সেরা রেস ফলাফলের গড় সেই রেসারের অন্যান্য রেসারদের মধ্যে র‍্যাঙ্কিংয়ের ভিত্তি হয়ে ওঠে। নিম্ন সিডিং পয়েন্টের মাধ্যমে আরও ভালো শুরুর অবস্থান পেতে, প্রতিযোগীদেরও তাদের দক্ষতা, শক্তি এবং কৌশল উন্নত করতে হবে এবং তারপর প্রতিযোগিতার ঢালে এটি প্রমাণ করতে হবে।
- রেস পয়েন্ট + পেনাল্টি = সেই প্রতিযোগিতার জন্য চূড়ান্ত রেস পয়েন্ট স্কোর
- "রেস পয়েন্ট" গণনা
- স্কি প্রতিযোগিতার জন্য ইন্টারন্যাশনাল স্কি ফেডারেশন (FIS) পয়েন্ট স্কোরিং সিস্টেমটি তৈরি করা হয়েছিল যাতে একটি প্রতিযোগিতায় বিজয়ীর এক সেকেন্ড পিছনে থেকে চতুর্থ স্থান অর্জনের ভালো পারফরম্যান্সকে স্বীকৃতি দেওয়া যায়, অন্য একটি প্রতিযোগিতায় বিজয়ীর দুই সেকেন্ড পিছনে থেকে দ্বিতীয় স্থান অর্জনের বিপরীতে।
- রেস পয়েন্ট গণনার সূত্র
- P=((Tr / Tw) – 1) x F
- P = প্রদত্ত রেস পয়েন্ট
- Tr = রেসারের সময়, সেকেন্ডে
- Tw = বিজয়ীর সময়, সেকেন্ডে
- F = একটি ধ্রুবক, প্রতিটি রেস ডিসিপ্লিনের জন্য। F=60 / (CM-1)।
- FIS দ্বারা নির্ধারিত F মান
- স্লালম 610
- জায়ান্ট স্লালম 880
- সুপার জি 1030
- ডাউনহিল 1350
- F. "পেনাল্টি পয়েন্ট" গণনা
- একটি প্রতিযোগিতার জন্য পেনাল্টি পয়েন্ট গণনা করার সময়, একই লিঙ্গের সকল অংশগ্রহণকারীদের ফলাফল (সময়) একই রেস কোর্সে প্রতিযোগিতা করেছেন তাদের জন্য ঊর্ধ্বক্রমে তালিকাভুক্ত করা হয়।

এমনকি বিভিন্ন দক্ষতা বা বয়স শ্রেণীর প্রতিযোগীরা অংশগ্রহণ করলেও, USSA রেস পয়েন্ট এবং পেনাল্টি পয়েন্ট গণনা করার জন্য প্রতিযোগিতার ফলাফলের র‍্যাঙ্কিং সর্বদা ব্যবহার করতে হবে।

- পেনাল্টি পয়েন্ট গণনা করা হয়
- সর্বশেষ USSA "সিড লিস্ট" ব্যবহার করে, নির্ধারণ করুন প্রতিযোগিতা শুরু করা কোন পাঁচজন রেসারের রেস ডিসিপ্লিনে সেরা সিড পয়েন্ট রয়েছে।
- পাঁচজন রেসারের সিড পয়েন্ট যোগ করুন। (B)
- আবার, সর্বশেষ USSA "সিড লিস্ট" ব্যবহার করে নির্ধারণ করুন শীর্ষ দশ স্থানাধিকারী রেসারের মধ্যে কোন পাঁচজনের ডিসিপ্লিনে সেরা পয়েন্ট রয়েছে। (A)
- এই পাঁচজন রেসারের রেস পয়েন্ট একসাথে যোগ করুন তারপর এই পাঁচজন রেসারের সেরা পয়েন্ট (পূর্ববর্তী প্রতিযোগিতা থেকে অর্জিত, সিড লিস্টে তালিকাভুক্ত হিসাবে) বিয়োগ করুন। (C)
- স্থানাধিকারী রেসার = একজন রেসার যিনি প্রতিযোগিতার উভয় রাউন্ড সফলভাবে শেষ করেছেন।
- (A) এবং (B) এর যোগফল যোগ করুন, তারপর (C) বিয়োগ করুন, ফলাফলকে 10 দিয়ে ভাগ করুন, পয়েন্টের 100তম পর্যন্ত রাউন্ডিং করুন, যা পেনাল্টির সমান।
- পেনাল্টি = (A + B – C) / 10
- প্রধান প্রতিযোগিতার ফরম্যাট:
- ব্যক্তিগত
- স্প্রিন্ট
- পুরুষদের জন্য স্প্রিন্ট 10 কিমি (মহিলাদের জন্য 7.5 কিমি)। বায়থলিট যেকোনো শুটিং লেনে দুবার শুটিং করেন, একবার প্রোন এবং একবার স্ট্যান্ডিং, মোট 10 শট। প্রতিটি মিস হওয়া শটের জন্য, প্রতিযোগিতা চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি দেওয়ার আগে 150 মিটার পেনাল্টি লুপ স্কি করতে হবে। ব্যক্তিগত প্রতিযোগিতার মতো, বায়থলিটরা বিরতিতে শুরু করেন।
- পারস্যুট
- একটি পারস্যুটে, বায়থলিটদের শুরুর সময় পূর্ববর্তী প্রতিযোগিতা, সাধারণত একটি স্প্রিন্ট, থেকে তাদের সময়ের পার্থক্য দ্বারা পৃথক করা হয়। যে প্রতিযোগী প্রথম ফিনিশ লাইন অতিক্রম করেন তিনি বিজয়ী। দূরত্ব পুরুষদের জন্য 12.5 কিমি এবং মহিলাদের জন্য 10 কিমি, চারটি শুটিং পর্ব রয়েছে (দুটি প্রোন, দুটি স্ট্যান্ডিং, সেই ক্রমে), এবং প্রতিটি মিস মানে 150 মিটার পেনাল্টি লুপ। স্কিইং লুপের অস্বস্তিকর এবং/অথবা বিপজ্জনক ভিড় এবং শুটিং রেঞ্জে অতিরিক্ত ধারণক্ষমতা প্রতিরোধ করতে, বিশ্বকাপ পারস্যুট পূর্ববর্তী প্রতিযোগিতার পর শুধুমাত্র 60 শীর্ষ র‍্যাঙ্কিং বায়থলিটদের নিয়ে অনুষ্ঠিত হয়। বায়থলিটরা সমস্ত শুটিং পর্বের জন্য তারা যে অবস্থানে পৌঁছেছেন সেই অবস্থানের সাথে সম্পর্কিত লেনে শুটিং করেন (যে প্রতিযোগী পঞ্চম স্থানে পৌঁছেছেন, তাকে অবশ্যই পঞ্চম লেন ব্যবহার করতে হবে)।
- ম্যাস স্টার্ট
- ম্যাস স্টার্টে, সমস্ত বায়থলিট একই সময়ে শুরু করেন এবং ফিনিশ লাইন প্রথম যে অতিক্রম করেন তিনি জয়ী হন। এই 15 কিমি এবং মহিলাদের জন্য 12.5 কিমি প্রতিযোগিতায়, চারটি শুটিং পর্ব রয়েছে (দুটি প্রোন, দুটি স্ট্যান্ডিং, সেই ক্রমে) যেখানে প্রথম শুটিং পর্বটি আপনার বিবের সাথে সম্পর্কিত লেনে হবে (বিব #10 প্রতিযোগিতায় অবস্থান নির্বিশেষে লেন #10-এ শুটিং করেন।) বাকি শুটিং পর্বগুলি তারা যে অবস্থানে পৌঁছেছেন সেই অবস্থানের লেনে হবে (5তম স্থানে লেনে পৌঁছালে, আপনি পাঁচ নম্বর লেনে শুটিং করেন।)। স্প্রিন্ট প্রতিযোগিতার মতো, প্রতিযোগীদের প্রতিটি মিসের জন্য একটি 150 মিটার পেনাল্টি লুপ স্কি করতে হবে। এখানেও, অবাঞ্ছিত ভিড় এড়াতে, বিশ্বকাপ ম্যাস স্টার্ট শুরুর লাইনে শুধুমাত্র 30 শীর্ষ র‍্যাঙ্কিং অ্যাথলিটদের নিয়ে অনুষ্ঠিত হয় (পারস্যুটের অর্ধেক, যেহেতু এখানে সমস্ত প্রতিযোগী একসাথে শুরু করেন)।

- রিলে
- সরঞ্জাম ও প্রশিক্ষণ
- বায়থলিটদের দুটি ভিন্ন দক্ষতা সেট থাকতে হবে — নির্ভুলতা এবং সহনশীলতা। বিরামহীন গতিতে স্কি করে থেমে সঠিকভাবে লক্ষ্যবস্তুতে শুটিং করা সহজ কাজ নয়। নিয়ন্ত্রিত শ্বাস-প্রশ্বাস, সহনশীলতা এবং মনোযোগ বায়থলনের জন্য আয়ত্ত করতে হবে এমন কয়েকটি কৌশল।
- স্কি – বায়থলিটের স্কি সাধারণ ক্রস-কান্ট্রি স্কির চেয়ে ছোট এবং সোজা।
- লাইক্রা স্যুট - টাইট স্যুট স্কিইং করার সময় প্রতিরোধ কমায় এবং মুক্ত চলাচলের অনুমতি দেয়। অতিরিক্ত স্তর উষ্ণতা প্রদান করতে পারে।
- গগলস – বায়থলিটদের অবশ্যই এমন গগলস নির্বাচন করতে হবে যা শুটিং করার সময় সহজে সরানো যায়।
- স্কি পোল
- রাইফেল – 1978 সালে, 22 ক্যালিবার রাইফেল আন্তর্জাতিক মান হয়ে ওঠে। আজকের বায়থলন রাইফেল নন-অপটিক দৃষ্টি এবং স্ট্রেইট-পুল-বোল্ট অ্যাকশন (কোনও ফুল বা সেমি-অটোমেটিক নয়) ব্যবহার করে। রাইফেলগুলির বিশেষভাবে তৈরি হালকা স্টক রয়েছে, যদিও আন্তর্জাতিক নিয়ম অনুসারে তাদের ওজন ন্যূনতম 7.7 পাউন্ড হতে হবে।
- রাইফেল হার্নেস – স্কিইং করার সময় পিঠে রাইফেল বহন করতে ব্যবহৃত হয়। রাইফেলের ব্যারেলে তুষার প্রবেশ প্রতিরোধ করার জন্য একটি প্রতিরক্ষামূলক অংশ রয়েছে।
- গোলাবারুদ – বায়থলনের জন্য মানক 22 ক্যালিবার গোলাবারুদ ব্যবহার করা হয়। এটি ম্যাগাজিনে লোড করা হয় যাতে পাঁচটি রাউন্ড ধরে। রিলে প্রতিযোগিতার জন্য, বায়থলিটরা অতিরিক্ত তিনটি রাউন্ড বহন করতে পারেন, তবে সেগুলি প্রয়োজন অনুসারে পৃথকভাবে রাইফেলে স্থাপন করতে হবে। রাইফেল শুধুমাত্র রেঞ্জে লোড করা হয়।
- আর্ম স্লিং – স্থিতিশীলতার জন্য বায়থলিটরা তাদের হাতের ফায়ারিং কাফের সাথে একটি স্লিং সংযুক্ত করেন।
- বায়থলনের জন্য প্রশিক্ষণ বহুমুখী। প্রথমেই — ক্রীড়াবিদরা আগ্নেয়াস্ত্র ব্যবহারের জন্য প্রয়োজনীয় যেকোনো লাইসেন্স পান
- প্রধান নিয়ম
- একটি প্রতিযোগিতায় প্রতিযোগীরা সংশ্লিষ্ট সংকেতের পরে শুরু করেন। ডিসিপ্লিনের উপর নির্ভর করে, শুরুটি সকলের জন্য সাধারণ বা বিভক্ত হতে পারে (অ্যাথলিটরা নির্ধারিত বিরতিতে শুরু করেন)। একটি নির্দিষ্ট দূরত্ব অতিক্রম করে, বায়থলিটদের লক্ষ্য শুটিং মোকাবেলা করা উচিত। প্রতিটি মিস হওয়া শট পেনাল্টি ল্যাপ পাস করার প্রয়োজনীয়তা বা একটি নির্দিষ্ট পেনাল্টি সময় যোগ করার মাধ্যমে শাস্তি দেওয়া হবে। বিজয়ী সেই অ্যাথলিট যিনি প্রদত্ত দূরত্বের জন্য সেরা (দ্রুততম) ফলাফল দেখাতে সক্ষম হন।
- প্রতিযোগিতায় বায়থলিটদের জন্য নিষিদ্ধ:
- ল্যাপ শর্টকাট করা;
- পেনাল্টি ল্যাপ উপেক্ষা করা;
- অন্যান্য অ্যাথলিটদের উপর ইচ্ছাকৃত শারীরিক প্রভাব প্রয়োগ করা।
- সাধারণ প্রতিযোগিতা পর্যায়ের সংক্ষিপ্ত বিবরণ
- স্কিইং পর্যায় যথেষ্ট স্পষ্ট; এটি একটি সাধারণ স্কি প্রতিযোগিতা থেকে খুব বেশি আলাদা নয়। বায়থলিটরা স্কিতে ফ্রিস্টাইল ব্যবহার করেন। এর সাথে, লক্ষ্য শুটিং পর্যায়টি আরও বিশদে বিবেচনা করা প্রয়োজন। ডিসিপ্লিনের উপর নির্ভর করে, বায়থলিটরা শুটিং লেনগুলি হয় এলোমেলো ক্রমে (স্প্রিন্ট বা পারস্যুট) বা সঠিক ক্রমে (ম্যাস স্টার্ট ইভেন্ট) প্রথম মুক্ত লেন থেকে শুরু করে বেছে নিতে পারেন। ম্যাস স্টার্ট ইভেন্টে প্রথম শুটিং পর্যায়ের

ক্ষেত্রে, একজন প্রতিযোগীকে একটি শুটিং লেন নিতে হবে, যার সংখ্যা বায়থলিটের দলের শুরুর নম্বরের সমান। একই নিয়ম রিলেতে শুটিং ক্রমের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।

- রিলেতে, বায়থলিটরা প্রতিটি শুটিং পর্যায়ে তিনটি অতিরিক্ত বুলেট (মোট আটটি প্রচেষ্টা) ব্যবহার করতে পারেন। অন্যান্য সমস্ত বায়থলন ডিসিপ্লিনে, অ্যাথলিটদের পর্যায়ের জন্য কঠোরভাবে 5 প্রচেষ্টা থাকে।
- ববস্লেই
- এর ভিত্তি শুরু হয়েছিল যখন হোটেলিয়ার ক্যাস্পার বাড্রুট (1848–1904) কিছু ধনী ইংরেজ নিয়মিত অতিথিকে সুইজারল্যান্ডের খনিজ স্পা শহর সেন্ট মরিটজে তার হোটেলে পুরো শীতকাল থাকতে রাজি করান। তিনি হতাশ ছিলেন যে তার হোটেল শুধুমাত্র গ্রীষ্মের মাসগুলিতে ব্যস্ত থাকত। খাবার, অ্যালকোহল এবং কার্যকলাপ দিয়ে তার অতিথিদের বিনোদন করে, তিনি দ্রুত "শীতকালীন রিসর্টিং" ধারণাটি প্রতিষ্ঠা করেন। কয়েক বছরের মধ্যে, বাড্রুটের সেন্ট মরিটজ হোটেলে শীতকালীন অবস্থান ভিক্টোরিয়ান ব্রিটেনে খুব ফ্যাশনেবল হয়ে ওঠে। তবে, সংখ্যা বৃদ্ধির সাথে সাথে কিছু অতিথি নতুন বিনোদন খুঁজতে শুরু করেন। 1870-এর দশকের গোড়ার দিকে কিছু দুঃসাহসী ইংরেজ ছেলেদের ডেলিভারি স্লেড বিনোদনের উদ্দেশ্যে অভিযোজিত করতে শুরু করেন
- ববস্লেই একটি দলগত ইভেন্ট যেখানে একটি পক্ষের প্রতিনিধিত্বকারী দুই বা চারজন অংশগ্রহণকারী থাকে। ববস্লেই যানবাহন নিজেই প্রধান সরঞ্জাম, যদিও বিবেচনা করার অন্যান্য বিষয় রয়েছে।
- ববস্লেই যানবাহন: ববস্লেইয়ের যানবাহনগুলি আজ আগের তুলনায় অনেক বেশি উন্নত। এরোডাইনামিক স্লেড ডিজাইন করতে যথেষ্ট প্রচেষ্টা ব্যয় করা হয়েছে, যেখানে বিভিন্ন ধরনের হালকা ধাতু এবং ইস্পাত উপকরণ হিসেবে ব্যবহৃত হয়।
- স্টিয়ারিং সরঞ্জাম: প্রতিটি ববস্লেই গাড়ি উভয় পাশে দুটি ধাতব রিং দিয়ে সজ্জিত থাকে যা পাইলটকে যানবাহন পরিচালনা করতে সহায়তা করে। যদি তারা যানবাহনের গতিবেগ বাম দিকে সরাতে চান, পাইলট বাম রিংটি নিচে টানেন এবং এর বিপরীত 경우에도।
- ববস্লেই দলগুলি তাদের ট্র্যাকে যত দ্রুত সম্ভব ফিনিশ লাইনে পৌঁছানোর চেষ্টা করে। তারা এটি করে:
- স্টিয়ারিং: এটি পাইলট দ্বারা সম্পাদিত একটি কাজ, এবং উচ্চ গতিতে ববস্লেই যানবাহনকে ট্র্যাকে রাখতে সাবধানে এবং সূক্ষ্মভাবে বাস্তবায়ন করতে হবে।
- ব্রেকিং: এটি ব্রেকম্যান দ্বারা সম্পাদিত একটি কাজ, যিনি যানবাহনকে নিরাপদে সর্বোত্তম গতিতে বাঁক নেওয়ার জন্য ট্র্যাকের উপযুক্ত স্থানে প্যাডের একটি সেট চাপতে হবে।
- জয়লাভ
- একটি ববস্লেই প্রতিযোগিতার বিজয়ী সেই দল যেটি প্রথম ফিনিশ লাইনে পৌঁছায়। অলিম্পিকে, প্রতিযোগিতাগুলি “হিট” নামে পরিচিত চারটি পৃথক রানের সমষ্টির উপর গণনা করা হয়। প্রতিযোগিতার সময় সেকেন্ডের শতাংশে গণনা করা হয়। সময় গণনা শুরু হয় যখন ববস্লেডের সামনের অংশ বৈদ্যুতিক চোখ অতিক্রম করে। যদি সমস্ত রানের পরে দলগুলি টাই থাকে তবে তারা একই স্থান পায়। প্রতিযোগিতা শেষে, রানগুলির সময় যোগ করা হয় এবং প্রতিযোগিতা সম্পূর্ণ করতে সর্বনিম্ন সময়ের দল প্রতিযোগিতা জিতে নেয়। সময় গণনা কম্পিউটার দিয়ে সম্পন্ন হয়।
- যে দলগুলি প্রথমে উপস্থিত হয় তারা সর্বদা সুবিধা পায় কারণ পরে ট্র্যাকে আরও স্ক্র্যাচ দেখা দেয় যা পরবর্তীতে স্লেই এবং বরফের মধ্যে ঘর্ষণ বাড়ায়। অলিম্পিক এবং বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপের জন্য, প্রতিটি দল চারটি রান করে যেখানে বিশ্বকাপের ক্ষেত্রে, প্রতিটি দল দুটি রান করে।
- ববস্লেডিংয়ের নিয়ম
- যানবাহনের ওজন:
- প্রতিটি ববস্লেই যানবাহনের অলিম্পিক গেমস প্রতিযোগিতার জন্য ওজনের (ক্রু সদস্য সহ) সীমাবদ্ধতা রয়েছে। প্রবিধানগুলি নিম্নরূপ:

- চার-পুরুষ প্রতিযোগিতা: 630কেজি
- দুই-পুরুষ প্রতিযোগিতা: 390 কেজি
- দুই-মহিলা প্রতিযোগিতা: 340কেজি
- একটি প্রতিযোগিতা শেষ হলে, অ্যাথলিট এবং যানবাহনগুলি প্রয়োজনীয় প্রবিধান পূরণ করেছে কিনা তা নিশ্চিত করার জন্য একাধিক পরীক্ষা পরিচালিত হয়। যদি ওজন অতিক্রম করা হয়, একটি তদন্ত শুরু করা হয়, এবং দলটি সম্পূর্ণভাবে প্রতিযোগিতা (এবং টুর্নামেন্ট) থেকে অযোগ্য ঘোষণার ঝুঁকি নেয়।
- রানারদের সম্পর্কিত নিয়ম
- প্রতিযোগিতার সময় বরফের উপর যে রানারটি স্লাইড করে তার আকৃতি, গঠন এবং তাপমাত্রা সম্পর্কিত নির্দিষ্ট নিয়ম রয়েছে। ব্লেডগুলি সমজাতীয় ইস্পাত দিয়ে তৈরি। পরিচালনাকারী নিয়মের উপর ভিত্তি করে, অপ্রয়োজনীয় দুর্ঘটনা এড়াতে এই রানারগুলির আকৃতি তীক্ষ্ণ হওয়ার পরিবর্তে বৃত্তাকার হতে হবে।
- ট্র্যাক নিয়ম
- যতটা সম্ভব দুর্ঘটনা এবং ঝুঁকি প্রতিরোধ করতে রেস ট্র্যাকের জন্য কঠোর নির্দেশিকা তৈরি করা হয়েছে। ট্র্যাকের দৈর্ঘ্য 1200 থেকে 1300 মিটারের মধ্যে থাকে এবং এটি এমনভাবে ডিজাইন করতে হবে যাতে প্রথম 250 মিটারে 80মাইল/ঘণ্টা থেকে 100 মাইল/ঘণ্টা গতি অর্জন করা যায়। রেস কোর্সের উচ্চতা দূরত্বের উপর 110 থেকে 125 মিটার পর্যন্ত কমে যায়।
- ট্র্যাক ডিজাইন এমনভাবে হতে হবে যাতে এটি ঢালুভাবে নিচের দিকে হয়। সামগ্রিক রেস কোর্সে একটি সোজা পথ এবং একটি গোলকধাঁধা থাকতে হবে যার মধ্যে পরপর তিনটি দ্রুত বাঁক রয়েছে। ববস্লেইগুলি এমনভাবে ডিজাইন করতে হবে যাতে তারা দেয়াল এবং কার্বে শক্তিশালী প্রভাব সহ্য করতে পারে। এগুলি বেশিরভাগই ইস্পাত ফ্রেম এবং ফাইবার গ্লাস দিয়ে তৈরি এবং ক্রুর জন্য ভাঁজযোগ্য বার থাকে।
- ওজনের নিয়ম
- প্রতিটি প্রতিযোগিতা শেষে, ক্রীড়া কর্মকর্তারা স্লেই রানারদের ওজন এবং অন্যান্য স্পেসিফিকেশন পরীক্ষা করে যাতে তারা সমস্ত নিয়ম মেনে চলছে কিনা তা নিশ্চিত করা যায়। প্রতিযোগিতা শেষে, যদি কোনও খেলোয়াড়কে অবৈধভাবে বেশি উষ্ণ বা আরও ভালো গ্লাইডের জন্য সিলিকন দিয়ে লেপা পাওয়া যায়, তবে তাকে খেলা থেকে অযোগ্য ঘোষণা করা হতে পারে।
- নিরাপত্তা নিয়ম
- খেলোয়াড়দের মাথার আঘাত প্রতিরোধ করার জন্য উচ্চ প্রযুক্তির প্লাস্টিকের হেলমেট এবং চোখের জন্য গগলস পরতে হবে। রেসাররা এরো-ডাইনামিসিটি বাড়ানোর জন্য টাইট ইউনিফর্ম এবং বরফের উপর ট্র্যাকশন পেতে স্পাইকড জুতা পরেন। ব্রেকম্যান স্লেইয়ের বরফের সাথে ঘর্ষণের সময় তৃতীয় ডিগ্রি পোড়া এড়াতে কেভলার ভেস্ট পরেন।
- অ্যাথলিট নিরাপত্তা
- প্রতিটি ববস্লেই অ্যাথলিটকে প্রতিরক্ষামূলক পোশাক পরতে হয়। এর মধ্যে রয়েছে:
- হেলমেট
- আই গগলস
- ইউনিফর্ম
- স্পাইক জুতা
- কেভলার ভেস্ট (ঘর্ষণজনিত পোড়া প্রতিরোধে ব্রেকম্যানদের জন্য)
- বিকল্প

- পাইলটদের পরিবর্তন করার অনুমতি নেই। তবে পুশ অ্যাথলিটরা আহত বা অসুস্থ হলে তাদের বদলি করা যেতে পারে।
- ববস্লেই ট্র্যাক
- আঘাতের ঝুঁকি কমাতে ববস্লেইয়ে পরিচালনাকারী সংস্থাগুলি দ্বারা কঠোর রেসট্র্যাক ডিজাইন প্রবিধান প্রয়োগ করা হয়।
- ট্র্যাকের দৈর্ঘ্য 1200 – 1300 মিটারের মধ্যে হতে হবে
- ট্র্যাকগুলিকে যানবাহনের জন্য উপযোগী হতে হবে যাতে প্রথম 250 মিটারে 80-100 মাইল প্রতি ঘণ্টা গতি অর্জন করা যায়।
- ট্র্যাকগুলিকে এমন একটি উঁচু স্তরে ডিজাইন করতে হবে যা ঢালুভাবে নিচের দিকে, 110 মিটার থেকে 125 মিটারে নেমে যায়।
- ক্রস কান্ট্রি স্কিইং
- 1. GOVERNING RULES
- 2. OFFICIAL EVENTS
- ইভেন্টের পরিসর সমস্ত দক্ষতার অ্যাথলিটদের জন্য প্রতিযোগিতার সুযোগ দেওয়ার উদ্দেশ্যে। প্রোগ্রামগুলি প্রদত্ত ইভেন্টগুলি এবং প্রয়োজনে সেই ইভেন্টগুলির পরিচালনার জন্য নির্দেশিকা নির্ধারণ করতে পারে। কোচরা প্রতিটি অ্যাথলিটের দক্ষতা এবং আগ্রহের সাথে উপযুক্ত প্রশিক্ষণ এবং ইভেন্ট নির্বাচন প্রদানের জন্য দায়ী।
- নিম্নলিখিতটি স্পেশাল অলিম্পিক্সে উপলব্ধ অফিসিয়াল ইভেন্টের তালিকা।
- 10 মিটার স্কি প্রতিযোগিতা - ক্লাসিক্যাল টেকনিক
- 25 মিটার স্কি প্রতিযোগিতা – ক্লাসিক্যাল টেকনিক
- 50 মিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা - ক্লাসিক্যাল টেকনিক
- 100 মিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা - ক্লাসিক্যাল টেকনিক
- 500 মিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 1 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 2.5 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 5 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 7.5 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 10 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং প্রতিযোগিতা
- 4x1 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে
- 4x1 কিলোমিটার ইউনিফাইড ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে
- যদি অনুরূপ দূরত্বের ক্লাসিক্যাল এবং ফ্রি টেকনিক ইভেন্টগুলিকে যথাযথভাবে বিভক্ত করার জন্য পর্যাপ্ত অ্যাথলিট না থাকে, তবে ইভেন্টগুলিকে একত্রিত করতে হবে এবং ফ্রি টেকনিক নিয়ম অনুসরণ করতে হবে।
- 3. FACILITIES
- 3.1 ট্রেইল
- 3.1.1 ক্রস-কান্ট্রি ট্রেইলগুলি প্রাথমিক, মধ্যবর্তী এবং উন্নত দক্ষতার স্কিয়ারদের accommodate করার জন্য দৈর্ঘ্য এবং ভূখণ্ডে উপযুক্ত হওয়া উচিত। উপযুক্ত ট্রেইলগুলি নিরাপদ হবে এবং প্রতিটি অ্যাথলিটের দক্ষতা এবং শারীরিক ফিটনেস পরীক্ষা করবে।

- 3.1.2 ট্রেইল সিস্টেমে এমন একটি ট্রেইল অন্তর্ভুক্ত করা উচিত যা 1 থেকে 10-কিলোমিটার ইভেন্টের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে এবং যেখানে কমপক্ষে 1 কিলোমিটারের জন্য নিজেদেরকে অতিক্রম করে এমন অংশ নেই। আদর্শভাবে, দীর্ঘ কোর্সগুলিতে (2.5 থেকে 10 কিমি) নিজেদেরকে অতিক্রম করে এমন কোনও অংশ থাকবে না।
- 3.1.3 ট্রেইলগুলি লাল পতাকা বা অন্যান্য সনাক্তকারী ব্যানার দিয়ে স্পষ্টভাবে চিহ্নিত করা উচিত এবং যেখানে বিভ্রান্তি ঘটতে পারে সেখানে অ্যাথলিটদের সঠিক ট্রেইলে নির্দেশ করার জন্য ট্রেইল জংশনে মনিটর স্থাপন করা উচিত।
- 3.1.4 ট্রেইলগুলি ইভেন্টের আগে প্যাক করা এবং ট্র্যাক সেট করা হবে। প্রতিটি প্রতিযোগিতা দিনের পরে, কোর্সটি নতুনভাবে প্রস্তুত করতে হবে।
- 3.1.5 যদি একাধিক সেট ট্র্যাক ব্যবহার করা হয়, তবে সেগুলি একটি ট্র্যাকের মাঝখানে থেকে অন্যটির মাঝখানে পরিমাপ করে 1 থেকে 1.2 মিটার দূরে থাকা উচিত। পৃথক স্কি ট্র্যাকগুলি একটি ট্র্যাকের মাঝখানে থেকে অন্যটির মাঝখানে পরিমাপ করে 20 - 24 সেন্টিমিটার দূরে থাকা উচিত। ট্র্যাকগুলি কমপক্ষে 2-5 সেন্টিমিটার গভীর হওয়া উচিত।
- 3.1.6 স্কেটিং লেন বা দ্বিতীয় সেট ট্র্যাক সেট করা উচিত কিনা তা নির্ধারণ করার সময় প্রতিযোগীদের ক্ষেত্রের দক্ষতার স্তর বিবেচনা করা উচিত। কমপক্ষে একটি সেট ট্র্যাক সেট করা উচিত এবং অন্যান্য লেনটি, যা বাধ্যতামূলক, স্কেটিং লেন বা দ্বিতীয় সেট ট্র্যাক হিসেবে সেট করা হবে।
- 3.2 উষ্ণায়ন সুবিধা
- 3.2.1 ট্রেইল থেকে একটি উষ্ণায়ন সুবিধা সহজেই অ্যাক্সেসযোগ্য হওয়া উচিত। চরম আবহাওয়ার পরিস্থিতিতে স্পেশাল অলিম্পিক্স ভিড় accommodate করার জন্য এটি যথেষ্ট বড় হওয়া উচিত। তদুপরি, বাইরের ঠান্ডার চেয়ে উষ্ণ এলাকার ভিতরে মোমের সমন্বয় করা সহজ। অতএব, উষ্ণায়ন সুবিধার ঘর মোমের জন্য সংরক্ষিত করা উচিত।
- 3.2.2 একটি ওয়ার্ম-আপ এলাকা এবং একটি মোম পরীক্ষার এলাকা শুরুর এলাকার কাছে থাকবে।
- 3.3 স্কি এলাকা
- 3.3.1 একটি স্কি অঞ্চলের পার্কিং লটে ইভেন্ট স্বেচ্ছাসেবক, স্পেশাল অলিম্পিক্স কর্মী, কোচ এবং ক্রীড়াবিদদের জন্য যথেষ্ট পার্কিং স্থান থাকা উচিত। জরুরি যানবাহনের প্রবেশাধিকার বাধ্যতামূলক।
- 4. COURSE AND VENUE SPECIFICATIONS
- 4.1 ট্রেইল রক্ষণাবেক্ষণ সরঞ্জাম এবং প্রয়োজনীয়তা
- 4.1.1 রেস আয়োজকদের জানা উচিত যে ট্রেইল রক্ষণাবেক্ষণ সরঞ্জাম উপলব্ধ এবং ইভেন্টের জন্য ট্রেইল প্রস্তুত করার জন্য যথেষ্ট।
- 4.1.2 একটি স্নোমোবাইল, গ্রুমিং ক্যাট, বেলচা, রেক এবং একটি ট্র্যাক-সেটার প্রতিযোগিতার আগে এবং চলাকালীন সময়ে হাতে থাকা বাধ্যতামূলক আইটেম, যাতে কোর্স ট্র্যাফিক বা প্রতিকূল আবহাওয়ার কারণে প্রয়োজন হলে কোর্স স্থাপন ও মেরামত করা যায়।
- 4.2 কোর্স লেআউট সরঞ্জাম
- 4.2.1 সমান আকার এবং উজ্জ্বল রঙের সমস্ত মার্কার ট্রেইলের চারপাশে এমন বিরতিতে স্থাপন করতে হবে যাতে আগেরটির কাছে দাঁড়িয়ে পরবর্তী মার্কারটি স্পষ্টভাবে দেখা যায়।
- 4.2.2 প্রতিযোগীদের রেস কোর্স থেকে দূরে নিয়ে যেতে পারে এমন ট্রেইল ব্লক করতে খুঁটি এবং বেড়া ব্যবহার করতে হবে।

- 4.2.3 স্টার্ট এবং ফিনিশ এলাকাগুলি বেড়া দিয়ে চিহ্নিত করতে হবে যাতে সেই এলাকাগুলিতে প্রতিযোগী বহির্ভূত এবং কর্মকর্তা বহির্ভূতদের উপস্থিতি সীমাবদ্ধ করা যায়।
- 4.2.4 প্রয়োজনে ল্যাপ লেন তৈরি করতে স্নো ফেন্স ব্যবহার করতে হবে।
- 4.2.5 ব্যানার স্টার্ট এবং ফিনিশ লাইন চিহ্নিত করবে এবং সাইটটিকে স্পেশাল অলিম্পিক্স ইভেন্ট হিসাবে নির্ধারণ করবে।
- 4.3 সময়keeping সরঞ্জাম
- 4.3.1 ব্যাক-আপ হ্যান্ড-হেল্ড টাইমিং সিস্টেম (চারটি স্টপওয়াচ, স্টার্টে দুটি এবং ফিনিশে দুটি) সহ বৈদ্যুতিক টাইমিং 1 থেকে 10 কিলোমিটার ইভেন্টের সময় নির্ধারণের জন্য ব্যবহার করতে হবে।
- 4.3.2 100 মিটার ইভেন্টের সময় কমপক্ষে প্রতি বিভাগে ক্রীড়াবিদের সংখ্যা প্লাস দুইয়ের সমান সংখ্যক স্টপওয়াচ দিয়ে নির্ধারণ করা উচিত। প্রতিটি লেনে একটি করে ঘড়ি বরাদ্দ করতে হবে এবং দুটি অতিরিক্ত ঘড়ি ব্যাক-আপ হিসেবে কাজ করবে। প্রতিটি ইভেন্টে প্রতিটি ক্রীড়াবিদের সময় নির্ধারণ করতে হবে। ফলাফল শীটে এই নীতি প্রতিফলিত করতে হবে। যদি ফিনিশ রেফারি সময় দ্বারা নির্ধারিত ফিনিশের ক্রমের সাথে একমত না হন, তবে ফিনিশ রেফারির সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত হবে।
- 4.4 পাবলিক অ্যাড্রেস সিস্টেম
- 4.5 তথ্য বোর্ড
- 4.5.1 ক্রীড়াবিদ, কোচ এবং দর্শকদের সুবিধার জন্য ফিনিশ এলাকার কাছে একটি অফিসিয়াল বুলেটিন বোর্ড স্থাপন করা উচিত যাতে প্রতিযোগীদের নাম এবং বিব নম্বর, স্টার্টের ক্রম অনুসারে সাজানো, পাশাপাশি অন্যান্য গুরুত্বপূর্ণ রেস তথ্য আপডেট (যেমন রেস শুরুর সময়, কোর্স স্টার্ট/ফিনিশ এলাকার বাতাস এবং তুষারের তাপমাত্রা, কোর্সের উঁচু এবং নিচু পয়েন্টের বাতাস এবং তুষারের তাপমাত্রা ইত্যাদি) থাকে।
- 4.5.2 পুরস্কার বিতরণী অনুষ্ঠানের আগে পুরস্কারের সময় এবং স্থান ঘোষণা করতে হবে।
- 4.6 প্রাথমিক চিকিৎসা
- 4.6.1 প্রাথমিক চিকিৎসার সামগ্রী এবং উদ্ধারকরণের উদ্দেশ্যে একটি টোবোগান বা টোবোগানসহ স্নোমোবাইল সর্বদা স্টার্ট/ফিনিশ এলাকার কাছে বা তথ্য কেন্দ্রে উপলব্ধ থাকতে হবে।
- 4.6.2 যোগ্যতাসম্পন্ন চিকিৎসা কর্মীকে সাইটে উপস্থিত থাকতে হবে।
- 4.7 স্কি সরঞ্জাম মেরামতের সরঞ্জাম
- 4.7.1 স্কি সরঞ্জাম মেরামতের সরঞ্জাম (স্ক্রু ড্রাইভার, প্লায়ার, স্ক্র্যাপার, ফাইল, মোম এবং পি-টেক্স) উপলব্ধ থাকা উচিত।
- 4.7.2 মোম করার বেঞ্চ সরবরাহ করতে হবে।
- 4.8 রেস কর্মীদের পরিচয়পত্র
- 4.8.1 উইন্ডব্রেকার বা আর্ম ব্যান্ড ব্যবহার করে কোর্স কর্মকর্তাদের যেমন টাইমার, কোর্স মনিটর, স্টার্ট কর্মকর্তা এবং এসকর্ট/পুলিশ, ফিনিশ কর্মকর্তা এবং এসকর্ট/পুলিশ, এবং প্রতিযোগিতার নিয়ম কমিটির সদস্যদের চিহ্নিত করা যেতে পারে।
- 4.9 যোগাযোগ ব্যবস্থা
- 4.9.2 স্টার্ট এবং ফিনিশ এলাকার সময় নির্ধারণকারী কর্মকর্তা এবং ফলাফল সারণিকরণ কর্মীদের নিজস্ব চ্যানেলের পাশাপাশি একটি সাধারণ তথ্য চ্যানেলে অ্যাক্সেস থাকা উচিত। সময় নির্ধারণকারী কর্মকর্তাদের স্টার্ট এবং ফিনিশের স্পষ্ট দৃশ্যমানতা সহ নিজস্ব ভবন থাকা উচিত।
- 4.10 তাপমাত্রা

- 4.10.1 স্টার্ট/ফিনিশ এলাকায় এবং কোর্সের সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন পয়েন্টে বাতাস এবং তুষারের তাপমাত্রা রেকর্ড করার জন্য থার্মোমিটার উপলব্ধ থাকা উচিত।
- 4.10.2 প্রতিযোগিতা জুড়ে তাপমাত্রা ঘোষণা করতে হবে।
- 5. COMPETITION STAFF
- রেস কর্মীদের অন্তর্ভুক্ত থাকতে হবে:
- প্রতিযোগিতার প্রধান
- রেস সচিব
- কোর্স প্রধান
- প্রধান নিয়ন্ত্রক
- প্রধান সময়রক্ষক
- তথ্য প্রধান
- চিকিৎসা ও উদ্ধার পরিষেবার প্রধান
- রেস সরঞ্জাম প্রধান
- প্রধান স্টুয়ার্ড
- 6. RULES OF COMPETITION
- 6.1 সাধারণ নিয়ম এবং সংশোধনী
- 6.1.1 500 মিটার রেস থেকে 10 কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ইভেন্টগুলি ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য FIS নিয়মের 351.1 ধারায় বর্ণিত ইন্টারভাল স্টার্ট ফরম্যাট ব্যবহার করে পরিচালনা করা উচিত। অর্থাৎ, প্রতি 30 সেকেন্ডে এক বা দুজন রেসার শুরু করবে।
- 6.1.2 500-মিটার রেস থেকে 10-কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং ইভেন্টের জন্য স্টার্ট কমান্ড নিম্নরূপ হবে: "রেসার...15 সেকেন্ড...10 সেকেন্ড...5,4,3,2,1, GO!"। 100 মিটার এবং তার কম দূরত্বের স্বতন্ত্র ইভেন্টের জন্য, কোন প্রাথমিক সতর্কতা থাকবে না। স্টার্ট কমান্ড হবে "রেসাররা... প্রস্তুত...BANG (অর্থাৎ পিস্তল শট)।" রিলে ইভেন্টের জন্য স্টার্ট কমান্ড 100 মিটার এবং তার কম দূরত্বের স্বতন্ত্র ইভেন্টের মতোই হবে, তবে 10 সেকেন্ডের সতর্কতা থাকবে: "10 সেকেন্ড। রেসাররা... প্রস্তুত...BANG (অর্থাৎ পিস্তল শট)। যখন রেসাররা রিলে পয়েন্টে পৌঁছাবে, তখন তারা অন্য রেসারদের শুরুতে হস্তক্ষেপ করবে না।
- 6.1.3 1 কিলোমিটার রেস থেকে 10 কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ইভেন্টগুলি এমন কোর্সে পরিচালনা করার সুপারিশ করা হয় যেখানে উতরাই, ঢাল, সমতল অংশ এবং মোড় সহ অংশ অন্তর্ভুক্ত থাকে। আরও সুপারিশ করা হয় যে যখন সম্ভব, কোর্সে এক-তৃতীয়াংশ উতরাই, এক-তৃতীয়াংশ ঢাল এবং এক-তৃতীয়াংশ সমতল অংশ থাকা উচিত। উতরাই এবং ঢাল অংশের ঢালের মাত্রা ইভেন্টে অংশগ্রহণকারী ক্রীড়াবিদদের দক্ষতার স্তর দ্বারা নির্ধারিত হওয়া উচিত। সুতরাং, 1 কিলোমিটার ইভেন্টের কোর্সগুলিতে 2.5-কিলোমিটার ইভেন্টের কোর্সগুলির চেয়ে কম তীব্র ভূখণ্ড থাকা উচিত এবং 2.5-কিলোমিটার ইভেন্টের কোর্সগুলিতে 5-কিলোমিটার ইভেন্টের কোর্সগুলির চেয়ে কম তীব্র ভূখণ্ড থাকা উচিত।
- 6.1.4 500-মিটার ইভেন্টের জন্য সুপারিশ করা হয় যে কোর্সটি প্রধানত সমতল হওয়া উচিত। কোর্সে উতরাই এবং ঢাল অন্তর্ভুক্ত করা যেতে পারে, তবে তাদের মাত্রা 5% এর বেশি হওয়া উচিত নয়। এছাড়াও, কোনও ঢাল অংশে মোড় থাকা উচিত নয় এবং তার পরে কমপক্ষে 20 মিটার একটি সোজা এবং সমতল অংশ থাকা উচিত।
- 6.1.5 500 মিটার থেকে 10 কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ইভেন্টগুলি লুপ কনফিগারেশনের কোর্সে পরিচালনা করার সুপারিশ করা হয়।

- 6.1.6 500 মিটার রেস থেকে 10 কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ইভেন্টগুলি লুপ কনফিগারেশনের কোর্সে পরিচালনা করা উচিত। দীর্ঘ দূরত্বের ইভেন্টে, একাধিক লুপ কোর্স অনুমোদিত। স্টার্ট এবং ফিনিশ এলাকাগুলি যতটা সম্ভব কাছাকাছি সংলগ্ন হওয়া উচিত।
- 6.3 ইভেন্ট-নির্দিষ্ট নিয়ম এবং সংশোধনী
- 6.3.1 50- এবং 100-মিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রেস
- 6.3.1.1 100 মিটার ইভেন্টটি ICR, বই II, ধারা 372.1-এ FIS নিয়মের নিম্নলিখিত সংশোধনী সহ রিলে রেস শুরু করার জন্য FIS নিয়ম অনুসারে পরিচালনা করা উচিত:
- 6.3.1.1.1.1. স্টার্ট লাইন একটি সরল রেখা। প্রতিটি লেনের কেন্দ্রে ট্র্যাক স্থাপন করে আটটি লেন থাকতে হবে। এই লেনগুলি কমপক্ষে দুই মিটার চওড়া হতে হবে।
- 6.3.1.1.1.2. 372.2, 371.8, এবং 378.1 ধারাগুলি স্পেশাল অলিম্পিক্সের জন্য প্রযোজ্য নয়।
- 6.3.1.2 100 মিটার ইভেন্টের কোর্স যতটা সম্ভব সমতল হওয়া উচিত। কোনও অবস্থাতেই কোর্স 5 শতাংশের বেশি ঢালু হওয়া উচিত নয়। যদি কোর্সটি ঢালু জায়গায় স্থাপন করা হয়, তবে রেসের শুরু এমনভাবে হতে হবে যাতে প্রতিযোগীরা রেস শেষ করতে উতরাই স্কি করে।
- 6.3.2 ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে রেস
- 6.3.2.1 ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে রেসের বিভাগগুলি টিম যোগ্যতা সময় গণনা করে প্রতিষ্ঠিত করতে হবে। একটি টিম যোগ্যতা সময় একটি দলের সদস্যদের সময় একত্রিত করে গণনা করা হয় রিলে ইভেন্টের একটি "লেগ"-এর সমান দূরত্বের স্বতন্ত্র ইভেন্টের সময় প্রারম্ভিক পর্ব থেকে (যেমন 1 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে থেকে সময়)।
- 6.3.2.2 যে দলের সদস্যরা রিলে ইভেন্টের একটি "লেগ"-এর সমান দূরত্বের স্বতন্ত্র ইভেন্টে অংশগ্রহণ করেননি তাদের অবশ্যই সেই স্বতন্ত্র ইভেন্টের প্রারম্ভিক ইভেন্টে প্রবেশ করে প্রতিযোগিতা করতে হবে।
- 6.3.2.3 রেস কর্মকর্তারা প্রতি মিনিটে একবার রিলে বিভাগ শুরু করতে পারেন।
- 6.3.2.4 যখন একটি 4x1 কিলোমিটার ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং রিলে রেসে আটটিরও বেশি দল থাকে, তখন রেস আয়োজকদের স্টার্ট এলাকা এক্সচেঞ্জ জোন এবং কোর্সের ভিড় কমাতে/নিয়ন্ত্রণ করতে মাঠটি বিভক্ত করে দুটি পৃথক রেস পরিচালনা করার কথা বিবেচনা করা উচিত।
- 6.3.2.5 যদি কোনও দল সঠিকভাবে এক্সচেঞ্জ না করে, তবে একটি এক্সচেঞ্জ জোন রেফারি এক্সচেঞ্জে জড়িত স্কিয়ারদের অবিলম্বে অবহিত করবেন। তারপরে স্কিয়ারের দায়িত্ব সিদ্ধান্ত নেওয়া যে তারা আবার এক্সচেঞ্জ করবে কি না।
- 6.3.3 25 মিটার স্কি রেস
- 6.3.3.1 সরঞ্জাম
- 6.3.3.1.1 স্টার্ট/ফিনিশ পোল
- 6.3.3.1.2 ফুড কালারিং/পেইন্ট
- 6.3.3.1.3 স্টপওয়াচ
- 6.3.3.1.4 হুইসেল
- 6.3.3.2 সেট-আপ
- 6.3.3.2.1 স্টার্ট এবং ফিনিশ লাইন 25 মিটার দূরে চিহ্নিত করুন। সমতল ভূখণ্ডে ট্র্যাক সেট করুন।
- 6.3.3.2.2 উপযুক্ত স্টার্ট এবং ফিনিশ গেট দিয়ে লাইনগুলির প্রান্ত চিহ্নিত করুন।
- 6.3.3.2.3 কোর্সের উল্লম্ব ড্রপ এক মিটার হতে পারে।
- 6.3.3.3 নিয়ম

- 6.3.3.3.1 স্টার্ট কমান্ড হল: "রেসাররা প্রস্তুত...হুইসেল" বা, রেসাররা প্রস্তুত..."GO" টাইমার তখন ঘড়ি শুরু করে যখন কর্মকর্তা নির্দেশ করেন যে ক্রীড়াবিদদের বুট স্টার্ট লাইনের সমতল অতিক্রম করেছে।
- 6.3.3.3.2 ক্রীড়াবিদ 25-মিটার কোর্স স্কি করে (পোল সহ বা ছাড়া)।
- 6.3.3.4 স্কোর
- 6.3.3.4.1 ক্রীড়াবিদের সময় নির্ধারণ করা হয় যখন একটি বুট স্টার্ট লাইন অতিক্রম করে তখন থেকে যখন একটি বুট ফিনিশ লাইন অতিক্রম করে।
- 6.3.3.4.2 ক্রীড়াবিদের চূড়ান্ত স্কোর এবং স্থান নির্ধারিত হয় এক রান এর অতিবাহিত সময় দ্বারা।
- 6.3.4 পোল ছাড়া 10 মিটার স্কি রেস
- 6.3.4.1 সরঞ্জাম
- 6.3.4.1.1 স্টার্ট/ফিনিশ পোল
- 6.3.4.1.2 ফুড কালারিং/পেইন্ট
- 6.3.4.1.3 স্টপওয়াচ
- 6.3.4.1.4 হুইসেল
- 6.3.4.2 সেট-আপ
- 6.3.4.2.1 স্টার্ট এবং ফিনিশ লাইন 10 মিটার দূরে চিহ্নিত করুন। সমতল ভূখণ্ডে ট্র্যাক সেট করুন।
- 6.3.4.2.2 স্টার্ট এবং ফিনিশ গেট তৈরি করতে লাইনগুলির প্রান্তে পোল সেট করুন।
- 6.3.4.3 নিয়ম
- 6.3.4.3.1 স্টার্ট কমান্ড হল: "রেসাররা প্রস্তুত...হুইসেল" বা, রেসাররা প্রস্তুত... "GO" টাইমার তখন ঘড়ি শুরু করে যখন কর্মকর্তা নির্দেশ করেন যে ক্রীড়াবিদের বুট স্টার্ট লাইনের সমতল অতিক্রম করেছে।
- 6.3.4.3.2 ক্রীড়াবিদ 10-মিটার কোর্স স্কি করে (পোল ছাড়া)।
- 6.3.4.4 স্কোর
- 6.3.4.4.1 ক্রীড়াবিদের সময় নির্ধারণ করা হয় যখন একটি বুট স্টার্ট লাইন অতিক্রম করে তখন থেকে যখন একটি বুট ফিনিশ লাইন অতিক্রম করে।
- 6.3.4.4.2 ক্রীড়াবিদের চূড়ান্ত স্কোর এবং স্থান নির্ধারিত হয় এক রান এর অতিবাহিত সময় দ্বারা।
- 7.1 ইউনিফাইড ইভেন্ট
- 8. DISQUALIFICATIONS

- 8.1 একজন প্রতিযোগীকে জুরি দ্বারা অযোগ্য ঘোষণা করা যেতে পারে যদি সে/সে:
- 8.1.1 চিহ্নিত কোর্স অনুসরণ না করে বা সমস্ত নিয়ন্ত্রণ চেক পয়েন্ট অতিক্রম না করে বা শর্টকাট নেয়।
- 8.1.3 অনুরোধ করা হলে ওভারটেকিং প্রতিযোগীকে পথ না দেয় বা অন্য রেসারকে পাস করতে বাধা দেয়।
- 8.1.4 ক্লাসিক্যাল রেসে স্কেটিং সম্পর্কিত কৌশল রায় লঙ্ঘন করে।
- 8.1.5 পায়ে স্কি পরে ফিনিশ করে না।
- 8.2 পদ্ধতি
- 8.2.1 প্রতিবাদ পরিচালনার জন্য FIS নিয়ম স্পেশাল অলিম্পিক্স প্রতিযোগিতার জন্য কার্যকর থাকবে।
- ফিগার স্কেটিং নিয়ম
- ক্রীড়াবিদরা বিচারকদের একটি প্যানেলকে প্রভাবিত করার জন্য বিভিন্ন ধরনের চালচলন প্রদর্শন করেন, যারা তাদের গ্রেস, ফ্লেয়ার এবং নিয়ন্ত্রণের ভিত্তিতে স্কোর দেন। চালচলনের মধ্যে রয়েছে বাতাসে জাম্প এবং স্পাইরাল, বরফের উপর স্পিন এবং বিভিন্ন ধাপের ক্রম।

- মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র অলিম্পিক ফিগার স্কেটিংয়ে বর্তমান বিশ্বনেতা, মোট 49 পদক ধারণ করে। রাশিয়া এবং অস্ট্রিয়া যথাক্রমে 26 এবং 20 পদক নিয়ে নিকটতম প্রতিদ্বন্দ্বী। সোভিয়েত ইউনিয়নও প্রতিযোগিতায় তাদের সময়কালে 24 পদক পেয়েছিল।
- স্কেটিংয়ের উদ্দেশ্য
- ফিগার স্কেটিংয়ের সামগ্রিক উদ্দেশ্য হল বিচারকদের কাছ থেকে সর্বোচ্চ সম্ভব নম্বর স্কোর করা, যদিও ইভেন্টের প্রকৃতির উপর নির্ভর করে পয়েন্ট স্কোর করার বিভিন্ন উপায় রয়েছে।
- সমস্ত ফিগার স্কেটিং প্রতিযোগিতার জন্য, ক্রীড়াবিদদের বিচারকদের কাছ থেকে সর্বোচ্চ সম্ভব স্কোর পেতে বিভিন্ন ধরনের চালচলন সম্পাদন করতে হয়। একটি সাধারণ পারফরম্যান্সের সময়, ক্রীড়াবিদরা স্পিন, জাম্প এবং ধাপের একটি নির্বাচন সম্পাদন করবেন।
- জোড়া স্কেটিং প্রতিযোগিতায়, ক্রীড়াবিদরা উচ্চ পয়েন্ট স্কোর করার জন্য একে অপরের সাথে ক্রিয়া সম্পাদন করেন, যেমন সঙ্গীকে বাতাসে ছুঁড়ে দেওয়া এবং বিভিন্ন দিকে সঙ্গীকে ঘোরানো।
- আইস ড্যান্সিং জোড়া স্কেটিংয়ের সাথে কিছুটা মিল, যদিও এখানে ফোকাস ফুটওয়ার্ক এবং সমন্বয়ের উপর, কারণ সঙ্গীরা উপরে বাজানো সংগীতের সাথে সময়মতো একসাথে নাচে।
- স্কেটার এবং সরঞ্জাম
- পুরুষ এবং মহিলা উভয়ই ফিগার স্কেটিংয়ে অংশগ্রহণ করেন, এবং "ফিগার স্কেট" নামক বিশেষভাবে তৈরি স্কেটের জোড়া ছাড়া খুব কম সরঞ্জাম জড়িত।
- ফিগার স্কেট
- ফিগার স্কেটগুলি বিশেষভাবে ডিজাইন করা স্কেটিং জুতা যার গোড়ায় পুরু ইস্পাত ব্লেড এবং সামনে দাঁতে ভরা খাঁজ থাকে যা "টো পিক" নামে পরিচিত – যা ক্রীড়াবিদদের বরফে ফুটওয়ার্ক করতে, সেইসাথে অবতরণ এবং স্পিন করতে সহায়তা করে। টো পিকের নির্দিষ্ট শৈলী পরিবর্তিত হতে পারে।
- প্রধান ব্লেডগুলি সাধারণত প্রায় 4 মিলিমিটার পুরু হয়, যদিও ক্রীড়াবিদের জুতার আকারের উপর নির্ভর করে সেগুলি পরিবর্তিত হতে পারে। বরফে মোড় নিতে সহায়তা করার জন্য তারা একদিকে বাঁকানো থাকে।
- ক্রীড়াবিদরা সর্বদা ফিগার স্কেট ব্লেডের একেবারে প্রান্তে স্কেট করার চেষ্টা করবেন।
- আইস ড্যান্সিংয়ের জন্য, ক্রীড়াবিদদের সাধারণত জুতার গোড়ায় কিছুটা খাটো ব্লেড থাকে, যার নকশা কিছুটা ভিন্ন যাতে লাফানোর পরিবর্তে ধাপের কাজ accommodate করা যায়।
- পোশাক
- পুরুষ এবং মহিলাদের পেশাদার মঞ্চে পারফর্ম করার জন্য নির্দিষ্ট পোশাক পরতে হয়। পুরুষদের ট্রাউজার পরতে বলা হয়, যখন মহিলাদের টাইটস, ট্রাউজার বা ইউনিটার্ডসের পাশাপাশি স্কার্ট পরতে হয়।
- ফিগার স্কেটিংয়ে ক্রীড়াবিদদের বিচারকদের একটি প্যানেল (সাধারণত নয়জন বিচারক যার মধ্যে একজন প্রযুক্তিগত পরিদর্শক এবং একজন রেফারিও থাকেন) দ্বারা ISU জাজিং সিস্টেম অনুসারে স্কোর দেওয়া হয়। এই সিস্টেমটি বিভিন্ন ধরণের চালচলনের জন্য ক্রীড়াবিদদের বিভিন্ন পরিমাণ পয়েন্ট প্রদান করে কাজ করে, পাশাপাশি এই চালচলনগুলি কতটা দক্ষতার সাথে এবং কার্যকরভাবে সম্পাদিত হয়। একটি গ্রেড অফ এক্সিকিউশন (GoE) গণনা করা হয়, এবং তারপরে একটি স্কেল অফ ভ্যালু টেবিল ব্যবহার করে এই গ্রেডকে সামগ্রিক নম্বরে রূপান্তরিত করা হয়।
- একটি সাধারণ ফিগার স্কেটিং পারফরম্যান্সের সময় স্কোর করা প্রধান দিকগুলির মধ্যে রয়েছে দক্ষতা, ফুটওয়ার্ক, পারফরম্যান্স, ব্যাখ্যা, সামগ্রিক সম্পাদন, কোরিওগ্রাফি এবং সময়। প্রায়শই, আরও জটিল চালচলন সর্বোচ্চ স্কোর পায় যদি সেগুলি সঠিকভাবে সম্পাদিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, একটি জাম্পে যত বেশি ঘূর্ণন থাকবে তত বেশি নম্বর পাওয়া যাবে।

- প্রধান রেফারি প্রতিযোগিতার সাংগঠনিক নিয়ন্ত্রণের জন্য দায়ী: তিনি স্কেটারদের বরফে ডাকেন, রেডিও কেন্দ্রে সংকেত দেন, সময় পর্যবেক্ষণ করেন।
- একজন টেকনিশিয়ান সহকারী সহ - উপাদান, পতন ঠিক করা।
- প্রযুক্তিগত নিয়ন্ত্রক - প্রযুক্তিগত দলের কাজ তদারকি করেন।
- 9 বিচারক পারফরম্যান্সের গুণমান মূল্যায়ন করেন।
- একটি ফিগার স্কেটিং ইভেন্টের বিজয়ী হলেন সেই ব্যক্তি/দল যিনি সর্বোচ্চ সামগ্রিক স্কোর অর্জন করেন।
- ফিগার স্কেটিংয়ের নিয়ম
- ফিগার স্কেটিংয়ে ক্রীড়াবিদদের তাদের পারফরম্যান্স বৈচিত্র্যময় রাখতে হবে। জায়াক নিয়ম বলে যে কোনও অংশগ্রহণকারী দুইবারের বেশি ট্রিপল বা চতুর্গুণ জাম্পের চেষ্টা করতে পারবেন না।
- সংগীত এবং পোশাকের নিয়ম ও বিধি মেনে চলতে ব্যর্থ হলে বিচারকরা অংশগ্রহণকারীদের নম্বর কমাতে পারেন বা সম্পূর্ণভাবে অযোগ্য ঘোষণা করতে পারেন। নির্দিষ্ট ধরনের সংগীত অনুমোদিত নয়, এবং পোশাকে "অতিরিক্ত সজ্জা" থাকতে পারে না বা খুবrevealing হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না।
- সময় লঙ্ঘনের জন্য ক্রীড়াবিদদেরও অযোগ্য ঘোষণা করা যেতে পারে।
- ফ্রিস্টাইল স্কিইং
- ফ্রিস্টাইল স্কিইং প্রতিযোগিতা একটি শৈল্পিক ইভেন্ট যা টুইস্ট, ব্যাকফ্লিপ এবং মাধ্যাকর্ষণ-অবজ্ঞা লাফ নিয়ে গঠিত কারণ ক্রীড়াবিদরা র্যাম্প থেকে এবং হাফপাইপে প্রচণ্ড গতিতে নিজেদের নিক্ষেপ করেন।
- স্কি অ্যাক্রোব্যাটিক্স 1930-এর দশক থেকে অনুশীলন করা হচ্ছে। এরিয়াল স্কিইং 1950-এর দশকে অলিম্পিক স্বর্ণপদক বিজয়ী স্টেইন এরিকসেন দ্বারা জনপ্রিয় হয়েছিল। প্রাথমিক US প্রতিযোগিতা 1960-এর দশকের মাঝামাঝি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 1969 সালে, নিউ হ্যাম্পশায়ারের ওয়াটারভিল ভ্যালি স্কি এরিয়া প্রথম ফ্রিস্টাইল নির্দেশনা প্রোগ্রাম গঠন করে, যা রিসর্টটিকে ফ্রিস্টাইল স্কিইংয়ের জন্মস্থান করে তোলে। পরের বছর, কর্কোরান এবং ডগ ফাইফার সানিসাইড ট্রেইলে ফ্রিস্টাইল স্কিইংয়ের প্রথম ন্যাশনাল ওপেন চ্যাম্পিয়নশিপের আয়োজন করেন। 1971 সালে, ওয়াটারভিল ভ্যালি প্রথম প্রফেশনাল ফ্রিস্টাইল স্কিইং প্রতিযোগিতার আয়োজন করে, যা ফ্রিস্টাইল স্কিইংয়ের কিংবদন্তিদের ওয়াটারভিল ভ্যালিতে আকর্ষণ করে। এই প্রতিযোগীদের কেউ কেউ, যেমন ওয়েইন ওং, ফ্লয়েড উইলকি এবং জর্জ আসকেভল্ড, প্রথম ফ্রিস্টাইল স্কি টিমের কোচ হিসেবে ওয়াটারভিল ভ্যালিতে ছিলেন।
- ফ্রিস্টাইলের আলাদা আলাদা বিভাগ রয়েছে যেমন এরিয়ালস, হাফ-পাইপ, স্লোপস্টাইল, স্কিয়ারক্রস এবং মোগুলস। আপনি যদি একটি ইভেন্টে প্রতিযোগিতা করার নিয়ম সম্পর্কে জিজ্ঞাসা করেন, তা ফেডারেশন ইন্টারন্যাশনাল দু স্কি দ্বারা নির্ধারিত হয়। প্রতিটি ফ্রিস্টাইল বিভাগের নিজস্ব বিচারের মানদণ্ড এবং স্কোরিং নিয়ম রয়েছে।
- এরিয়ালস একটি বিচারক প্যানেল দ্বারা বিচার করা হয় যারা এয়ার, ফর্ম এবং ল্যান্ডিং মূল্যায়ন করেন, জাম্পের ডিগ্রি অফ ডিফিকাল্টি দ্বারা গুণিত।
- মোগুলস গতি (কোর্স সম্পূর্ণ করার সময়), মোড়ের গুণমান এবং এয়ার (জাম্প) এর উপর ভিত্তি করে স্কোর করা হয়।
- সারসংক্ষেপ
- সাহস, গতি এবং অ্যাক্রোব্যাটিক প্রচেষ্টা পাঁচটি ইভেন্টেই মূল চাবিকাঠি, এবং প্রতিটি বিষয়ের জন্য রাইডারদের তাদের স্কিতে প্রযুক্তিগতভাবে দক্ষ এবং বড় লাফ সম্পাদনে সক্ষম হতে হয়। ইভেন্টগুলিকে আলাদা করে তোলে যে ট্র্যাকগুলিতে সেগুলি অনুষ্ঠিত হয়। স্কি ক্রস হল লাফ এবং প্রশস্ত বাঁকযুক্ত একটি ট্র্যাকে একটি দৌড়; অন্যদিকে স্কি স্লোপস্টাইল হল র্যাম্প এবং রেলের একটি ভূখণ্ডের রানে একটি বিচারকৃত ইভেন্ট; হাফপাইপে রাইডারদের একটি নল-সদৃশ ঢাল বরাবর স্কি করতে হয়; মোগালস একটি ঢালেumps এবং লাফের উপর

অনুষ্ঠিত হয়; অন্যদিকে এরিয়ালসে, অ্যাথলেটরা দুই থেকে চার মিটার লাফ থেকে নিজেদেরকে উৎক্ষেপণ করে যতটা সম্ভব বড় আকাশে উঠতে চায়।

- মূল দক্ষতা এবং শীর্ষ পরামর্শ
- এরিয়ালস এবং অ্যাক্রোব্যাটিকস ফ্রিস্টাইল স্কিইংয়ের সবচেয়ে বড় অংশগুলির একটি কারণ আমরা সেখানে ফ্লিপ এবং স্পিন করছি। আপনাকে জানতে হবে আপনি বাতাসে কোথায় আছেন এবং যদি হারিয়ে যান তবে নিজেকে খুঁজে পেতে সক্ষম হতে হবে," উইলিয়ামস বলেছিলেন।
- "নিজের পায়ে দাঁড়িয়ে থাকা এর একটি বড় অংশ, এবং যখন রেল গ্রাইন্ডিংয়ের কথা আসে, অনুশীলনই নিখুঁত করে তোলে। আমি 10 বছর বয়স থেকে রেল স্লাইড করছি, তাই আমি এতে অভ্যস্ত হয়ে গেছি, যেমনটি মাঠের অন্যান্য সব ছেলেরা হয়েছে। ভারসাম্যই বড় বিষয়।"
- স্কি স্লোপস্টাইল
- মোগালস
- যদিও এটি এমন একটি ইভেন্ট নয় যেখানে উইলিয়ামস প্রতিদ্বন্দ্বিতা করেছেন, তিনি সফল মোগাল স্কিয়ার হতে প্রয়োজনীয় গুণাবলী সম্পর্কে সচেতন। মোগালস হল একটি ট্রেইলে ধারাবাহিক উঁচু ঢিবি যা স্কিয়াররা স্বল্প-ব্যাসার্ধের মোড় নেওয়ার সময় তুষারকে ঢিবি বা স্তূপে ঠেলে তৈরি করে। মোগালস ইচ্ছাকৃতভাবেও তৈরি করা যায়, তুষারের স্তূপ পুঞ্জীভূত করে। প্রতিযোগিতায়, অ্যাথলেটদের তাদের কৌশল এবং গতির উপর বিচার করা হয় শান্ত অথচ আক্রমণাত্মকভাবে ঢিবিগুলি আয়ত্ত করে। সাধারণত দুটি লাফ থাকে। প্রাথমিক দিনগুলিতে অবস্থান প্রতিযোগীরা বেছে নিতেন। 1980-এর মাঝামাঝি থেকে সেই লাফগুলি অফিসিয়াল ঢালের অংশ হয়ে উঠেছে।
- হাফপাইপ
- স্কি ক্রস
- স্কি ক্রস ইভেন্ট হল একটি অ্যাড্রেনালিন-চালিত দৌড় যেখানে চারজন অ্যাথলেট লাফ, রোলার এবং ব্যাঙ্ক সম্বলিত একটি ট্র্যাক দিয়ে নিচে দৌড়ায়। রোমাঞ্চ এবং দুর্ঘটনা সাধারণ ব্যাপার। স্কি ক্রস স্নোবোর্ডিং বোর্ডারক্রসের উপর ভিত্তি করে। এটি একটি সময়ভিত্তিক রেসিং ইভেন্ট হওয়া সত্ত্বেও, এটিকে প্রায়শই ফ্রিস্টাইল স্কিইংয়ের অংশ হিসাবে বিবেচনা করা হয় কারণ এটি ঐতিহ্যগতভাবে ফ্রিস্টাইলে পাওয়া ভূখণ্ডের বৈশিষ্ট্যগুলি অন্তর্ভুক্ত করে।
- এরিয়ালস
- একটি বিচারকৃত শৃঙ্খলা, এরিয়ালস হল একটি দর্শনীয় লাফ ইভেন্ট যেখানে রাইডাররা লাফ থেকে নিজেদেরকে উৎক্ষেপণ করে, বাতাসে নিজেদেরকে propel করে তারপর একাধিক স্পিন, ফ্লিপ এবং টুইস্ট সম্পাদন করে। এরিয়ালিস্টরা 2-4-মিটার লাফ থেকে স্কি করে, যা তাদের 6 মিটার পর্যন্ত বাতাসে উড়িয়ে দেয় (যা ল্যান্ডিং ঢালের কারণে ল্যান্ডিং উচ্চতার 20 মিটার পর্যন্ত উপরে হতে পারে)। বাতাসে একবার, এরিয়ালিস্টরা প্রায় 30 মিটার দৈর্ঘ্যের 34 থেকে 39-ডিগ্রি ঢালু ল্যান্ডিং হিলে অবতরণ করার আগে একাধিক ফ্লিপ এবং টুইস্ট সম্পাদন করে। শীর্ষ পুরুষ এরিয়ালিস্টরা বর্তমানে চার বা পাঁচটি টুইস্ট পর্যন্ত ট্রিপল ব্যাক ফ্লিপ সম্পাদন করতে পারেন।
- লিউজ
- প্রমাণ রয়েছে যে লিউজ দৌড় 800 AD এরও আগে অনুষ্ঠিত হতে পারে, যেখানে ভাইকিংরা অসলোফজর্ড পর্বতমালায় একে অপরের বিরুদ্ধে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করতে স্লেজ ব্যবহার করত। প্রথম নিশ্চিত এবং রেকর্ডকৃত আন্তর্জাতিক লিউজ ইভেন্ট 1883 সালে অনুষ্ঠিত হয়েছিল, যেখানে সাতটি দেশ ডাভোস, সুইজারল্যান্ডে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করেছিল।
- লিউজ 1964 সালে অলিম্পিকে প্রথম আত্মপ্রকাশ করেছিল এবং তখন থেকেই উপস্থিত রয়েছে। জার্মানি পুরুষদের একক, ডাবলস এবং মহিলাদের একক সহ সমস্ত ইভেন্টে অলিম্পিক লিউজে অগ্রণী জাতি। ইতালি

এবং অস্ট্রিয়া নিকটতম প্রতিদ্বন্দ্বী, যদিও কিছুটা পিছিয়ে রয়েছে।

- লিউজে ব্যক্তিগত দৌড় এবং দুই-ব্যক্তি দলগত দৌড় অন্তর্ভুক্ত থাকে, যেখানে অ্যাথলেটদের স্লেজের গতি এবং দিক নিয়ন্ত্রণ করতে তাদের কাঁধ, পেট এবং উরুর পেশী ব্যবহার করতে হয়। প্রতিটি ব্যক্তি বা দল একবারে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে, একটি ঘড়ির বিরুদ্ধে দৌড়ায়।
- একাধিক "রান"-এর মধ্যে যে অ্যাথলেট/দল দ্রুততম সামগ্রিক সময় রেকর্ড করে তারাই বিজয়ী।
- লিউজ দৌড়ে জড়িত প্রধান সরঞ্জামের মধ্যে রয়েছে রেসিং স্লেজ। অ্যাথলেটদের নির্দিষ্ট পোশাক পরতেও হয়, এবং যতটা সম্ভব দ্রুত গতিতে নিরাপদে ট্র্যাকটি সম্পূর্ণ করার জন্য তাদের নির্দিষ্ট কৌশল শুরু করতে হবে।
- স্লেজ
- অ্যাথলেট এবং তাদের কোচিং দলগুলিকে লিউজ প্রতিযোগিতা জেতার সুযোগ পেতে তাদের স্লেজগুলিকে সর্বোত্তম সম্ভাব্য অবস্থায় রাখতে হয়। এর মধ্যে নিয়মিত পরিবর্তন করা অন্তর্ভুক্ত যাতে স্লেজটি যতটা সম্ভব অ্যারোডাইনামিক হয়। স্লেজ ডিজাইনে বিধিনিষেধ রয়েছে, যা নীচের "নিয়ম" বিভাগে পাওয়া যায়।
- একটি দৌড়ের সময়, রেসিং বুটি-তে একটি স্ন্যাগের মতো কিছু স্লাইডারের অ্যারোডাইনামিক্সকে এতটা প্রভাবিত করতে পারে যে জয় এবং পরাজয়ের মধ্যে পার্থক্য তৈরি হয়। অলক্ষিত ত্রুটির সম্ভাবনা কমাতে স্লাইডাররা সাধারণত একেবারে নতুন গিয়ারে দৌড়ে।
- স্লেজটি নিয়ে গঠিত:
- দুটি রানার (কখনও কখনও কুফেন বলা হয়, যা জার্মান ভাষায় "রানার") - রানাররা সাধারণত ফাইবারগ্লাসের তৈরি এবং স্লেজের প্রধান স্টিয়ারিং পদ্ধতি। প্রতিটি রানারের বাঁকা অংশ (ধনুক) নমনীয়। স্লাইডাররা তাদের পা ব্যবহার করে একটি বা অন্য রানার ধনুকে চাপ দেয় যাতে কোর্সটি স্টিয়ার করতে পারে (তারা তাদের কাঁধ দিয়ে ছোট নড়াচড়া করে ওজন সরিয়ে স্টিয়ারও করতে পারে)।
- রেসিং পড - পড হল সেই প্ল্যাটফর্ম যার উপর স্লাইডার শুয়ে থাকে। এটি সাধারণত ফাইবারগ্লাসের তৈরি।
- দুটি গ্রিপ - দৌড়ের সময় স্লাইডার ধরে রাখার জন্য পডের উভয় পাশে একটি হ্যান্ডেল থাকে।
- প্রতিরক্ষামূলক পোশাক:
- লিউজকে অনেকে একটি "চরম খেলা" হিসাবে বিবেচনা করেন, এবং এর ফলস্বরূপ, এতে বিস্তৃত ঝুঁকি এবং বিপদ রয়েছে যা সংস্থাগুলিকে অংশগ্রহণকারী অ্যাথলেটদের নিরাপত্তা রক্ষার জন্য যথাসাধ্য কমাতে হবে। লিউজ দৌড় পরিচালনার জন্য প্রতিরক্ষামূলক পোশাক প্রয়োজন, সমস্ত প্রতিযোগীরা ট্র্যাকের চারপাশে দৌড়ানোর সময় তাদের মাথা সুরক্ষিত রাখতে হেলমেট এবং ভাইজার পরেন। অ্যারোডাইনামিক্স উন্নত করার জন্য একটি ত্বক-আটসাঁট রাবার স্যুটও পরা হয়, অন্যদিকে স্পাইকযুক্ত গ্লাভস ব্যবহার করা হয় যাতে অ্যাথলেটরা শুরুর লাইনে ট্র্যাকে নিজেদের অবস্থান করতে পারে। বিশেষভাবে ডিজাইন করা রেসিং বুটও পা এবং পা সোজা অবস্থায় লক রাখতে সহায়তা করে।
- সক্ষমতা
- পেশাদার লিউজ অ্যাথলেটরা প্রায়শই সর্বোচ্চ স্তরে (যেমন অলিম্পিকে) প্রতিদ্বন্দ্বিতা করার জন্য প্রয়োজনীয় দক্ষতা এবং কৌশল আয়ত্ত করতে এক দশকেরও বেশি সময় ধরে প্রশিক্ষণ নেন। উচ্চ গতিতে তাদের স্লেজ চালানোর জন্য তাদের শরীরকে দুর্দান্ত ফর্মে থাকতে হয়, কাঁধ, পেট, বাছুর এবং কোয়াডস সবই ট্র্যাকে স্লেজের অবস্থান নিয়ন্ত্রণের জন্য অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ।
- লিউজে, সামগ্রিক বিজয়ী একাধিক রানের মাধ্যমে নির্ধারিত হয়। অনুমোদিত রানের সংখ্যা ইভেন্টের প্রকৃতির উপর নির্ভর করে পরিবর্তিত হয়। প্রতিটি অ্যাথলেট/দলের রান একসাথে যোগ করা হয় এবং মোট সময় গণনা করা হয়। দ্রুততম সময়ের ব্যক্তি/ব্যক্তিরা বিজয়ী ঘোষিত হন।
- লিউজের নিয়ম
- অনুষ্ঠিত ইভেন্টের ধরণের উপর নির্ভর করে লিউজের নিয়ম পরিবর্তিত হয়।

- প্রতিটি রানের শুরুতে, লিউজ স্লেজগুলি ওজন করা হয় এবং কর্মকর্তাদের দ্বারা পরীক্ষা করা হয়। এটি নির্ধারণ করতে যে স্লেজটি নিয়ম ও বিধিমালার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ কিনা। যদি স্লেজটি এই প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করতে না পারে তবে আরোহণকারী অ্যাথলেটরা অযোগ্য ঘোষিত হবেন। অ্যাথলেটদের নিজেদেরও ওজন করা হয়, এবং নির্দিষ্ট কিছু ক্ষেত্রে তারা ব্যালাস্ট হিসাবে ওজন যোগ করতে সক্ষম হতে পারেন।
- একক এবং দ্বৈত উভয় ইভেন্টেই, প্রতিযোগীদের চারটি প্রারম্ভিক গ্রুপে বিভক্ত করা হয়। সমাপ্তির সময়ের উপর নির্ভর করে চলার ক্রম পরিবর্তিত হয়।
- চারটি রান সম্পূর্ণ হওয়ার পরে "স্লেড কন্ট্রোল" নামে একটি চূড়ান্ত পরীক্ষাও করা হয় যাতে নিশ্চিত করা যায় যে দল বা অ্যাথলেটদের দ্বারা কোনও পরিবর্তন করা হয়নি। এই পরীক্ষায় ব্যর্থ কোনও স্লেজের ক্ষেত্রে অ্যাথলেটরা অযোগ্য ঘোষিত হবেন।
- অলিম্পিক নিয়ম
- অলিম্পিক লিউজের মৌলিক নিয়মগুলি বেশ সোজা:
- যেহেতু ওজন একটি সুবিধা, পুরুষ অ্যাথলেটদের কমপক্ষে 198 পাউন্ড (90 কেজি) ওজন হতে হবে এবং মহিলাদের কমপক্ষে 165 পাউন্ড (75 কেজি) ওজন হতে হবে। এটি খেলার ক্ষেত্রটিকে তুলনামূলকভাবে সমান রাখতে সহায়তা করে। ন্যূনতম ওজনের চেয়ে কম ওজনের স্লাইডাররা ঘাটতি পূরণের জন্য নিজেদের সাথে অতিরিক্ত ওজন সংযুক্ত করতে পারেন।
- একক স্লেজের ওজন 50.6 পাউন্ড (23 কেজি) এর বেশি হওয়া উচিত নয়; দ্বৈত স্লেজ 59.5 পাউন্ড (27 কেজি) অতিক্রম করতে পারবে না। রেসিং স্যুটের ওজন 8.8 পাউন্ড (4 কেজি) এর বেশি হওয়া উচিত নয়।
- স্লেজে কোনও ধরণের যান্ত্রিক ব্রেক থাকতে পারবে না।
- স্টিলস (স্লেজের ব্লেড -- একমাত্র অংশ যা বরফ স্পর্শ করে) গরম করা যাবে না। এটি দৌড়ের সময় বরফ গলে যাবে, স্টিলস এবং বরফের মধ্যে ঘর্ষণ হ্রাস করে একটি অন্যায্য গতির সুবিধা প্রদান করবে। 1968 সালে, পূর্ব জার্মানির মহিলা অলিম্পিক লিউজ দল তাদের স্লেজের স্টিলস গরম করার জন্য অযোগ্য ঘোষিত হয়েছিল।
- ইভেন্ট
- চারটি লিউজ শৃঙ্খলা রয়েছে।
- পুরুষদের একক
- ডাবলস (উভয় লিঙ্গের জন্য উন্মুক্ত)
- মহিলাদের একক
- দলগত রিলে (2014 সালে শুরু হওয়া অলিম্পিক শৃঙ্খলা)
- নর্ডিক কম্বাইন্ড
- নর্ডিক কম্বাইন্ড একটি তুষারক্ষেত্রে অনুষ্ঠিত হয়। সমস্ত অ্যাথলেটদের ইন-রান নামে পরিচিত একটি র‍্যাম্পের মতো কাঠামো বরাবর নিচে নামতে হয়। তাকে/তাকে যতটা সম্ভব শক্তি দিয়ে এটি থেকে লাফ দিতে হবে এবং খাড়া পাহাড় বরাবর উড়ে যেতে হবে।
- সংক্ষিপ্ত বিবরণ
- গুন্ডারসন পদ্ধতি অনুসারে, যে অ্যাথলেট ক্রস-কান্ট্রি দৌড়ের শেষে টেপ স্পর্শ করবেন তিনিই সামগ্রিক বিজয়ী হবেন।
- নর্ডিক কম্বাইন্ড তিনটি পদক ইভেন্ট নিয়ে খেলা হত যার মধ্যে ব্যক্তিগত, দলগত এবং স্প্রিন্ট অন্তর্ভুক্ত ছিল।
- ব্যক্তিগত ইভেন্ট
- ব্যক্তিগত ইভেন্টে অ্যাথলেটরা প্রতিযোগিতার প্রথম দিনে একটি পাহাড় থেকে দুটি স্কি লাফ সম্পাদন করেন এবং রেঞ্জটি হয় 295 ফুট বা 90 মিটার। পরের দিন ক্রস-কান্ট্রি দৌড় অনুষ্ঠিত হয় যেখানে অ্যাথলেটদের 15

কিলোমিটার কভার করতে হয়।

- দলগত ইভেন্ট
- দলগত ইভেন্ট সাধারণত দর্শকদের মধ্যে প্রিয় এবং এটি জনপ্রিয়ও। এখানে প্রতিটি দেশের চারজন খেলোয়াড় থাকবে যাদের প্রথম দিনেই একটি পাহাড় থেকে দুটি লাফ সম্পাদন করতে হবে।
- প্রতিটি দল তাদের সেই দিনে করা আটটি লাফের উপর ভিত্তি করে র‍্যাঙ্কিং পায়। প্রথম দিনে অংশগ্রহণকারী একই খেলোয়াড়রা পরের দিন 20 কিলোমিটারের রিলে দৌড় হিসাবে ক্রস কান্ট্রি দৌড় খেলবেন। প্রতিটি খেলোয়াড় 5 কিমি স্কি করবেন।
- স্প্রিন্ট ইভেন্ট
- স্প্রিন্ট ইভেন্টও দর্শকদের মধ্যে খুব জনপ্রিয়। এখানে অন্যান্য ইভেন্টের বিপরীতে স্কি জাম্প একটি বড় পাহাড় থেকে করা হবে এবং রেঞ্জটি হয় 394 ফুট বা 120 মিটার, এবং অন্যদের মতো, ক্রস-কান্ট্রি পরের দিন অনুষ্ঠিত হবে যার দৈর্ঘ্য প্রায় 7.5 কিমি হবে।
- নর্ডিক কম্বাইন্ডের সংক্ষিপ্ত ইতিহাস
- বিশ্বের প্রথম স্কি জাম্পিং প্রতিযোগিতা 1866 সালে নরওয়েতে অনুষ্ঠিত হয়েছিল। সন্ড্রে নরহেইম সেই চ্যাম্পিয়নশিপ জিতেছিলেন এবং তাকে আজকের স্কি জাম্পিংয়ের জনক বলে মনে করা হয়। প্রথম বিশ্বযুদ্ধের পরে, একটি নতুন কৌশল বিকশিত হয়েছিল যা জনপ্রিয়ভাবে কংসবার্গার টেকনিক নামে পরিচিত, যা অস্ট্রিয়ার সেপ ব্র্যাডলকে 1936 সালে 101 মিটার লাফ অর্জনে সহায়তা করেছিল।
- অংশগ্রহণকারী দেশ
- সোচি অলিম্পিকে, জার্মানির এরিক ফ্রেঞ্জেল পুরুষদের এককে স্বর্ণপদক জিতেছিলেন। নরওয়ে সর্বদা নর্ডিক কম্বাইন্ডে দুর্দান্ত খেলোয়াড় তৈরি করেছে কারণ নরওয়ের পুরুষ দল সোচি অলিম্পিকে স্বর্ণপদক জিতেছিল। এছাড়াও, নরওয়ের জর্গেন গ্রাবাক পুরুষদের একক LH বিভাগে স্বর্ণ জিতেছিলেন।
- স্কোরিংয়ের নিয়ম
- নরওয়ের গুন্ডার গুন্ডারসন একজন স্কি জাম্পার এবং ক্রস-কান্ট্রি দৌড়বিদ যিনি নতুন সূত্রটি আবিষ্কার করেছিলেন। নিয়ম অনুসারে, ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ে যে প্রথমে ফিনিশিং লাইন অতিক্রম করবেন তাকেই বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।
- কিন্তু ক্রস-কান্ট্রির আগে, স্কি জাম্পিংয়ের ফলাফল ঘোষণা করা হয়। পদ্ধতিটি পয়েন্ট ভিত্তিক যেখানে প্রতিটি অ্যাথলেট নিয়মিত বিরতিতে স্কি শুরু করেন। প্রথম খেলোয়াড় হলেন তিনি যিনি স্কি জাম্পিংয়ে সর্বাধিক পয়েন্ট অর্জন করেছেন। একবার স্কি জাম্পিংয়ের বিজয়ী বা নেতৃত্ব ঘোষণা করা হলে বা খেলোয়াড়দের র‍্যাঙ্ক ঘোষণা করা হলে, প্রতিটি খেলোয়াড় একটি দৌড় চালিয়ে যাওয়ার জন্য নিজেকে প্রস্তুত করেন।
- পার্স্যুট রেসের নিয়ম
- পার্স্যুট রেস নর্ডিক কম্বাইন্ডের অন্যতম গুরুত্বপূর্ণ দিক কারণ ক্রস-কান্ট্রি এবং নর্ডিক কম্বাইন্ডের বিজয়ী খুঁজে পাওয়া অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ। পার্স্যুট রেসের ধারণা হল স্কি জাম্পিংয়ের বিজয়ী তার পরবর্তী খেলোয়াড়ের কাছ থেকে কয়েক সেকেন্ডের সুবিধা নেবেন।
- স্কি জাম্পিংয়ের বিজয়ী পরবর্তী পর্যায়ের জন্য প্রথমে দৌড় শুরু করবেন এবং যে অ্যাথলেট দৌড়ে তার পরে বা একটি নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে দ্বিতীয় স্থানে আছেন তিনি সেই সঠিক সময়েই তাকে অনুসরণ করবেন।
- ধরুন দ্বিতীয় খেলোয়াড় প্রথম খেলোয়াড়ের দুই সেকেন্ড পরে লাইনে পৌঁছান। সুতরাং, পরবর্তী পর্যায়ে, দ্বিতীয় খেলোয়াড় প্রথমজনের দুই সেকেন্ড পরে শুরু করবেন। আমরা এটাও বলতে পারি যে প্রথম খেলোয়াড় এবং দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের মধ্যে দুই সেকেন্ডের ব্যবধান রয়েছে। এই একই পদ্ধতি দৌড়ের সমস্ত খেলোয়াড়ের জন্য প্রযোজ্য।
- খেলার পরিবেশ

- নর্ডিক কম্বাইন্ড এমন একটি খেলা যার জন্য খেলার জন্য তুষারক্ষেত্র এবং পাহাড়ি এলাকা প্রয়োজন। তুষার প্রয়োজন কারণ খেলোয়াড়দের খোলা সমতল পৃষ্ঠে স্কি করতে হয়। সাধারণভাবে, আপনি কেবল তুষারের ক্ষেত্রেই মসৃণ সমতল পৃষ্ঠ পেতে পারেন। তা ছাড়া, একজনকে ঢেউখেলানো পাহাড়ে স্লাইডিং, বাঁক এবং লাফ দেওয়ার দক্ষতা দেখাতে হবে। এর অর্থ হল এলাকাটি পাহাড়ি হওয়া উচিত আরও স্লাইডিং প্রান্ত সহ।
- এখন নর্ডিক কম্বাইন্ড খেলার সময় ব্যবহৃত সরঞ্জাম নিয়ে আলোচনা করা যাক।
- বাইন্ডিংস
- যখন আপনি বাইন্ডিং মাউন্ট করছেন, তখন এটি দৌড়ের দিকে সমান্তরালভাবে বাঁধার চেষ্টা করুন। স্কি এমনভাবে সংযুক্ত করা উচিত যাতে এর 60% অংশ সামনের অংশ হিসাবে ব্যবহার করা যায়।
- বুট
- স্কিয়ার যখন স্কিইং করার সময় সামনের দিকে ঝুঁকবেন তখন বুটটি যথেষ্ট আরামদায়ক হওয়া উচিত। আপনি যদি স্কিইংয়ের জন্য একটি নতুন জুতা কিনতে যাচ্ছেন, তবে নিম্নলিখিত বৈশিষ্ট্যগুলি পরীক্ষা করে দেখুন –
- উচ্চ পিছনের অংশ
- সামনের দিকে নিচু কাটা
- নমনীয়
- সংযোগ কর্ড
- এটি বাইন্ডিংয়ের একটি অপরিহার্য অংশ। এটি স্কিকে অ্যাথলেটের বুটের সাথে সংযুক্ত করতে সহায়তা করে। যদি সংযোগ কর্ডটি সঠিকভাবে সংযুক্ত না হয় তবে ফ্লাইটের সময় স্কির অস্থির গতি ঘটবে।
- পোশাক
- জাম্পিং স্কিস
- এগুলি বিশেষভাবে খাড়া পাহাড়ে স্কিইংয়ের উদ্দেশ্যে ব্যবহারের জন্য ডিজাইন করা হয়েছে। স্কির দৈর্ঘ্য অ্যাথলেটের শরীরের উচ্চতার 146% পর্যন্ত হতে পারে।
- তবে; স্যুটের আকৃতি এবং বক্রতা নির্দিষ্ট জ্যামিতিক বৈশিষ্ট্য বিবেচনা করে করা হয়। একটি নির্দিষ্ট দৈর্ঘ্য লাফ দেওয়ার জন্য, অ্যাথলেটের একটি নির্দিষ্ট শরীরের ওজন থাকা প্রয়োজন।
- ব্যাকপ্যাক
- একজন খেলোয়াড়কে অবশ্যই একটি ব্যাকপ্যাক বহন করতে হবে কারণ এটি প্রয়োজনীয় যদি তিনি কোনও সাহায্য পেতে না পারেন। ব্যাকপ্যাকটি হালকা হওয়া উচিত এবং এতে কিছু মিষ্টি চকোলেট, জল, প্রাথমিক চিকিৎসা বাক্স, একটি ক্যামেরা, মোবাইল বা ওয়াকি টকি বা GPS সাথে থাকা উচিত।
- স্পিড স্কেটিং
- স্পিড স্কেটিং 19 শতাব্দীর কিছু সময়ে বিকশিত হয়েছিল, এবং এর সঠিক উৎপত্তি নিয়ে নিয়মিত বিতর্ক হয়, প্রথম প্রতিযোগিতামূলক ইভেন্টগুলি 1863 সালে নরওয়েতে খুঁজে পাওয়া যায়।
- স্পিডস্কেটিং 1924 সালে অনুষ্ঠিত চারটি পৃথক পুরুষদের ইভেন্ট সহ শুরু থেকেই শীতকালীন অলিম্পিকের অংশ ছিল। 1960 সাল থেকে, বেশ কয়েকটি মহিলাদের ইভেন্ট চালু করা হয়েছে, পাশাপাশি সাম্প্রতিক বছরগুলিতে টিম পার্স্যুট ইভেন্টও।
- নেদারল্যান্ডস সামগ্রিকভাবে সর্বাধিক অলিম্পিক স্পিড স্কেটিং পদক সংগ্রহ করেছে, USA এবং নরওয়েও সাফল্য পেয়েছে। আমেরিকার এরিক হাইডেন এবং ফিনল্যান্ডের ক্লাস থুনবার্গ প্রত্যেকে পাঁচটি স্বর্ণপদক নিয়ে অলিম্পিকে সর্বাধিক ব্যক্তিগতভাবে সম্মানিত স্পিড স্কেটার।
- অলিম্পিক ইতিহাস
- দৌড়ের উদ্দেশ্য

- একটি স্পিড স্কেটিং দৌড়ে, খেলোয়াড়রা সাধারণত একবারে দুজন করে সার্কিটের চারপাশে দৌড়ান। প্রতিটি অংশগ্রহণকারীকে নিম্নলিখিতগুলি সহ নির্দিষ্ট সরঞ্জাম পরতে হয়।
- স্যুট
- অ্যাথলেটদের বিশেষভাবে তৈরি স্যুট প্রয়োজন যা বরফে সুরক্ষা দেয় কিন্তু তাদের উচ্চ গতিতে ট্র্যাকের চারপাশে স্কেট করতে সক্ষম করে। কম বায়ু প্রতিরোধের জন্য, এই স্যুটগুলি সাধারণত ত্বক-আটসাঁট ডিজাইনের হয় এবং প্রতিটি স্বতন্ত্র অ্যাথলেটের নির্দিষ্ট শরীরের আকার অনুসারে তৈরি করা হয়। এগুলিতে অতিরিক্ত সুরক্ষার জন্য কেভলারও থাকে।
- পাদুকা
- পেশাদার স্পিড স্কেটারদের জন্য বুটগুলি বিশেষভাবে তৈরি করা হয়, যেখানে বেসের ব্লেডগুলির দৈর্ঘ্য 14 থেকে 18 ইঞ্চি পর্যন্ত পরিবর্তিত হয়। সার্কিটের চারপাশে দৌড়ানোর সময় বাঁক নিতে সহায়তা করার জন্য এই ব্লেডগুলি একটি বক্ররেখা দিয়ে ডিজাইন করা হয়েছে।
- নিরাপত্তা
- অ্যাথলেটরা তাদের স্যুটের পাশাপাশি দৌড়ের সময় হেলমেট, নেক গার্ড, গগলস এবং অ্যাঙ্কেল শিল্ড পরেন, যা পড়ে যাওয়ার ক্ষেত্রে অতিরিক্ত সুরক্ষা স্তর সরবরাহ করে।
- লং ট্র্যাক এবং শর্ট ট্র্যাকে ব্যবহৃত নির্দিষ্ট সরঞ্জাম কিছুটা আলাদা, লং ট্র্যাকে বেশিরভাগ প্রধান প্রতিরক্ষামূলক আইটেম প্রয়োজন হয় না।
- ফিনিশ লাইনে প্রথমে পৌঁছানোর সম্ভাবনা উন্নত করতে, স্পিড স্কেটারদের একটি নির্দিষ্ট কৌশল গ্রহণ করতে হবে। এর মধ্যে রয়েছে:
- ভারসাম্য
- অ্যাথলেটদের সর্বোচ্চ সম্ভাব্য গতিতে স্কেট করতে এবং কোণগুলি কার্যকরভাবে নিতে তাদের হাঁটু বাঁকিয়ে নিম্ন মাধ্যাকর্ষণ কেন্দ্র বজায় রাখতে হবে। মাটির যত নিচে, তত ভাল।
- অবস্থান নির্ধারণ
- স্পিড স্কেটিংয়ের নিয়ম
- অলিম্পিক স্পিড স্কেটিংয়ে, দৌড় 400-মিটার ডিম্বাকৃতি ট্র্যাকে অনুষ্ঠিত হয়। শর্ট ট্র্যাকে, সেগুলি 111-মিটার সার্কিটে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করা হয়।
- দৌড়গুলি দাঁড়ানো অবস্থা থেকে শুরু হয়, বন্দুক firing দ্বারা সংকেত দেওয়া হয়। যদি কোনও অ্যাথলেট খুব তাড়াতাড়ি নড়াচড়া করেন তবে এটি "ভুল শুরু" হিসাবে পরিচিত এবং তাদের সতর্কতা দেওয়া হয়। একাধিক ভুল শুরু একজন অ্যাথলেটকে অযোগ্য ঘোষিত হওয়ার গুরুতর ঝুঁকিতে ফেলে।
- যদি দুজন অ্যাথলেট একটি কোণে মিলিত হন, তবে ভিতরের লেনের রেসারকে অবশ্যই বাইরের লেনের প্রতিদ্বন্দ্বীকে অগ্রাধিকার দিতে হবে। এই বিধি মানতে ব্যর্থ হওয়া বা যে কোনওভাবে প্রতিপক্ষকে বাধা দেওয়ার ফলে অযোগ্যতা হবে।
- দৌড়ের প্রকৃতির উপর নির্ভর করে, পড়ে যাওয়া একজন অ্যাথলেটের আবার দৌড় চালানোর বিকল্প থাকতে পারে।
- ফিনিশ লাইনের কাছে যাওয়ার সময় স্কেটারদের লেন পরিবর্তন করার অনুমতি নেই।
- নির্দিষ্ট দৌড়ে, একজন স্কেটার একটি "রিলে প্লেয়ার" ডাকতে পারেন, যিনি মূলত একজন প্রতিস্থাপন। একটি রিলে প্লেয়ার ডাকার আগে, যে অ্যাথলেট দৌড় শুরু করেছিলেন তাকে কমপক্ষে একটি ল্যাপ সম্পূর্ণ করতে হবে।
- বয়সের বিভাগ

- স্কেটারের বয়সের বিভাগটি ইভেন্টের বছরের 1 জুলাইয়ের আগে স্কেটারের বয়স হিসাবে সংজ্ঞায়িত করা হবে। প্রতিটি স্কেটারকে তার/তার নিজ নিজ বয়সের বিভাগে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করতে হবে।
- সম্ভাব্য ইভেন্ট এবং শৃঙ্খলা
- লং ট্র্যাক
- 500মি, 1000মি, 1500মি, 3000মি, 5000মি, 10000মি
- শর্ট ট্র্যাক
- ইতিহাস
- শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং ম্যাস স্টার্ট দিয়ে অনুষ্ঠিত স্পিড স্কেটিং ইভেন্ট থেকে বিকশিত হয়েছে। এই ধরনের স্পিড স্কেটিং মূলত মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র এবং কানাডায় অনুষ্ঠিত হত, আন্তর্জাতিক ফরম্যাটের বিপরীতে, যেখানে খেলোয়াড়রা জোড়ায় জোড়ায় স্কেট করতেন। 1932 শীতকালীন অলিম্পিকে, স্পিড স্কেটিং ইভেন্ট ম্যাস স্টার্ট ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়েছিল। উত্তর আমেরিকায় প্রতিযোগিতা সাধারণত ইনডোরে অনুষ্ঠিত হত, উদাহরণস্বরূপ নিউ ইয়র্কের ম্যাডিসন স্কয়ার গার্ডেনে, এবং তাই আউটডোর স্কেটিংয়ের জন্য স্বাভাবিকের চেয়ে ছোট ট্র্যাকে।
- 1967 সালে, ইন্টারন্যাশনাল স্কেটিং ইউনিয়ন (ISU) শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং গ্রহণ করে, যদিও এটি 1976 সাল পর্যন্ত আন্তর্জাতিক প্রতিযোগিতা আয়োজন করেনি। শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিংয়ে বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ 1981 সাল থেকে আনুষ্ঠানিকভাবে অনুষ্ঠিত হয়ে আসছে, যদিও 1976–1980 সালে বিভিন্ন নামে অনুষ্ঠিত ইভেন্টগুলি পরবর্তীতে পূর্বাবধি বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপের মর্যাদা পেয়েছে। প্রতিযোগিতার নাম عدة বার পরিবর্তিত হয়েছিল এবং শেষ পর্যন্ত 1989 সালে এটির নামকরণ করা হয় "ওয়ার্ল্ড শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং চ্যাম্পিয়নশিপ"; চ্যাম্পিয়নশিপগুলি এখন বার্ষিকভাবে অনুষ্ঠিত হয়।
- শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিংয়ের নিয়মাবলী
- যদি একজন স্কেটার এই অপরাধগুলির মধ্যে একটি করে, তাহলে এই ফলাফলগুলি ঘটে: তারা একটি রেস থেকে তাৎক্ষণিক অযোগ্য ঘোষণার ঝুঁকিতে থাকে এবং তাদের সময় অবৈধ হিসেবে গণ্য হয়।
- বাধা প্রদান: ইচ্ছাকৃতভাবে ধাক্কা দেওয়া, ব্লক করা, ট্রিপ করা বা অন্যথায় অন্য স্কেটারের জন্য বাধা সৃষ্টি করা
- ট্র্যাকের বাইরে: নির্ধারিত ট্র্যাকের বাইরে স্কেট করা
- লাইন শুটিং বা কিকিং আউট: দ্রুত ফিনিশ লাইনে পৌঁছানোর জন্য সামনের দিকের পা-কে এগিয়ে চালানো, যার ফলে সামনের পা বরফ থেকে উঠে যায় এবং অন্যদের জন্য বিপজ্জনক পরিস্থিতি তৈরি হয়
- সরঞ্জাম: সঠিক নিরাপত্তা সরঞ্জাম না পরা, রেস চলাকালীন সরঞ্জাম হারানো, বা মুখ বা ঘাড় ছাড়া অন্য কোনো স্থানে ত্বক প্রকাশ পাওয়া।
- ভুল স্টার্ট: স্টার্টারের পিস্তল গোলার আগেই বেরিয়ে যাওয়া। রেসে দ্বিতীয়বার লঙ্ঘন হলে, সেই স্টার্টে লঙ্ঘনকারী অযোগ্য ঘোষিত হয়।
- সমাপ্ত না করা: সাধারণত আঘাতের কারণে, স্কেটার রেসটি সমাপ্ত করেনি।
- স্কেট না করা: স্কেটার স্টার্টিং লাইনে যায়নি।
- রিলে রেসে, প্রতিটি দলে চারজন স্কেটার থাকে, যারা ট্যাগ করে অবাধে পালা বদল করতে পারে। প্রতিটি দলের সমস্ত স্কেটারকে কমপক্ষে একবার পালা নিতে হবে, এবং শেষ তিন ল্যাপে শুধুমাত্র একটি এক্সচেঞ্জ অনুমোদিত। সাধারণত, আউটগোয়িং স্কেটার ইনকামিং স্কেটারকে ধাক্কা দেয় যাতে সতীর্থকে গতি বাড়াতে সাহায্য করা যায়।
- স্কেলিটন
- স্কেলিটন রেসিং

- কোনো ব্রেক নেই, কোনো স্টিয়ারিং নেই এবং রাইডাররা যতটা সম্ভব দ্রুত বাঁকের চারপাশে মাথা প্রথমে নিয়ে উড়ে যায় - স্পেস শাটল মহাকাশের দিকে এগিয়ে যায়। এটি কোনো অদ্ভুত বিপজ্জনক রেস নয় - এটি স্কেলিটন রেসিং এবং এটি 50 বছরেরও বেশি সময়ের মধ্যে প্রথমবারের মতো 2002 অলিম্পিকে পুনরায় আবির্ভূত হয়।
- রেসিং কীভাবে শুরু হয়
- এটি কীভাবে কাজ করে
- রেসের উদ্দেশ্য হলো যতটা সম্ভব স্লাইড করা। যৌথ 4 রানে যে রেসার সবচেয়ে দ্রুত স্লাইড করে সে বিজয়ী। প্রত্যেক রেসারকে চারটি স্লাইড সম্পাদন করতে হয় এবং তাদের মধ্যে সবচেয়ে কম সময়েরটি বিজয়ী।
- স্কেলিটনের অলিম্পিক গল্প
- যখন স্লাইডাররা ব্রেক ছাড়া স্লেজে উচ্চ গতিতে রেসিং করে, তখন অনেক আঘাত হওয়াটা আশ্চর্যজনক নয়। অনেক রেসার বাঁক নেওয়ার সময় তাদের ঘাড়ে চাপ দেয় বা ট্র্যাকে তাদের মাথা আঘাত করে। ক্রিস সৌলে, যিনি মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রের হয়ে স্কেলিটন রেস করেন, একটি যোগ্যতা অর্জন রেসে স্লেজের হ্যান্ডেলের উপর তার গ্রিপ হারান। তিনি আবার ধরার চেষ্টা করেন কিন্তু তার হাত স্লেজ এবং দেয়ালের মধ্যে আটকে যায় এবং চাপে তার তালু ফেটে যায়। 2001 সালে, লাটভিয়ান রেসার মারা যান যখন তার স্লেজ ট্র্যাকে থাকা একটি খালি ববস্লেডে ধাক্কা মারে।
- চিন গার্ড সহ আলপাইন রেসিং হেলমেট, বা স্কেলিটন-নির্দিষ্ট হেলমেট
- আনকোটেড টেক্সটাইল উপাদান দিয়ে তৈরি ত্বক-আটসাঁট রেসিং স্পিড স্যুট
- স্পাইকড জুতা, ট্র্যাক স্পাইকের মতো
- গগলস বা ফেস শিল্ড
- ঐচ্ছিক কনুই এবং কাঁধের প্যাড তাদের স্যুটের নিচে
- স্লেজ ডিজাইন
- প্রতিযোগিতাগুলি
- ইন্টারকন্টিনেন্টাল কাপ - ইন্টারকন্টিনেন্টাল কাপ (ICC) কন্টিনেন্টাল কাপ এবং বিশ্ব কাপের মধ্যে একটি মধ্যবর্তী স্তর হিসেবে চালু করা হয়েছিল।
- বিশ্ব কাপ - বিশ্ব কাপ হলো আন্তর্জাতিক স্কেলিটন প্রতিযোগিতার সর্বোচ্চ স্তর, এবং এতে সবচেয়ে কঠোর দলীয় কোটা রয়েছে, কোনো দল স্বয়ংক্রিয় প্রবেশ পায় না। যোগ্যতা অর্জনের জন্য, একটি দলকে সামগ্রিক র‍্যাঙ্কিং টেবিলের শীর্ষ 60-এ অন্তত একজন অ্যাথলেট স্থান পেতে হবে (মহিলাদের জন্য শীর্ষ 45)
- মহাদেশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ - বছরে একটি বিশ্ব কাপ রেসকে যে মহাদেশে এটি অনুষ্ঠিত হয় সেই মহাদেশের জন্য মহাদেশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ হিসেবে মনোনীত করা যেতে পারে।
- সিনিয়র বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ - অলিম্পিক-বহির্ভূত বছরগুলিতে, একটি জাতীয় ফেডারেশন স্বেচ্ছায় (সিনিয়র) বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ (ববস্লেড এবং স্কেলিটন উভয়ের জন্য) আয়োজন করে, যা বিশ্ব কাপ এবং ICC-এ প্রযোজ্য অভিজ্ঞতার প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী সমস্ত অ্যাথলেটদের জন্য উন্মুক্ত (জুনিয়র অ্যাথলেটসহ)।
- জুনিয়র বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ - জুনিয়র বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ প্রতি বছর অনুষ্ঠিত হয়, কিন্তু অলিম্পিক এবং সিনিয়র বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপের সাথে সংঘর্ষ এড়াতে নির্ধারিত হয়।
- প্রথম স্কি জাম্পিং প্রতিযোগিতা 1875 সালে নরওয়ের অসলোতে হুসেবিরেনেট পাহাড়ে অনুষ্ঠিত হয়েছিল। এর খুব ভালো না হওয়া পরিকাঠামো এবং খারাপ আবহাওয়ার অবস্থার কারণে, 1892 সালে ইভেন্টটি হলমেনকোলেনে স্থানান্তরিত হয়, যা আজও মৌসুমে প্রধান স্কি জাম্পিং ইভেন্টগুলির মধ্যে একটি।
- স্কি জাম্পিংয়ের লক্ষ্য খুবই সহজ। এটি হলো বিচারকদের কাছ থেকে অন্য প্রতিযোগীদের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করা। প্রতিটি প্রতিপক্ষকে একটি বিশেষভাবে নির্মিত র‍্যাম্প থেকে নিচে নামতে হয়, যা ইন-রান নামে

পরিচিত, যতক্ষণ না তারা শেষ পর্যন্ত শেষ র‍্যাম্পে পৌঁছায় যেখান থেকে তারা স্কি করে লাফ দেয়। এখান থেকে, প্রতিটি প্রতিযোগী যতটা সম্ভব দূরে বাতাসে লাফ দেওয়ার চেষ্টা করে এবং তারপরে নিচে থাকা খাড়া ঢালু পাহাড়ে যতটা সম্ভব 'কে লাইন'-এর কাছাকাছি সফলভাবে অবতরণ করে।

- জাম্পার এবং সরঞ্জাম
- জাম্পিং স্কি: এগুলি বিশেষভাবে স্কি জাম্পিংয়ের জন্য তৈরি বিশেষভাবে ডিজাইন করা স্কি। এগুলি সাধারণ স্কির চেয়ে দীর্ঘ প্রায় 252 সেমি লম্বা এবং ভারীও, কারণ অবতরণের প্রভাব সামলাতে এগুলিকে আরও মজবুত হতে হয়। সমস্ত স্কি জাম্পিং স্কিতে ফ্রি হিল বাইন্ডিং থাকে।
- স্কি বুট: আবার, বিশেষজ্ঞ সরঞ্জাম প্রয়োজন। স্কি জাম্পিংয়ে, একজন জাম্পারের এমন বুট দরকার যা তাদের উড়ানের সময় সামনে ঝুঁকতে দেয়। তাদের নমনীয় হতে হবে এবং উঁচু পিছন কিন্তু নিচু কাটা সামনের অংশ থাকতে হবে।
- প্রতিটি পাহাড়ে একটি লাইন গণনা করা হয় এবং চিহ্নিত করা হয় যা কে লাইন নামে পরিচিত। জাম্পারদের যতটা সম্ভব এর কাছাকাছি অবতরণ করার চেষ্টা করতে হবে। স্কি জাম্পার যে প্রতিটি মিটারের উপরে বা নিচে অবতরণ করে তার জন্য পয়েন্ট কেটে নেওয়া হয়। বিচারকরা আরও কিছু দিকেও মনোযোগ দেন।
  উদাহরণস্বরূপ:
- স্টাইল: স্কি জাম্পারের ফর্ম যত ভালো হবে, তত বেশি পয়েন্ট প্রদান করা হবে
- শারীরিক ওজন: যে স্কি জাম্পারদের ওজন গ্রহণযোগ্যতার চেয়ে কম, তাদের ছোট সর্বোচ্চ স্কি দৈর্ঘ্য দিয়ে শাস্তি দেওয়া হয়, যা তারা অর্জন করতে পারে এমন অ্যারোডাইনামিক লিফ্ট কমিয়ে দেয়। এর কারণ হলো হালকা জাম্পাররা প্রায়শই বেশি দূরত্ব নিয়ে আরও দূরে লাফ দিতে পারে।
- গেট ফ্যাক্টর: পরিবর্তনশীল আউটডোর অবস্থার জন্য নির্দিষ্ট ক্ষতিপূরণ দেওয়া হয়। এটি নিশ্চিত করার জন্য যে প্রতিযোগিতার সময় আবহাওয়ার অবস্থার পরিবর্তন হলে, সমস্ত প্রতিপক্ষের সাথে সমান আচরণ করা হয়।
- বাতাসের অবস্থা: এছাড়াও, ন্যায্যতা প্রদানের জন্য আরেকটি ফ্যাক্টর কারণ পিছনে শক্তিশালী বাতাস থাকা জাম্পাররা বেশি সুবিধায় থাকবে। তাই, তাদের লাফের মধ্যে এটি বিবেচনায় নেওয়ার জন্য ফ্যাক্টর করা হতে পারে।
- স্কি জাম্পিংয়ের বিজয়ী হলেন তিনি যিনি প্রতিযোগিতা শেষে সবচেয়ে বেশি সঞ্চিত পয়েন্ট পান।
- বেশিরভাগ প্রধান স্কি জাম্পিং প্রতিযোগিতা 2 রাউন্ড নিয়ে গঠিত।
- প্রথম রাউন্ডে 50 জন জাম্পার থাকে যারা প্রত্যেকে 2টি লাফ পায়।
- শুধুমাত্র বৈধ লাফ গণনা করা হয় যেখানে জাম্পার তাদের হাত দিয়ে মাটি স্পর্শ না করে সফলভাবে অবতরণ করে।
- লাফগুলি 5 জন বিচারক দ্বারা মূল্যায়ন করা হয়।
- নিখুঁতভাবে সঠিক পরিমাপ নিশ্চিত করতে অবতরণগুলি ভিডিওটেপ করা হয়।
- প্রতিটি জাম্পারের লাফের সামগ্রিক স্কোর যোগ করা হয় এবং শীর্ষ 30 প্রতিযোগী পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রসর হয়।
- 30 প্রতিযোগীরা প্রত্যেকে আরও দুটি লাফ দেয় এবং প্রতিটির স্কোর যোগ করা হয়। সর্বোচ্চ পয়েন্ট পাওয়া জাম্পারকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।
- কীভাবে স্কোর প্রদান করা হয়
- প্রতিযোগীদের একটি সংখ্যাসূচক স্কোর অনুযায়ী র‍্যাঙ্ক করা হয় যা নিম্নলিখিতগুলির উপর ভিত্তি করে উপাদানগুলি যোগ করে পাওয়া যায়: দূরত্ব, স্টাইল, ইন-রান দৈর্ঘ্য (গেট ফ্যাক্টর) এবং বাতাসের অবস্থা। ব্যক্তিগত ইভেন্টে, বিজয়ী নির্ধারণের জন্য প্রতিটি জাম্পারের দুটি ট্রাই লাফের স্কোর একত্রিত করা হয়।
- প্রতিযোগিতার সময়, পাঁচজন বিচারক প্রত্যাশিত অবতরণ বিন্দুর পাশে একটি টাওয়ারে অবস্থান করেন। তারা ফ্লাইটের সময় স্কি স্থির রাখা, ভারসাম্য, সর্বোত্তম শরীরের অবস্থান এবং অবতরণের উপর ভিত্তি করে লাফানোর

স্টাইলের জন্য প্রত্যেকে 20 পয়েন্ট পর্যন্ত প্রদান করতে পারেন। সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন স্টাইল স্কোর উপেক্ষা করা হয়, বাকি তিনটি স্কোর দূরত্ব স্কোরে যোগ করা হয়।

- স্নোবোর্ড
- নিরাপত্তা টিপস
- স্নোবোর্ডিং শীতকালে মজা করার এবং ব্যায়াম করার একটি দুর্দান্ত উপায়। এটি শেখা সহজ, কিন্তু মাঝে মাঝে আঘাত ঘটে, তাদের মধ্যে কিছু গুরুতর হতে পারে।
- ঢালুতে নিরাপদ থাকার টিপস:
- নিরাপদ স্নোবোর্ডিং গিয়ার
- একজন প্রশিক্ষিত পেশাদার দ্বারা ফিট করা স্নোবোর্ড, বুট এবং বাইন্ডিং।
- স্নোবোর্ডিংয়ের জন্য তৈরি একটি হেলমেট।
- সঠিক আকারের এবং সূর্য সুরক্ষার জন্য টিন্টেড গগলস। পরিবর্তে সানগ্লাস পরা যেতে পারে, তবে গগলস বৃষ্টি বা তুষারপাতের সময় আরও ভালো দেখতে সাহায্য করে, মুখ উষ্ণ রাখে এবং চোখ রক্ষা করতে আরও ভালো।
- উষ্ণ পোশাক, যার মধ্যে টুপি, গ্লাভস বা মিটেন, স্নো প্যান্ট এবং একটি শীতকালীন জ্যাকেট অন্তর্ভুক্ত। একটি নেক গেইটার (যা আপনার গলার চারপাশে যায় এবং মুখের উপরে টেনে তোলা যায়) মুখ উষ্ণ রাখতে সাহায্য করতে পারে। স্তরে স্তরে পোশাক পরা আবহাওয়া খুব উষ্ণ হলে সামঞ্জস্য করতে সাহায্য করতে পারে।
- দিনের বেলা স্নোবোর্ডিংয়ের জন্য সানস্ক্রিন এবং লিপ বাম যাতে 30-এর SPF বা তার বেশি থাকে, মেঘলা দিনেও।
- রিস্ট গার্ড, বিশেষ করে নতুনদের জন্য।
- স্নোবোর্ডিংয়ের অনেক স্টাইল রয়েছে:
- জিবিং
- 'জিবিং' হলো অ-মানক পৃষ্ঠে প্রযুক্তিগত রাইডিংয়ের শব্দ, যার মধ্যে সাধারণত ট্রিক সম্পাদন অন্তর্ভুক্ত থাকে। 'জিব' শব্দটি শব্দের ব্যবহারের উপর নির্ভর করে বিশেষ্য এবং ক্রিয়া উভয়ই। বিশেষ্য হিসেবে: একটি জিবের মধ্যে ধাতব রেল, বাক্স, বেঞ্চ, কংক্রিটের লেজ, দেয়াল, যানবাহন, পাথর এবং লগ অন্তর্ভুক্ত থাকে। ক্রিয়া হিসেবে: জিব করা বলতে তুষার ছাড়া অন্য বস্তুর উপরে লাফানো, স্লাইড করা বা রাইড করার ক্রিয়াকে বোঝায়।
- ফ্রিরাইডিং
- ফ্রিরাইডিং হলো নির্ধারিত নিয়ম বা নির্ধারিত কোর্স ছাড়া একটি স্টাইল, সাধারণত প্রাকৃতিক, আন-গ্রুমড ভূখণ্ডে। মৌলিক বিষয়টি প্রাকৃতিকভাবে অমসৃণ ভূখণ্ডের মধ্য দিয়ে তরল গতি এবং স্বতঃস্ফূর্ততার মধ্যে বিভিন্ন স্নোবোর্ডিং স্টাইলের অনুমতি দেয়। এটি ফ্রিস্টাইলের মতো হতে পারে এই ব্যতিক্রম ছাড়া যে কোনো মনুষ্যসৃষ্ট বৈশিষ্ট্য ব্যবহার করা হয় না।
- ফ্রিস্টাইল
- ফ্রিস্টাইল স্নোবোর্ডিং হলো রাইডিং যা ট্রিক সম্পাদন অন্তর্ভুক্ত করে। ফ্রিস্টাইলে, রাইডার ট্রিক সম্পাদন করার জন্য রেল, জাম্প, বাক্স এবং অগণিত অন্যদের মতো প্রাকৃতিক এবং মনুষ্যসৃষ্ট বৈশিষ্ট্য ব্যবহার করে। এটি একটি জনপ্রিয় সর্বজনীন ধারণা যা আলপাইন স্নোবোর্ডিংয়ের মতো স্টাইলের বিপরীতে স্নোবোর্ডিংয়ের সৃজনশীল দিকগুলিকে আলাদা করে।
- আলপাইন স্নোবোর্ডিং
- স্লোপস্টাইল
- প্রতিযোগীরা একটি কোর্স থেকে নিচে নামার সময় ট্রিক সম্পাদন করে, ভূখণ্ডের বৈশিষ্ট্যগুলির চারপাশে, উপরে, জুড়ে, উপরে বা নিচে চলাচল করে। কোর্সটি বাক্স, রেল, জাম্প, জিব বা বোর্ড বা রাইডার যে কোনও কিছুর উপরে স্লাইড করতে পারে এমন বাধায় পূর্ণ। স্লোপস্টাইল একটি বিচারিত ইভেন্ট এবং একটি স্লোপস্টাইল

প্রতিযোগিতা জেতা সাধারণত টেরেন পার্কে সবচেয়ে কঠিন লাইন সফলভাবে বাস্তবায়ন করার মাধ্যমে আসে যখন বাধাগুলিতে কঠিন, ভুলমুক্ত ট্রিকের একটি মসৃণ প্রবাহিত লাইন সম্পাদন করা হয়।

- বিগ এয়ার
- বিগ এয়ার প্রতিযোগিতা হলো এমন প্রতিযোগিতা যেখানে রাইডাররা ইভেন্টের জন্য বিশেষভাবে নির্মিত একটি মনুষ্যসৃষ্ট জাম্প থেকে লঞ্চ করার পরে ট্রিক সম্পাদন করে। প্রতিযোগীরা বাতাসে ট্রিক সম্পাদন করে, উল্লেখযোগ্য উচ্চতা এবং দূরত্ব অর্জনের লক্ষ্য রাখে, সমস্ত সময় একটি পরিষ্কার অবতরণ নিশ্চিত করে। অনেক প্রতিযোগিতায় রাইডারকে একটি জটিল ট্রিক করতেও হয়। কিন্তু সব প্রতিযোগিতা স্বর্ণ জিততে ট্রিকের আহ্বান জানায় না; কিছু অন্তর্বর্তী প্রতিযোগিতা শুধুমাত্র স্নোবোর্ডারের লঞ্চের উচ্চতা এবং দূরত্বের উপর ভিত্তি করে। কিছু প্রতিযোগিতায় রাইডারকে প্রধান পুরস্কার জিততে একটি নির্দিষ্ট ট্রিক করতেও হয়।
- হাফ-পাইপ হলো পাহাড়ে খোদাই করা একটি অর্ধবৃত্তাকার পরিখা বা তুষার দিয়ে তৈরি উদ্দেশ্যমূলক র‍্যাম্প, যার দেয়াল ৪ থেকে 23 ফুটের মধ্যে। প্রতিযোগীরা এক পাশ থেকে অন্য পাশে যাওয়ার সময় এবং পাইপের পাশের উপরে বাতাসে থাকার সময় ট্রিক সম্পাদন করে।
- বোর্ডারক্রস
- স্নোবোর্ড রেসিং
- স্নোবোর্ড রেসিংয়ে, স্নোবোর্ডারদের একটি ডাউনহিল কোর্স সম্পূর্ণ করতে হয় যা তুষারে নির্ধারিত দূরত্বে স্থাপিত একাধিক টার্নিং ইন্ডিকেটর (গেট) দিয়ে নির্মিত। একটি গেটে একটি লম্বা খুঁটি এবং একটি ছোট খুঁটি থাকে, যা একটি ত্রিভুজাকার প্যানেল দিয়ে সংযুক্ত থাকে। রেসারকে গেটের ছোট দিক দিয়ে যেতে হবে। স্নোবোর্ড রেসিংয়ে 3টি প্রধান ফরম্যাট ব্যবহৃত হয় যার মধ্যে রয়েছে; একক ব্যক্তি, সমান্তরাল কোর্স বা একই সময়ে কোর্সে একাধিক ব্যক্তি (SBX)।
- স্নোবোর্ডিং পদ্ধতির একটি অংশ হলো সর্বাধিক মজা, বন্ধুত্ব এবং ইভেন্টের গুণমান নিশ্চিত করা।
- ইউনাইটেড স্টেটস অফ আমেরিকা স্নোবোর্ডিং অ্যাসোসিয়েশন (USASA) তিনটি ভিন্ন বিভাগ বৈশিষ্ট্যযুক্ত করে যার মধ্যে আলপাইন, ফ্রিস্টাইল এবং বোর্ডারক্রস অন্তর্ভুক্ত। আলপাইন জায়ান্ট স্লালম এবং স্লালম নিয়ে গঠিত যা একটি প্রতিযোগিতা যেখানে স্নোবোর্ডারদের তৎপরতা এবং তীক্ষ্ণ বাঁক নেওয়ার ক্ষমতা পরীক্ষা করা হয়। ফ্রিস্টাইলে স্লোপস্টাইল এবং হাফপাইপ অন্তর্ভুক্ত। বোর্ডারক্রসে, ধারণাটি হলো পাহাড়ের নিচে প্রথম স্নোবোর্ডার হওয়া যেখানে সবাই কঠিন বাঁক এবং ওয়াইপআউটের সম্ভাবনা খুব বেশি এমন একটি বাধা কোর্সের মধ্য দিয়ে একে অপরের সাথে রেসিং করে। USASA-এ 36টি আঞ্চলিক স্নোবোর্ড সিরিজ রয়েছে যেখানে যে কেউ প্রতিযোগিতা করতে পারে।
- ক. দূরত্বে পরিবর্তন, প্রতিযোগিতার রাউন্ড সংখ্যায় পরিবর্তন, সেইসাথে প্রতিযোগিতার স্থান পরিবর্তনের ক্ষেত্রে, এই ইভেন্টের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- খ. যদি ইভেন্টের শুরু করার সময় 24 ঘণ্টার বেশি বিলম্বিত হয়, তাহলে ইভেন্টের সমস্ত বাজি ফেরতের অধীন।
- গ. যদি ইভেন্টটি বাধাগ্রস্ত হয় এবং থামার মুহূর্ত থেকে 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, তাহলে এই ইভেন্টের সমস্ত বাজি, সেই বাজিগুলি ছাড়া যেগুলির ফলাফল রেস থামানোর সময় দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়, ফেরতের অধীন।
- ঘ. যদি থামার পরে, ইভেন্টটি একটি ভিন্ন ট্র্যাকে পুনরায় শুরু হয়, তাহলে এই ইভেন্টে স্থাপিত সমস্ত বাজি, সেই বাজিগুলি ছাড়া যেগুলির ফলাফল রেস থামানোর সময় দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়, ফেরত দেওয়া হবে।
- 1. প্রতিযোগিতার বিজয়ীর উপর বাজি

- বিজয়ী হলেন সেই অংশগ্রহণকারী যিনি চূড়ান্ত প্রোটোকলে প্রথম স্থান অধিকার করেন। যদি অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগিতার শুরুতে না যায়, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।

- কোন অংশগ্রহণকারী শীর্ষ 3-এ শেষ করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগিতার শুরুতে না যায়, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 3. হেড2হেড
- PLAYING RULES FOR SNOOKER
- SECTION 1-EQUIPMENT
- 1. স্ট্যান্ডার্ড টেবিল
- মাত্রা
- (ক) কুশন মুখের ভিতরের খেলার এলাকাটি পরিমাপ করবে 11ফুট 8 ½ ইঞ্চি x 5ফুট 10 ইঞ্চি (3569মিমি x 1778মিমি) উভয় মাত্রায় +/- ½ ইঞ্চি {+/- 13মিমি) সহনশীলতা সহ
- উচ্চতা
- (খ) মেঝে থেকে কুশন রেলের উপরে পর্যন্ত টেবিলের উচ্চতা হবে 2ফুট 9 ½ ইঞ্চি থেকে 2ফুট 10 ½ ইঞ্চি (851মিমি থেকে 876মিমি) পকেট খোলার।
- (i) কোণে পকেট থাকবে (স্পট প্রান্তে দুটি যেগুলি টপ পকেট নামে পরিচিত এবং বক প্রান্তে দুটি যেগুলি বটম পকেট নামে পরিচিত) এবং দীর্ঘ বাহুগুলির মাঝখানে প্রতিটিতে একটি (যেগুলি মিডল পকেট নামে পরিচিত)।
- (ii) পকেট খোলাগুলি ওয়ার্ল্ড প্রফেশনাল বিলিয়ার্ড এবং স্নুকার অ্যাসোসিয়েশন (WPBSA) দ্বারা অনুমোদিত টেমপ্লেটগুলির সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হবে। বক-লাইন এবং বক
- (ঘ) নীচের কুশনের মুখ থেকে 29 ইঞ্চি (737মিমি) দূরে এবং এটির সমান্তরালে আঁকা সরলরেখাকে বক-লাইন বলা হয়, এবং সেই রেখা এবং মধ্যবর্তী স্থানকে বক বলা হয়। 'ডি'
- (ঙ) 'ডি' হলো বকে বর্ণিত একটি অর্ধবৃত্ত যার কেন্দ্র বক-লাইনের মাঝখানে এবং ব্যাসার্ধ 11 ½ ইঞ্চি (292মিমি)।
- স্পট
- (চ) টেবিলের কেন্দ্র অনুদৈর্ঘ্য রেখায় চারটি স্পট চিহ্নিত করা আছে:
- (i) স্পট (যা ব্ল্যাক স্পট নামে পরিচিত), টপ কুশনের মুখের লম্বভাবে নীচের একটি বিন্দু থেকে 12 ¾ ইঞ্চি (324মিমি),
- (ii) সেন্টার স্পট (যা ব্লু স্পট নামে পরিচিত), টপ এবং বটম কুশনের মুখের মাঝখানে অবস্থিত,
- (iii) পিরামিড স্পট (যা পিংক স্পট নামে পরিচিত), সেন্টার স্পট এবং টপ কুশনের মুখের মাঝখানে অবস্থিত।
- (iv) বক লাইনের মাঝখান (যা ব্রাউন স্পট নামে পরিচিত) 16 ব্যবহৃত আরও দুটি স্পট 'ডি'-এর কোণে অবস্থিত। বক প্রান্ত থেকে দেখলে, ডানদিকেরটি ইয়েলো স্পট এবং বামদিকেরটি গ্রিন স্পট নামে পরিচিত।
- 2. বল
- বলগুলি অনুমোদিত সংমিশ্রণের হবে এবং প্রতিটির ব্যাস 52.5মিমি হবে +/- 0.05মিমি সহনশীলতা সহ এবং:
- (ক) তারা প্রতি সেটে 3গ্রাম সহনশীলতার মধ্যে সমান ওজনের হবে
- (খ) খেলোয়াড়দের মধ্যে চুক্তি বা রেফারির সিদ্ধান্তে একটি বল বা বলের সেট পরিবর্তন করা যেতে পারে
- বলগুলির সঠিক মান নিম্নরূপ
- লাল – 1. হলুদ – 2. সবুজ – 3. বাদামী – 4. নীল – 5. গোলাপী – 6. কালো – 7.
- 3. কিউ
- একটি কিউ দৈর্ঘ্যে 3ফুট (914মিমি) এর কম হবে না এবংtraditional এবং সাধারণভাবে গৃহীত আকৃতি ও রূপ থেকে উল্লেখযোগ্য বিচ্যুতি দেখাবে না।

- 4. আনুষঙ্গিক বিভিন্ন কিউ রেস্ট, লম্বা কিউ (দৈর্ঘ্য অনুযায়ী বাট এবং হাফ বাট নামে পরিচিত), এক্সটেনশন এবং অ্যাডাপ্টার কিউয়ের জন্য কঠিন অবস্থানের মুখোমুখি খেলোয়াড়রা ব্যবহার করতে পারেন। এগুলি সাধারণত টেবিলে পাওয়া সরঞ্জামের অংশ হতে পারে তবে উভয় খেলোয়াড় বা রেফারি দ্বারা প্রবর্তিত সরঞ্জামও অন্তর্ভুক্ত করে (দেখুন বিভাগ 3 নিয়ম 18)। সমস্ত এক্সটেনশন, অ্যাডাপ্টার এবং কিউয়ের সহায়তার জন্য অন্যান্য ডিভাইস WPBSA দ্বারা অনুমোদিত ডিজাইনের হতে হবে।
- SECTION 2 - DEFINITIONS
- 1. ফ্রেম
- স্নুকারের একটি ফ্রেম প্রথম স্ট্রোক থেকে খেলার সময়কাল নিয়ে গঠিত, বিভাগ 3 নিয়ম 2-এ বর্ণিত সমস্ত বল সেট সহ, যতক্ষণ না ফ্রেমটি নিম্নলিখিত দ্বারা সম্পূর্ণ হয়:
- (ক) তার পালার সময় যে কোনও খেলোয়াড়ের স্বীকারোক্তি,
- (খ) স্ট্রাইকারের দাবি যখন শুধুমাত্র কালো বল অবশিষ্ট থাকে এবং তার পক্ষে স্কোরের মধ্যে সাত পয়েন্টের বেশি পার্থক্য থাকে,
- (গ) চূড়ান্ত পট বা ফাউল যখন শুধুমাত্র কালো বল অবশিষ্ট থাকে, বা
- (ঘ) বিভাগ 3 নিয়ম 14(গ) বা বিভাগ 4 নিয়ম 2-এর অধীনে রেফারি দ্বারা প্রদত্ত।
- 3. ম্যাচ
- 4. বল
- (ক) সাদা বল হলো কিউ-বল।
- (খ) 15টি লাল এবং 6টি রঙ হলো অবজেক্ট বল।
- 5. স্ট্রাইকার
- যে ব্যক্তি খেলতে যাচ্ছে বা খেলছে সে স্ট্রাইকার এবং রেফারি তার পালার শেষে টেবিল ছেড়ে গেছে বলে সিদ্ধান্ত না নেওয়া পর্যন্ত সে স্ট্রাইকার থাকবে।
- 6. স্ট্রোক
- (ক) স্ট্রোক তখনই হয় যখন স্ট্রাইকার কিউয়ের ডগা দিয়ে কিউ-বল আঘাত করে।
- (খ) স্ট্রোক ন্যায্য যখন নিয়মের কোনো লঙ্ঘন করা হয় না।
- (গ) সকল বল স্থির না হওয়া পর্যন্ত স্ট্রোক সম্পন্ন হয় না।
- (ঘ) একটি স্ট্রোক সরাসরি বা পরোক্ষভাবে করা যেতে পারে, এইভাবে:
- (i) একটি স্ট্রোক সরাসরি হয় যখন কিউ-বল প্রথমে কোনো কুশন না ছুঁয়ে একটি অবজেক্ট বল আঘাত করে,
- (ii) একটি স্ট্রোক পরোক্ষ হয় যখন কিউ-বল একটি অবজেক্ট বল আঘাত করার আগে এক বা একাধিক কুশন আঘাত করে।
- 7. পট
- 8. ব্রেক
- ব্রেক হলো একটি ফ্রেম চলাকালীন একজন খেলোয়াড়ের যেকোনো এক পালায় ধারাবাহিক স্ট্রোকে কতগুলো পটের সংখ্যা।
- 9. ইন-হ্যান্ড
- (ক) কিউ-বল ইন-হ্যান্ড থাকে

- (i) প্রতিটি ফ্রেম শুরুর আগে,
- (ii) যখন এটি একটি পকেটে প্রবেশ করে, অথবা
- (iii) যখন এটি টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো হয়।
- (খ) এটি ইন-হ্যান্ড থাকে যতক্ষণ না
- (i) এটি ইন-হ্যান্ড থেকে ন্যায্যভাবে খেলা হয়, অথবা
- (ii) বলটি টেবিলে থাকা অবস্থায় একটি ফাউল করা হয়।
- (গ) স্ট্রাইকারকে ইন-হ্যান্ড বলা হয় যখন কিউ-বল উপরের মতো ইন-হ্যান্ড থাকে।
- 10. খেলায় বল
- (ক) কিউ-বল খেলায় থাকে যখন এটি ইন-হ্যান্ড নয়
- (খ) অবজেক্ট বল ফ্রেমের শুরু থেকে পকেটে না যাওয়া বা টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো না হওয়া পর্যন্ত খেলায় থাকে।
- (গ) রঙ পুনরায় স্পট করা হলে আবার খেলায় আসে
- 11. বল অন
- যে কোনো বল যা কিউ-বলের প্রথম আঘাতে বৈধভাবে আঘাত করা যেতে পারে, বা যে কোনো বল যা সেভাবে আঘাত করা যায় না কিন্তু পট করা যেতে পারে, তাকে অন বলা হয়।
- 12. মনোনীত বল
- (ক) একটি মনোনীত বল হলো সেই অবজেক্ট বল যা স্ট্রাইকার ঘোষণা করে, অথবা রেফারির সন্তুষ্টি অনুযায়ী ইঙ্গিত করে, যে সে কিউ-বলের প্রথম আঘাতে আঘাত করতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ।
- (খ) রেফারি অনুরোধ করলে, স্ট্রাইকারকে ঘোষণা করতে হবে সে কোন বলের উপর আছে।
- 13. ফ্রি বল
- ফ্রি বল হলো এমন একটি বল যা স্ট্রাইকার বল অন হিসেবে মনোনীত করে যখন ফাউলের পরে স্নুকার হয় (দেখুন অংশ 3 নিয়ম 10)
- 14. টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো
- একটি বল টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো হয় যদি এটি টেবিলের বেড বা পকেট ছাড়া অন্য কোথাও থামে, অথবা যদি স্ট্রাইকার এটি খেলায় থাকা অবস্থায় তুলে নেয়, অংশ 3 নিয়ম 14(h) এ প্রদত্ত ব্যতীত।
- 15. ফাউল
- ফাউল হলো এই নিয়মাবলীর যে কোনো লঙ্ঘন।
- 16. স্নুকারড
- কিউ-বলকে স্নুকারড বলা হয় যখন প্রতিটি বল অন-এর প্রতি সরল রেখায় সরাসরি স্ট্রোক একটি বা একাধিক বল নট অন দ্বারা সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে বাধাপ্রাপ্ত হয়। যদি একটি বা একাধিক বল অন-এর উভয় প্রান্তে কোনো বল নট অন দ্বারা বাধা ছাড়াই আঘাত করা যায়, তাহলে কিউ-বল স্নুকারড নয়।
- (ক) যদি ইন-হ্যান্ড থাকে, কিউ-বল স্নুকারড হয় যদি এটি "D"-এর রেখার উপর বা ভিতরের সব সম্ভাব্য অবস্থান থেকে উপরে বর্ণিতভাবে বাধাপ্রাপ্ত হয়।
- (খ) যদি কিউ-বল একটি বল অন-এ আঘাত করতে একাধিক বল নট অন দ্বারা বাধাপ্রাপ্ত হয়
- (i) কিউ-বলের নিকটতম বলটিকে কার্যকর স্নুকারিং বল হিসেবে বিবেচনা করা হয়, এবং

- (ii) যদি একাধিক বাধাদানকারী বল কিউ-বল থেকে সমান দূরত্বে থাকে, তবে সেই সব বলকে কার্যকর স্নুকারিং বল হিসেবে বিবেচনা করা হবে।
- (গ) যখন লাল বল অন হয়, যদি কিউ-বল বিভিন্ন বল নট অন দ্বারা বিভিন্ন লাল আঘাত করতে বাধাপ্রাপ্ত হয়, কোনো কার্যকর স্নুকারিং বল থাকে না।
- (ঘ) স্ট্রাইকারকে স্নুকারড বলা হয় যখন কিউ-বল উপরের মতো স্নুকারড হয়।
- (ঙ) কিউ-বল একটি কুশন দ্বারা স্নুকারড হতে পারে না। যদি একটি কুশনের বাঁকা মুখ কিউ-বলকে বাধা দেয় এবং কোনো বাধাদানকারী বল নট অন-এর চেয়ে কিউ-বলের নিকটে থাকে, কিউ-বল স্নুকারড নয়।
- 17. স্পট দখলকৃত
- একটি স্পট দখলকৃত বলা হয় যদি অন্য বল স্পর্শ না করে একটি বল তার উপর স্থাপন করা না যায়।
- 18. পুশ স্ট্রোক
- (ক) কিউ-বল তার সামনের গতি শুরু করার পরে, অথবা
- 19. জাম্প শট
- জাম্প শট তখনই হয় যখন কিউ-বল একটি অবজেক্ট বলের যেকোনো অংশের উপর দিয়ে যায়, প্রক্রিয়ায় তা স্পর্শ করুক বা না করুক, ব্যতীত:
- (ক) যখন কিউ-বল প্রথমে একটি অবজেক্ট বল আঘাত করে এবং তারপর অন্য একটি বলের উপর দিয়ে লাফায়।
- (খ) যখন কিউ-বল লাফায় এবং একটি অবজেক্ট বল আঘাত করে, কিন্তু সেই বলের অপর পাশে অবতরণ করে না।
- (গ) যখন বৈধভাবে একটি অবজেক্ট বল আঘাত করার পরে, কিউ-বল একটি কুশন বা অন্য বল আঘাত করার পর সেই বলের উপর দিয়ে লাফায়।
- 20. মিস
- 1. বিবরণ
- (ক) প্রতিটি খেলোয়াড় একই সাদা কিউ-বল ব্যবহার করে এবং একুশটি অবজেক্ট বল রয়েছে - পনেরোটি লাল প্রতিটির মূল্য 1, এবং ছয়টি রঙ: হলুদ মূল্য 2, সবুজ 3, বাদামী 4, নীল 5, গোলাপি 6 এবং কালো 7।
- (খ) একজন খেলোয়াড়ের পালায় স্কোরিং স্ট্রোকগুলো লাল এবং রঙ পর্যায়ক্রমে পট করে তৈরি করা হয় যতক্ষণ না সমস্ত লাল টেবিল থেকে চলে যায় এবং তারপর রঙগুলো তাদের মূল্যের ঊর্ধ্বক্রমে।
- (গ) স্কোরিং স্ট্রোকের জন্য প্রদত্ত পয়েন্ট স্ট্রাইকারের স্কোরে যোগ করা হয়।
- (ঘ) ফাউল থেকে পেনাল্টি পয়েন্ট প্রতিপক্ষের স্কোরে যোগ করা হয়।
- (ঙ) একটি ফ্রেম চলাকালীন যেকোনো সময় empleyed একটি কৌশল হলো কিউ-বলকে এমন একটি বল নট অন-এর পিছনে রেখে দেওয়া যাতে এটি পরবর্তী খেলোয়াড়ের জন্য স্নুকারড হয়। যদি একজন খেলোয়াড় বা দল টেবিলে অবশিষ্ট বল থেকে প্রাপ্ত পয়েন্টের চেয়ে বেশি পয়েন্টে পিছিয়ে থাকে, তাহলে ফাউল থেকে পয়েন্ট পাওয়ার আশায় স্নুকার স্থাপন করা সর্বাধিক গুরুত্বপূর্ণ হয়ে ওঠে।
- (চ) ফ্রেমের বিজয়ী হলো সেই খেলোয়াড় বা দল
- (i) সর্বোচ্চ স্কোর করে,
- (ii) যাকে ফ্রেম ছাড় দেওয়া হয়, অথবা
- (iii) যাকে এটি অংশ 3 নিয়ম 14(c) বা অংশ 4 নিয়ম 2 এর অধীনে প্রদান করা হয়।

- (i) সর্বাধিক, বা প্রয়োজনীয় সংখ্যক ফ্রেম জয় করে,
- (ii) সর্বোচ্চ মোট স্কোর করে যেখানে সমষ্টিগত পয়েন্ট প্রাসঙ্গিক, অথবা
- 2. বলের অবস্থান
- (ক) প্রতিটি ফ্রেমের শুরুতে কিউ-বল ইন-হ্যান্ড থাকে এবং অবজেক্ট বলগুলো টেবিলে নিম্নরূপে স্থাপিত থাকে:
- (i) লাল বলগুলো একটি শক্তভাবে সাজানো সমবাহু ত্রিভুজের আকারে, যার শীর্ষবিন্দুর লাল বল টেবিলের কেন্দ্র রেখার উপর, পিরামিড স্পটের উপরে থাকে যাতে এটি গোলাপি বলের যতটা সম্ভব নিকটে থাকে কিন্তু তা স্পর্শ না করে, এবং ত্রিভুজের ভিত্তি টপ কুশনের নিকটতম এবং সমান্তরাল।
- (ii) হলুদ "D"-এর ডানদিকের কোণে,
- (iii) সবুজ "D"-এর বামদিকের কোণে,
- (iv) বাদামী বক-লাইনের মাঝখানে,
- (v) নীল কেন্দ্র স্পটে,
- (vi) গোলাপি পিরামিড স্পটে এবং
- (vii) কালো স্পটে, (খ) একটি ফ্রেম শুরু হওয়ার পরে, খেলায় থাকা একটি বল কেবল রেফারি স্ট্রাইকারের যুক্তিসঙ্গত অনুরোধে পরিষ্কার করতে পারবে এবং
- (i) বলের অবস্থান, যদি স্পট না করা হয়, বলটি পরিষ্কারের জন্য তোলার আগে একটি উপযুক্ত ডিভাইস দিয়ে চিহ্নিত করতে হবে,
- (ii) পরিষ্কার করা বলের অবস্থান চিহ্নিত করতে ব্যবহৃত ডিভাইসটি বল হিসেবে বিবেচিত হবে এবং বলটি পরিষ্কার ও পুনঃস্থাপিত না হওয়া পর্যন্ত বলের মূল্য অর্জন করবে। যদি স্ট্রাইকার ছাড়া অন্য কোনো খেলোয়াড় ডিভাইসটি স্পর্শ বা বিরক্ত করে, তবে তাকে স্ট্রাইকার হিসেবে শাস্তি দেওয়া হবে, খেলার ক্রমকে প্রভাবিত না করে। রেফারি ডিভাইস বা পরিষ্কার করা বলটিকে তার অবস্থানে ফিরিয়ে দেবেন, প্রয়োজনে তার সন্তুষ্টি অনুযায়ী, এমনকি যদি এটি তুলে নেওয়া হয়।
- 3. খেলার ধরন
- খেলোয়াড়রা লট বা পারস্পরিক সম্মত কোনো পদ্ধতিতে খেলার ক্রম নির্ধারণ করবে।
- (ক) এভাবে নির্ধারিত খেলার ক্রম ফ্রেম জুড়ে অপরিবর্তিত থাকতে হবে, ব্যতীত কোনো ফাউলের পরে পরবর্তী খেলোয়াড় কর্তৃক একজন খেলোয়াড়কে আবার খেলতে বলা যেতে পারে।
- (i) স্ট্রোক করার সময়, অথবা
- (ii) কিউ-বল ঠিকানার সময়।
- (ঘ) স্ট্রোক ন্যায্য হতে হলে, নিচের নিয়ম 12, পেনাল্টি-তে বর্ণিত কোনো লঙ্ঘন ঘটতে পারবে না। (ঙ) প্রতিটি পালার প্রথম স্ট্রোকের জন্য, সমস্ত লাল টেবিল থেকে না যাওয়া পর্যন্ত, একই স্ট্রোকে পট করা লাল বা লাল হিসেবে মনোনীত ফ্রি বল স্কোর হয়।
- (i) যদি একটি লাল, বা লাল হিসেবে মনোনীত ফ্রি বল পট হয়, একই খেলোয়াড় পরবর্তী স্ট্রোক খেলে এবং পরবর্তী বল অন হলো স্ট্রাইকারের পছন্দের একটি রঙ যা, পট হলে, স্কোর হয় এবং রঙটি তখন স্পট করা হয়।
- (ii) ব্রেক চলতে থাকে পর্যায়ক্রমে লাল এবং রঙ পট করে যতক্ষণ না সমস্ত লাল টেবিল থেকে চলে যায় এবং, যেখানে প্রযোজ্য, শেষ লাল পট করার পর একটি রঙ খেলা হয়।
- (iii) তারপর রঙগুলো অংশ 3 নিয়ম 1(a) অনুযায়ী তাদের মূল্যের ঊর্ধ্বক্রমে অন হয় এবং পরবর্তীতে পট হলে টেবিল থেকে চলে যায়, নিচের নিয়ম 4-এ প্রদত্ত ব্যতীত, এবং স্ট্রাইকার পরবর্তী রঙ অন-এ পরবর্তী স্ট্রোক খেলে।

- (ছ) লাল বল পকেটে যাওয়া বা টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো হলে টেবিলে প্রতিস্থাপিত হয় না, যদিও একজন খেলোয়াড় এভাবে ফাউল থেকে উপকৃত হতে পারে। এই ধারণার ব্যতিক্রম অংশ 3 নিয়ম 2(b) (ii), 9, 14(f), 14(h) and15-এ প্রদত্ত।
- (জ) যদি স্ট্রাইকার স্কোর করতে ব্যর্থ হয় বা ফাউল করে, তার পালা শেষ হয় এবং পরবর্তী খেলোয়াড় সেখান থেকে খেলে যেখানে কিউ-বল থামে, অথবা কিউ-বল টেবিলের বাইরে থাকলে ইন-হ্যান্ড থেকে।
- (ক) যখন কেবল কালো বল অবশিষ্ট থাকে, প্রথম স্কোর বা ফাউল ফ্রেম শেষ করে, ব্যতীত কেবল যদি নিম্নলিখিত উভয় শর্ত প্রযোজ্য হয়:
- (i) স্কোর তখন সমান, এবং
- (ii) সমষ্টিগত স্কোর প্রাসঙ্গিক নয়।
- (খ) যখন উপরের (ক)-এর উভয় শর্ত প্রযোজ্য
- (i) কালো বল স্পট করা হয়,
- (ii) খেলোয়াড়রা খেলার পছন্দের জন্য লট কাটে,
- (iii) পরবর্তী খেলোয়াড় ইন-হ্যান্ড থেকে খেলে, এবং
- (iv) পরবর্তী স্কোর বা ফাউল ফ্রেম শেষ করে।
- 5. ইন-হ্যান্ড থেকে খেলা
- ইন-হ্যান্ড থেকে খেলার জন্য কিউ-বলকে "D"-এর রেখার উপর বা ভিতরের অবস্থান থেকে আঘাত করতে হবে, তবে এটি যেকোনো দিকে খেলা যেতে পারে।
- (ক) রেফারি জিজ্ঞাসা করলে জানাবেন কিউ-বল সঠিকভাবে স্থাপিত কিনা (অর্থাৎ, "D"-এর রেখার বাইরে নয়)।
- (খ) যদি কিউয়ের ডগা কিউ-বল স্থাপন করার সময় তা স্পর্শ করে এবং রেফারি সন্তুষ্ট হন যে স্ট্রাইকার স্ট্রোক খেলার চেষ্টা করছিল না, তাহলে কিউ-বল খেলায় নেই।
- 6. আঘাত
- একসাথে দুটি বল দুটি বল, দুটি লাল বা একটি ফ্রি বল এবং একটি বল অন ছাড়া, কিউ-বলের প্রথম আঘাতে একসাথে আঘাত করা যাবে না।
- 7. রঙ স্পট করা
- পকেটে যাওয়া বা টেবিল থেকে জোরপূর্বক সরানো কোনো রঙ পরবর্তী স্ট্রোক করার আগে স্পট করতে হবে, যতক্ষণ না অংশ 3 নিয়ম 3(f) এর অধীনে চূড়ান্তভাবে পট হয়।
- (ক) কোনো বল সঠিকভাবে স্পট করতে ব্যর্থতায় রেফারির কোনো ভুলের জন্য একজন খেলোয়াড়কে দায়ী করা হবে না।
- বাদামী পট হওয়ার পরে বাদামীর পরিবর্তে লাল স্পট করা হয়:
- 1 .যদি ভুলটি লক্ষ্য করা যায় যখন লাল বলটি এখনও যে স্পটে স্থাপন করা হয়েছিল সেখানে থাকে, অথবা যদি এটি সরানো হয়েছে কিন্তু এখনও শনাক্ত করা যায়, তবে এটি সরানো হয় এবং বাদামী স্পট করা হয় (লাল যেখানে আছে সেখানে প্রতিস্থাপন নয়, যদি না বিপথগামী লাল বলটি সঠিক স্পটে থাকে)।
- 2. যদি এটি এমনভাবে সরানো হয় যে এটি শনাক্ত করা যায় না, তবে বাদামী স্পট করা হয় এবং ফ্রেমটি 16টি লাল বলের ফ্রেম হিসেবে চলতে থাকে।
- (খ) যদি অংশ 3 নিয়ম 3(f) (iii) অনুযায়ী ঊর্ধ্বক্রমে পট হওয়ার পরে কোনো রঙ ভুলবশত স্পট করা হয়, তবে ভুলটি আবিষ্কৃত হলে জরিমানা ছাড়াই তা টেবিল থেকে সরানো হবে এবং খেলা চলবে।

- (গ) যদি একটি বা একাধিক বল সঠিকভাবে স্পট না করে স্ট্রোক করা হয়, তবে পরবর্তী স্ট্রোকের জন্য সেগুলো সঠিকভাবে স্পট করা বলে বিবেচিত হবে। ভুলবশত টেবিল থেকে অনুপস্থিত কোনো রঙ স্পট করা হবে:
- (i) পূর্ববর্তী ত্রুটির কারণে অনুপস্থিত থাকলে আবিষ্কারের সময় জরিমানা ছাড়াই,
- (ii) জরিমানার অধীন যদি স্ট্রাইকার রেফারি স্পটিং কার্যকর করার আগেই খেলে।
- (ঘ) যদি একটি রঙ স্পট করতে হয় এবং তার নিজস্ব স্পট দখলকৃত থাকে, তবে এটি সর্বোচ্চ মূল্যের উপলব্ধ স্পটে স্থাপন করতে হবে।
- (ঙ) যদি একাধিক রঙ স্পট করতে হয় এবং তাদের নিজস্ব স্পট দখলকৃত থাকে, তবে স্পটিংয়ের ক্রমে সর্বোচ্চ মূল্যের বল অগ্রাধিকার পাবে।
- (চ) যদি সমস্ত স্পট দখলকৃত থাকে, তবে রঙটিকে তার নিজস্ব স্পটের যতটা সম্ভব নিকটে, সেই স্পট এবং টপ কুশনের নিকটতম অংশের মধ্যে স্থাপন করতে হবে।
- (ছ) গোলাপি এবং কালোর ক্ষেত্রে, যদি সমস্ত স্পট দখলকৃত থাকে এবং সংশ্লিষ্ট স্পট এবং টপ কুশনের নিকটতম অংশের মধ্যে কোনো উপলব্ধ স্থান না থাকে, তবে রঙটিকে তার নিজস্ব স্পটের যতটা সম্ভব নিকটে টেবিলের কেন্দ্র রেখায় স্পটের নিচে স্থাপন করতে হবে।
- (জ) সর্বক্ষেত্রে, স্পট করার সময় রঙটি অন্য বল স্পর্শ করবে না।
- (ঝ) একটি রঙ, সঠিকভাবে স্পট করার জন্য, এই নিয়মাবলীতে নির্ধারিত স্পটে হাত দিয়ে স্থাপন করতে হবে।
- 8. স্পর্শকারী বল
- (ক) যদি কিউ-বল থেমে অন্য একটি বা একাধিক বল স্পর্শ করে যা অন বা অন হতে পারে, তবে রেফারি TOUCHING BALL ঘোষণা করবেন এবং ইঙ্গিত করবেন কিউ-বল কোন বল বা বলগুলো স্পর্শ করছে।
- (খ) যখন একটি স্পর্শকারী বল ঘোষণা করা হয়, স্ট্রাইকারকে সেই বলটি না সরিয়ে কিউ-বলটি তা থেকে দূরে খেলতে হবে অন্যথায় এটি পুশ স্ট্রোক হবে।
- (গ) যদি স্ট্রাইকার অবজেক্ট বলটি সরাতে না করে, তবে নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে কোনো জরিমানা হবে না:
- (i) বলটি অন হয়,
- (ii) বলটি অন হতে পারে এবং স্ট্রাইকার ঘোষণা করে সে এটির উপর আছে, অথবা
- (iii) বলটি অন হতে পারে এবং স্ট্রাইকার ঘোষণা করে, এবং প্রথমে আঘাত করে, অন্য একটি বল যা অন হতে পারে।
- (ঘ) যদি কিউ-বল থেমে এমন একটি বল স্পর্শ করে বা প্রায় স্পর্শ করে যা অন নয়, রেফারি, জিজ্ঞাসা করা হলে এটি স্পর্শ করছে কিনা, উত্তর দেবেন YES বা NO। স্ট্রাইকারকে উপরের মতো এটি বিরক্ত না করে দূরে খেলতে হবে কিন্তু প্রথমে একটি বল অন আঘাত করতে হবে।
- (ঙ) যখন কিউ-বল একই সাথে একটি বল অন এবং একটি বল নট অন স্পর্শ করে, রেফারি কেবল বল অন-কে স্পর্শকারী হিসেবে ইঙ্গিত করবেন। যদি স্ট্রাইকার রেফারিকে জিজ্ঞাসা করে কিউ-বলটি বল নট অন-ও স্পর্শ করছে কিনা, সে জানার অধিকারী।
- (চ) যদি রেফারি সন্তুষ্ট হন যে আঘাতের মুহূর্তে স্পর্শকারী বলের কোনো নড়াচড়া স্ট্রাইকারের কারণে হয়নি, তিনি ফাউল ঘোষণা করবেন না।
- 9. পকেটের প্রান্তে বল
- (ক) যদি কোনো বল অন্য বল দ্বারা আঘাত না হয়ে পকেটে পড়ে, এবং চলমান কোনো স্ট্রোকের অংশ না হয়, তবে তা প্রতিস্থাপন করতে হবে এবং সমস্ত স্কোর করা পয়েন্ট গণনা হবে।
- (খ) যদি এটি স্ট্রোকে জড়িত কোনো বল দ্বারা আঘাত প্রাপ্ত হতো:

- (i) এই নিয়মাবলীর কোনো লঙ্ঘন ছাড়াই, সমস্ত বল প্রতিস্থাপন করা হবে এবং একই স্ট্রোক আবার খেলা হবে, অথবা একই স্ট্রাইকার তার বিবেচনায় ভিন্ন স্ট্রোক খেলতে পারে।
- (ii) যদি ফাউল করা হয়, স্ট্রাইকার নির্ধারিত জরিমানা বহন করবে, সমস্ত বল প্রতিস্থাপন করা হবে এবং পরবর্তী খেলোয়াড় ফাউলের পরে স্বাভাবিক বিকল্পগুলি পাবে।
- (গ) যদি কোনো বল পকেটের প্রান্তে ক্ষণিকের জন্য ভারসাম্য বজায় রেখে তারপর পড়ে যায়, তবে তা পকেটে পড়েছে বলে গণনা হবে এবং প্রতিস্থাপন করা হবে না।
- 10. ফাউলের পরে স্নুকারড
- ফাউলের পরে, যদি কিউ-বল স্নুকারড হয়, রেফারি FREE বা BALL ঘোষণা করবেন (দেখুন অংশ 2 নিয়ম 16)।
- (ক) যদি পরবর্তী পালার খেলোয়াড় পরবর্তী স্ট্রোক খেলতে নির্বাচন করে,
- (i) সে যেকোনো বলকে বল অন হিসেবে মনোনীত করতে পারে, এবং
- (ii) যেকোনো মনোনীত বল বল অন হিসেবে বিবেচিত হবে এবং তার মূল্য অর্জন করবে, তবে পট হলে, তা তখন স্পট করা হবে।
- (খ) এটি ফাউল যদি কিউ-বল
- (i) মনোনীত বল প্রথমে আঘাত করতে ব্যর্থ হয়, অথবা প্রথমে একসাথে বল অন-এর সাথে আঘাত করতে ব্যর্থ হয়, অথবা
- (ii) এইভাবে মনোনীত ফ্রি বল দ্বারা সমস্ত লাল, বা বল অন-এ স্নুকারড হয়, ব্যতীত যখন টেবিলে কেবল গোলাপি এবং কালো অবজেক্ট বল অবশিষ্ট থাকে।
- (গ) যদি ফ্রি বল পট হয়, তা স্পট করা হয় এবং বল অন-এর মূল্য স্কোর হয়।
- (ঘ) যদি একটি বল অন পট হয়, কিউ-বল প্রথমে মনোনীত বল আঘাত করার পরে, অথবা প্রথমে একসাথে বল অন-এর সাথে আঘাত করার পরে, বল অন স্কোর হয় এবং টেবিলের বাইরে থাকে।
- (ঙ) যদি মনোনীত বল এবং বল অন উভয়ই পট হয়, কেবল বল অন স্কোর হয় যদি না এটি লাল হয়, তখন পট করা প্রতিটি বল স্কোর হয়। ফ্রি বল তখন স্পট করা হয় এবং বল অন টেবিলের বাইরে থাকে।
- (চ) যদি অপরাধীকে আবার খেলতে বলা হয়, ফ্রি বলের ঘোষণা বাতিল হয়ে যায়।
- 11. ফাউল
- যদি ফাউল করা হয়, রেফারি অবিলম্বে FOUL ঘোষণা করবেন।
- (ক) যদি স্ট্রাইকার স্ট্রোক না করে থাকে, তার পালা অবিলম্বে শেষ হয় এবং রেফারি জরিমানা ঘোষণা করবেন।
- (খ) যদি স্ট্রোক করা হয়ে থাকে, রেফারি জরিমানা ঘোষণার আগে স্ট্রোক সম্পূর্ণ হওয়ার জন্য অপেক্ষা করবেন।
- (গ) যদি কোনো ফাউল রেফারি কর্তৃক প্রদত্ত না হয়, বা পরবর্তী স্ট্রোক করার আগে নন-স্ট্রাইকার কর্তৃক সফলভাবে দাবি না করা হয়, তবে তা ক্ষমা করা হয়।
- (ঘ) সঠিকভাবে স্পট না করা কোনো রঙ যেখানে স্থাপিত হয়েছে সেখানেই থাকবে, তবে টেবিলের বাইরে থাকলে সঠিকভাবে স্পট করতে হবে।
- (ঙ) ফাউল প্রদানের আগে ব্রেকে স্কোর করা সমস্ত পয়েন্ট অনুমোদিত, তবে স্ট্রাইকার ফাউল ঘোষিত স্ট্রোকে পকেটে যাওয়া কোনো বলের জন্য কোনো পয়েন্ট স্কোর করবে না।
- (চ) পরবর্তী স্ট্রোক সেখান থেকে খেলা হয় যেখানে কিউ-বল থামে বা, কিউ-বল টেবিলের বাইরে থাকলে, ইন-হ্যান্ড থেকে।
- (g) একই স্ট্রোকে একাধিক ফাউল হলে, সর্বোচ্চ মানের পেনাল্টি আরোপিত হবে।
- (h) যে খেলোয়াড় ফাউল করেছে

- (i) নিচের বিধি 12-এ নির্ধারিত পেনাল্টি ভোগ করবে, এবং
- (ii) পরবর্তী খেলোয়াড় অনুরোধ করলে পরবর্তী স্ট্রোক খেলতে হবে।
- 12. পেনাল্টি
- নিচের অনুচ্ছেদ (a) থেকে (d)-তে উচ্চতর কিছু নির্দেশ না থাকলে সমস্ত ফাউলে চার পয়েন্টের পেনাল্টি হবে। পেনাল্টিগুলো হলো:
- (a) অন বলের মান দ্বারা
- (i) উভয় পা মেঝে থেকে উঠে থাকা অবস্থায় স্ট্রোক করা,
- (ii) পালার বাইরে খেলা,
- (iii) ইন-হ্যান্ড থেকে অনুচিতভাবে খেলা, ওপেনিং স্ট্রোক সহ,
- (iv) কিউ-বলকে সমস্ত অবজেক্ট বল মিস করানো,
- (v) কিউ-বলকে পকেটে প্রবেশ করানো,
- (vi) ফ্রি বলের পিছনে স্নুকার খেলা,
- (viii) জাম্প শট খেলা,
- (ix) নন-স্ট্যান্ডার্ড কিউ দিয়ে খেলা, অথবা
- (x) সেকশন 3 বিধি 17(e) এর পরিপন্থীভাবে সঙ্গীর সাথে পরামর্শ করা।
- (b) অন বলের মান অথবা সংশ্লিষ্ট বলের মান, যেটি উচ্চতর, দ্বারা, যা:
- (i) কোনো বল স্থির না থাকা অবস্থায় স্ট্রোক করা,
- (ii) রেফারি একটি কালার বল স্পটিং সম্পূর্ণ করার আগে স্ট্রোক করা,
- (iii) অন না থাকা একটি বল পকেটে প্রবেশ করানো,
- (iv) কিউ-বলকে প্রথমে অন না থাকা একটি বলকে আঘাত করানো,
- (v) পুশ স্ট্রোক করা,
- (vi) স্ট্রোক করার সময় কিউয়ের টিপ দিয়ে কিউ-বল ছাড়া খেলায় থাকা একটি বল স্পর্শ করা, অথবা
- (vii) একটি বলকে টেবিল থেকে জোরপূর্বক বের করে দেওয়া।
- (c) অন বলের মান অথবা সংশ্লিষ্ট দুই বলের মধ্যে উচ্চতর মান, কারণ কিউ-বলকে প্রথমে একসাথে দুটি বল আঘাত করানো হয়েছে, দুটি রেড বা একটি ফ্রি বল ও একটি অন বল ছাড়া।
- (d) স্ট্রাইকার নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে সাত পয়েন্টের পেনাল্টি ভোগ করবে
- (i) কোনো উদ্দেশ্যে টেবিলের বাইরের বল ব্যবহার করে,
- (ii) ফাঁক বা দূরত্ব মাপার জন্য কোনো বস্তু ব্যবহার করে,
- (iii) ধারাবাহিক স্ট্রোকে রেড, অথবা একটি ফ্রি বলের পর একটি রেড খেলে,
- (iv) ফ্রেম শুরু হওয়ার পর কোনো স্ট্রোকের জন্য সাদা ছাড়া অন্য কোনো বলকে কিউ-বল হিসেবে ব্যবহার করে,
- (v) রেফারি অনুরোধ করলে সে কোন বলের উপর আছে তা ঘোষণা করতে ব্যর্থ হয়, অথবা
- (vi) একটি রেড বা রেড হিসেবে মনোনীত ফ্রি বল পট করার পর, একটি কালার মনোনীত করার আগে ফাউল করে।
- 13. পুনরায় খেলা
- (a) তার মন পরিবর্তন করতে পারে

- (i) সে কোন স্ট্রোক খেলবে, এবং
- (ii) সে কোন অন বল আঘাত করার চেষ্টা করবে।
- (b) সে যে বল বা বলগুলো পট করতে পারে তার জন্য পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 14. ফাউল এবং মিস
- স্ট্রাইকারকে তার সর্বোচ্চ সামর্থ্য অনুযায়ী অন বল আঘাত করার চেষ্টা করতে হবে। রেফারি যদি মনে করেন যে বিধি লঙ্ঘিত হয়েছে, তবে তিনি FOUL AND এ MISS আহ্বান করবেন, যদি না টেবিলে কেবল কালো বল অবশিষ্ট থাকে, অথবা এমন পরিস্থিতি থাকে যেখানে অন বল আঘাত করা অসম্ভব। পরবর্তী ক্ষেত্রে ধরে নিতে হবে যে স্ট্রাইকার অন বল আঘাত করার চেষ্টা করছে, যদি সে সরাসরি বা পরোক্ষভাবে অন বলের দিকে পর্যাপ্ত শক্তি দিয়ে খেলে, রেফারির মতে, বাধাদানকারী বল বা বলগুলো না থাকলে অন বল পর্যন্ত পৌঁছাতে পারত।
- (a) একটি ফাউল এবং মিস আহ্বান করার পর, পরবর্তী খেলোয়াড় অপরাধীকে ছেড়ে যাওয়া অবস্থান থেকে পুনরায় খেলতে অনুরোধ করতে পারে, অথবা তার বিবেচনায় মূল অবস্থান থেকে, পরবর্তী ক্ষেত্রে অন বল একই হবে যা শেষ স্ট্রোকের আগে ছিল, যথা:
- (i) কোনো রেড, যেখানে রেড ছিল অন বল,
- (ii) কোনো কালার অন, যেখানে সমস্ত রেড টেবিলের বাইরে ছিল, অথবা
- (iii) স্ট্রাইকারের পছন্দের একটি কালার, যেখানে একটি রেড পট হওয়ার পর অন বল ছিল একটি কালার।
- (b) স্ট্রাইকার যদি স্ট্রোক করার সময় প্রথমে অন বল আঘাত করতে ব্যর্থ হয় যখন কিউ-বল থেকে সরলরেখায় স্পষ্ট পথ থাকে যে কোনো বলের যেকোনো অংশে যা অন আছে বা হতে পারে, তবে রেফারি FOUL AND এ MISS আহ্বান করবেন, যদি না পূর্বে বা খেলা স্ট্রোকের ফলে কোনো খেলোয়াড়ের স্নুকার প্রয়োজন হয় এবং রেফারি সন্তুষ্ট হন যে মিসটি ইচ্ছাকৃত ছিল না।
- (i) একই অবস্থান থেকে স্ট্রোক করার সময় প্রথমে অন বল আঘাত করতে আরও ব্যর্থতা FOUL AND এ MISS হিসেবে আহ্বান করা হবে স্কোরের পার্থক্য নির্বিশেষে, এবং
- (ii) মূল অবস্থান থেকে পুনরায় খেলতে বলা হলে, অপরাধীকে রেফারি সতর্ক করবেন যে তৃতীয় ব্যর্থতার ফলে ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে প্রদান করা হবে।
- (d) এই বিধির অধীনে কিউ-বল প্রতিস্থাপিত হওয়ার পর, যখন কিউ-বল থেকে সরলরেখায় স্পষ্ট পথ থাকে যে কোনো বলের যেকোনো অংশে যা অন আছে বা হতে পারে, এবং স্ট্রাইকার কোনো বল ফাউল করে, স্ট্রোক খেলার প্রস্তুতি নেওয়ার সময় কিউ-বল সহ, যদি স্ট্রোক খেলা না হয়ে থাকে তবে মিস আহ্বান করা হবে না। এই ক্ষেত্রে উপযুক্ত পেনাল্টি আরোপিত হবে এবং
- (i) পরবর্তী খেলোয়াড় নিজে স্ট্রোক খেলা বেছে নিতে পারেন অথবা অপরাধীকে ছেড়ে যাওয়া অবস্থান থেকে পুনরায় খেলতে বলতে পারেন, অথবা
- (ii) পরবর্তী খেলোয়াড় রেফারিকে সমস্ত সরানো বল তাদের মূল অবস্থানে প্রতিস্থাপন করতে এবং অপরাধীকে সেখান থেকে পুনরায় খেলতে বলতে অনুরোধ করতে পারেন, এবং
- (iii) যদি উপরের পরিস্থিতি মিস আহ্বানের ধারাবাহিকতার সময় উদ্ভূত হয়, তবে ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে সম্ভাব্য প্রদানের বিষয়ে কোনো সতর্কতা কার্যকর থাকবে।
- (e) অন্যান্য সমস্ত মিস রেফারির বিবেচনায় আহ্বান করা হবে।
- (f) একটি মিস এবং পরবর্তী খেলোয়াড়ের কিউ-বল প্রতিস্থাপনের অনুরোধের পর, বিঘ্নিত কোনো অবজেক্ট বল যেখানে আছে সেখানেই থাকবে, যদি না রেফারি মনে করেন যে অপরাধী খেলোয়াড় সুবিধা পাবে বা পেতে পারে। পরবর্তী ক্ষেত্রে, কোনো বা সমস্ত বিঘ্নিত বল রেফারির সন্তুষ্টি অনুযায়ী প্রতিস্থাপিত হতে পারে এবং উভয় ক্ষেত্রেই, ভুলভাবে টেবিলের বাইরে থাকা কালারগুলো যথাযথভাবে স্পট বা প্রতিস্থাপিত হবে।

- (g) একটি মিসের পর কোনো বল প্রতিস্থাপন করার সময়, অপরাধী এবং পরবর্তী খেলোয়াড় উভয়ের সাথে এর অবস্থান সম্পর্কে পরামর্শ করা হবে, এরপর রেফারির সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত হবে।
- (h) এই ধরনের পরামর্শের সময়, কোনো খেলোয়াড় যদি খেলায় থাকা কোনো বল স্পর্শ করে, তবে তাকে স্ট্রাইকার হিসেবে পেনাল্টি দেওয়া হবে, খেলার ক্রম প্রভাবিত না করে। স্পর্শকৃত বল রেফারি দ্বারা প্রয়োজন হলে তার সন্তুষ্টি অনুযায়ী প্রতিস্থাপিত হবে, এমনকি যদি এটি উঠিয়ে নেওয়া হয়।
- (i) পরবর্তী খেলোয়াড় জিজ্ঞাসা করতে পারেন যে রেফারি কিউ-বল ছাড়া অন্য বল প্রতিস্থাপন করতে চান কিনা যদি তিনি মূল অবস্থান থেকে স্ট্রোক খেলতে বলেন, এবং রেফারি তার উদ্দেশ্য জানাবেন। 1
- 15. স্ট্রাইকার ছাড়া অন্য কারও দ্বারা বল সরানো
- যদি কোনো বল, স্থির বা চলমান, স্ট্রাইকার ছাড়া অন্য কারও দ্বারা বিঘ্নিত হয়, তবে রেফারি তার বিচারে যেখানে বলটি ছিল বা শেষ হতো সেখানে পেনাল্টি ছাড়াই পুনঃস্থাপন করবেন।
- (a) এই বিধিতে এমন ক্ষেত্রে অন্তর্ভুক্ত হবে যেখানে স্ট্রাইকারের সঙ্গী ছাড়া অন্য কোনো ঘটনা বা ব্যক্তি স্ট্রাইকারকে একটি বল সরাতে বাধ্য করে।
- (b) রেফারি কর্তৃক বল বিঘ্নিত হওয়ার জন্য কোনো খেলোয়াড়কে পেনাল্টি দেওয়া হবে না।
- 16. অচলাবস্থা
- রেফারি যদি মনে করেন যে অচলাবস্থার অবস্থা বিদ্যমান বা নিকটবর্তী হচ্ছে, তবে তিনি খেলোয়াড়দের ফ্রেম পুনরায় শুরু করার তাৎক্ষণিক বিকল্প প্রস্তাব করবেন। কোনো খেলোয়াড় আপত্তি করলে, রেফারি খেলা চালিয়ে যেতে দেবেন এই শর্তে যে পরিস্থিতি একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে পরিবর্তিত হতে হবে, সাধারণত প্রতিটি পক্ষের আরও তিনটি স্ট্রোকের পর কিন্তু রেফারির বিবেচনায়। নির্দিষ্ট সময় শেষ হওয়ার পর পরিস্থিতি মূলত অপরিবর্তিত থাকলে, রেফারি সমস্ত স্কোর বাতিল করবেন এবং ফ্রেমের শুরুতে যেমন ছিল তেমনভাবে সমস্ত বল পুনঃস্থাপন করবেন এবং
- (a) একই খেলোয়াড় আবার ওপেনিং স্ট্রোক করবেন।
- (b) একই খেলার ক্রম বজায় থাকবে।
- 17. চার হাতের স্নুকার
- (b) খেলোয়াড়রা প্রতিটি নতুন ফ্রেমের শুরুতে খেলার ক্রম পরিবর্তন করতে পারেন।
- (c) যদি ফাউল হয় এবং পুনরায় খেলার অনুরোধ করা হয়, তবে যে খেলোয়াড় ফাউল করেছে সে আবার খেলবে, এমনকি যদি ফাউল পালার বাইরে করা হয় এবং মূল খেলার ক্রম বজায় থাকে যাতে অপরাধীর সঙ্গী একটি পালা হারাতে পারেন।
- (d) যখন ফ্রেম টাইয়ে শেষ হয় সেকশন 3 বিধি 4 প্রযোজ্য। যদি একটি পুনঃস্থাপিত কালো প্রয়োজন হয়, প্রথম স্ট্রোক যে জুটি খেলবে তারা বেছে নেবে কোন খেলোয়াড় সেই স্ট্রোক করবে। খেলার ক্রম তখন ফ্রেমের মতোই চলবে।
- এটি ঘটলে, রেফারি ফাউল আহ্বান করবেন (পেনাল্টি, অন বলের মান)। রেফারি তখন ALL খেলোয়াড়দের বলবেন যে এটি অনুমোদিত নয়। দ্বিতীয় অপরাধ ঘটলে আরেকটি ফাউল আহ্বান করা হবে। তবে যদি কথোপকথন অব্যাহত থাকে, রেফারি বলতে পারেন যে আরও একটি বাধা সেকশন 4, নং 2, 'অভদ্র আচরণ'-এর অধীনে ফ্রেম প্রদানের দিকে নিয়ে যেতে পারে।
- ◦ PLEASE NOTE:
- কোনো সময়েই সঙ্গীরা পরামর্শের জন্য টেবিলের কাছে আসতে পারবেন না।
- প্রদত্ত কোনো সতর্কতা কেবল সেই নির্দিষ্ট ম্যাচের জন্যই কার্যকর থাকে।

- 18. সহায়ক সরঞ্জামের ব্যবহার
- স্ট্রাইকারের দায়িত্ব হলো টেবিলে সে যে কোনো সরঞ্জাম ব্যবহার করতে পারে তা স্থাপন এবং অপসারণ করা। (a) স্ট্রাইকার টেবিলে যে সমস্ত জিনিস আনে তার জন্য দায়ী, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় রেস্ট এবং এক্সটেনশন, সেগুলো তার নিজের হোক বা ধার করা হোক (রেফারির কাছ থেকে ব্যতীত), এবং এই সরঞ্জাম ব্যবহার করার সময় তার দ্বারা করা কোনো ফাউলের জন্য তাকে পেনাল্টি দেওয়া হবে। (b) টেবিলে সাধারণত পাওয়া সরঞ্জাম যা অন্য পক্ষের দ্বারা সরবরাহ করা হয়েছে, রেফারি সহ, স্ট্রাইকারের দায়িত্ব নয়। এই সরঞ্জাম ত্রুটিপূর্ণ প্রমাণিত হলে এবং এর ফলে স্ট্রাইকার কোনো বল স্পর্শ করলে, কোনো ফাউল আহ্বান করা হবে না। রেফারি প্রয়োজনে উপরের বিধি 15 অনুযায়ী কোনো বল পুনঃস্থাপন করবেন এবং স্ট্রাইকার, যদি ব্রেকে থাকে, পেনাল্টি ছাড়াই চালিয়ে যেতে পারবেন।
- 19. ব্যাখ্যা
- (a) এই বিধি এবং সংজ্ঞা জুড়ে, পুংলিঙ্গ বোঝানো শব্দগুলো সমানভাবে প্রযোজ্য হবে এবং স্ত্রীলিঙ্গ অন্তর্ভুক্ত করবে।
- (b) শারীরিক প্রতিবন্ধকতাসম্পন্ন ব্যক্তিদের জন্য বিধি প্রয়োগের পদ্ধতিতে সমন্বয় প্রয়োজন হতে পারে। বিশেষত এবং উদাহরণস্বরূপ:
- (i) সেকশন 3 বিধি 12(a) (ii) হুইলচেয়ারে থাকা খেলোয়াড়দের ক্ষেত্রে প্রয়োগ করা যায় না, এবং
- (ii) একজন খেলোয়াড়, রেফারির কাছে অনুরোধে, একটি বলের রঙ বলতে হবে যদি সে রঙের মধ্যে পার্থক্য করতে না পারে, যেমন লাল এবং সবুজ।
- SECTION 4 - THE PLAYERS
- 1. সময় নষ্ট করা
- রেফারি যদি মনে করেন যে একজন খেলোয়াড় একটি স্ট্রোক বা স্ট্রোক নির্বাচনের উপর অস্বাভাবিক পরিমাণ সময় নিচ্ছে, তবে তিনি খেলোয়াড়কে সতর্ক করবেন যে তিনি ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে প্রদান করার সম্ভাবনার সম্মুখীন।
- 2. আচরণ
- (a) নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে:
- (i) একজন খেলোয়াড় একটি স্ট্রোক বা স্ট্রোক নির্বাচনের উপর অস্বাভাবিক পরিমাণ সময় নিচ্ছে, অথবা:
- (ii) রেফারির মতে কোনো খেলোয়াড়ের কোনো আচরণ যা ইচ্ছাকৃতভাবে বা অব্যাহতভাবে অন্যায্য, অথবা
- (iii) কোনো খেলোয়াড়ের অন্য কোনো আচরণ যা অন্যথায় অভদ্র আচরণ হিসেবে গণ্য হয়; অথবা
- (iv) একটি ফ্রেম চালিয়ে যেতে অস্বীকৃতি; রেফারি হয়:
- (v) খেলোয়াড়কে সতর্ক করবেন যে এই ধরনের আরও কোনো আচরণের ক্ষেত্রে ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে প্রদান করা হবে; অথবা
- (vi) ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে প্রদান করবেন; অথবা
- (b) রেফারি যদি উপরের (v) এর অধীনে খেলোয়াড়কে সতর্ক করেন, তবে উপরে উল্লিখিত আরও কোনো আচরণের ক্ষেত্রে, রেফারিকে হয়:
- (i) ফ্রেম তার প্রতিপক্ষকে প্রদান করতে হবে; অথবা
- 3. পেনাল্টি
- (a) এই সেকশনের অধীনে একটি ফ্রেম বাজেয়াপ্ত হলে, অপরাধী:

- (i) ফ্রেম হারাবে, এবং
- (ii) সমস্ত স্কোর করা পয়েন্ট বাজেয়াপ্ত করবে এবং অ-অপরাধী টেবিলে অবশিষ্ট বলের মানের সমান পয়েন্ট পাবেন, প্রতিটি রেড আট পয়েন্ট হিসেবে গণনা করা হবে এবং ভুলভাবে টেবিলের বাইরে থাকা কোনো কালার স্পটেড হিসেবে গণনা করা হবে।
- (iii) অতিরিক্তভাবে অবশিষ্ট ফ্রেমগুলো হারাবেন, প্রতিটি 147 পয়েন্ট মূল্যবান, যেখানে সমষ্টিগত পয়েন্ট প্রযোজ্য।
- 4. নন-স্ট্রাইকার
- নন-স্ট্রাইকার, যখন স্ট্রাইকার খেলছে, তখন স্ট্রাইকারের দৃষ্টিরেখায় দাঁড়ানো বা চলাচল করা এড়িয়ে চলবেন। তিনি টেবিল থেকে যুক্তিসঙ্গত দূরত্বে বসবেন বা দাঁড়াবেন।
- 5. অনুপস্থিতি
- রুম থেকে তার অনুপস্থিতির ক্ষেত্রে, নন-স্ট্রাইকার তার স্বার্থ দেখতে এবং প্রয়োজনে ফাউল দাবি করতে একজন ডেপুটি নিয়োগ করতে পারেন। এই ধরনের নিয়োগ প্রস্থানের আগে রেফারিকে জানাতে হবে।
- 6. সমর্পণ
- (a) একজন খেলোয়াড় কেবল তখনই সমর্পণ করতে পারেন যখন তিনি স্ট্রাইকার। প্রতিপক্ষের সমর্পণ গ্রহণ বা প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রয়েছে, যা বাতিল এবং অকার্যকর হয়ে যায় যদি প্রতিপক্ষ খেলা চালিয়ে যেতে বেছে নেন।
- (b) যখন সমষ্টিগত স্কোর প্রযোজ্য এবং একটি ফ্রেম সমর্পণ করা হয়, তখন টেবিলে অবশিষ্ট কোনো বলের মান অন্য পক্ষের স্কোরে যোগ করা হয়। এই ক্ষেত্রে, রেড প্রতিটি আট পয়েন্ট হিসেবে গণনা করা হবে এবং ভুলভাবে টেবিলের বাইরে থাকা কোনো কালার স্পটেড হিসেবে গণনা করা হবে।
- (c) কোনো খেলোয়াড় কোনো ম্যাচে ফ্রেম সমর্পণ করবেন না যদি না স্নুকার প্রয়োজন হয়। এই বিধির কোনো লঙ্ঘন সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের অভদ্র আচরণ হিসেবে বিবেচিত হবে।
- SECTION 5 - THE OFFICIALS
- 1. রেফারি
- (a) রেফারি:
- (i) ন্যায্য এবং অন্যায্য খেলার একমাত্র বিচারক হবেন,
- (ii) বিধি দ্বারা পর্যাপ্তভাবে আচ্ছাদিত নয় এমন কোনো পরিস্থিতির জন্য ন্যায্য খেলার স্বার্থে সিদ্ধান্ত নিতে স্বাধীন হবেন,
- (iii) এই বিধিগুলোর অধীনে খেলার যথাযথ পরিচালনার জন্য দায়ী হবেন,
- (iv) এই বিধিগুলোর কোনো লঙ্ঘন দেখলে হস্তক্ষেপ করবেন,
- (v) অনুরোধ করা হলে একজন খেলোয়াড়কে একটি বলের রঙ বলবেন, এবং
- (vi) একজন খেলোয়াড়ের যুক্তিসঙ্গত অনুরোধে যে কোনো বল পরিষ্কার করবেন।
- (b) রেফারি:
- (i) এই বিধিগুলোতে অনুমোদিত নয় এমন কোনো প্রশ্নের উত্তর দেবেন না,
- (ii) কোনো খেলোয়াড় ফাউল স্ট্রোক করতে যাচ্ছে এমন কোনো ইঙ্গিত দেবেন না,
- (iii) খেলা প্রভাবিত করে এমন পয়েন্টে কোনো পরামর্শ বা মতামত দেবেন না, এবং
- (iv) স্কোরের পার্থক্য সম্পর্কে কোনো প্রশ্নের উত্তর দেবেন না।

- (c) রেফারি যদি কোনো ঘটনা লক্ষ্য করতে ব্যর্থ হন, তবে তিনি তার সিদ্ধান্তে সহায়তা করার জন্য স্কোরার বা পর্যবেক্ষণের জন্য সবচেয়ে উপযুক্ত অন্য কর্মকর্তা বা দর্শকদের সাক্ষ্য নিতে পারেন।
- 2. স্কোরার
- স্কোরার স্কোরবোর্ডে স্কোর রাখবেন এবং রেফারিকে তার দায়িত্ব পালনে সহায়তা করবেন। প্রয়োজনে তিনি রেকর্ডার হিসেবেও কাজ করবেন।
- 3. রেকর্ডার
- রেকর্ডার প্রতিটি খেলা স্ট্রোকের একটি রেকর্ড রাখবেন, যেখানে উপযুক্ত স্থানে ফাউল এবং প্রতিটি খেলোয়াড় বা পক্ষের প্রয়োজন অনুযায়ী কত পয়েন্ট স্কোর হয়েছে তা দেখাবেন। তিনি ব্রেক মোটও নোট করবেন।
- (a) স্ট্রাইকারদের অনুরোধে, রেফারি বা স্কোরার স্ট্রোক করার সময় স্ট্রাইকারের ক্রিয়ায় হস্তক্ষেপ করে এমন কোনো আলোর যন্ত্রপাতি সরিয়ে এবং অবস্থানে ধরে রাখবেন।
- 1. ম্যাচের ফলাফলের উপর বাজি।
- ম্যাচ বন্ধ হলে, কমপক্ষে একটি ফ্রেম সম্পূর্ণ হলে পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রসর হওয়া খেলোয়াড় বিজয়ী হিসেবে বিবেচিত হবেন।
- 2. মোট ফ্রেম, হ্যান্ডিক্যাপ ফ্রেম এবং বিশেষ বাজি।
- এই বাজিগুলো গণনা করা হয় যদি ম্যাচের বিজয়ী নির্ধারণের জন্য প্রয়োজনীয় সম্পূর্ণ সংখ্যক ফ্রেম খেলা হয়। যদি কোনো কারণে একটি খেলোয়াড় ম্যাচ শেষ হওয়ার আগেই জয়ী হন, তবে মোট ফ্রেম, ফ্রেম হ্যান্ডিক্যাপ এবং বিশেষ বাজির সমস্ত বাজি "1" প্রতিক্রিয়ার সাথে গণনা করা হবে, যদি না বাজির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 5. যদি কোনো ফ্রেমে একজন খেলোয়াড়কে কারিগরি পরাজয় প্রদান করা হয়, তবে এই ফ্রেমে এই ফ্রেমের জন্য হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট "1" প্রতিক্রিয়ার সাথে গণনা করা হবে, যদি না ম্যাচ বন্ধ করার সময় বাজির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 7. "এন-তম ফ্রেম: পকেটে প্রথম রঙিন বল"-এর উপর বাজি।
- ফ্রেমে রঙিন বলগুলোর (হলুদ, সবুজ, বাদামী, নীল, গোলাপি, কালো) মধ্যে কোন রঙটি প্রথম পরিত্যক্ত বল হবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন।
- (e) সঙ্গীরা কেবল ম্যাচের সময় পরামর্শ করতে পারেন
- টেবিল থেকে দূরে
- এটি ঘটলে, রেফারি ফাউল আহ্বান করবেন (পেনাল্টি, অন বলের মান)। রেফারি তখন বলবেন
- সুমোর প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী:
- । - বিবরণ
- সুমো একটি জাতীয় জাপানি কুস্তি (জাপানি মার্শাল আর্ট)।
- সুমোর জন্য মঞ্চ (দোহিয়ো) মাটির উপরে উত্থিত একটি রিং উপস্থাপন করে এবং মাটির ভিত্তির উপর স্থাপিত, কুস্তির বৃত্তটি ধানের খড়ের বান্ডিল দ্বারা বেষ্টিত, যার প্রান্তগুলো মাটিতে পোঁতা।
- দুই কুস্তিগীর বাউটে অংশ নেয়। বিজয়ী সে যে প্রতিপক্ষকে আখড়া থেকে ধাক্কা দিয়ে বের করে দেয় বা তাকে মাটিতে স্পর্শ করায়, পায়ের যেকোনো অংশ দিয়ে। বাউটের সময় কুস্তিগীররা একটি বিশেষ বেল্ট পরে, যার দৈর্ঘ্য 9 মিটার এবং প্রস্থ 80 সেমি, যা কোমরের চারপাশে পায়ের মাঝখান দিয়ে বাঁধা হয়, কুস্তির ট্রাঙ্কসের মতো। কুস্তি শুরুর আগে, কুস্তিগীররা প্রতীকী মূল্যবোধের বিভিন্ন আচার-অনুষ্ঠান সম্পাদন করে: দোহিয়োতে যাওয়া,

মন্দ শক্তি থেকে আখড়া পরিষ্কার করতে লবণ ছিটানো, বিশেষ সিট-আপ শিকো সম্পাদন করা। বাউটের আগে শিকিরির মনস্তাত্ত্বিক কুস্তি হয়, যখন মুষ্টি দিয়ে ঝুঁকে, কুস্তিগীররা ধীরে ধীরে ঘনিষ্ঠভাবে এগিয়ে আসে এবং একে অপরের দিকে দৃঢ়ভাবে তাকিয়ে থাকে (নিরামিয়াই), শত্রুকে ভয় দেখানোর চেষ্টা করে এবং তারপর বাউট শুরু করে।

- সাধারণভাবে, বাউট কয়েক সেকেন্ড থেকে কয়েক মিনিট পর্যন্ত স্থায়ী হয় এবং উত্তেজনাপূর্ণ মুহূর্তে ভরা, যা অংশগ্রহণকারীদের বিশাল আকারের কারণে বিশেষভাবে তীব্র হয়, যাদের ওজন 150 কেজি এবং to150 কেজির উপরে।
- II - প্রতিযোগিতা আয়োজনের স্থান (দোহিয়ো)
- দুই ধরনের দোহিয়ো রয়েছে:
- ◦ মোরি-দোহিয়ো মাটির মাটির ট্র্যাপিজয়েড 34 বা 60 সেমি উঁচু;
- ◦ হিরা-দোহিয়ো যা প্রশিক্ষণের জন্য এবং মোরি-দোহিয়োর অনুপস্থিতিতে প্রতিযোগিতার জন্য ব্যবহৃত হয়।
- কুস্তির আখড়া 4.55 মিটার ব্যাসের একটি বৃত্ত। এর কেন্দ্র হলো বর্গক্ষেত্রের দুইটি কর্ণ রেখার ছেদবিন্দু। ধানের খড়ের বান্ডিল – সেবুদাভারা, কুস্তির আখড়ার পরিধি বেঁধে রাখে।
- dohyō-এর পূর্ব ও পশ্চিম দিক থেকে বৃত্তের কেন্দ্রে একে অপরের থেকে 70 সেমি দূরত্বে পৃষ্ঠে দুইটি সাদা রঙের স্টার্টিং লাইন (শিকিরিসেন)। শিকিরিসেনের দৈর্ঘ্য 80 সেমি, প্রস্থ 6 সেমি।
- বৃত্তের ভিতরে বালি ছিটানো হয়। সেবিউ-দাভারার নিকটে বৃত্তের বাইরেও বালি ছড়ানো হয়, প্রায় 25 সেমি চওড়া, যাতে "কন্ট্রোল" লাইন তৈরি হয় - জিয়ানোমে। বিতর্কিত ক্ষেত্রে, জিয়ানোমের চিহ্নের উপস্থিতি বা অনুপস্থিতি লড়াইয়ের ফলাফল সঠিকভাবে নির্ধারণ করতে সহায়তা করে।
- III - রেফারি সংস্থার গঠন
- রেফারি সংস্থার মধ্যে প্রধান রেফারি, উপ-প্রধান রেফারি, প্রধান সচিব, রেফারিগণ, তথ্য প্রদানকারী এবং অন্যান্য সেবা কর্মী অন্তর্ভুক্ত। প্রধান রেফারি সাধারণ রেফারি বিধিমালা সহ রেফারি সংস্থার সাথে সম্পর্কিত সমস্ত বিধিমালা সম্পাদনের জন্য দায়ী।
- IV - রেফারি সংস্থার গঠন
- রেফারি সংস্থা 6 জনের সমন্বয়ে গঠিত: দলের নেতা – সিম্পান্তে, রেফারি - গেদজি, 4 জন বিচারক - সিম্পানি।
- V - কুস্তির নিয়মাবলী
- বিশেষ পরিস্থিতি ব্যতীত নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি লড়াইয়ের বিজয়ী নির্ধারণ করে:
- ◦ কুস্তিগীর জয়ী হবে যদি প্রতিপক্ষ শরীরের কোনো অংশ দিয়ে সেবিউ-দাভারার বাইরে দোহিয়ো স্পর্শ করে পদক্ষেপ নেয়;
- ◦ কুস্তিগীর জয়ী হবে যদি সে প্রতিপক্ষকে সেবিউ-দাভারার ভিতরে পায়ের তলার বাইরে শরীরের কোনো অংশ দিয়ে মাটি স্পর্শ করতে বাধ্য করে।
- বিশেষ ক্ষেত্রে শিনি-তাই ("মৃত দেহ") পরিস্থিতি অন্তর্ভুক্ত যা নরম করার জন্য অনিবার্যভাবে পরাজয়ের দিকে পরিচালিত করে।
- আক্রমণকারী লড়াইয়ে হারে না, দোহিয়ো তার হাত দিয়ে স্পর্শ করে, পড়ে গিয়ে এবং প্রযুক্তিগত ক্রিয়ার সমাপ্তিতে আঘাত এড়িয়ে, যার কারণে শত্রু শিনি-তাই অবস্থানে পড়ে। এই পরিস্থিতিকে কাবাইতে বলা হয়।
- আক্রমণকারী লড়াইয়ে হারে না, সেবু-দাভারার কারণে, পতনশীলকে চূর্ণ করতে এবং প্রযুক্তিগত ক্রিয়ার সমাপ্তিতে আঘাত এড়াতে, যার ফলে প্রতিপক্ষ শিনি-তাই অবস্থানে পড়ে। এই পরিস্থিতিকে কাবাইয়াসি বলা হয়।

- আক্রমণকারী লড়াইয়ে হারে না, সেবু-দাভারার জন্য দাঁড়িয়ে, যখন সে প্রতিপক্ষকে উত্তোলন করে এবং তাকে তার সেবু-দাভারা থেকে বাইরে নিয়ে যায়। এই পরিস্থিতিকে ওকুরিয়াসি বলা হয়। তবে, আক্রমণকারী লড়াইয়ে হারে যদি এই প্রযুক্তিগত ক্রিয়া সম্পাদন করে; সে সামনের দিকে পিঠ দিয়ে সেবু-দাভারার বাইরে চলে যায়।
- আক্রমণকারী লড়াইয়ে হারে না; যদি বিজয়ের থ্রো সম্পাদনার সময় তার পা উত্তোলন দোহিয়ো স্পর্শ করে।
- মাওয়াশির (ওরিকোমি) অনুভূমিক সামনের অংশ দোহিয়ো স্পর্শ করলে তা পরাজয় নয়।
- নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে বিচারকদের সিদ্ধান্তে একজন কুস্তিগীরকে পরাজিত ঘোষণা করা হতে পারে:
- যদি সে আঘাতের কারণে লড়াই চালিয়ে যেতে না পারে
- যদি সে কোনও কিনজিতে (নিষিদ্ধ ক্রিয়া) ধরে থাকে;
- যদি সে স্বাধীনভাবে লড়াই শেষ করে;
- যদি সে ইচ্ছাকৃতভাবে শুরুর অবস্থান থেকে না ওঠে;
- যদি সে গ্যোৎসি নির্দেশগুলি পালন না করে;
- যদি দ্বিতীয় অফিসিয়াল কলের পরে সে অপেক্ষা সেক্টরে উপস্থিত না হয়; যদি মায়েবুকুরো (গুলফিক) মাওয়াশি খুলে যায় এবং লড়াইয়ের সময় পড়ে যায়।
- যদি লড়াই নির্ধারিত সময়ের চেয়ে বেশি স্থায়ী হয়, কিন্তু বিজয়ী নির্ধারিত না হয়, তবে তা বন্ধ হয় এবং পুনরায় লড়াই অনুষ্ঠিত হয়।
- V - নিষিদ্ধ ক্রিয়া (কিনজিতা)
- সুমোতে নিম্নলিখিত ক্রিয়াগুলি নিষিদ্ধ:
- আঙুল দিয়ে ঘুষি বা খোঁচা মারা;
- বুকে বা পেটে লাথি মারা;
- চুল টানা;
- গলা ধরা:
- মাওয়াশির উল্লম্ব অংশ ধরা,
- প্রতিপক্ষের আঙুল মোচড়ানো;
- সরাসরি মাথায় আঘাত করা।
- VI – আচার-অনুষ্ঠান
- জাপানের অন্যান্য ঐতিহ্যবাহী মার্শাল আর্টের মতো, সুমোতে তারা আচার-অনুষ্ঠান এবং শিষ্টাচারের শিল্পকে সংরক্ষণ ও সম্মান করে।
- জল দিয়ে শুদ্ধিকরণ এবং শিকিরি আচার-অনুষ্ঠানের মধ্যে রয়েছে রিৎসু-রে (দাঁড়িয়ে প্রণাম), তিরিতেৎসু তিরিতিদজু একটি অনন্য আচার, যা প্রাচীন জাপানি থেকে উদ্ভূত।
- তিরিতিদজু একটি অনন্য আচার যা প্রাচীন জাপানি যোদ্ধাকে যুদ্ধের আগে ধোয়ার প্রথা থেকে উদ্ভূত।
- কুস্তির আগে যোদ্ধাকে ধোয়ার প্রথা। তিরিতেৎসু তিরিতিদজু আচারটি দোহিয়োতে প্রস্থানের সময় উভয় কুস্তিগীর একসাথে সম্পাদন করে। তারা সোনোক ভঙ্গিতে ঝুঁকে পড়ে, তাদের পায়ের আঙুলে ভারসাম্য রেখে। গোড়ালি মেঝে থেকে উঁচু হয়, শরীর ও মাথা সোজা রাখা হয়, হাত হাঁটু পর্যন্ত নামানো হয়। কুস্তিগীররা তাদের হাত নিচে রাখে এবং একে অপরকে মাথা নাড়ে। তারপর ক্রীড়াবিদরা তাদের বুকের স্তরে প্রসারিত বাহু কমিয়ে, হাত নিচু করে পাশে ছড়িয়ে দেয় এবং আবার সামনে থেকে তালুতে তুলা দিয়ে একত্রিত করে, বাহু সোজা করে এবং তালু উপরে রেখে মাটির সমান্তরালে পাশে ছড়িয়ে দেয়, এবং আচারের শেষে তাদের হাত নিচের দিকে ঘুরিয়ে দেয়। শিকিরি প্রাক-শুরুর প্রস্তুতিমূলক নড়াচড়া। কুস্তিগীররা আদালতে বসে তাদের পা প্রশস্ত করে ছড়িয়ে দেয় এবং

শরীর সামনের দিকে ঝুঁকায়। উরু এবং কাঁধ একই সাথে অনুভূমিকভাবে ধরে রাখে, এবং মুঠিতে আঁকড়ে থাকা হাত, সিকিরিসেন বরাবর দোহিয়োর পৃষ্ঠে বিশ্রাম নেয়, স্পর্শ না করে, যা "প্রস্তুত!" অবস্থানের সাথে মিলে যায়।

- সাকিরি আচার - তাতিয়াই (শুরুর ঝাঁকুনি-উত্থান) থেকে রূপান্তর অবশ্যই ক্রীড়াবিদদের মধ্যে একই সময়ে শিকিরি দ্বারা সম্পাদিত হতে হবে। আচার-অনুষ্ঠান সুমোর একটি অবিচ্ছেদ্য এবং গুরুত্বপূর্ণ অংশ এবং তাড়াহুড়ো ছাড়াই, মর্যাদা এবং শান্তভাবে সম্পাদন করতে হবে, সম্প্রীতি এবং মহত্ত্বের উপর জোর দিয়ে।
- VII - লড়াই
- প্রাপ্তবয়স্কদের 18 বছর এবং তার বেশি বয়সীদের জন্য লড়াইয়ের সময়কাল 5 মিনিট। নির্দিষ্ট সময়ের পরে যদি বিজয়ী নির্ধারিত না হয়, তবে পুনরায় লড়াই (তোরিনোসি) নির্ধারিত হয়। পরবর্তী লড়াইয়ের মধ্যে কোনো বিরতি নির্ধারিত নেই। পূর্ববর্তী লড়াই শেষ হওয়ার সাথে সাথেই শুরু হয়।
- VIII - চ্যালেঞ্জ অংশগ্রহণকারী
- প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারীরা নিম্নলিখিত ক্রমে দোহিয়ো-দামারিতে যায়:
- ◦ দলগত প্রতিযোগিতায়, পরবর্তী পারফর্ম করতে যাওয়া দুটি দলকে পূর্ববর্তী মিটিং শেষ হওয়ার আগ পর্যন্ত বেরিয়ে দোহিয়ো-দামারিতে অবস্থান করতে হবে;
- ◦ ব্যক্তিগত প্রতিযোগিতায় কুস্তিগীরকে তার নিজের 2 সিজারের জন্য দোহাদামারিতে থাকতে হবে।
- দোহিয়ো এবং দোহিয়ো-দামারিতে থাকাকালীন, প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারীদের মর্যাদার সাথে আচরণ করা উচিত, অশ্লীল বাক্য ব্যবহার করা উচিত নয়, যাতে অন্যদের অনুভূতিতে আঘাত না লাগে।
- কুস্তিগীরদেরকে তথ্য প্রদানকারী বিচারক মাইক্রোফোনে উচ্চ এবং স্পষ্ট কণ্ঠে 2 বার দোহিয়োতে আমন্ত্রণ জানান। যদি দ্বিতীয় অফিসিয়াল কলের পরে প্রতিযোগী দোহিয়োতে না যায়, তবে তাকে পরাজিত বলে গণ্য করা হয়।
- IX - অংশগ্রহণকারীদের উপস্থাপনা
- কুস্তিগীররা ড্রতে প্রাপ্ত নম্বরের অধীনে প্রতিযোগিতায় অংশ নেয়। তথ্য প্রদানকারী বিচারক প্রতিযোগিতার শুরুতে প্রতিটি ওজন শ্রেণীর সমস্ত কুস্তিগীরকে নাম ধরে উপস্থাপন করেন। প্রতিটি লড়াই শুরুর আগে, অংশগ্রহণকারীদের নাম, তাদের তথ্য (বয়স, উচ্চতা এবং ওজন), খেতাব এবং উপাধি সহ তালিকাভুক্ত করা হয়।
- X - লড়াইয়ের শুরু
- প্রয়োজনীয় আচার-অনুষ্ঠান সম্পাদনের পরে গ্যোজির নির্দেশে লড়াই শুরু হয়।
- XI - লড়াই বন্ধ
- আঘাত, পোশাকের (মাওয়াশি) বিশৃঙ্খলা বা অংশগ্রহণকারীর ইচ্ছার উপর নির্ভর করে না এমন অন্য কোনো কারণে গ্যোজি একবার বা একাধিকবার লড়াই বন্ধ করতে পারেন।
- একজন কুস্তিগীরের জন্য বিরতিতে ব্যয়িত সময় প্রতিযোগিতার বিধিমালা দ্বারা নির্ধারিত হতে পারে।
- XII - লড়াইয়ের সমাপ্তি
- লড়াই শেষ হয় যখন গ্যোজি লড়াইয়ের ফলাফল নির্ধারণ করে ঘোষণা করেন: "সেবু আত্তা!" - এবং তার হাত দিয়ে দোহা (পূর্ব বা পশ্চিম) এর দিকে ইঙ্গিত করেন, যে দিক থেকে বিজয়ী লড়াই শুরু করেছিলেন। এই দলের কুস্তিগীরদের লড়াই বন্ধ করতে হবে।
- XIII - বিজয়ীর ঘোষণা (কাতিনিনোরি)।
- লড়াই শেষ হওয়ার পরে এবং "সেবু আত্তা!" ঘোষণার পরে, গ্যোজি এবং কুস্তিগীররা তাদের মূল অবস্থানে ফিরে আসেন।

- পরাজিত ব্যক্তি একটি প্রণাম (রে) করে দোহা ত্যাগ করেন। বিজয়ী একটি স্বপ্নের ভঙ্গি নেন এবং গ্যোজি তার দিকে হাত দিয়ে ইঙ্গিত করে ঘোষণা করবেন "হিগাশি নো কাতি!" ("পূর্বের বিজয়!") বা "নিশি-নো কাতি!" ("পশ্চিমের বিজয়!"), তার ডান হাত পাশে এবং নিচে প্রসারিত করেন।
- কুস্তিগীরদের একজন নিষিদ্ধ গ্রহণযোগ্যতার ব্যবহারের কারণে লড়াই বন্ধ হলে, বিজয়ীর ঘোষণা প্রতিষ্ঠিত ক্রমে ঘটে। যদি কোনো কুস্তিগীর আঘাতের কারণে লড়াই চালিয়ে যেতে না পারেন, তবে তার প্রতিপক্ষ একটি স্বপ্নের ভঙ্গি নেন, এবং গ্যোজি প্রতিষ্ঠিত ক্রমে তাকে বিজয়ী ঘোষণা করেন।
- যদি পরাজিত কুস্তিগীরদের একজন হয়, তবে দোহিয়োতে উঠে আসা কুস্তিগীর স্বপ্নের ভঙ্গি গ্রহণ করেন, এবং গ্যোজি প্রতিষ্ঠিত ক্রমে তাকে বিজয়ী ঘোষণা করেন।
- XIV - পোশাক
- প্রতিযোগীদের কটিবন্ধনী-মাওয়াশি পরতে হবে। তবে, অপেশাদার সুমোতে মাওয়াশির নিচে কালো রঙের ট্রাঙ্ক বা টাইট-ফিটিং শর্টস পরা অনুমোদিত।
- মাওয়াশির প্রস্থ 40 সেমি, নির্দিষ্ট দৈর্ঘ্য নির্ধারিত নেই, তবে মাওয়াশির দৈর্ঘ্য ক্রীড়াবিদের ধড়কে 4-5 বার জড়ানোর জন্য যথেষ্ট হওয়া উচিত।
- ক্রীড়াবিদরা কুস্তিতে পরা বস্তু নিয়ে যায় না, যা প্রতিপক্ষকে আহত করতে পারে। এটি প্রাথমিকভাবে ধাতব অলংকার (আংটি, ব্রেসলেট, চেইন ইত্যাদি) ক্ষেত্রে প্রযোজ্য। যোদ্ধার শরীর সম্পূর্ণ পরিষ্কার এবং শুষ্ক হতে হবে, হাত এবং পায়ের নখ ছোট করে কাটা হতে হবে। ক্লাব, ফেডারেশন, নম্বর ইত্যাদির প্রতীক মাওয়াশিতে সংযুক্ত করা অনুমোদিত।
- a. যদি ম্যাচটি না হয় বা একজন যোদ্ধা আত্মসমর্পণ করে বা উপস্থিত না হয়, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- b. যদি ম্যাচ শুরুর আগে ঘোষিত অংশগ্রহণকারীদের একজন প্রত্যাখ্যান করে বা প্রতিস্থাপিত হয়, তবে এই ইভেন্টে বাজিগুলি ফেরতের অধীন।
- 2. জয়ের পদ্ধতি
- কোন কৌশল দিয়ে জয় অর্জিত হয়েছিল।
- 4. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন বাজির ধরনগুলিও প্রস্তাব করা হতে পারে।
- ◦ কার্ড সংক্রান্ত মার্কেটগুলি জয়ী বা পরাজিত হিসাবে নিষ্পত্তি করা হবে কেবল যদি ম্যাচটি টেলিভিশনে সম্প্রচারিত হয় এবং প্রাসঙ্গিক ঘটনাগুলি সম্প্রচারে স্পষ্টভাবে দেখানো হয়।
- যদি $ 400 এর "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজি স্থাপন করা হয়: ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড
- যদি $ 400 এর "ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ" বাজি স্থাপন করা হয়: লিভারপুল
- বাস্তবতা অনুকরণ করুন
- সিমুলেট অন-ডিমান্ড ভার্চুয়াল ফলাফল তৈরি করতে বাস্তব-বিশ্বের ফিক্সচার এবং প্রতিক্রিয়া ব্যবহার করে। সমস্ত সিমুলেট বাজির ফলাফল একটি র্যান্ডম নম্বর জেনারেটর (RNG) দ্বারা নির্ধারিত হয়,
- ফলাফল বাস্তব জীবনের ফিক্সচারের সাথে সম্পর্কিত নয়। আপনার সিমুলেটেড বাজির জন্য আসল অর্থ ব্যবহার করা হবে
- প্রকৃত ম্যাচের ফলাফল থেকে স্বাধীন ন্যায্য এবং নিরপেক্ষ ফলাফল নিশ্চিত করে।
- যে মার্কেটগুলি সিমুলেট করা যায়:
- থ্রি ওয়ে
- হাফ-টাইম থ্রি ওয়ে
- প্রতিযোগী 1 গোল/নো গোল

- প্রতিযোগী 2 গোল/নো গোল
- HT ডাবল চান্স
- ওভার/আন্ডার
- প্রতিযোগী 1 ওভার/আন্ডার
- প্রতিযোগী 2 ওভার/আন্ডার
- থ্রি ওয়ে এবং ওভার/আন্ডার
- HT গোল গোল
- গোল গোল
- থ্রি ওয়ে এবং গোল/নো গোল
- HT থ্রি ওয়ে
- মোট গোল বিজোড়/জোড়
- 1. সাধারণ বিধান
- সমস্ত ম্যাচ অফলাইনে আয়োজকের ভেন্যুতে অনুষ্ঠিত হয়।
- ম্যাচগুলি প্রতিষ্ঠিত সময়সূচি অনুসারে 1-on-1 ফরম্যাটে খেলা হয়।
- ম্যাচ শুরুর মধ্যে পরিকল্পিত বিরতি 5 মিনিট।
- 2. প্রতিযোগিতার ফরম্যাট
- প্রতিটি পর্যায়ে 3 খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করে।
- খেলোয়াড় জোড়া এবং ম্যাচের ক্রম আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- 3. ম্যাচ ফরম্যাট
- খেলোয়াড়রা পালাক্রমে তাদের কিক নেয়।
- প্রতিটি খেলোয়াড় 3 এর কম নয় এবং 5 এর বেশি নয় পেনাল্টি কিক নেয়।
- প্রতিটি খেলোয়াড় তিনটি কিক নেওয়ার পরে, সিরিজটি তাড়াতাড়ি শেষ হতে পারে যদি অবশিষ্ট কিকগুলি আর বিজয়ী নির্ধারণকে প্রভাবিত করতে না পারে।
- তিনটি কিকের পরে বিজয়ী নির্ধারিত না হলে, সিরিজ চলতে থাকে, তবে প্রতি খেলোয়াড়ের জন্য পাঁচটি কিকের বেশি নয়।
- প্রতিটি পাঁচটি কিকের পরে, যদি স্কোর করা পেনাল্টির সংখ্যা সমান হয়, ম্যাচটি ড্রতে শেষ হয়। কোন অতিরিক্ত পেনাল্টি সিরিজ অনুষ্ঠিত হয় না।
- পরপর কিকের মধ্যে পরিকল্পিত বিরতি 15 সেকেন্ড।
- 4. ম্যাচের ফলাফল এবং স্কোরিং
- একটি পৃথক ম্যাচের বিজয়ী হলেন সেই খেলোয়াড় যিনি সিরিজ শেষ হওয়ার সময় আরও পেনাল্টি স্কোর করেছেন।
- সম্ভাব্য ম্যাচের ফলাফল:
- প্রথম খেলোয়াড়ের জয়;
- ড্র;
- দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের জয়।
- স্কোর করা পেনাল্টির সংখ্যা;

- মিস/কনসিড করা পেনাল্টির সংখ্যা;
- স্কোর করা এবং মিস/কনসিড করা পেনাল্টির মধ্যে পার্থক্য;
- বিজয়ী নির্ধারণের জন্য প্রয়োজনীয় কিকের সংখ্যা;
- সিরিজের তাড়াতাড়ি সমাপ্তি।
- সুতরাং, জয় বা অন্য ফলাফলের জন্য পয়েন্টের সংখ্যা বিজয়ী কত দ্রুত নির্ধারিত হয়েছিল এবং ম্যাচটি কী চূড়ান্ত স্কোরে শেষ হয়েছিল তার উপর নির্ভর করে ভিন্ন হতে পারে।
- সংশ্লিষ্ট পর্যায়ের সমস্ত ম্যাচে একজন অংশগ্রহণকারীর অর্জিত পয়েন্টগুলি যোগ করা হয়।
- একটি পর্যায়ের বিজয়ী হলেন সেই অংশগ্রহণকারী যিনি পর্যায়ের সমস্ত ম্যাচে সর্বোচ্চ মোট পয়েন্ট সংগ্রহ করেছেন।
- 5. খেলার শর্তাবলী
- ম্যাচের সময় ইচ্ছাকৃতভাবে খেলা বিরতি করা, প্লেস্টেশন সিস্টেম মেনু খোলা, বা ম্যাচের স্বাভাবিক পরিচালনায় বাধা দেয় এমন ক্রিয়া সম্পাদন করা নিষিদ্ধ।
- অন্যায্য সুবিধা পাওয়ার লক্ষ্যে বা ইচ্ছাকৃতভাবে ম্যাচের ফলাফল পরিবর্তনের লক্ষ্যে যে কোনও ক্রিয়া নিষিদ্ধ।
- সরকারী ফলাফল হল যা আয়োজক দ্বারা রেকর্ড এবং নিশ্চিত করা হয়।
- 6. প্রযুক্তিগত এবং বিতর্কিত পরিস্থিতি
- প্রযুক্তিগত ব্যর্থতার ক্ষেত্রে, আয়োজক বা রেফারি ম্যাচ চালিয়ে যাওয়া, পুনরুদ্ধার করা বা পুনরায় খেলা হবে কিনা তা সিদ্ধান্ত নেন।
- ইতিমধ্যে নেওয়া কিকের ফলাফল নির্ভরযোগ্যভাবে নির্ধারণ করা যায়, তবে ম্যাচ পুনরায় শুরু হলে সেগুলি সংরক্ষিত থাকে।
- আরও আধুনিক নিয়মে 1743 থেকে ব্রুটনের নিয়ম, লন্ডন প্রাইজ রিং নিয়ম (1838) এবং আরও সুপরিচিত মার্কেস অফ কুইন্সবেরি নিয়ম অন্তর্ভুক্ত রয়েছে যা 1867 তারিখের। সর্বোত্তম অবস্থায় বক্সিং গ্রেসফুল, কমনীয় এবং বিস্ফোরক এবং মানবদেহের ক্ষমতার একটি দুর্দান্ত উদাহরণ এবং দুটি শীর্ষ হেভিওয়েটের টো টো-তে যাওয়ার দৃশ্যের সাথে খুব কম দৃশ্যই মিলতে পারে।
- লড়াইয়ের উদ্দেশ্য
- বরং নৃশংসভাবে লড়াইয়ের উদ্দেশ্য বলা যেতে পারে আপনার সহ-মানুষকে কনকাশন দেওয়া; কম বর্বর শোনানো একটি সূত্র, আঘাত করা এবং আঘাত না পাওয়া, আপনার দৃষ্টিভঙ্গির উপর নির্ভর করে এটি দেখার একটি পছন্দসই উপায় হতে পারে।
- যোদ্ধা এবং সরঞ্জাম
- নির্দিষ্ট সরঞ্জামের সঠিক স্পেসিফিকেশন অনুমোদনকারী সংস্থার উপর নির্ভর করে পরিবর্তিত হয় তবে রিং (বিদ্রূপাত্মকভাবে, অবশ্যই, সাধারণত বর্গাকার) প্রতিটি পাশে সাধারণত 16-25 ফুট (4.9-7.6 মি) হয়। কোণে পোস্টগুলি রিংয়ের স্তর থেকে 5 ফুট উঁচু এবং রিংটি সাধারণত একটি উঁচু প্ল্যাটফর্মে মাটি থেকে প্রায় তিন বা চার ফুট উপরে থাকে।
- বক্সাররা গ্লাভস পরে এবং যদিও বিয়ার-নাকল বক্সিংয়ের দীর্ঘ ইতিহাস রয়েছে, হাত সুরক্ষা প্রাচীন গ্রীস থেকে শুরু। আধুনিক গ্লাভস সাধারণত 12 oz, 14 oz বা 16 oz এবং হাত এবং প্রতিপক্ষকে রক্ষা করার জন্য ডিজাইন করা হয়েছে, যদিও Arguments রয়েছে যে তারা আসলে মস্তিষ্কের আঘাত বাড়ায় কারণ বক্সার আরও ক্ষতিকারক আঘাত পায়।
- বক্সারদের ওজন অনুসারে বিভক্ত করা হয় এবং বিভিন্ন পরিচালন সংস্থার বিভিন্ন ওজন এবং গোষ্ঠীর জন্য বিভিন্ন নাম রয়েছে। যোদ্ধারা কেবলমাত্র অনুরূপ ওজনের প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে লড়াই করে কারণ শারীরিক আকার

প্রতিযোগিতার জন্য অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ।

- পেশাদার স্তরে লড়াইগুলি তিনজন রিংসাইড বিচারক দ্বারা স্কোর করা হয় একটি বিষয়ভিত্তিক পদ্ধতি ব্যবহার করে যার ভিত্তিতে তারা মনে করেন প্রতিটি পৃথক রাউন্ডে কোন বক্সার জিতেছে। যদি ম্যাচটি নকআউট, অবসর বা অযোগ্যতা দ্বারা অনিষ্পত্তি না হয় তবে বিচারকদের স্কোরকার্ড ব্যবহার করা হয়। যদি তিনজন বিচারকই একমত হন তবে সিদ্ধান্তটি সর্বসম্মত, আবার যদি দু'জন মনে করেন একজন যোদ্ধা জিতেছেন তবে এটি বিভক্ত সিদ্ধান্ত। যদি দুই বিচারক লড়াইকে সমান চিহ্নিত করেন, বা একজন করেন এবং বাকি দু'জন বিভক্ত হন, তবে লড়াইটি ড্র হিসাবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়।
- তবে, এটি আরও সাধারণ যে একটি লড়াই, বিশেষত ভারী ওজনে, 12 রাউন্ড শেষ হওয়ার আগেই থামানো হয়। একজন বক্সার নক আউট হন যদি তিনি মাটিতে পড়েন এবং 10 সেকেন্ডের মধ্যে উঠতে না পারেন, আবার রেফারি নির্দিষ্ট ফাউল প্লের জন্য একজন যোদ্ধাকে অযোগ্য ঘোষণা করতে পারেন। জয়ের অন্য পদ্ধতি হল প্রযুক্তিগত নকআউট বা TKO। যদি একজন বক্সার চালিয়ে যেতে অনিচ্ছুক হন, বা রেফারি বা তার কর্নার দল বা চিকিৎসা কর্মীদের দ্বারা অক্ষম বলে মনে করা হয় তবে এটি TKO। এটি তখনও প্রদান করা যেতে পারে যদি একজন যোদ্ধা একটি রাউন্ডে নির্দিষ্ট সংখ্যকবার নকড ডাউন হন (সাধারণত তিনবার)।
- লড়াই জেতা
- বিজয়ী হয় বিচারকদের স্কোর অনুযায়ী যদি লড়াই দূরত্ব পর্যন্ত যায় বা নকআউট, প্রযুক্তিগত নকআউট বা অযোগ্যতা দ্বারা নির্ধারিত হয়, যেমন উপরে বিশদভাবে বর্ণিত।
- অপেশাদার লড়াইয়ে বিভিন্ন পদ্ধতি ব্যবহার করা হয়, উদাহরণস্বরূপ রেফারি সহজভাবে সিদ্ধান্ত নিতে পারেন বা রিংসাইড বিচারকরা ইলেকট্রনিক স্কোরিং ব্যবহার করে আঘাতের সংখ্যা গণনা করেন।
- বক্সিংয়ের নিয়ম
- বক্সিংয়ের নিয়মগুলি এখতিয়ার অনুসারে পরিবর্তিত হয় এবং এটি অপেশাদার বা পেশাদার লড়াই কিনা তার উপরও নির্ভর করে। নিম্নলিখিত নিয়মগুলির লঙ্ঘন একটি ফাউল হিসাবে বিবেচিত হয় এবং এর ফলে রেফারি দ্বারা সতর্কতা, পয়েন্ট কাটা বা অযোগ্যতা হতে পারে:
- পেশাদার বক্সিংয়ে, লড়াই 12 তিন মিনিটের রাউন্ডে অনুষ্ঠিত হয় এবং রাউন্ডের মধ্যে এক মিনিটের বিশ্রাম থাকে।
- আক্রমণের একমাত্র পদ্ধতি হল মুষ্টিবদ্ধ করে ঘুষি মারা এবং আপনি বেল্টের নিচে, কিডনি বা প্রতিপক্ষের মাথার পিছনে বা ঘাড়ে আঘাত করতে পারবেন না (র্যাবিট পাঞ্চ)।
- আপনি লিভারেজের জন্য দড়ি ব্যবহার করতে পারবেন না।
- আপনি প্রতিপক্ষকে আঘাত করতে পারবেন না যখন তারা ক্যানভাসে পড়ে থাকে।
- লো ব্লো দ্বারা আঘাতপ্রাপ্ত বক্সার সুস্থ হতে পাঁচ মিনিট সময় নিতে পারেন।
- যদি একটি অনিচ্ছাকৃত ফাউল (যেমন মাথা মাথা ঠোকাঠুকি) চার রাউন্ড পূর্ণ হওয়ার আগেই লড়াই শেষ করে দেয়, তবে এটি একটি "নো কন্টেস্ট"; পঞ্চম রাউন্ড থেকে সিদ্ধান্ত বিচারকদের স্কোরকার্ডে যায় এবং তা হয় কোনো যোদ্ধার জন্য প্রযুক্তিগত সিদ্ধান্ত অথবা প্রযুক্তিগত ড্র।
- আপনি কোমরের নিচে আঘাত করতে পারবেন না, ধরে রাখতে পারবেন না, পা বাড়িয়ে ফেলাতে পারবেন না, লাথি মারতে পারবেন না, মাথা দিয়ে আঘাত করতে পারবেন না, কুস্তি করতে পারবেন না, কামড়াতে পারবেন না, থুতু ফেলতে পারবেন না, বা প্রতিপক্ষকে ধাক্কা দিতে পারবেন না।
- আপনি মাথা, কাঁধ, হাতের অগ্রভাগ বা কনুই দিয়ে আঘাত করতে পারবেন না।
- আপনি খোলা গ্লাভস, গ্লাভসের ভেতরের অংশ, কব্জি, হাতের পিছন দিক বা হাতের পাশ দিয়ে আঘাত করতে পারবেন না।

- নকডাউন হওয়া বক্সারকে কোনো রাউন্ডে ঘণ্টাধ্বনি দ্বারা রক্ষা করা যাবে না, স্থানীয় এখতিয়ারের নিয়মের উপর নির্ভর করে।
- আকস্মিক লো ব্লো-তে আঘাতপ্রাপ্ত বক্সারের সুস্থ হতে পাঁচ মিনিট পর্যন্ত সময় থাকে। যদি সে পাঁচ মিনিট পরেও চালিয়ে যেতে না পারে, তবে তাকে নকআউট বলে গণ্য করা হয়।
- যদি ফাউলের ফলে এমন আঘাত হয় যা লড়াইকে তাৎক্ষণিকভাবে শেষ করে দেয়, তবে যে বক্সার ফাউল করেছে তাকে অযোগ্য ঘোষণা করা হয়।
- যদি ফাউলের কারণে আঘাত হয় কিন্তু বাউট চলতে থাকে, রেফারি বিচারকদের নির্দেশ দেন আঘাতের কারণ হওয়া বক্সারের দুই পয়েন্ট কেটে নিতে।
- যদি কোনো বক্সারকে রিংয়ের বাইরে নক আউট করা হয়, তবে তাকে ভেতরে ফিরে আসতে এবং পায়ে দাঁড়াতে 20 গণনা দেওয়া হয়। তাকে কোনো সহায়তা করা যাবে না।
- কিছু এখতিয়ারে স্ট্যান্ডিং এইট-কাউন্ট বা তিন নকডাউন নিয়মও কার্যকর হতে পারে।
- অন্যান্য এখতিয়ারে, কেবল রেফারিই বাউট বন্ধ করতে পারেন।
- বিশ্রাম পাওয়ার জন্য আপনি ইচ্ছাকৃতভাবে আপনার মাউথপিস থুতু ফেলতে পারবেন না।
- যখন রেফারি আপনাকে ক্লিঞ্চ থেকে আলাদা করেন, আপনাকে পুরো এক ধাপ পিছিয়ে যেতে হবে; আপনি সাথে সাথে প্রতিপক্ষকে আঘাত করতে পারবেন না--একে বলা হয় "হিটিং অন দ্য ব্রেক" এবং এটি বেআইনি।
- আপনি একই সাথে আপনার প্রতিপক্ষকে ধরে রাখতে এবং আঘাত করতে পারবেন না, বা এত নিচুতে ঝুঁকতে পারবেন না যে আপনার মাথা প্রতিপক্ষের কোমররেখার নিচে চলে যায়।
- যদি আপনি আপনার প্রতিপক্ষকে নকডাউন করেন, রেফারি গণনা করার সময় আপনাকে সবচেয়ে দূরের নিরপেক্ষ কর্নারে যেতে হবে।
- মেঝেতে পড়ে যাওয়া বক্সারের নকআউটে বাউট হারের আগে নিজের পায়ে দাঁড়াতে দশ সেকেন্ড পর্যন্ত সময় থাকে।
- লাইভ বেটের ক্ষেত্রে, কোম্পানিকে 48 ঘণ্টা অপেক্ষা করতে হবে। যদি 48 ঘণ্টার মধ্যে ম্যাচটি চালু না হয়, তবে বেটটি বাতিল হবে।
- 2. লড়াইয়ের শেষে ঘোষিত ফলাফলই চূড়ান্ত। এটি স্কোরশিটে বিচারকদের দেওয়া পয়েন্টগুলোর পুনঃগণনার সাথে সম্পর্কিত। যদি লড়াইয়ের ফলাফল “প্রযুক্তিগত ড্র” হয়, তবে বেটের বিজয়ী ফলাফল ড্র।
- 3. প্রথম ঘণ্টার পর লড়াই শুরু হয়েছে বলে গণ্য করা হয়। অংশগ্রহণকারীদের একজন জয়ের জন্য খেলার সময়, "জয়" ধারণার অর্থ পয়েন্টে জয়, নকআউটে জয় (KO), প্রযুক্তিগত নকআউটে জয় (TKO), প্রতিপক্ষের অযোগ্যতা (DQ) বা তার প্রত্যাখ্যান।
- 4. "আগাম জয়" শব্দটির অর্থ নকআউট, প্রযুক্তিগত নকআউট, প্রতিপক্ষের অযোগ্যতা বা তার প্রত্যাখ্যান (KO, TKO, DQ)।
- 5. "পয়েন্টে জয়" ধারণার অর্থ বাউটের সমস্ত রাউন্ড শেষ হওয়ার পরে বিচারকদের সিদ্ধান্তে অর্জিত জয়।
- 6. যদি পরিকল্পিত রাউন্ড সংখ্যা পরিবর্তিত হয়, তবে লড়াইয়ের ফলাফলের উপর সমস্ত বেট বৈধ থাকে, এবং রাউন্ড সংখ্যার উপর বেট ফেরতযোগ্য।
- 7. যদি লড়াইয়ের একজন অংশগ্রহণকারীকে অন্য অংশগ্রহণকারী দিয়ে প্রতিস্থাপন করা হয়, তবে এই লড়াইয়ের সমস্ত বেট ফেরত দেওয়া হবে।

- 8. রাউন্ড বেট: যে রাউন্ডে ম্যাচ শেষ হয় সেই রাউন্ডের উপর বেট গ্রহণ করা হয়। যদি কোনো বক্সার পরবর্তী রাউন্ডের জন্য যোগ্যতা অর্জন না করে, তবে পূর্ববর্তী সম্পন্ন রাউন্ডকে এই ধরনের বেটে "বিজয়ী" ফলাফল হিসেবে গণ্য করা হয়।

- 10. মোট রাউন্ড - একটি লড়াইয়ে মোট রাউন্ড সংখ্যা। একটি নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি বা কম হতে হবে। যদি আত্মসমর্পণ বা নকআউটের কারণে লড়াই বন্ধ হয়, তবে যে রাউন্ডে এটি ঘটেছে সেটি সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।

- মোট রাউন্ড সংখ্যার উপর বেটের ক্ষেত্রে: (ওভার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (1মিন 30সেক এবং পরে), আন্ডার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (1মিন 29সেক এবং আগে)) সেকেন্ডের নির্ভুলতা প্রয়োজন।
- আমেরিকান ফুটবল মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রে বিকশিত হয়েছিল, যা সকার এবং রাগবি খেলা থেকে উদ্ভূত। প্রথম আমেরিকান ফুটবল ম্যাচটি 6 নভেম্বর, 1869 তারিখে দুটি কলেজ দল, রাটজার্স এবং প্রিন্সটনের মধ্যে খেলা হয়েছিল, যা সেই সময়ের সকারের নিয়মের উপর ভিত্তি করে ছিল। ওয়াল্টার ক্যাম্প, "আমেরিকান ফুটবলের জনক", 1880 সাল থেকে যে নিয়ম পরিবর্তনের সেট প্রণয়ন করেন, তা স্ন্যাপ, লাইন অফ স্ক্রিমেজ, এগারো-খেলোয়াড়ের দল এবং ডাউন ধারণা প্রতিষ্ঠা করে। পরবর্তী নিয়ম পরিবর্তনগুলি ফরোয়ার্ড পাসকে বৈধ করে, নিরপেক্ষ অঞ্চল তৈরি করে এবং ফুটবলের আকার ও আকৃতি নির্দিষ্ট করে। এই খেলাটি কানাডিয়ান ফুটবলের সাথে ঘনিষ্ঠভাবে সম্পর্কিত, যা আমেরিকান খেলার সমান্তরালে এবং একই সময়ে বিকশিত হয়েছিল (যদিও তাদের নিয়মগুলি ক্যাম্পের নিয়ম থেকে স্বাধীনভাবে বিকশিত হয়েছিল)। যে বৈশিষ্ট্যগুলি আমেরিকান ফুটবলকে রাগবি এবং সকার থেকে আলাদা করে তার বেশিরভাগই কানাডিয়ান ফুটবলে উপস্থিত। দুটি খেলাকে গ্রিডআয়রন ফুটবলের প্রাথমিক রূপ হিসেবে গণ্য করা হয়।
- প্রতিটি দল বল 10 গজ সামনে এগিয়ে নিতে 4 সুযোগ (ডাউন) পায়। একবার তারা 10 গজ অতিক্রম করলে তাদের ডাউন রিসেট হয় এবং তারা আরও 10 গজের জন্য আবার শুরু করে। 4 ডাউন পার হওয়ার পর এবং প্রয়োজনীয় 10 গজ অতিক্রম করতে ব্যর্থ হলে বল ডিফেন্সিভ দলকে দেওয়া হবে।
- যদিও যেকোনো সময় মাঠে প্রতিটি দলের কেবল 11 জন খেলোয়াড় থাকে, একটি আমেরিকান ফুটবল দল আসলে 45 জন খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত। দলগুলি সাধারণত তিনটি গ্রুপে বিভক্ত: আক্রমণাত্মক (সাধারণত ছোট, শক্তিশালী, দ্রুত ধরনের খেলোয়াড়, যার মধ্যে একজন কোয়ার্টারব্যাক থাকে যিনি আক্রমণাত্মক খেলা পরিচালনা করেন এবং বল সতীর্থদের কাছে ছুঁড়ে দেন), ডিফেন্স (বৃহত্তর, আরও শক্তিশালী খেলোয়াড় যারা খেলোয়াড়দের দৌড়ানো থেকে বিরত রাখতে ডিজাইন করা হয়েছে) এবং বিশেষ দল খেলোয়াড় (খেলার কিকিং এবং প্যান্টিং দিকের জন্য দায়ী, যেখানে বড় এবং দ্রুত খেলোয়াড়দের মিশ্রণ থাকে)।
- হেলমেট – এতে চোয়ালের প্যাড, একটি সমন্বিত ফেস মাস্ক, চিন স্ট্র্যাপ, মাউথ গার্ড এবং বলের প্রভাবের শক্তি কমাতে নির্দিষ্ট শক শোষক থাকে।
- শোল্ডার প্যাড – প্লাস্টিকের তৈরি শক্ত বাইরের অংশ এবং ভিতরে শক শোষণকারী ফোমযুক্ত একটি মূল সরঞ্জাম, যা খেলোয়াড়দের চওড়া কাঁধের চেহারা দেয়।
- আর্ম প্যাড – হালকা এবং নমনীয় আর্ম প্যাড খেলোয়াড়দের ক্ষতচিহ্নমুক্ত থাকতে সাহায্য করে।
- এলবো প্যাড – ত্বকের সাথে লাগানো ওয়েবিং দিয়ে আঘাতকে সুরক্ষিত করে এবং বিকৃত করে।
- রিব প্যাড – বিশেষভাবে ডিজাইন করা রিব প্যাডের মাধ্যমে শক শোষণ ও বিতরণ করে খেলোয়াড়দের শরীরের তাপমাত্রা স্বাভাবিক রাখে এবং আঘাত থেকে রক্ষা করে।
- হিপ ও টেইলবোন প্যাড – প্যান্টের নিচে পরা বেল্টের পাউচে ঢোকানো হয়।
- থাই ও নি প্যাড – প্লাস্টিক এবং ফোম দিয়ে তৈরি কিউল্টেড প্যাড, যা প্যান্টের ভিতরে সেলাই করা পকেটে ঢোকানো হয়।

- গ্লাভস – হাতের গ্লাভস খেলোয়াড়দের জন্য বাধ্যতামূলক নয়, তবে পুরু প্যাডিং লিনেন আঙুল এবং হাত রক্ষা করতে সাহায্য করে।
- জার্সি – নাইলন উপাদানের ঢিলেঢালা রঙিন শার্ট যাতে রঙিন সাইড প্যানেল থাকে, যা সমস্ত খেলোয়াড় পরেন। সাধারণত খেলোয়াড়ের নাম এবং নম্বর তার দলের রঙে উল্লেখ করা থাকে।
- প্যান্ট – নাইলন জালের রঙিন প্যান্ট, যার ভিতরের দিকে চারটি পৃথক পকেট থাকে থাই ও নি প্যাড ধরে রাখার জন্য। হিপ এবং টেইলবোন প্যাড, প্যাড সুরক্ষিত রাখতে একটি সেফটি বেল্টসহ দেওয়া হয়।
- যখন একজন খেলোয়াড় টাচডাউন স্কোর করেন, তখন তার দলকে ছয় পয়েন্ট দেওয়া হয়। টাচডাউন স্কোর করা যায় হয় বলটি এন্ড জোনে বহন করে নিয়ে গিয়ে অথবা এন্ড জোনে থাকা অবস্থায় পাস থেকে বল গ্রহণ করে। টাচডাউন স্কোর হওয়ার পর আক্রমণাত্মক দল অতিরিক্ত পয়েন্টের জন্য বল লাথি মারার সুযোগ পায়। সফল কিকের জন্য বলটি আপরাইট পোস্টের মাঝখান দিয়ে যেতে হবে।
- মাঠের যেকোনো স্থান থেকে যেকোনো সময় ফিল্ড গোল স্কোর করা যায় (সাধারণত শেষ ডাউনে) এবং একটি সফল কিকের ফলে তিন পয়েন্ট হয়। সেফটি হলো যখন ডিফেন্সিভ দল প্রতিপক্ষের আক্রমণকারীকে তাদের নিজেদের এন্ড জোনে ট্যাকল করতে সক্ষম হয়; এর জন্য দলটি 2 পয়েন্ট পায়।
- বল এগিয়ে নেওয়া এবং ডাউন
- আক্রমণ বল এগিয়ে নেওয়ার দুটি প্রধান উপায় রয়েছে: দৌড়ানো এবং পাস করা। একটি সাধারণ খেলায়, সেন্টার বলটি পিছনে এবং নিজের পায়ের মাঝ দিয়ে কোয়ার্টারব্যাকের কাছে পাস করে, এই প্রক্রিয়াটিকে স্ন্যাপ বলা হয়। এরপর কোয়ার্টারব্যাক হয় বলটি ব্যাককে হস্তান্তর করে, নিক্ষেপ করে, বা নিয়ে দৌড়ায়। খেলাটি শেষ হয় যখন বলধারী খেলোয়াড় ট্যাকল হন বা আউট-অফ-বাউন্ডসে যান বা একটি পাস মাটিতে আঘাত করে কোনো খেলোয়াড় তা না ধরলে। একটি ফরোয়ার্ড পাস বৈধভাবে কেবল তখনই চেষ্টা করা যায় যখন পাসার লাইন অফ স্ক্রিমেজের পিছনে থাকে; প্রতি ডাউনে কেবল একটি ফরোয়ার্ড পাস চেষ্টা করা যায়। রাগবির মতো, খেলোয়াড়রা খেলার যেকোনো সময় বল পিছনেও পাস করতে পারে। NFL-এ, রানারের হেলমেট খুলে গেলেও ডাউন সাথে সাথে শেষ হয়।
- কিকিং
- কিকঅফে, পেশাদার এবং কলেজ খেলায় বলটি কিকিং দলের 35-গজ লাইনে এবং উচ্চ বিদ্যালয়ের খেলায় 40-গজ লাইনে রাখা হয়। বলটি ড্রপ-কিক বা প্লেস-কিক করা যায়। যদি প্লেস কিক বেছে নেওয়া হয়, বলটি মাটিতে বা একটি টি-তে রাখা যায়; উভয় ক্ষেত্রেই একজন হোল্ডার ব্যবহার করা যেতে পারে। সেফটি কিকে, কিকিং দল তাদের নিজেদের 20-গজ লাইন থেকে বল লাথি মারে। তারা প্যান্ট, ড্রপ-কিক বা প্লেস-কিক করতে পারে, কিন্তু পেশাদার খেলায় টি ব্যবহার করা যাবে না। রিসিভিং দলের যেকোনো সদস্য বল ধরতে বা এগিয়ে নিতে পারে। বলটি কমপক্ষে দশ গজ অতিক্রম করার পর এবং মাটি স্পর্শ করার পর বা রিসিভিং দলের যেকোনো সদস্য স্পর্শ করার পর কিকিং দল এটি পুনরুদ্ধার করতে পারে।
- স্ক্রিমেজ কিকের তিন ধরন হলো প্লেস কিক, ড্রপ কিক এবং প্যান্ট। কেবল প্লেস কিক এবং ড্রপ কিক পয়েন্ট স্কোর করতে পারে। প্লেস কিক পয়েন্ট স্কোর করার জন্য ব্যবহৃত প্রমিত পদ্ধতি, কারণ ফুটবলের সূচালো আকৃতি নির্ভরযোগ্যভাবে ড্রপ কিক করা কঠিন করে তোলে। একবার স্ক্রিমেজ কিক থেকে বল লাথি মারার পর, কিকিং দল কেবল তখনই এটি এগিয়ে নিতে পারে যদি এটি লাইন অফ স্ক্রিমেজের পিছনে ধরা বা পুনরুদ্ধার করা হয়। যদি এই লাইনের বাইরে কিকিং দল এটি স্পর্শ বা পুনরুদ্ধার করে, তবে যেখানে স্পর্শ করা হয়েছে সেখানে এটি ডেড হয়ে যায়। রিসিভারের বল ধরার সুযোগে হস্তক্ষেপ করা কিকিং দলের জন্য নিষিদ্ধ। রিসিভিং দলের ফেয়ার ক্যাচের জন্য সংকেত দেওয়ার বিকল্প থাকে, যা ডিফেন্সকে রিসিভারকে ব্লক করা বা ট্যাকল করা থেকে বিরত রাখে। বল ধরা পড়ার সাথে সাথে খেলাটি শেষ হয় এবং বল এগিয়ে নেওয়া যাবে না।
- প্রতিটি দলের 10 বা তার বেশি গজ অর্জনের জন্য 4 ডাউন থাকে। তারা গজ অর্জনের জন্য বল নিক্ষেপ বা দৌড়াতে পারে। দলটি প্রয়োজনীয় গজ অর্জন করার সাথে সাথে ডাউন রিসেট হয় এবং ইয়ার্ডেজ রিসেট হয়। 4

ডাউনের পরেও ইয়ার্ডেজ অর্জনে ব্যর্থ হলে টার্নওভার হবে।

- যেকোনো ডাউনে খেলোয়াড়রা শত শত বিভিন্ন খেলা চালাতে পারে। খেলাগুলি দলগুলি তৈরি করে এবং প্রায়শই খেলোয়াড়রা সর্বত্র দৌড়ায় (রুট) যা মূলত সংগঠিত বিশৃঙ্খলা। প্রধান কোচ বা কোয়ার্টারব্যাক আক্রমণাত্মক দলের জন্য মাঠে খেলা ঘোষণা করেন, mentre ডিফেন্সিভ ক্যাপ্টেন ডিফেন্সিভ দলের জন্য খেলা ঘোষণা করেন।
- চতুর্থ ডাউনে আক্রমণের বিকল্প থাকে হয় তাদের ঘাটতি গজ পূরণের চেষ্টা করা বা বল লাথি মারা। যদি তারা লাথি মারার সিদ্ধান্ত নেয়, তাদের দুটি বিকল্প থাকে; প্যান্ট বা ফিল্ড গোলের চেষ্টা। মাঠে তাদের অবস্থানের উপর নির্ভর করে সাধারণত তাদের খেলা নির্ধারিত হবে। প্রতিপক্ষের গোলপোস্টের 40 গজের মধ্যে থাকলে ফিল্ড গোলের চেষ্টা হবে। আরও পিছনে থাকলে সম্ভবত তারা প্যান্ট বিকল্প নেবে।
- দল এবং অবস্থান
- আক্রমণাত্মক ইউনিট
- একটি সবুজ পটভূমি দেখানো ডায়াগ্রাম যেখানে একটি সাদা অনুভূমিক রেখা এটিকে দুই ভাগে বিভক্ত করেছে, রেখার উপরে একটি গঠনে এগারোটি ছোট নীল বর্গক্ষেত্র ডিফেন্স খেলোয়াড়দের প্রতিনিধিত্ব করছে, এবং রেখার নিচে অন্য একটি গঠনে এগারোটি ছোট লাল বৃত্ত আক্রমণ খেলোয়াড়দের প্রতিনিধিত্ব করছে, সাথে দুটি টেক্সট ক্যাপশন "Defense" এবং "Offense", প্রথমটি রেখার উপরে এবং পরেরটি রেখার নিচে স্থাপিত।
- আক্রমণাত্মক দলকে বল স্ন্যাপ করার আগে একটি বৈধ গঠনে সারিবদ্ধ হতে হবে। একটি আক্রমণাত্মক গঠন অবৈধ বলে গণ্য হয় যদি ব্যাকফিল্ডে চারজনের বেশি খেলোয়াড় থাকে বা আক্রমণাত্মক লাইনে 50–79 নম্বরযুক্ত পাঁচজনের কম খেলোয়াড় থাকে। খেলোয়াড়রা সাময়িকভাবে এমন অবস্থানে সারিবদ্ধ হতে পারে যার যোগ্যতা তাদের নম্বরের অনুমোদনের চেয়ে ভিন্ন, যতক্ষণ তারা অবিলম্বে রেফারিকে পরিবর্তনটি জানায়, যিনি তখন ডিফেন্সিভ দলকে পরিবর্তনটি জানান। সেন্টার (C) ব্যতীত কোনো দলের খেলোয়াড় বল স্ন্যাপ হওয়ার আগে নিরপেক্ষ অঞ্চলে সারিবদ্ধ হতে বা তা অতিক্রম করতে পারবে না। ভেতরের আক্রমণাত্মক লাইনম্যানরা বল স্ন্যাপ হওয়ার আগে নড়াচড়া করতে পারবে না।
- প্রধান ব্যাকফিল্ড অবস্থানগুলি হলো কোয়ার্টারব্যাক (QB), হাফব্যাক/টেলব্যাক (HB/TB) এবং ফুলব্যাক (FB)। কোয়ার্টারব্যাক আক্রমণের নেতা। কোয়ার্টারব্যাক বা কোচ খেলাগুলি ঘোষণা করেন। কোয়ার্টারব্যাকরা সাধারণত দল সারিবদ্ধ হওয়ার আগে হাডলে আক্রমণের বাকিদের খেলার বিষয়ে জানান। কোয়ার্টারব্যাক স্ন্যাপ নেওয়ার জন্য সেন্টারের পিছনে সারিবদ্ধ হন এবং তারপর বল হস্তান্তর করেন, নিক্ষেপ করেন বা নিয়ে দৌড়ান।
- হাফব্যাকের প্রাথমিক ভূমিকা, যা রানিং ব্যাক বা টেলব্যাক নামেও পরিচিত, হলো দৌড়ানোর খেলায় বল বহন করা। হাফব্যাকরা রিসিভার হিসাবেও কাজ করতে পারে। ফুলব্যাকরা সাধারণত হাফব্যাকের চেয়ে বড় হয় এবং প্রাথমিকভাবে ব্লকার হিসেবে কাজ করে, তবে তারা মাঝে মাঝে স্বল্প-ইয়ার্ডেজ পরিস্থিতিতে রানার হিসেবে ব্যবহৃত হয় এবং পাসিং পরিস্থিতিতে খুব কমই ব্যবহৃত হয়।
- আক্রমণাত্মক লাইন (OL) বেশ কয়েকজন খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত যাদের প্রাথমিক কাজ হলো ডিফেন্সিভ লাইনের সদস্যদের দৌড়ানোর খেলায় বল বহনকারীকে ট্যাকল করা বা পাসিং খেলায় কোয়ার্টারব্যাককে স্যাক করা থেকে ব্লক করা। আক্রমণাত্মক লাইনের নেতা হলেন সেন্টার, যিনি কোয়ার্টারব্যাকের কাছে বল স্ন্যাপ করা, ব্লকিং করা এবং খেলার সময় অন্যান্য লাইনম্যানরা তাদের কাজ করছে কিনা তা নিশ্চিত করার জন্য দায়ী। সেন্টারের উভয় পাশে গার্ড (G) থাকে, mentre ট্যাকল (T) গার্ডদের বাইরে সারিবদ্ধ হয়।
- প্রধান রিসিভাররা হলেন ওয়াইড রিসিভার (WR) এবং টাইট এন্ড (TE)। ওয়াইড রিসিভাররা লাইন অফ স্ক্রিমেজে বা তার কাছাকাছি, লাইনের বাইরে বিভক্ত হয়ে সারিবদ্ধ হয়। ওয়াইড রিসিভারের মূল লক্ষ্য হলো কোয়ার্টারব্যাকের নিক্ষেপ করা পাস ধরা, তবে তারা দৌড়ানোর খেলায় ডিকয় বা ব্লকার হিসাবেও কাজ করতে পারে। টাইট এন্ডরা ট্যাকলদের বাইরে সারিবদ্ধ হয় এবং রিসিভার ও ব্লকার উভয় হিসেবেই কাজ করে।
- ডিফেন্সিভ ইউনিট

- ডিফেন্সের ভূমিকা হলো বল বহনকারীকে ট্যাকল করে বা টার্নওভার (ইন্টারসেপশন বা ফাম্বল) বাধ্য করে আক্রমণকে স্কোর করা থেকে বিরত রাখা।
- ডিফেন্সিভ লাইন (DL) ডিফেন্সিভ এন্ড (DE) এবং ডিফেন্সিভ ট্যাকল (DT) নিয়ে গঠিত। ডিফেন্সিভ এন্ডরা লাইনের প্রান্তে সারিবদ্ধ হয়, mentre ডিফেন্সিভ ট্যাকলরা ভিতরে, ডিফেন্সিভ এন্ডদের মাঝে সারিবদ্ধ হয়। ডিফেন্সিভ এন্ড এবং ডিফেন্সিভ ট্যাকলদের প্রাথমিক দায়িত্ব হলো যথাক্রমে বাইরে এবং ভিতরে দৌড়ানোর খেলা থামানো, পাসিং খেলায় কোয়ার্টারব্যাকের উপর চাপ সৃষ্টি করা, এবং লাইন দখল করা যাতে লাইনব্যাকাররা ভেদ করতে পারে।
- ডিফেন্সিভ ব্যাকফিল্ড, যাকে প্রায়শই সেকেন্ডারি বলা হয়, কর্নারব্যাক (CB) এবং সেফটি (S) নিয়ে গঠিত। সেফটিগুলি নিজেরাই ফ্রি সেফটি (FS) এবং স্ট্রং সেফটি (SS)-এ বিভক্ত। কর্নারব্যাকরা ডিফেন্সিভ গঠনের বাইরে সারিবদ্ধ হয়, সাধারণত একজন রিসিভারের বিপরীতে যাতে তাদের কভার করতে পারে। সেফটিরা কর্নারব্যাকদের মাঝে কিন্তু সেকেন্ডারিতে আরও পিছনে সারিবদ্ধ হয়। সেফটিরা প্রতিরক্ষার শেষ সারি এবং গভীর পাসিং খেলা sowie দৌড়ানোর খেলা থামানোর জন্য দায়ী।
- বিশেষ দল ইউনিট
- বিশেষ দল ইউনিট সমস্ত কিকিং খেলার জন্য দায়ী। বল নিয়ন্ত্রণকারী দলের বিশেষ দল ইউনিট ফিল্ড গোল (FG) চেষ্টা, প্যান্ট এবং কিকঅফ সম্পাদন করার চেষ্টা করে, mentre প্রতিপক্ষ দলের ইউনিট সেগুলি ব্লক বা ফেরত দেওয়ার লক্ষ্য রাখে।
- কর্মকর্তা এবং ফাউল
- কর্মকর্তারা খেলার নিয়ম কার্যকর করা এবং ঘড়ি পর্যবেক্ষণের জন্য দায়ী। সমস্ত কর্মকর্তা একটি হুইসেল বহন করেন এবং সাদা-কালো ডোরাকাটা শার্ট এবং কালো টুপি পরেন, তবে রেফারি ছাড়া, যার টুপি সাদা। প্রত্যেকে একটি ওজনযুক্ত হলুদ পতাকা বহন করেন যা ফাউল ডাকা হয়েছে সংকেত দিতে মাটিতে নিক্ষেপ করা হয়। যে কর্মকর্তা একাধিক ফাউল দেখেন তিনি দ্বিতীয় সংকেত হিসেবে তাদের টুপি নিক্ষেপ করবেন। মাঠে সাতজন কর্মকর্তা (একটি মানক সাত-জন ক্রু এর; কলেজ স্তর পর্যন্ত নিম্ন স্তরের খেলায় কম কর্মকর্তা ব্যবহার করা হয়) প্রত্যেককে ভিন্ন দায়িত্বের সেট দেওয়া হয়:
- রেফারি আক্রমণাত্মক ব্যাকদের পিছনে এবং পাশে অবস্থান করেন। রেফারিকে খেলার তদারকি ও নিয়ন্ত্রণের দায়িত্ব দেওয়া হয় এবং তিনি স্কোর, ডাউন নম্বর এবং অন্যান্য কর্মকর্তাদের মধ্যে আলোচনায় যেকোনো নিয়ম ব্যাখ্যার কর্তৃত্ব। রেফারি সমস্ত পেনাল্টি ঘোষণা করেন এবং অপরাধী দলের অধিনায়কের সাথে লঙ্ঘন নিয়ে আলোচনা করেন, কোয়ার্টারব্যাকের বিরুদ্ধে অবৈধ আঘাতের জন্য নজর রাখেন, প্রথম-ডাউন পরিমাপের অনুরোধ করেন, এবং কোনো খেলোয়াড় বহিষ্কৃত হলে প্রধান কোচকে জানান। রেফারি নিজেকে কোয়ার্টারব্যাকের পাসিং আর্মের পাশে অবস্থান করেন। বেশিরভাগ খেলায়, রেফারি স্ক্রিমেজ থেকে খেলার আগে ফুটবল চিহ্নিত করার জন্য দায়ী।
- আম্পায়ার ডিফেন্সিভ ব্যাকফিল্ডে অবস্থান করেন, তবে NFL-এ ছাড়া, যেখানে আম্পায়ার গঠনের বিপরীত দিকে রেফারির পাশে অবস্থান করেন। আম্পায়ার লাইন অফ স্ক্রিমেজ বরাবর খেলা দেখেন যাতে নিশ্চিত হন যে স্ন্যাপের আগে 11-এর বেশি আক্রমণাত্মক খেলোয়াড় মাঠে নেই এবং পাস খেলায় কোনো আক্রমণাত্মক লাইনম্যান অবৈধভাবে ডাউনফিল্ডে নেই। আম্পায়ার আক্রমণাত্মক এবং ডিফেন্সিভ লাইনম্যানদের মধ্যে যোগাযোগ পর্যবেক্ষণ করেন এবং বেশিরভাগ হোল্ডিং পেনাল্টি কল করেন। আম্পায়ার নেওয়া টাইমআউটের সংখ্যা এবং কয়েন টসের বিজয়ী এবং খেলার স্কোর রেকর্ড করেন, লাইন অফ স্ক্রিমেজের কাছাকাছি বল দখল সংক্রান্ত পরিস্থিতিতে রেফারিকে সহায়তা করেন, খেলোয়াড়ের সরঞ্জাম বৈধ কিনা তা নির্ধারণ করেন এবং বৃষ্টিতে খেলা হলে স্ন্যাপের আগে ভেজা বল শুকান।
- ব্যাক জাজ ডিফেন্সিভ ব্যাকফিল্ডে গভীরে, আম্পায়ারের পিছনে অবস্থান করেন। ব্যাক জাজ নিশ্চিত করেন যে ডিফেন্সিভ দলের 11-এর বেশি খেলোয়াড় মাঠে নেই এবং ক্যাচ বৈধ কিনা, ফিল্ড গোল বা অতিরিক্ত পয়েন্টের

চেষ্টা সফল কিনা, এবং পাস ইন্টারফেয়ারেন্স লঙ্ঘন ঘটেছে কিনা তা নির্ধারণ করেন। ব্যাক জাজ প্লে ক্লক, প্রতিটি খেলার মধ্যে সময়, যখন দৃশ্যমান প্লে ক্লক ব্যবহার করা হয় না তখনও দায়ী।

- হেড লাইনসম্যান/ডাউন জাজ লাইন অফ স্ক্রিমেজের এক প্রান্তে অবস্থান করেন। হেড লাইনসম্যান/ডাউন জাজ লাইন-অফ-স্ক্রিমেজ এবং অবৈধ হাত ব্যবহারের কোনো লঙ্ঘন লক্ষ্য করেন এবং লাইন জাজকে অবৈধ শিফট বা অবৈধ মোশন কলের ক্ষেত্রে সহায়তা করেন। হেড লাইনসম্যান/ডাউন জাজ মাঠের তাদের পাশে ঘটে যাওয়া আউট-অফ-বাউন্ডস কলের বিষয়েও সিদ্ধান্ত দেন, চেইন ক্রু তদারকি করেন এবং খেলা হুইসেল দিয়ে বন্ধ ঘোষণা করা হলে রানারের ফরোয়ার্ড অগ্রগতি চিহ্নিত করেন।
- একটি আধুনিক ডাউন ইন্ডিকেটর বক্স একটি খুঁটিতে লাগানো থাকে এবং বর্তমান লাইন অফ স্ক্রিমেজ চিহ্নিত করতে ব্যবহৃত হয়। মার্কারের সংখ্যা একটি ডায়াল ব্যবহার করে পরিবর্তন করা হয়।
- সাইড জাজ হেড লাইনসম্যানের বিশ গজ ডাউনফিল্ডে অবস্থান করেন। সাইড জাজ মূলত ফিল্ড জাজের কার্যাবলি নকল করেন। ফিল্ড গোল এবং অতিরিক্ত পয়েন্টের প্রচেষ্টায়, সাইড জাজ আম্পায়ারের পাশে অবস্থান করেন।
- ফিল্ড জাজ লাইন জাজ থেকে বিশ গজ ডাউনফিল্ডে অবস্থান করেন। ফিল্ড জাজ প্লে ক্লক পর্যবেক্ষণ ও নিয়ন্ত্রণ করেন, মাঠে ডিফেন্সিভ খেলোয়াড়দের সংখ্যা গণনা করেন এবং আক্রমণাত্মক পাস ইন্টারফেয়ারেন্স এবং আক্রমণাত্মক খেলোয়াড়দের দ্বারা অবৈধ হাত ব্যবহারের লঙ্ঘন লক্ষ্য করেন। ফিল্ড জাজ ক্যাচ, পুনরুদ্ধার, খেলোয়াড় আউট অফ বাউন্ডসে গেলে বলের স্থান, এবং লাইন অফ স্ক্রিমেজ অতিক্রম করা ফাম্বল করা বল অবৈধভাবে স্পর্শের বিষয়েও সিদ্ধান্ত নেন। ফিল্ড গোল এবং অতিরিক্ত পয়েন্টের প্রচেষ্টায়, ফিল্ড জাজ ব্যাক জাজের বিপরীতে আপরাইটের নিচে অবস্থান করেন।
- কেন্দ্র বিচারক হলেন কলেজ ফুটবলের শীর্ষ স্তরে ব্যবহৃত একটি অষ্টম কর্মকর্তা। কেন্দ্র বিচারক রেফারির পাশে অবস্থান করেন, যেভাবে আম্পায়ার NFL-এ থাকেন। কেন্দ্র বিচারক প্রতিটি খেলার পর ফুটবল চিহ্নিত করার জন্য দায়ী এবং রেফারির অনেক দায়িত্বের মতোই দায়িত্ব পালন করেন, শুধু পেনাল্টি ঘোষণা ছাড়া।
- আরেকটি দল অফিসিয়াল, চেইন ক্রু, চেইন সরানোর জন্য দায়ী। চেইন, দুটি বড় লাঠি নিয়ে গঠিত যার মধ্যে 10 গজ লম্বা একটি চেইন থাকে, প্রথম ডাউন মাপার জন্য ব্যবহৃত হয়। চেইন ক্রু খেলার সময় সাইডলাইনে থাকে, কিন্তু অফিসিয়ালদের অনুরোধে তারা সংক্ষেপে মাপার জন্য চেইন মাঠে নিয়ে আসবে। একটি সাধারণ চেইন ক্রুতে কমপক্ষে তিনজন থাকবে—চেইন ক্রুর দুই সদস্য দুটি লাঠির যেকোনো একটি ধরে রাখবে, আর তৃতীয়জন ডাউন মার্কার ধরে রাখবে। ডাউন মার্কার, একটি বড় লাঠি যাতে একটি ডায়াল থাকে, প্রতিটি খেলার পর ফ্লিপ করা হয় বর্তমান ডাউন নির্দেশ করতে এবং সাধারণত বলের আনুমানিক স্থানে সরানো হয়। চেইন ক্রু সিস্টেম 100 বছরেরও বেশি সময় ধরে ব্যবহৃত হয়ে আসছে এবং দূরত্বের একটি নির্ভুল পরিমাপ হিসেবে বিবেচিত হয়, খুব কমই কোনো পক্ষের সমালোচনার শিকার হয়।
- সাধারণ খেলা দুটি দলের 11 খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত (একটি আক্রমণে অন্যটি دفاع) চার 15 মিনিটের কোয়ার্টারে প্রতিযোগিতা করে।
- প্রতি অর্ধে সাধারণত প্রতিটি দলের জন্য তিনটি 'টাইম-আউট' থাকে, 12 মিনিটের অর্ধ-সময়ের বিরতি সহ।
- যদিও যেকোনো এক সময়ে মাঠে প্রতিটি পক্ষ থেকে শুধুমাত্র 11 খেলোয়াড় থাকে, একটি দল আসলে 45 খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত। প্রতিটি পক্ষের মূল খেলোয়াড় হলেন কোয়ার্টারব্যাক যিনি খেলা পরিচালনা করার চেষ্টা করেন।
- ডাউন
- বল দখলে থাকা দলকে (আক্রমণ) আক্রমণে থাকাকালীন কমপক্ষে 10 গজ বল এগিয়ে নিতে হবে। এই কারণেই পিচে স্পষ্টভাবে চিহ্নিত গজ লাইন থাকে।

- তাদের সেই 10 গজ অর্জনের জন্য চারটি সুযোগ, বা ডাউন থাকে এবং যদি তারা বলটিকে এতদূর এগিয়ে নেয়, গণনা রিসেট হয় এবং দলটি আরও 10 গজ এগিয়ে যাওয়ার চেষ্টা করার জন্য আরেকটি চারটি ডাউনের সেট পায়।
- যদি আক্রমণকারী দল চারটি ডাউনের মধ্যে এই 10 গজ এগিয়ে নিতে ব্যর্থ হয়, তবে দখল ছেড়ে দেওয়া হয় এবং প্রতিরক্ষা পক্ষ তাদের আক্রমণ খেলার পালা পায়। দলগুলি সাধারণত চতুর্থ ডাউনে ফিল্ড গোল বা ডাউনফিল্ডে প্রতিরক্ষাকারী দলের কাছে কিক করে দখল হারানোর আগে কিছু পয়েন্ট উদ্ধার করার চেষ্টা করে।
- টাচডাউন (6 পয়েন্ট)
- একটি টাচডাউন স্কোর করা হয় যখন একটি দল বল নিয়ে প্রতিপক্ষের গোল লাইন অতিক্রম করে, বা এন্ড জোনে বল ধরে বা সংগ্রহ করে।
- ফিল্ড গোল (3 পয়েন্ট)
- একটি দল সাধারণত চতুর্থ ডাউনে এগুলি চেষ্টা করে - যদি কিকার এন্ড জোনের যথেষ্ট কাছে থাকে যাতে বলটি আপরাইট পোস্টের মাঝ দিয়ে কিক করতে পারে।
- এক্সট্রা পয়েন্ট (1 বা 2 পয়েন্ট)
- একটি টাচডাউনের পরে বলটি আপরাইটের মধ্য দিয়ে কিক করে একটি অতিরিক্ত পয়েন্ট অর্জিত হয় (এটি রাগবিতে রূপান্তরের মতো)। বলটি আবার এন্ড জোনে নিয়ে গিয়ে দুটি পয়েন্ট অর্জিত হয়, কিন্তু যেহেতু এটি আরও কঠিন, বেশিরভাগ দল 1 পয়েন্ট নেওয়া বেছে নেয়।
- সেফটি (2 পয়েন্ট)
- প্রতিরক্ষামূলক দল 2 পয়েন্ট পেতে পারে যদি তারা আক্রমণকারী দলের একজন সদস্যকে বলসহ তাদের নিজেদের এন্ড জোনে ট্যাকল করে।
- কোয়ার্টারব্যাক স্যাক
- একটি স্যাক সম্পাদন করা প্রতিরক্ষাকারী দলের জন্য সুবিধাজনক কারণ আক্রমণ একটি ডাউন হারায় এবং স্ক্রিমেজের লাইন কয়েক গজ পিছিয়ে যায়। প্রতিরক্ষার জন্য আরও ভালো হল একটি স্যাক যা কোয়ার্টারব্যাককে স্ক্রিমেজের লাইনে বা তার পিছনে বল ফাম্বল করতে বাধ্য করে; এটি স্ট্রিপ স্যাক নামেও পরিচিত এবং প্রতিরক্ষা যদি বল পেতে সক্ষম হয় তবে এটি টার্নওভারে পরিণত হতে পারে। যে কোয়ার্টারব্যাককে চাপ দেওয়া হয় কিন্তু স্যাক এড়িয়ে যায় সে তাড়াহুড়ো করতে বাধ্য হয়ে এখনও বিরূপভাবে প্রভাবিত হতে পারে।
- টার্নওভার
- a. প্রথমার্ধ / ম্যাচ, বিজয়ের ব্যবধান এবং চতুর্থ কোয়ার্টারের ফলাফল ছাড়া সমস্ত মার্কেটের জন্য ওভারটাইম গণনা করা হয়।
- b. যদি ম্যাচটি বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টার মধ্যে (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘন্টার মধ্যে (লাইভ) শেষ না হয়, তবে সমস্ত বাজি ফেরতের সাপেক্ষে, সেই বাজিগুলি ছাড়া যেগুলির ফলাফল ম্যাচ বন্ধ হওয়ার সময় পর্যন্ত দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়েছিল।
- c. যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘন্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘন্টার বেশি (লাইভ) বিলম্বিত হয়, তবে সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- 4. প্রথমার্ধ / ম্যাচ
- 5. কোয়ার্টার বাজি
- 6. প্রথম / শেষ টাচডাউন লেখক
- বাজি জিততে, আপনাকে যথাক্রমে ম্যাচের প্রথম বা শেষ টাচডাউনের লেখক অনুমান করতে হবে। বাজি বৈধ হতে, খেলোয়াড়কে ম্যাচে এক সেকেন্ডের বেশি খেলতে হবে, অন্যথায় বাজি বাতিল হবে।

- বাজি জিততে, আপনাকে ম্যাচের প্রথমার্ধের বিজয়ী অনুমান করতে হবে। দ্বিতীয় কোয়ার্টার শেষ হওয়ার আগে ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হলে বাজি বাতিল হবে।
- 8. প্রথম / পরবর্তী কার্যকর ক্রিয়া
- বাজি জিততে, আপনাকে অনুমান করতে হবে প্রথম / পরবর্তী কার্যকর ক্রিয়া কী হবে: টাচডাউন, গোল ইন গোল বা সেফটি। যদি ম্যাচটি বাধাগ্রস্ত হয় বা টাচডাউন, গোল বা সেফটি সংঘটিত হওয়ার আগে শেষ হয়, তবে বাজি বাতিল হবে।
- 9. উপরে তালিকাভুক্ত নয় এমন অন্যান্য ধরনের বাজি দেওয়া হতে পারে।
- বাজির ধরন সাধারণত 'আউটরাইট'। বুকমেকাররা নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার বিজয়ীর অনুমান ইত্যাদি অফার করে।
- গ্রাহকরা রাজনৈতিক বাজার উপভোগ করতে পারেন, যেমন লস অ্যাঞ্জেলেসের পরবর্তী মেয়র কে হবেন, UK-এ সংসদীয় নির্বাচনে কোন রাজনৈতিক দল জিতবে ইত্যাদি।
- TV-এর উপর বাজি বিপুল বৈচিত্র্যের ইভেন্টের ধরন কভার করে: রিয়েলিটি TV থেকে TV সিরিজ, এবং এমনকি বিনোদন পুরস্কার সহ।

মার্কেট

- ম্যাচ বিজয়ী
- ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি।
- মোট রাউন্ড
- লড়াই চলাকালীন মোট রাউন্ডের সংখ্যা। (ওভার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (2মিন 30সেক এবং পরে), আন্ডার 1.5 রাউন্ড = রাউন্ড 2 (2মিন 29সেক এবং আগে)) সেকেন্ডের নির্ভুলতা প্রয়োজনীয়।
- চ্যাম্পিয়নশিপ আউটরাইট
- স্বল্পমেয়াদী আউটরাইট
- পোডিয়াম ফিনিশ
- ম্যাচের ফলাফল
- লড়াইয়ের ফলাফল। এটি হয় একজন লড়াকুর জয় বা ড্র।
- দূরত্বের মধ্যে জয়
- সমস্ত রাউন্ড সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত হওয়ার আগেই যে কোনো লড়াকুর বিজয় অর্জিত হবে।
- প্রথম লড়াকুর দ্বারা দূরত্বের মধ্যে জয়
- সমস্ত রাউন্ড সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত হওয়ার আগেই প্রথম লড়াকুর বিজয় অর্জিত হবে।
- দ্বিতীয় লড়াকুর দ্বারা দূরত্বের মধ্যে জয়
- সমস্ত রাউন্ড সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত হওয়ার আগেই দ্বিতীয় লড়াকুর বিজয় অর্জিত হবে।
- প্রথম লড়াকুর পয়েন্ট বিজয়
- প্রথম লড়াকু পয়েন্টে জিতবে।
- দ্বিতীয় লড়াকুর পয়েন্ট বিজয়
- দ্বিতীয় লড়াকু পয়েন্টে জিতবে।
- 1ম রাউন্ডের প্রথম 60 সেকেন্ডে লড়াই শেষ
- ম্যাচের প্রথম রাউন্ডের প্রথম ষাট সেকেন্ডে লড়াই শেষ হবে।
- প্রথম লড়াকুর জয়ের পদ্ধতি

- প্রথম লড়াকুর জয়ের পদ্ধতির উপর বাজি (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট, অযোগ্যতা বা সাবমিশন)।
- দ্বিতীয় লড়াকুর জয়ের পদ্ধতি
- দ্বিতীয় লড়াকুর জয়ের পদ্ধতির উপর বাজি (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট, অযোগ্যতা বা সাবমিশন)।
- জয়ের পদ্ধতি
- জয়ের পদ্ধতির উপর বাজি (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট, অযোগ্যতা বা সাবমিশন)।
- যে কোনো লড়াকুর জয়ের পদ্ধতির উপর বাজি (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট, অযোগ্যতা বা সাবমিশন)।
- কোন রাউন্ডে লড়াই শেষ হবে
- কোন রাউন্ডে ম্যাচ শেষ হবে।
- যে রাউন্ডে প্রথম লড়াকু জিতবে
- যে রাউন্ডে প্রথম লড়াকু জিতবে বা সে পয়েন্টে জিতবে সেই রাউন্ডের উপর বাজি।
- যে রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু জিতবে
- যে রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু জিতবে বা সে পয়েন্টে জিতবে সেই রাউন্ডের উপর বাজি।
- প্রথম লড়াকু কোন রাউন্ডে ম্যাচ জিতবে বা পয়েন্টে জিতবে তার উপর বাজি।
- দ্বিতীয় লড়াকু কোন রাউন্ডে জিতবে বা পয়েন্টে জিতবে তার উপর বাজি।
- যে রাউন্ডে লড়াই শেষ হবে তার উপর বাজি।
- কোন রাউন্ডে প্রথম লড়াকু সাবমিশনে জিতবে
- কোন রাউন্ডে প্রথম লড়াকু বিশেষভাবে সাবমিশনে জিতবে তার উপর বাজি।
- কোন রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু সাবমিশনে জিতবে
- যে রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু বিশেষভাবে সাবমিশনে জিতবে সেই রাউন্ডের উপর বাজি।
- কোন রাউন্ডে প্রথম লড়াকু KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে
- প্রথম লড়াকু কোন রাউন্ডে বিশেষভাবে KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে তার উপর বাজি। (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট বা অযোগ্যতা)
- কোন রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে
- যে রাউন্ডে দ্বিতীয় লড়াকু বিশেষভাবে KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে সেই রাউন্ডের উপর বাজি। (নক আউট, টেকনিক্যাল নক আউট, অযোগ্যতা)
- জয়ের পদ্ধতি (নক আউট, সাবমিশন বা রেফারি সিদ্ধান্ত) বা ড্র-এর উপর বাজি।
- বিজয়ী পয়েন্টে থাকবেন
- ম্যাচের বিজয়ী পয়েন্ট দ্বারা নির্ধারিত হয়। (সমস্ত রাউন্ড অনুষ্ঠিত হয়)
- বিজয়ী ও নির্দিষ্ট রাউন্ড
- লড়াইয়ের বিজয়ী এবং ম্যাচের নির্দিষ্ট রাউন্ড সংখ্যার উপর বাজি।
- উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক
- 1ম লড়াকুর উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক
- 2য় লড়াকুর উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক
- টেকডাউন
- 1ম লড়াকুর টেকডাউন
- 2য় লড়াকুর টেকডাউন

- হেড-টু-হেড
- 1ম অর্ধ - ফলাফল
- নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধের ফলাফল। এটি হয় দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 1ম অর্ধ - ড্র নো বেট
- 1ম অর্ধ - বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 1ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 1ম অর্ধ - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 1ম কোয়ার্টার - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারের ফলাফল। এটি দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 1ম কোয়ার্টার - ড্র নো বেট
- 1ম কোয়ার্টার - বিজোড়/জোড় পয়েন্ট
- নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 1ম কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 1ম কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচ বিজয়ী (ওভারটাইম সহ)
- কোন দল ওভারটাইম সহ পুরো ম্যাচ জিতবে।
- 2য় অর্ধ - ফলাফল
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধের ফলাফল। এটি হয় দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 2য় অর্ধ - ড্র নো বেট
- 2য় অর্ধ - মোট পয়েন্ট বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 2য় অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধ শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 2য় অর্ধ - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।

- 2য় কোয়ার্টার - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারের ফলাফল। এটি দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 2য় কোয়ার্টার - ড্র নো বেট
- 2য় কোয়ার্টার - বিজোড়/জোড় পয়েন্ট
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 2য় কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 2য় কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 3য় কোয়ার্টার - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারের ফলাফল। এটি দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 3য় কোয়ার্টার - ড্র নো বেট
- 3য় কোয়ার্টার - বিজোড়/জোড় পয়েন্ট
- নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 3য় কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 3য় কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের ফলাফল হয় দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 4র্থ কোয়ার্টার - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারের ফলাফল। এটি দলগুলির একটির জয় বা ড্র।
- 4র্থ কোয়ার্টার - ড্র নো বেট
- 4র্থ কোয়ার্টার - বিজোড়/জোড় পয়েন্ট
- নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- 4র্থ কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 4র্থ কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)

- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময় শেষ করবে। এই মার্কেটে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, ড্র, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- হাফটাইম/ফুলটাইম
- দ্য টাইমবল - ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল জিতবে তার সাথে সাথে পুরো সময়ে কোন দল জিতবে তার উপর বাজি।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের কোন কোয়ার্টারটি স্কোর করা পয়েন্টে সবচেয়ে ফলপ্রসূ ছিল বা সবাই সমান ছিল।
- ম্যাচ বিজয়ী ও মোট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের বিজয়ী এবং ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) মোট স্কোর করা পয়েন্টের পরিমাণ।
- বিজোড়/জোড় (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- ওভারটাইম হবে কি
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের পরে ওভারটাইম হবে কি।
- হ্যান্ডিক্যাপ (ওভারটাইম সহ)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে (ওভারটাইম সহ)। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- মোট পয়েন্ট (ওভার-সঠিক-আন্ডার)
- মোট পয়েন্টের পরিমাণ ম্যাচের নিয়মিত সময়ে নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি-সঠিক-কম।
- পয়েন্ট রেঞ্জ (নিয়মিত সময়)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- মোট পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- অ্যাওয়ে দলের মোট পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- পুরো ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- হোম দলের মোট পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- পুরো ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) হোম দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- বিজয়ের ব্যবধান
- দলগুলির যেকোনো একটি নির্দিষ্ট ব্যবধানে ম্যাচ (নিয়মিত সময়) জিতবে তার উপর বাজি।
- মোট পয়েন্ট
- ড্র নো বেট
- হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময় শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)

- ম্যাচবেট AAMS নিয়মিত সময়
- হোম দল বা অ্যাওয়ে দল 6+ পয়েন্টে বা অন্য কোনো স্কোরে ম্যাচের নিয়মিত সময় জিতবে কিনা তার উপর বাজি।
- মোট AAMS নিয়মিত সময়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- কে পরবর্তী {X} পয়েন্ট স্কোর করবে (ওভারটাইমসহ)
- কোন দল ম্যাচের সময় (ওভারটাইমসহ) নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে।
- কোন দল জাম্প বল জিতবে
- কোন দল ম্যাচ শুরু করবে।
- {Z} পয়েন্টের দৌড় (ওভারটাইমসহ)
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে (ওভারটাইমসহ) প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- প্রথম পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS
- প্রথম পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS
- 1ম কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট পাবে।
- 2য় কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড়
- দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS
- দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS
- 2য় কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট পাবে।
- তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS
- তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS
- 3য় কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট পাবে।
- চতুর্থ পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS
- চতুর্থ পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS
- 4র্থ কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট পাবে।
- হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম টিমের স্কোর করা মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়ে টিমের স্কোর করা মোট পয়েন্ট সংখ্যা।

- 2য় হাফ - ফলাফল (ওভারটাইমসহ)
- ম্যাচের দ্বিতীয় হাফের ফলাফল (ওভারটাইমসহ)।
- 2য় হাফ - ড্র নো বেট (ওভারটাইমসহ)
- 2য় হাফ - হ্যান্ডিক্যাপ (ওভারটাইমসহ)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফ (ওভারটাইমসহ) বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- 2য় হাফ - মোট পয়েন্ট (ওভারটাইমসহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফে স্কোর করা মোট পয়েন্ট সংখ্যা (ওভারটাইমেও অন্তর্ভুক্ত)।
- 2য় হাফ - জোড়/বিজোড় (ওভারটাইমসহ)
- দ্বিতীয় হাফে (ওভারটাইমসহ) মোট পয়েন্ট সংখ্যা হয় জোড় বা বিজোড়।
- ডাবল চান্স
- 1ম হাফ - ডাবল চান্স
- 1ম হাফ - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে হোম টিমের স্কোর করা মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 1ম হাফ - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে অ্যাওয়ে টিমের স্কোর করা মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 2য় হাফ - ডাবল চান্স
- 2য় হাফ - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফে হোমটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 2য় হাফ - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফে অ্যাওয়েটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 1ম কোয়ার্টার - ডাবল চান্স
- 1ম কোয়ার্টার - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে হোমটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 1ম কোয়ার্টার - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে অ্যাওয়েটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 2য় কোয়ার্টার - ডাবল চান্স
- 3য় কোয়ার্টার - ডাবল চান্স
- 2য় কোয়ার্টার - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে হোমটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 2য় কোয়ার্টার - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে অ্যাওয়েটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 3য় কোয়ার্টার - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে হোমটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 3য় কোয়ার্টার - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে অ্যাওয়েটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।

- 4র্থ কোয়ার্টার - ডাবল চান্স
- 4র্থ কোয়ার্টার - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে হোমটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 4র্থ কোয়ার্টার - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে অ্যাওয়েটিমের মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- 5 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে পাঁচ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 10 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে দশ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 20 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে বিশ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 30 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে ত্রিশ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 40 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে চল্লিশ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 50 পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথমে পঞ্চাশ পয়েন্ট স্কোর করবে।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার মোট
- ম্যাচের সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টারে মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- সর্বনিম্ন স্কোরিং কোয়ার্টার মোট
- ম্যাচের সর্বনিম্ন স্কোরিং কোয়ার্টারে মোট পয়েন্ট সংখ্যা।
- প্রথম টাইম-আউট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম টাইম-আউট নেবে।
- শেষ টাইম-আউট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ টাইম-আউট নেবে।
- প্রথম ফাউল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম ফাউল করবে।
- শেষ ফাউল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ ফাউল করবে।
- প্রথম রিবাউন্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম রিবাউন্ড করবে।
- প্রথম পয়েন্ট স্কোরকারী
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম পয়েন্ট স্কোর করে।
- শেষ পয়েন্ট স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ পয়েন্ট স্কোর করে।
- প্রথম পয়েন্ট স্কোর হবে যার দ্বারা
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথম পয়েন্ট স্কোর হবে 2-পয়েন্টার, 3-পয়েন্টার বা ফ্রি থ্রো দ্বারা।

- শেষ পয়েন্ট স্কোর হবে যার দ্বারা
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে শেষ পয়েন্ট স্কোর হবে 2-পয়েন্টার, 3-পয়েন্টার বা ফ্রি থ্রো দ্বারা।
- প্রথম দুই-পয়েন্টার স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম 2-পয়েন্টার স্কোর করে।
- শেষ দুই-পয়েন্টার স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ 2-পয়েন্টার স্কোর করে।
- প্রথম তিন-পয়েন্টার স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম 3-পয়েন্টার স্কোর করে।
- শেষ তিন-পয়েন্টার স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ 3-পয়েন্টার স্কোর করে।
- প্রথম ফ্রি-থ্রো স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম ফ্রি-থ্রো স্কোর করে।
- শেষ ফ্রি-থ্রো স্কোর করতে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ ফ্রি-থ্রো স্কোর করে।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং হাফ
- দুই হাফের মধ্যে কোনটি পয়েন্টে সবচেয়ে উৎপাদনশীল ছিল। এটি ড্রও হতে পারে।
- ফ্রি থ্রো স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় ফ্রি থ্রোর সংখ্যায় বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- ফ্রি থ্রো স্কোর মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট ফ্রি থ্রো সংখ্যা।
- প্রথম দল ফ্রি থ্রো স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোমটিমের স্কোর করা মোট ফ্রি থ্রো সংখ্যা।
- দ্বিতীয় দল ফ্রি থ্রো স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়েটিমের স্কোর করা মোট ফ্রি থ্রো সংখ্যা।
- দুই-পয়েন্টার স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় 2-পয়েন্টারের সংখ্যায় বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- দুই-পয়েন্টার স্কোর মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট 2-পয়েন্টার সংখ্যা।
- প্রথম দল দুই-পয়েন্টার স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোমটিমের স্কোর করা মোট 2-পয়েন্টার সংখ্যা।
- দ্বিতীয় দল দুই-পয়েন্টার স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়েটিমের স্কোর করা মোট 2-পয়েন্টার সংখ্যা।
- তিন-পয়েন্টার স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ

- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় 3-পয়েন্টারের সংখ্যায় বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- তিন-পয়েন্টার স্কোর মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট 3-পয়েন্টার সংখ্যা।
- হোমটিম তিন-পয়েন্টার স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোমটিমের স্কোর করা মোট 3-পয়েন্টার সংখ্যা।
- অ্যাওয়েটিম তিন-পয়েন্টার স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়েটিমের স্কোর করা মোট 3-পয়েন্টার সংখ্যা।
- রিবাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় রিবাউন্ডের সংখ্যায় বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- রিবাউন্ড মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে মোট রিবাউন্ড সংখ্যা।
- হোমটিম রিবাউন্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোমটিমের মোট রিবাউন্ড সংখ্যা।
- অ্যাওয়েটিম রিবাউন্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়েটিমের মোট রিবাউন্ড সংখ্যা।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফের ফলাফল।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফের এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফ বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা হয় জোড় বা বিজোড়। (0 সংখ্যা জোড় হিসেবে গণ্য)
- 1ম হাফ - মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফের ফলাফল।
- 2য় হাফ - জোড় / বিজোড়
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় হাফে স্কোর করা গোলের সংখ্যা হয় জোড় বা বিজোড়। (0 সংখ্যা জোড় হিসেবে গণ্য)
- টাইমবল - ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফ কোন দল জিতবে এবং একই সাথে নিয়মিত সময়ের চূড়ান্ত স্কোরে কোন দল জিতবে তার উপর বাজি।
- নিয়মিত সময়ের কোন হাফটি গোলে বেশি উৎপাদনশীল ছিল?
- ম্যাচ ফলাফল ও মোট
- নিয়মিত সময়ের ফলাফল এবং নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা একসাথে একই সাথে বাজি।
- জোড় / বিজোড় গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণ্য)

- মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- অ্যাওয়েটিম মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়ে টিমের স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- হোমটিম মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম টিমের স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- জয়ের ব্যবধান
- 1-5, 6-10, দশ প্লাস ব্যবধান বা ড্র দিয়ে যেকোনো দলের ফুল টাইম জয়ে বাজি।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- ম্যাচের প্রথম হাফ নিয়মিত সময়ের ফলাফল হয় কোনো এক দলের জয় বা ড্র।
- 1ম হাফ - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফ বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, ড্র, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে মোট গোল সংখ্যা।
- কে {Z} গোল স্কোর করবে (ওভারটাইমসহ)
- ম্যাচের সময় (ওভারটাইমসহ) নির্দিষ্ট গোল (সংখ্যায়) স্কোর করে এমন দলের উপর বাজি।
- {Z} গোলের দৌড় (ওভারটাইমসহ)
- ম্যাচের সময় (ওভারটাইমসহ) কোন দল প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক গোল স্কোর করে তার উপর বাজি।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণ্য)
- যেকোনো হাফে সর্বোচ্চ স্কোরিং দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের যেকোনো হাফে সর্বোচ্চ স্কোরিং দলের উপর বাজি।
- ওভারটাইম - মোট
- ম্যাচের ওভারটাইমে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- ম্যাচ বিজয়ী (ওভারটাইম ও পেনাল্টিসহ)
- ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি, তা নিয়মিত সময়, ওভারটাইম বা পেনাল্টিতে যাই হোক।
- ওভারটাইম - হ্যান্ডিক্যাপ
- ম্যাচের ওভারটাইমে এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের ওভারটাইম বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- মোট হোমটিম
- মোট অ্যাওয়েটিম
- 1ম হাফ - হোমটিম মোট
- নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে হোম টিমের স্কোর করা গোল সংখ্যার উপর বাজি।
- 1ম হাফ - অ্যাওয়েটিম মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে অ্যাওয়ে টিমের স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা।
- অ্যাওয়েটিম সর্বোচ্চ স্কোরিং হাফ

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের কোন হাফটি অ্যাওয়েটিমের জন্য গোলে সবচেয়ে উৎপাদনশীল ছিল।
- হোমটিম সর্বোচ্চ স্কোরিং হাফ
- নিয়মিত সময়ের কোন হাফটি হোমটিমের জন্য গোলে বেশি উৎপাদনশীল ছিল?
- 1ম হাফ - ফলাফল ও মোট
- নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফের ফলাফল এবং প্রথম হাফে স্কোর করা গোল সংখ্যা একসাথে একই সাথে বাজি।
- 1ম হাফ - জয়ের ব্যবধান
- 1-5, 6-10, দশ প্লাস ব্যবধান বা ড্র দিয়ে যেকোনো দলের ফুল টাইম প্রথম হাফ জয়ে বাজি।
- মোট পরিসর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা পরিসর অনুযায়ী গণনা করা।
- 1ম হাফ - মোট পরিসর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম হাফে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা পরিসর অনুযায়ী গণনা করা।
- হোমটিম মোট পরিসর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোমটিমের স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা পরিসর অনুযায়ী গণনা করা।
- অ্যাওয়েটিম মোট পরিসর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়েটিমের স্কোর করা মোট গোল সংখ্যা পরিসর অনুযায়ী গণনা করা।
- 1ম পিরিয়ড - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডের ফলাফল হয় কোনো এক দলের জয় বা ড্র।
- 1ম পিরিয়ড - উভয় দল স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে উভয় দলকে অন্তত একবার স্কোর করতে হবে।
- 1ম পিরিয়ড - ডাবল চান্স
- 1ম পিরিয়ড - ড্র নো বেট
- 1ম পিরিয়ড - প্রথম স্কোরকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে কোন দল প্রথম গোল স্কোর করবে।
- 1ম পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ড বরাদ্দকৃত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী)।
- 1ম পিরিয়ড - শেষ স্কোরকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে কোন দল শেষ গোল করবে।
- 1ম পিরিয়ড - বিজোড়/জোড় গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1ম পিরিয়ড – মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা।
- 2য় পিরিয়ড - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডের ফলাফল হবে কোনো একটি দলের জয় বা ড্র।
- 2য় পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে উভয় দলকেই অন্তত একবার গোল করতে হবে।

- 2য় পিরিয়ড - ডাবল চান্স
- 2য় পিরিয়ড - ড্র নো বেট
- 2য় পিরিয়ড - প্রথম গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে কোন দল প্রথম গোল করবে।
- 2য় পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দলটি নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ড শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- 2য় পিরিয়ড - শেষ গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে কোন দল শেষ গোল করবে।
- 2য় পিরিয়ড - বিজোড়/জোড় গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 2য় পিরিয়ড – মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা।
- ম্যাচ বিজয়ী (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- 3য় পিরিয়ড - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডের ফলাফল হবে কোনো একটি দলের জয় বা ড্র।
- 3য় পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে উভয় দলকেই অন্তত একবার গোল করতে হবে।
- 3য় পিরিয়ড - ডাবল চান্স
- 3য় পিরিয়ড - ড্র নো বেট
- 3য় পিরিয়ড - প্রথম গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে কোন দল প্রথম গোল করবে।
- 3য় পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দলটি নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ড শেষ করবে। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- 3য় পিরিয়ড - শেষ গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে কোন দল শেষ গোল করবে।
- 3য় পিরিয়ড - বিজোড়/জোড় গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 3য় পিরিয়ড - মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে মোট গোলের সংখ্যা।
- উভয় দল গোল করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে উভয় দলকেই অন্তত একবার গোল করতে হবে।

- সঠিক স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সঠিক স্কোরের ওপর বাজি ধরুন।
- প্রথম গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম গোল করবে তার ওপর বাজি ধরুন।
- হ্যান্ডিক্যাপ (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দলটি নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ)। এই মার্কেটে কেবল দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড
- নিয়মিত সময়ের কোন পিরিয়ডটি গোলে বেশি উৎপাদনশীল ছিল।
- শেষ গোলকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল শেষ গোল করবে।
- ম্যাচ ফলাফল এবং মোট
- নিয়মিত সময়ের ফলাফল এবং নিয়মিত সময়ে করা মোট গোলের সংখ্যা একসাথে একই বাজিতে ধরুন।
- বিজোড়/জোড় গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) মোট গোলের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে মোট গোলের সংখ্যা।
- মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) মোট গোলের সংখ্যা।
- কোনো একটি দল এক, দুই, তিন বা তার বেশি ব্যবধানে ফুল টাইম জিতবে অথবা ড্র হবে তার ওপর বাজি ধরুন।
- হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের বিজয়ী কে হবে।
- সঠিক ফ্রেম স্কোর (11 ফ্রেমের সেরা)
- ম্যাচের সঠিক স্কোরের ওপর বাজি ধরুন।
- সঠিক স্কোর (5 ফ্রেমের সেরা)
- সঠিক স্কোর (7 ফ্রেমের সেরা)
- সঠিক ফ্রেম স্কোর (9 ফ্রেমের সেরা)
- 1ম ফ্রেম - বিজয়ী
- ফ্রেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ফ্রেমে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- মোট ফ্রেম
- ম্যাচে মোট ফ্রেমের সংখ্যা।
- কে বাকি ম্যাচ জিতবে {Z}
- বর্তমান ফ্রেম থেকে কে বাকি ম্যাচ জিতবে তার ওপর বাজি ধরুন। (লাইভ মার্কেট)
- {X} ফ্রেম - বিজয়ী

- সঠিক স্কোর সুকার
- {X} ফ্রেমের পর নেতা
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় {Y} বল পট করবে
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট বলটি পট করবে।
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় শেষ বল পট করবে
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোন খেলোয়াড় শেষ বলটি পট করবে।
- {X} ফ্রেম - 30-এর দৌড়
- দৌড় - নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোন খেলোয়াড় প্রথমে 30 পয়েন্ট অর্জন করবে।
- {X} ফ্রেম - সর্বোচ্চ ব্রেক সহ খেলোয়াড়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে যে খেলোয়াড়ের সর্বোচ্চ ব্রেক থাকবে তার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেম শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- {X} ফ্রেমের দৌড়
- দৌড় - ম্যাচে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক ফ্রেম জিতবে।
- {X} ফ্রেম - প্রথম রঙ পট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোন বলটি প্রথমে পট করা হবে। (হলুদ, সবুজ, বাদামী, কালো, নীল, গোলাপী)
- {X} ফ্রেম - শেষ পয়েন্ট স্কোর
- নির্দিষ্ট ফ্রেমে যে নির্দিষ্ট রঙের বল দ্বারা শেষ পয়েন্ট অর্জিত হবে তার ওপর বাজি ধরুন। (হলুদ, সবুজ, বাদামী, কালো, নীল, গোলাপী, লাল অথবা ফাউল)
- {X} ফ্রেম - বিজোড়/জোড় পয়েন্ট সংখ্যা
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে মোট পয়েন্টের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- {X} ফ্রেম - কোনো ফাউল হবে কি
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোনো ফাউল হবে কি না তার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} - ফ্রেম - 50+ ব্রেক সহ যেকোনো খেলোয়াড়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে যেকোনো খেলোয়াড়ের 50+ ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় 1 50+ ব্রেক সহ
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে খেলোয়াড় 1-এর 50+ পয়েন্টে ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় 2 50+ ব্রেক সহ
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে খেলোয়াড় 2-এর 50+ পয়েন্টে ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - 100+ ব্রেক সহ যেকোনো খেলোয়াড়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে যেকোনো খেলোয়াড়ের 100+ ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় 1 100+ ব্রেক সহ
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে খেলোয়াড় 1-এর 100+ পয়েন্টে ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - খেলোয়াড় 2 100+ ব্রেক সহ
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে খেলোয়াড় 2-এর 100+ পয়েন্টে ব্রেক হওয়ার ওপর বাজি ধরুন।
- {X} ফ্রেম - সর্বোচ্চ ব্রেক

- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে উভয় খেলোয়াড়ের মধ্যে ব্রেকে সর্বোচ্চ পয়েন্টের পরিমাণ।
- {X} ফ্রেম - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচ নির্ধারক ফ্রেমে যাবে
- ফ্রেমে স্কোর সমান এবং বিজয়ী নির্ধারিত হবে শেষ ফ্রেম দ্বারা। (ম্যাচের আগে ফ্রেমের সংখ্যা নির্ধারিত থাকে। সর্বোচ্চ মোট ফ্রেমের সংখ্যা সর্বদা বিজোড়। যে খেলোয়াড় প্রথমে সংখ্যাগরিষ্ঠ ফ্রেম জিতবে, সে ম্যাচ জিতবে)
- বিজোড়/জোড় ফ্রেম সংখ্যা
- ম্যাচে মোট ফ্রেমের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে। (0 পরিমাণ জোড় হিসেবে বিবেচিত)
- {X} ফ্রেমের পর সঠিক স্কোর
- নির্দিষ্ট সংখ্যক ফ্রেমের পর ম্যাচের সঠিক ফলাফলের ওপর বাজি ধরুন।
- ফ্রেম {X} থেকে {Y} - {Z} ধারাবাহিক ফ্রেম বিজয়ী
- এক নির্দিষ্ট ফ্রেম থেকে অন্য নির্দিষ্ট ফ্রেম পর্যন্ত নির্দিষ্ট ধারাবাহিক সংখ্যক ফ্রেমের বিজয়ীর ওপর বাজি ধরুন। উদাহরণস্বরূপ, ফ্রেম 2 থেকে 5 পর্যন্ত ধারাবাহিক ফ্রেমের বিজয়ী।
- 1ম ফ্রেম - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের প্রথম ফ্রেম শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 1ম ফ্রেম - মোট
- ম্যাচের প্রথম ফ্রেমে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 1ম পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 2য় পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 3য় পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 4র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 5র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 6র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 7র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 8র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 9র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 10র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- 11র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে
- ম্যাচের ফলাফল হবে কোনো একটি খেলোয়াড়ের জয় বা ড্র।
- বিজয়ী
- কোন কুস্তিগীর ম্যাচ জিতবে তার ওপর বাজি ধরুন।
- 1ম সেট - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের প্রথম সেটের সঠিক স্কোর।
- 1ম সেট - টাইব্রেক হবে কি
- ম্যাচের প্রথম সেটে টাইব্রেক হবে কি। টাইব্রেক শেষ হয় যখন একজন খেলোয়াড় সাত পয়েন্টে পৌঁছায়, শর্ত থাকে যে সে তার প্রতিপক্ষের চেয়ে দুই পয়েন্টে এগিয়ে থাকে। টাইব্রেকে স্কোর 6-6-এ পৌঁছালে, টাইব্রেক

জিততে খেলোয়াড়ের দুই পয়েন্টের সুবিধা থাকতে হবে।

- 1ম সেট বিজয়ী
- ম্যাচের প্রথম সেটের বিজয়ী।
- 2য় সেট - বিজয়ী
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটের বিজয়ী।
- যেকোনো সেট শূন্য 6:0 বা 0:6-এ
- সঠিক স্কোর (3 সেটের সেরা)
- সেট অনুযায়ী ম্যাচের সঠিক স্কোর।
- সঠিক স্কোর (5 সেটের সেরা)
- ডাবল ফলাফল (1ম সেট/ম্যাচ)
- ডাবল চান্স - কোন খেলোয়াড় প্রথম সেট জিতবে একইসাথে তাদের মধ্যে কে ম্যাচ জিতবে।
- খেলোয়াড় 1 একটি সেট জিতবে
- খেলোয়াড় এক ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট জিতবে।
- খেলোয়াড় 2 একটি সেট জিতবে
- খেলোয়াড় দুই ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট জিতবে।
- সেট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় সেটে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- টাইব্রেক হবে কি
- ম্যাচ চলাকালীন টাইব্রেক হবে কি। টাইব্রেক শেষ হয় যখন একজন খেলোয়াড় সাত পয়েন্টে পৌঁছায়, শর্ত থাকে যে সে তার প্রতিপক্ষের চেয়ে দুই পয়েন্টে এগিয়ে থাকে। টাইব্রেকে স্কোর 6-6-এ পৌঁছালে, টাইব্রেক জিততে খেলোয়াড়ের দুই পয়েন্টের সুবিধা থাকতে হবে।
- সঠিক সেট (3-এর সেরা)
- ম্যাচে কত সেট খেলা হবে। মহিলাদের প্রতিযোগিতায় এটি 2 বা 3। পুরুষদের 3 থেকে 5।
- সঠিক সেট (5-এর সেরা)
- ম্যাচের বিজয়ী। (খেলোয়াড় 1 বা খেলোয়াড় 2)
- {X} সেট - বিজয়ী
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে কোন খেলোয়াড় জিতবে।
- {X} সেট - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের সঠিক স্কোরের ওপর বাজি ধরুন।
- নির্দিষ্ট সেটে ডিউস (40 - 40) হবে কি।
- {X} সেট - টাইব্রেক হবে কি
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট চলাকালীন টাইব্রেক হবে কি। টাইব্রেক শেষ হয় যখন একজন খেলোয়াড় সাত পয়েন্টে পৌঁছায়, শর্ত থাকে যে সে তার প্রতিপক্ষের চেয়ে দুই পয়েন্টে এগিয়ে থাকে। টাইব্রেকে স্কোর 6-6-এ পৌঁছালে, টাইব্রেক জিততে খেলোয়াড়ের দুই পয়েন্টের সুবিধা থাকতে হবে।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে সঠিক পয়েন্ট।
- বিজয়ী এবং মোট

- সর্বোচ্চ স্কোরিং সেট
- ম্যাচ চলাকালীন কোন সেটটি সবচেয়ে বেশি স্কোরিং হবে।
- মোট টাই-ব্রেক
- ম্যাচ চলাকালীন মোট টাই-ব্রেকের সংখ্যা।
- মোট সেট
- ম্যাচ চলাকালীন খেলা মোট সেটের সংখ্যা।
- প্রথম পয়েন্ট জয়
- ম্যাচে কোন খেলোয়াড় প্রথম পয়েন্ট জিতবে।
- 1ম সেটে টাই-ব্রেক
- ম্যাচের প্রথম সেটে টাই-ব্রেক হবে কি।
- ম্যাচ চলাকালীন বেশি ব্রেক করতে
- ম্যাচ চলাকালীন কোন খেলোয়াড় বেশি ব্রেক করবে তার ওপর বাজি ধরুন।
- ম্যাচে মোট ব্রেক
- ম্যাচ চলাকালীন মোট ব্রেকের সংখ্যা।
- 1ম সেটে মোট ব্রেক
- ম্যাচের প্রথম সেট চলাকালীন মোট ব্রেকের সংখ্যা।
- 1ম সেটে প্রথম ব্রেক
- ম্যাচের প্রথম সেট চলাকালীন কোন খেলোয়াড় প্রথম ব্রেক করবে।
- 1ম সেট - মোট সেট পয়েন্ট
- ম্যাচের প্রথম সেটে মোট সেট পয়েন্টের পরিমাণ।
- প্রথম এস
- কোন খেলোয়াড় প্রথম এস পয়েন্ট নেবে।
- এস হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় এসে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- মোট এস সংখ্যা
- ম্যাচ চলাকালীন মোট এসের সংখ্যা।
- খেলোয়াড় 1 মোট এস
- খেলোয়াড় একের ম্যাচে মোট এসের সংখ্যা।
- খেলোয়াড় 2 মোট এস
- খেলোয়াড় দুইয়ের ম্যাচে মোট এসের সংখ্যা।
- 1ম সেট - মোট এস
- ম্যাচের প্রথম সেট চলাকালীন মোট এসের সংখ্যা।
- প্রথম ডাবল ফল্ট
- ম্যাচে কোন খেলোয়াড় ডাবল ফল্ট করবে।
- ডাবল ফল্ট হ্যান্ডিক্যাপ

- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ডাবল ফল্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে (দ্বিতীয় সার্ভে ফল্ট করা। সার্ভার পয়েন্ট হারায়)। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার ওপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয় - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- ডাবল ফল্ট মোট
- ম্যাচ চলাকালীন মোট ডাবল ফল্টের সংখ্যা (দ্বিতীয় সার্ভে ফল্ট করা। সার্ভার পয়েন্ট হারায়)
- খেলোয়াড় 1 ডাবল ফল্ট মোট
- খেলোয়াড় 1-এর ম্যাচ চলাকালীন মোট ডাবল ফল্টের সংখ্যা (দ্বিতীয় সার্ভে ফল্ট করা। সার্ভার পয়েন্ট হারায়)।
- খেলোয়াড় 2 ডাবল ফল্ট মোট
- খেলোয়াড় 2-এর ম্যাচ চলাকালীন মোট ডাবল ফল্টের সংখ্যা (দ্বিতীয় সার্ভে ফল্ট করা। সার্ভার পয়েন্ট হারায়)।
- 1ম সেট - মোট ডাবল ফল্ট
- ম্যাচের প্রথম সেটে মোট ডাবল ফল্টের সংখ্যা।
- 1ম সেট - ডাবল ফল্ট
- ম্যাচ সেটে ডাবল ফল্ট হবে কি।
- মোট ম্যাচ পয়েন্ট
- ম্যাচে মোট ম্যাচ পয়েন্টের সংখ্যা (টেনিসে এমন পরিস্থিতি যখন পরবর্তী পয়েন্ট জয়ী ব্যক্তি ম্যাচ জিতবে)।
- খেলোয়াড় 1 - 1ম সার্ভ %
- খেলোয়াড় 1-এর ম্যাচ চলাকালীন সফল প্রথম সার্ভের শতাংশ নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি বা কম।
- খেলোয়াড় 2 - 1ম সার্ভ %
- খেলোয়াড় 2-এর ম্যাচ চলাকালীন সফল প্রথম সার্ভের শতাংশ নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি বা কম।
- খেলোয়াড় 1 - 1ম সার্ভে জয়ের %
- খেলোয়াড় 1-এর ম্যাচ চলাকালীন প্রথম সার্ভে জয়ের শতাংশ নির্দিষ্ট পরিমাণের কম বা বেশি।
- খেলোয়াড় 2 - 1ম সার্ভে জয়ের %
- ম্যাচ চলাকালীন খেলোয়াড় 2-এর প্রথম সার্ভে জয়ের শতাংশ একটি নির্দিষ্ট পরিমাণের নিচে বা উপরে থাকবে।
- 1ম সেট কতক্ষণ স্থায়ী হবে (মিন.)
- প্রথম সেট কত মিনিট স্থায়ী হবে।
- ম্যাচ কতক্ষণ স্থায়ী হবে (মিন.)
- ম্যাচ কত মিনিট স্থায়ী হবে।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং সেট মোট
- সর্বনিম্ন স্কোরিং সেট মোট
- 1ম সেট হারিয়ে ম্যাচ জয়
- নির্দিষ্ট খেলোয়াড় প্রথম সেট হারবে এবং ম্যাচ জিতবে।
- খেলোয়াড় 1 জয় এবং মোট অধীন
- খেলোয়াড় 2 জয় এবং মোট অধীন
- খেলোয়াড় 1 জয় এবং মোট উপর
- খেলোয়াড় 2 জয় এবং মোট উপর
- ম্যাচ একটি এইস দ্বারা জিতবে
- ম্যাচটি একটি এইস দ্বারা জিতলে বাজি ধরুন।

- 1ম সেট - খেলোয়াড় 1 মোট এইস
- ম্যাচের প্রথম সেটে খেলোয়াড় 1-এর মোট এইসের পরিমাণ।
- 1ম সেট - খেলোয়াড় 2 মোট এইস
- ম্যাচের প্রথম সেটে খেলোয়াড় 2-এর মোট এইসের পরিমাণ।
- প্রথম সেটের বিজয়ী।
- দ্বিতীয় সেটের বিজয়ী।
- 3য় সেট - বিজয়ী
- তৃতীয় সেটের বিজয়ী।
- 4র্থ সেট - বিজয়ী
- চতুর্থ সেটের বিজয়ী।
- 5র্থ সেট - বিজয়ী
- পঞ্চম সেটের বিজয়ী।
- সর্বাধিক এইস
- ম্যাচ চলাকালীন এইসের ফলাফল। হয় প্রথম বা দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে অথবা ড্র হবে।
- 1ম সেট - সর্বাধিক এইস
- ম্যাচের প্রথম সেটে এইসের ফলাফল। হয় প্রথম বা দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে অথবা ড্র হবে।
- 1ম সেট - এইস হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের প্রথম সেটে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জিতবে, খেলোয়াড় 2 জিতবে।
- সর্বাধিক ডাবল ফল্ট
- ম্যাচ চলাকালীন ডাবল ফল্টের ফলাফল। হয় প্রথম বা দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে অথবা ড্র হবে।
- 1ম সেট - সর্বাধিক ডাবল ফল্ট
- ম্যাচের প্রথম সেটে ডাবল ফল্টের ফলাফল। হয় প্রথম বা দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে অথবা ড্র হবে।
- 1ম সেট - ডাবল ফল্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের প্রথম সেটে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জিতবে, খেলোয়াড় 2 জিতবে।
- 2য় সেট - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটের সঠিক স্কোর।
- 3য় সেট - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের তৃতীয় সেটের সঠিক স্কোর।
- 4র্থ সেট - সঠিক স্কোর
- চতুর্থ সেটের সঠিক স্কোর।
- 5র্থ সেট - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের পঞ্চম সেটের সঠিক স্কোর।
- 4র্থ সেটে {Z} পর্যন্ত রেস
- 5র্থ সেটে {Z} পর্যন্ত রেস
- খেলোয়াড় 1 ঠিক 1 সেট জিতবে

- খেলোয়াড় এক ম্যাচে ঠিক একটি সেট জিতবে।
- খেলোয়াড় 2 ঠিক 1 সেট জিতবে
- খেলোয়াড় দুই ম্যাচে ঠিক একটি সেট জিতবে।
- খেলোয়াড় 1 ঠিক 2 সেট জিতবে
- খেলোয়াড় এক ম্যাচে ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- খেলোয়াড় 2 ঠিক 2 সেট জিতবে
- খেলোয়াড় দুই ম্যাচে ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- ম্যাচ চলাকালীন খেলা সেটের মোট পরিমাণ।
- খেলোয়াড় 1 ঠিক 2 সেট জিতবে
- খেলোয়াড় এক ম্যাচে ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- খেলোয়াড় 2 ঠিক 2 সেট জিতবে
- খেলোয়াড় দুই ম্যাচে ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- 1মার্ধ – জোড়/বিজোড় পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- 1মার্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ ট্রাইতে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 1মার্ধ - ডাবল চান্স ট্রাই
- 1মার্ধ - ড্র নো বেট ট্রাই
- 1মার্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই (1X2)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ ট্রাইতে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, ড্র, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- 1মার্ধ - সর্বাধিক ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে ট্রাইয়ের ফলাফল (ট্রাইয়ের পরিমাণ)। হয় দলগুলোর একটি জিতবে অথবা ড্র হবে।
- 1মার্ধ - ট্রাই জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1মার্ধ - মোট ট্রাই

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- 1মার্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- 1মার্ধ - হোম দল মোট ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় ট্রাইতে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- ডাবল চান্স ট্রাই
- ড্র নো বেট ট্রাই
- প্রথম স্কোরিং প্লে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথম বা দ্বিতীয় দল কর্তৃক প্রথম স্কোরিং প্লে কী হবে - ট্রাই, পেনাল্টি বা ড্রপ গোল।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ (রেঞ্জে গণনা করা হয়)।
- 1মার্ধ - মোট মার্জিন
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে দলগুলোর পয়েন্টের পরিমাণের মোট রেঞ্জ।
- নির্দিষ্ট মার্জিনে বা ড্রতে ফুল টাইম প্রথমার্ধে দলগুলোর যেকোনো একটি জিতলে বাজি ধরুন।
- হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই (1X2)
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় ট্রাইয়ের সংখ্যায় নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, ড্র, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- ম্যাচের ফলাফল ও মোট পয়েন্ট
- নিয়মিত সময়ের ফলাফল এবং স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- সর্বাধিক ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে ট্রাইয়ের ফলাফল (ট্রাইয়ের পরিমাণ)। হয় দলগুলোর একটি জিতবে অথবা ড্র হবে।
- মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- জোড়/বিজোড় ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- মোট মার্জিন
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ (রেঞ্জ দ্বারা গণনা করা হয়)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণের রেঞ্জ।
- মোট ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- অ্যাওয়ে দল মোট ট্রাই
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- হোম দল মোট ট্রাই

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- নির্দিষ্ট মার্জিনে বা ড্রতে ফুল টাইমে দলগুলোর যেকোনো একটি জিতলে বাজি ধরুন।
- নির্দিষ্ট মার্জিনে বা ড্রতে ফুল টাইমে দলগুলোর যেকোনো একটি জিতলে বাজি ধরুন।
- রেঞ্জে মোট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ (রেঞ্জে গণনা করা হয়)।
- বাকি ম্যাচে কোন দল জিতবে {Z}
- 1মার্ধ - বাকি অর্ধ {Z}
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1মার্ধ - জয়ের মার্জিন
- নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণের উপর বাজি ধরুন।
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময় ট্রাইতে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, ড্র, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ ট্রাইতে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা ট্রাইয়ের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 পরিমাণ জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1মার্ধ - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- পরবর্তী {X} স্কোরিং প্লে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম বা অ্যাওয়ে দল কর্তৃক পরবর্তী স্কোরিং প্লে কী হবে - ট্রাই, পেনাল্টি বা ড্রপ গোল।
- {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- মোট রেঞ্জ পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে স্কোর করা গোলের মোট পরিমাণ (রেঞ্জ দ্বারা গণনা করা হয়)।
- 1মার্ধ - মোট রেঞ্জ পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধ নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জিতবে, অ্যাওয়ে দল জিতবে)।
- {X} স্কোরিং প্লে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম বা অ্যাওয়ে দল কর্তৃক নির্দিষ্ট স্কোরিং প্লে কী হবে - ট্রাই, পেনাল্টি বা ড্রপ গোল।
- কোয়ালিফাই করতে

- কোন দল প্লে-অফ বা গ্রুপ পর্বের পরবর্তী রাউন্ডে যাবে?
- ফাইনালের বিজয়ী
- কাপ প্রতিযোগিতার ফাইনাল কোন দল জিতবে, নিয়মিত সময়, অতিরিক্ত সময়, পেনাল্টি শুটআউট যাই হোক না কেন।
- 3য় স্থানের বিজয়ী
- কাপ প্রতিযোগিতার যে ম্যাচটি 3য় স্থানের বিজয়ী নির্ধারণ করে তা কোন দল জিতবে, নিয়মিত সময়, অতিরিক্ত সময় বা পেনাল্টি শুটআউট যাই হোক না কেন।
- অতিরিক্ত সময় - ফলাফল
- ম্যাচের অতিরিক্ত সময়ের ফলাফল। (হয় দলগুলোর একটি জিতবে অথবা ড্র হবে)
- 1ম সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের প্রথম সেটে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।
- 1ম সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের প্রথম সেটে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1ম সেট X পর্যন্ত রেস
- রেস - কোন দল প্রথম সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- 1ম সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের প্রথম সেটে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- কোন দল ম্যাচের বিজয়ী হবে।
- 4র্থ সেট খেলা হয়েছে
- ম্যাচে চতুর্থ সেট খেলা হবে কি?
- 5র্থ সেট খেলা হয়েছে
- ম্যাচে পঞ্চম সেট খেলা হবে কি?
- সেটে ম্যাচের সঠিক স্কোর।
- হ্যান্ডিক্যাপ পয়েন্ট
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচটিতে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।
- কত সেট টাই-ব্রেক দিয়ে শেষ হবে
- ম্যাচ চলাকালীন উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- ম্যাচে সেটের সঠিক পরিমাণ।
- ম্যাচের পঞ্চম সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচের চতুর্থ সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচের তৃতীয় সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের বিজয়ী।
- 2য় সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।

- 3য় সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের 3য় সেটে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।
- 4র্থ সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের 4র্থ সেটে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।
- 5র্থ সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল ম্যাচের 5র্থ সেটে পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই বাজারে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জিতবে, দল 2 জিতবে।
- কোন দল {X} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস জিতবে, প্রথম সেট
- কোন দল {X} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস জিতবে, দ্বিতীয় সেট
- রেস - কোন দল দ্বিতীয় সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- কোন দল {X} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস জিতবে, তৃতীয় সেট
- রেস - কোন দল তৃতীয় সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- কোন দল {X} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস জিতবে, চতুর্থ সেট
- রেস - কোন দল চতুর্থ সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- কোন দল {X} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস জিতবে, পঞ্চম সেট
- রেস - কোন দল পঞ্চম সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- কে {X}তম পয়েন্ট প্রথম সেটে স্কোর করবে
- দলগুলোর মধ্যে কোনটি ম্যাচের প্রথম সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- কে {X}তম পয়েন্ট দ্বিতীয় সেটে স্কোর করবে
- দলগুলোর মধ্যে কোনটি ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- কে {X}তম পয়েন্ট তৃতীয় সেটে স্কোর করবে
- দলগুলোর মধ্যে কোনটি ম্যাচের তৃতীয় সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- কে {X}তম পয়েন্ট চতুর্থ সেটে স্কোর করবে
- দলগুলোর মধ্যে কোনটি ম্যাচের চতুর্থ সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- কে {X}তম পয়েন্ট পঞ্চম সেটে স্কোর করবে
- দলগুলোর মধ্যে কোনটি ম্যাচের পঞ্চম সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- ম্যাচে সেটের সঠিক সংখ্যা।
- 2য় সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- 3য় সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের তৃতীয় সেটে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- 4র্থ সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের চতুর্থ সেটে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।
- 5র্থ সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের পঞ্চম সেটে উভয় দল কর্তৃক স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ।

- 2য় সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে স্কোর করা পয়েন্টের মোট পরিমাণ হয় জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- 3য় সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের তৃতীয় সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- 4তম সেট - মোট পয়েন্ট বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের চতুর্থ সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- 5তম সেট - মোট পয়েন্ট বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের পঞ্চম সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচ চলাকালীন প্রথম দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচ চলাকালীন দ্বিতীয় দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচে মোট পয়েন্টের পরিমাণ বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচে মোট সেটের সংখ্যা।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল সেটে নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জয়ী, দল 2 জয়ী।
- কোন দল ম্যাচের প্রথম সেট জিতবে, একই সাথে তাদের মধ্যে কে ম্যাচ জিতবে।
- ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফল। (খেলোয়াড়দের একজন জয়ী অথবা ড্র)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে নিয়মিত সময়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী)।
- কোন দল পুরো ম্যাচ জিতবে।
- ম্যাচে (নিয়মিত সময়) স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ বিজোড় বা জোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচে কে {X} পয়েন্ট স্কোর করবে? (অতিরিক্ত সময় সহ)
- ম্যাচ বিজয়ী (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)।
- নিয়মিত ইনিংসের পর ম্যাচের ফলাফল। (দলগুলোর একজন জয়ী অথবা ড্র)
- ম্যাচ বিজয়ী এবং মোট (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচ বিজয়ী এবং মোট রান (পয়েন্ট) একসাথে একই সময়ে। (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- বিজোড়/জোড় রান (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ) মোট পয়েন্ট (রান) বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- অতিরিক্ত ইনিংস হবে কি
- ম্যাচে অতিরিক্ত ইনিংস হবে কিনা বাজি ধরুন।
- হ্যান্ডিক্যাপ (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- মোট (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচে মোট রান (পয়েন্ট) (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)

- মোট
- ম্যাচে মোট রান (পয়েন্ট)।
- অ্যাওয়ে দলের মোট (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- অ্যাওয়ে দল দ্বারা প্রাপ্ত ম্যাচে মোট রান (পয়েন্ট) (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- হোম দলের মোট (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- হোম দল দ্বারা প্রাপ্ত ম্যাচে মোট রান (পয়েন্ট) (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- দলগুলোর যেকোনো একটি ম্যাচ (নিয়মিত ইনিংস) এক, দুই, তিন প্লাস মার্জিন (ইনিংসে) অথবা ড্র সহ জিতবে কিনা বাজি ধরুন।
- চূড়ান্ত ফলাফল
- বাকি ম্যাচ {Z} কোন দল জিতবে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- কোন দল ইনিংসের জন্য সর্বোচ্চ স্কোর পায়
- সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংস সহ দলের উপর বাজি ধরুন। (প্রথম নয় ইনিংস)
- সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংসে সঠিক রান
- সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংসে সঠিক রানের পরিমাণ। (প্রথম নয় ইনিংসে)
- জয়ের মার্জিন (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- দলগুলোর যেকোনো একটি ম্যাচ (অতিরিক্ত ইনিংস সহ) এক, দুই, তিন প্লাস মার্জিন (ইনিংসে) অথবা ড্র সহ জিতবে কিনা বাজি ধরুন।
- পরবর্তী {Z} রান কে স্কোর করে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচ চলাকালীন (অতিরিক্ত ইনিংস সহ) নির্দিষ্ট রান ধারাবাহিকভাবে কোন দল স্কোর করবে।
- {Z} রানের দৌড় (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- দৌড় - কোন দল নির্দিষ্ট পরিমাণ রান আগে পাবে অথবা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী রান করবে। (সব ম্যাচ চলাকালীন, অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- হোম দল 9তম ইনিংসে ব্যাট করবে
- হোম দল কি 9তম ইনিংসে ব্যাট করবে?
- ম্যাচ ফলাফল এবং মোট (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচের ফলাফল এবং মোট রান (পয়েন্ট) একসাথে একই সময়ে। (সব অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- 1 থেকে 5তম টপ ইনিংস - ফলাফল
- ম্যাচের প্রথম চার এবং পঞ্চম ইনিংসের প্রথমার্ধ (টপ)-এ ফলাফল। (দলগুলোর একজন জয়ী অথবা ড্র)
- 1 থেকে 5তম টপ ইনিংস - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল প্রথম চার ইনিংস এবং পঞ্চম ইনিংসের অর্ধ-ইনিংস (টপ) (প্রথম 9 অর্ধ ইনিংস) নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- 1 থেকে 5তম টপ ইনিংস - মোট
- প্রথম চার ইনিংস এবং পঞ্চম ইনিংসের প্রথমার্ধ (টপ) (প্রথম 9 অর্ধ ইনিংস) চলাকালীন মোট রান (পয়েন্ট)।
- 1 থেকে 5 ইনিংস - ফলাফল
- ম্যাচের প্রথম পাঁচ ইনিংসে ফলাফল। (দলগুলোর একজন জয়ী অথবা ড্র)
- 1 থেকে 5 ইনিংস - হ্যান্ডিক্যাপ

- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল প্রথম পাঁচ ইনিংসে নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- 1 থেকে 5 ইনিংস - মোট
- ম্যাচের প্রথম পাঁচ ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 1 থেকে 5 ইনিংস - হোম দলের মোট
- ম্যাচের প্রথম পাঁচ ইনিংসে হোম দল দ্বারা করা মোট রান (পয়েন্ট)।
- 1 থেকে 5 ইনিংস - অ্যাওয়ে দলের মোট
- ম্যাচের প্রথম পাঁচ ইনিংসে অ্যাওয়ে দল দ্বারা করা মোট রান (পয়েন্ট)।
- {X} ইনিংস - ফলাফল
- নির্দিষ্ট ইনিংসে ম্যাচের ফলাফল। (দলগুলোর একজন জয়ী অথবা ড্র)
- 1তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের প্রথম ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 2তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের দ্বিতীয় ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 3তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের তৃতীয় ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 4তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের চতুর্থ ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 5তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের পঞ্চম ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 6তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের ষষ্ঠ ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 7তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের সপ্তম ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 8তম ইনিংস - মোট
- ম্যাচের অষ্টম ইনিংসে মোট রান (পয়েন্ট)।
- 1 থেকে 5তম টপ ইনিংস - হোম দলের মোট
- প্রথম চার ইনিংস এবং পঞ্চম ইনিংসের প্রথমার্ধ (টপ) (প্রথম 9 অর্ধ ইনিংস) চলাকালীন হোম দল দ্বারা করা মোট রান (পয়েন্ট)।
- 1 থেকে 5তম টপ ইনিংস - অ্যাওয়ে দলের মোট
- প্রথম চার ইনিংস এবং পঞ্চম ইনিংসের প্রথমার্ধ (টপ) (প্রথম 9 অর্ধ ইনিংস) চলাকালীন অ্যাওয়ে দল দ্বারা করা মোট রান (পয়েন্ট)।
- হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)। এই মার্কেটে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, ড্র, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।
- কোন দল বেশি ইনিংস জিতবে

- অন্য দলের চেয়ে বেশি ইনিংস জিতবে এমন দলের উপর বাজি ধরুন। এটি হয় দল 1 অথবা দল 2। (সব অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- রান পরিসীমা (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ম্যাচে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ) রানের পরিমাণ নির্দিষ্ট পরিসরে গণনা করা হয়।
- মোট (ওভার-সঠিক-আন্ডার) (অতিরিক্ত ইনিংস সহ)
- ওভার-সঠিক-আন্ডার ফরম্যাটে মোট রান (পয়েন্ট) একটি মার্কেটে একত্রিত।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংস
- নিয়মিত 9 ইনিংসে সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংসের উপর বাজি ধরুন। এটি হয় তাদের একটি অথবা সব সমান।
- {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংসের মোট রান
- একটি নির্দিষ্ট ইনিংস থেকে অন্যটি পর্যন্ত মোট রান (পয়েন্ট)।
- {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংসের জন্য হোম দলের মোট রান
- {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংসের জন্য অ্যাওয়ে দলের মোট রান
- 1ম অর্ধ - কার্ড পয়েন্ট পরিসীমা
- 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দলের সঠিক কর্নার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল দ্বারা পরিচালিত সঠিক কর্নার সংখ্যা। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দলের লাল কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি অ্যাওয়ে দলের খেলোয়াড়কে লাল কার্ড দেখিয়ে বহিষ্কার করে কিনা বাজি ধরুন। (বেঞ্চ খেলোয়াড়ের কার্ড গণনা করা হয় না)
- 1ম অর্ধ - উভয় দল স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে উভয় দল স্কোর করবে।
- 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট
- অ্যাওয়ে দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোনো গোল হজম করবে না।
- 1ম অর্ধ - হোম দল ক্লিন শিট
- হোম দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোনো গোল হজম করবে না।
- 1ম অর্ধ - কর্নার হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল কর্নারের ফলাফলে নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধ শেষ করবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - সর্বাধিক কর্নার
- নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধের কর্নার ফলাফল। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - কর্নার বিজোড়/জোড়

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে প্রদত্ত মোট কর্নার সংখ্যা বিজোড় বা জোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - কর্নার পরিসীমা
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে পরিচালিত সঠিক কর্নার সংখ্যা - পরিসীমা দ্বারা গণনা করা হয়। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - সঠিক স্কোর
- অন্য যেকোনো স্কোর সহ ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধের সঠিক স্কোরের উপর বাজি ধরুন।
- 1ম অর্ধ - ডাবল চান্স এবং উভয় দল স্কোর করবে
- 1ম অর্ধ - সঠিক কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি উভয় দলকে দেখানো সঠিক হলুদ এবং লাল কার্ডের সংখ্যা। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- 1ম অর্ধ – সঠিক গোল
- প্রথমার্ধে সঠিক গোলের সংখ্যা
- 1ম অর্ধ - প্রথম কর্নার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল প্রথম কর্নার পরিচালনা করে তার উপর বাজি ধরুন। লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - প্রথম কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল প্রথম কার্ড (হলুদ বা লাল) পায় তার উপর বাজি ধরুন।
- 1ম অর্ধ - প্রথম স্কোরকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল প্রথম গোল করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 1ম অর্ধ - হোম দলের সঠিক কর্নার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে হোম দল দ্বারা পরিচালিত সঠিক কর্নার সংখ্যা। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - হোম দলের লাল কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি হোম দলের খেলোয়াড়কে লাল কার্ড দেখিয়ে বহিষ্কার করে কিনা বাজি ধরুন। (বেঞ্চ খেলোয়াড়ের কার্ড গণনা করা হয় না)
- 1ম অর্ধ - শেষ কর্নার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কোন দল শেষ কর্নার পরিচালনা করে তার উপর বাজি ধরুন। লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- 1ম অর্ধ - সর্বাধিক কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে কার্ডের (হলুদ এবং লাল) ফলাফল। (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- 1ম অর্ধ - মাল্টিগোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা গোলের সংখ্যা।
- 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দলের সঠিক কার্ড

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি অ্যাওয়ে দলকে দেখানো মোট হলুদ এবং লাল কার্ডের সংখ্যা। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- 1ম অর্ধ - হোম দলের সঠিক কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি হোম দলকে দেখানো মোট হলুদ এবং লাল কার্ডের সংখ্যা। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- 1ম অর্ধ - বিজোড়/জোড় গোল
- 1ম অর্ধ - লাল কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে লাল কার্ড দেখানো হয় কিনা বাজি ধরুন। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না)
- 1ম অর্ধ - মোট কর্নার
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে পরিচালিত মোট কর্নার সংখ্যা। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তাহলে এটি মোট পরিমাণে গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশ করা হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- প্রথমার্ধে মোট গোল।
- 1ম অর্ধ - মোট কার্ড পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে হলুদ এবং লাল কার্ড (হলুদ কার্ড 10, লাল কার্ড 25) থেকে সঞ্চিত পয়েন্টের পরিমাণ। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান) (ম্যাচ চলাকালীন একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ 35 কার্ড পয়েন্ট পেতে পারে)
- 1ম অর্ধ - মোট কার্ড
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে রেফারি উভয় দলকে দেখানো মোট হলুদ এবং লাল কার্ডের সংখ্যা। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে হোম দল দ্বারা স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- 2ম অর্ধ - মোট
- 2ম অর্ধ - উভয় দল স্কোর করবে
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে উভয় দল স্কোর করবে কিনা বাজি ধরুন।
- 2ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট
- অ্যাওয়ে দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে কোনো গোল হজম করবে না।
- 2ম অর্ধ - হোম দল ক্লিন শিট
- হোম দল ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে কোনো গোল হজম করবে না।
- 2ম অর্ধ - সঠিক স্কোর
- কোম্পানি দ্বারা প্রস্তাবিত অন্য যেকোনো স্কোর সহ ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধের সঠিক স্কোরের উপর বাজি ধরুন।
- 2ম অর্ধ - ডাবল চান্স এবং উভয় দল স্কোর করবে
- 2ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল নির্ধারিত অগ্রাধিকার নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধ শেষ করবে। এই মার্কেটে তিনটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে (হোম দল জয়ী, ড্র, অ্যাওয়ে দল জয়ী)।

- 2য় অর্ধ - প্রথম স্কোরকারী দল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে কোন দল প্রথম গোল করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 2য় অর্ধ - ফলাফল এবং উভয় দল স্কোর করবে
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধের ফলাফল এবং দ্বিতীয়ার্ধে উভয় দল গোল করে কিনা তা একসাথে একই সময়ে বাজি ধরুন।
- 2য় অর্ধ - ফলাফল এবং মোট
- নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধের ফলাফল এবং দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা গোলের পরিমাণ একসাথে একই সময়ে বাজি ধরুন।
- 2য় অর্ধ - মাল্টিগোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা গোলের সংখ্যা।
- 2য় অর্ধ - বিজোড়/জোড় গোল
- 2য় অর্ধ - সঠিক গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে সঠিক গোলের সংখ্যা।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- 2য় অর্ধ - অ্যাওয়ে দলের মোট
- রেগুলার টাইমের দ্বিতীয়ার্ধে অ্যাওয়ে দলের মোট স্কোর করা গোলের সংখ্যা।
- 2য় অর্ধ - হোমটিম মোট
- রেগুলার টাইমের দ্বিতীয়ার্ধে হোম দলের মোট স্কোর করা গোলের সংখ্যা।
- কার্ড রেঞ্জ পয়েন্ট
- যেকোনো সময় গোলদাতা
- অ্যাওয়েটিম কোনো বাজি নেই
- অ্যাওয়েটিম কর্নার রেঞ্জ
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের করা কর্নারের সঠিক সংখ্যা - রেঞ্জে গণনা করা হয়। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- অ্যাওয়েটিম লাল কার্ড
- বাজি যদি অ্যাওয়ে দলের খেলোয়াড়কে রেফারি ম্যাচের রেগুলার টাইমে লাল কার্ড দিয়ে মাঠ থেকে বহিষ্কার করেন। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- অ্যাওয়েটিম উভয় অর্ধে গোল করবে
- বাজি যদি অ্যাওয়ে দল রেগুলার টাইমের উভয় অর্ধে গোল করে।
- অ্যাওয়েটিম উভয় অর্ধ জয়
- অ্যাওয়ে দল রেগুলার টাইমের উভয় অর্ধ জয় করে।
- অ্যাওয়েটিম যেকোনো অর্ধ জয়
- অ্যাওয়ে দল রেগুলার টাইমের দুই অর্ধের একটি জয় করে।
- অ্যাওয়েটিম শূন্য গোলে জয়
- অ্যাওয়ে দল ম্যাচের রেগুলার টাইমে জয়ী হবে এবং কোনো গোল খাবে না।
- উভয় অর্ধে গোল 1.5 এর বেশি

- উভয় অর্ধে গোল 1.5 এর কম
- মোট এবং উভয় দল গোল করবে
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণের উপর বাজি, শর্তসাপেক্ষে যদি উভয় দল একটি গোল করে।
- 1য় / 2য় অর্ধ উভয় দল গোল করবে
- উভয় দল রেগুলার টাইমের প্রথম এবং দ্বিতীয় উভয় অর্ধে গোল করবে।
- ক্লিন শিট অ্যাওয়েটিম
- অ্যাওয়ে দল ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোনো গোল খাবে না।
- ক্লিন শিট হোমটিম
- হোম দল ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোনো গোল খাবে না।
- কর্নার হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দল কর্নারের ফলাফলে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের রেগুলার টাইম শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল শুধুমাত্র দুটি সম্ভাবনার উপর অফার করে (হোম দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী)। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- সর্বাধিক কর্নার
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের কর্নারের ফলাফলের উপর বাজি। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- কর্নার বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে করা মোট কর্নারের সংখ্যা হয় বিজোড় বা জোড়। (0 কর্নার জোড় হিসাবে সংজ্ঞায়িত) (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- কর্নার রেঞ্জ
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে করা মোট কর্নারের সংখ্যা। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- সঠিক স্কোর (অন্যান্য সহ)
- রেগুলার টাইমে ম্যাচের সঠিক স্কোর
- ডাবল চান্স এবং 1য় অর্ধ উভয় দল গোল করবে
- ডাবল চান্স এবং 2য় অর্ধ উভয় দল গোল করবে
- ডাবল চান্স এবং উভয় দল গোল করবে
- ডাবল চান্স এবং মোট গোল
- সঠিক কার্ড
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে রেফারি দ্বারা প্রদত্ত কার্ডের (হলুদ এবং লাল) সঠিক পরিমাণ। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- প্রত্যাশিত মোট এবং শ্রেষ্ঠত্ব
- প্রত্যাশিত গোলের পরিমাণ এবং প্রতিপক্ষের উপর যেকোনো দলের শ্রেষ্ঠত্ব (রেগুলার টাইম)

- 00:00 - 09:59 মিনিট - ফলাফল
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের দশ মিনিটের পরে ফলাফল। (হয় দলগুলোর একটির জয় বা ড্র)
- প্রথম কর্নার
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল প্রথম কর্নার করে তার উপর বাজি। লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- প্রথম গোলের ব্যবধান
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে প্রথম গোল কোন 10 মিনিটের ব্যবধানে স্কোর করা হবে।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে প্রথম গোল কোন 15 মিনিটের ব্যবধানে স্কোর করা হবে।
- প্রথম গোলদাতা
- 1য় অর্ধ - ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে
- রেগুলার টাইমের প্রথমার্ধের ফলাফলের উপর বাজি, একই সাথে উভয় দলকে প্রথমার্ধে একটি গোল করতে হবে।
- রেগুলার টাইমের প্রথমার্ধের ফলাফল এবং স্কোর করা গোলের পরিমাণ
- প্রথম কার্ড
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল প্রথম কার্ড (হলুদ বা লাল) পায় তার উপর বাজি।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল প্রথমে গোল করবে তার উপর বাজি।
- অ্যাওয়েটিম সঠিক গোল 3+
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের করা সঠিক গোল।
- হোমটিম সঠিক গোল 3+
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হোম দলের করা সঠিক গোল।
- হাফটাইম/ফুলটাইম সঠিক স্কোর
- প্রথমার্ধের (রেগুলার টাইম) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমের সঠিক স্কোরের উপর বাজি। (সব একসাথে একযোগে)
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হোম দলের সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ।
- হোমটিম কোনো বাজি নেই
- হোমটিম কর্নার রেঞ্জ
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হোম দলের করা কর্নারের সঠিক সংখ্যা - রেঞ্জে গণনা করা হয়। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- হোমটিম লাল কার্ড
- বাজি যদি হোম দলের খেলোয়াড়কে রেফারি ম্যাচের রেগুলার টাইমে লাল কার্ড দিয়ে মাঠ থেকে বহিষ্কার করেন। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না)
- হোমটিম উভয় অর্ধে গোল করবে
- বাজি যদি হোম দল রেগুলার টাইমের উভয় অর্ধে গোল করে।
- হোমটিম উভয় অর্ধ জয়
- হোম দল রেগুলার টাইমের উভয় অর্ধ জয় করে।

- হোমটিম যেকোনো অর্ধ জয়
- হোম দল রেগুলার টাইমের দুই অর্ধের একটি জয় করে।
- হোমটিম শূন্য গোলে জয়
- হোম দল ম্যাচের রেগুলার টাইমে জয়ী হবে এবং কোনো গোল খাবে না।
- জয়ের পদ্ধতি: ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম বা দ্বিতীয়ার্ধ, ম্যাচের অতিরিক্ত সময়ের প্রথম বা দ্বিতীয়ার্ধ বা পেনাল্টি শুটআউট।
- শেষ কর্নার
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল শেষ কর্নার করে। (যদি কর্নার নির্দেশিত হয় এবং সময়ের অভাবে পরে খেলা না হয়, তবে তা মোট সংখ্যায় গণনা করা হয় না) লাইভ এবং প্রি-ম্যাচ অডসে কর্নার মিনিট নির্দেশিত হয় যখন এটি নেওয়া হয় - দেওয়া হয় না।
- শেষ গোলদাতা
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে যে খেলোয়াড় শেষ গোল করে তার উপর বাজি। আত্মঘাতী গোল গণনা করা হয় না।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল শেষ গোল করে।
- সর্বাধিক কার্ড
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের মোট কার্ডের (হলুদ এবং লাল) ফলাফলের উপর বাজি। (কোন দলের বেশি কার্ড আছে বা ড্র) (বেঞ্চ খেলোয়াড়ের কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- ম্যাচের ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের ফলাফলের উপর বাজি হয় দলগুলোর একটির জয় বা ড্র, শর্তসাপেক্ষে উভয় দল একটি গোল করে।
- ম্যাচের ফলাফল + মোট গোল
- ম্যাচের ফলাফল (হয় দলগুলোর একটির জয় বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমে স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণের উপর একই সাথে বাজি।
- প্রথম গোল এবং ম্যাচের ফলাফল
- মাল্টিগোল
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে স্কোর করা গোলের পরিমাণ।
- মাল্টিগোল অ্যাওয়েটিম
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের স্কোর করা গোলের পরিমাণ।
- মাল্টিগোল হোমটিম
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হোম দলের স্কোর করা গোলের পরিমাণ।
- মাল্টিস্কোর
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের সঠিক স্কোরের পরিমাণ।
- অ্যাওয়েটিম সঠিক কার্ড
- রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের নেওয়া কার্ডের (হলুদ এবং লাল) সঠিক পরিমাণের উপর বাজি। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- হোমটিম সঠিক কার্ড
- রেগুলার টাইমে হোম দলের নেওয়া কার্ডের (হলুদ এবং লাল) সঠিক পরিমাণের উপর বাজি। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)

- অ্যাওয়েটিম বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে দলের স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা হয় বিজোড় বা জোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- হোমটিম বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হোম দলের স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা হয় বিজোড় বা জোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসাবে গণনা করা হয়)
- অতিরিক্ত সময় এবং গোল
- বাজি যদি ম্যাচের রেগুলার টাইমের পরে অতিরিক্ত সময় থাকে এবং সেই সময়ে একটি গোল স্কোর করা হয়, সব একসাথে একযোগে।
- অতিরিক্ত সময় হবে কি
- পেনাল্টি শুটআউট হবে কি
- বাজি পেনাল্টি শুটআউট হবে কি না।
- লাল কার্ড
- বাজি যদি ম্যাচের রেগুলার টাইমে লাল কার্ড থাকে। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না)
- মোট কর্নার
- স্কোর করা মোট গোলের সঠিক পরিমাণ (রেগুলার টাইম)
- সঠিক গোল
- স্কোর করা গোলের সঠিক পরিমাণ (রেগুলার টাইম)
- মোট কার্ড পয়েন্ট
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হলুদ এবং লাল কার্ড দ্বারা গণনা করা বুকিং পয়েন্টের পরিমাণ (হলুদ কার্ড 10, লাল কার্ড 25)। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান) (ম্যাচের সময় একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ 35 কার্ড পয়েন্ট পেতে পারে)
- মোট কার্ড
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে রেফারি দ্বারা প্রদত্ত কার্ডের (হলুদ এবং লাল) মোট পরিমাণ। (বেঞ্চ কার্ড গণনা করা হয় না) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- অ্যাওয়েটিম মোট গোল
- হোমটিম মোট গোল
- কোন দল গোল করবে
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে কোন দল একটি গোল করবে?
- ম্যাচের বিজয়ী। এটি হয় ফাইটার 1 বা ফাইটার 2।
- বাউটের চূড়ান্ত ফলাফল। এটি ফাইটারদের একজনের জয় বা ড্র।
- বাউটে মোট রাউন্ডের সংখ্যা। যদি আত্মসমর্পণ বা নকআউটের কারণে লড়াই বন্ধ হয়, যে রাউন্ডে এটি ঘটেছে সেটি সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত বলে বিবেচিত হয়।
- ডাবল ফলাফল (রাউন্ড / ম্যাচ বিজয়ী)
- ম্যাচের প্রথম রাউন্ডের ফলাফল এবং ম্যাচের মোট বিজয়ীর উপর বাজি।
- দ্বিতীয় বক্সার কোন রাউন্ডে জয়ী হবে?
- প্রথম বক্সার কোন রাউন্ডে জয়ী হবে?

- দূরত্বের ভিতরে জয় প্রথম বক্সার
- দূরত্বের ভিতরে জয় দ্বিতীয় বক্সার
- উভয় ফাইটার নকডাউন হবে
- ম্যাচের সময় উভয় ফাইটার নকডাউন হওয়ার উপর বাজি।
- প্রথম বক্সার নকডাউন হবে এবং জয়ী হবে
- প্রথম বক্সার নকডাউন হবে এবং ম্যাচ জয়ী হবে তার উপর বাজি।
- দ্বিতীয় বক্সার নকডাউন হবে এবং জয়ী হবে
- প্রথম বক্সার নকডাউন হবে এবং ম্যাচ জয়ী হবে তার উপর বাজি।
- 1য় বক্সার পয়েন্টে জয়ী হবে
- প্রথম বক্সার পয়েন্টে ম্যাচ জয়ী হবে।
- 2য় বক্সার পয়েন্টে জয়ী হবে
- দ্বিতীয় বক্সার পয়েন্টে ম্যাচ জয়ী হবে।
- লড়াই কীভাবে জিতবে 1য় বক্সার
- প্রথম বক্সারের জয়ের পদ্ধতি: KO, TKO, স্প্লিট ডিসিশন, মেজরিটি ডিসিশন, ইউনানিমাস ডিসিশন, ডিসকোয়ালিফিকেশন বা রিটায়ারমেন্ট।
- লড়াই কীভাবে জিতবে 2য় বক্সার
- দ্বিতীয় বক্সারের জয়ের পদ্ধতি: KO, TKO, স্প্লিট ডিসিশন, মেজরিটি ডিসিশন, ইউনানিমাস ডিসিশন, ডিসকোয়ালিফিকেশন বা রিটায়ারমেন্ট।
- 1য় বক্সার কোন রাউন্ডে জয়ী হবে
- 2য় বক্সার কোন রাউন্ডে জয়ী হবে
- লড়াই কোন রাউন্ডে শেষ হবে
- সঠিক জয়ের পদ্ধতি
- জয়ের পদ্ধতি। এটি হয় KO, TKO, রেফারির সিদ্ধান্ত, স্প্লিট ডিসিশন, মেজরিটি ডিসিশন, ইউনানিমাস ডিসিশন, ডিসকোয়ালিফিকেশন, রিটায়ারমেন্ট দ্বারা জয়। ফলাফলগুলি নির্দিষ্ট সিদ্ধান্ত যোগ করে আরও নির্দিষ্ট - হ্যাঁ বা না।
- জয়ের পদ্ধতি। এটি হয় KO বা রেফারির সিদ্ধান্ত। এটি এমনকি ড্রও হতে পারে।
- লড়াই দূরত্ব পর্যন্ত যাবে কি
- বাজি যদি বাউট সমস্ত রাউন্ডে চলতে থাকে কোনো ফাইটার নকআউট না হয়ে।
- ম্যাচের বিজয়ী এবং রাউন্ডের সঠিক পরিমাণ।
- বিজয়ী এবং রাউন্ড রেঞ্জ
- ম্যাচের বিজয়ী এবং রেঞ্জে গণনা করা রাউন্ডের পরিমাণ।
- ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি। এটি হয় প্রথম বা দ্বিতীয় ফাইটার।
- 1য় সেট - ড্র নো বেট
- 1য় সেট - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় সেটে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের প্রথম সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল দুটি সম্ভাবনার উপর অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 1য় সেট - খেলোয়াড় 1 মোট

- ম্যাচের সময় প্রথম খেলোয়াড়ের স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 1য় সেট - খেলোয়াড় 2 মোট
- ম্যাচের সময় দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচের প্রথম সেটে উভয় খেলোয়াড়ের স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 1য় সেট - ফলাফল
- ম্যাচের প্রথম সেটের ফলাফল। (হয় খেলোয়াড়দের একজনের জয় বা ড্র)
- ম্যাচের সেটে সঠিক স্কোরের উপর বাজি।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় সেটে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল দুটি সম্ভাবনার উপর অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- ম্যাচে সেটের সঠিক সংখ্যার উপর বাজি।
- {X} সেট - ফলাফল
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের ফলাফল। (হয় খেলোয়াড়দের একজনের জয় বা ড্র)
- {X} সেট - ড্র নো বেট
- {X} সেট - {Y} এন্ড বিজয়ী
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে নির্দিষ্ট এন্ডের বিজয়ী।
- {X} সেট - হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল দুটি সম্ভাবনার উপর অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- {X} সেট - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)
- ইউরোপিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় পয়েন্টে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল তিনটি সম্ভাবনার উপর অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, ড্র এবং খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- ম্যাচে সেটের মোট পরিমাণ। (নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি বা কম)
- {X} সেট - মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে উভয় খেলোয়াড়ের স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- {X} সেট - {Y} এন্ড মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট এন্ডে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- {X} সেট - হোমটিম মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে খেলোয়াড় 1 এর স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- {X} সেট - অ্যাওয়েটিম মোট পয়েন্ট
- {Y} সেট - কে প্রথমে পারস্পরিক {X} পয়েন্ট নেয়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পয়েন্ট (গণনায়) নেবে।
- {X} সেট - {Y} এন্ড সঠিক পয়েন্ট
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট এন্ডে পয়েন্টের সঠিক সংখ্যা।
- {X} সেট - {Y} এন্ড মোট পয়েন্ট বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট এন্ডে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়। (0 জোড় হিসাবে গণনা করা হয়)

- {Y} সেট - {X} পয়েন্টের দৌড়
- দৌড় - কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সেটে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট প্রথমে জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী স্কোর করবে।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে খেলোয়াড় 2 এর স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- মোট গোল
- বাকি {Z} কে জয়ী হয়
- পরবর্তী গোল {Z}
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল পরবর্তী গোল করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে উভয় দলই গোল করবে।
- 1ম অর্ধ - মোট গোল
- ম্যাচের বাকি অংশের সঠিক স্কোর {Z}
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সঠিক স্কোরের উপর বাজি ধরুন - ম্যাচের বাকি অংশে। - লাইভ মার্কেট। লাইভ পরিস্থিতিতে ফলাফলের মধ্যে স্কোরগুলি বর্তমান স্কোর অনুযায়ী স্থানান্তরিত করতে হবে।
- 1ম অর্ধ - পরবর্তী গোল {Z}
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম অর্ধে কোন দল পরবর্তী গোল করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 1ম অর্ধ - ম্যাচের বাকি অংশের সঠিক স্কোর {Z}
- কোম্পানি দ্বারা প্রস্তাবিত ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম অর্ধের সঠিক স্কোরের উপর বাজি ধরুন, যার মধ্যে অন্য যেকোনো স্কোরও অন্তর্ভুক্ত।
- ওভারটাইম - ফলাফল
- ওভারটাইম - মোট গোল
- অতিরিক্ত সময়ে স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- ওভারটাইম - ম্যাচের বাকি অংশে কে জিতবে {Z}
- ওভারটাইম - পরবর্তী গোল {Z}
- ওভারটাইমে কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- পেনাল্টি শুটআউট - {Z} পরবর্তী গোল
- পেনাল্টি শুটআউটের সময় নির্দিষ্ট দল পরবর্তী পেনাল্টি কিক করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। (প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয়, ইত্যাদি)
- পেনাল্টি শুটআউট - বিজয়ী
- পেনাল্টি শুটআউটে বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন।
- হোম দল জিতবে এবং মোট নির্ধারিত সংখ্যার কম
- হোম দল জিতবে এবং মোট নির্ধারিত সংখ্যার বেশি
- অ্যাওয়ে দল জিতবে এবং মোট নির্ধারিত সংখ্যার বেশি
- অ্যাওয়ে দল জিতবে এবং মোট নির্ধারিত সংখ্যার কম
- 2য় অর্ধ - মোট গোল
- 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দলের মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম অর্ধে অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)

- 1ম অর্ধ - হোম দলের মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম অর্ধে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 1ম অর্ধ - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচের বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন। (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় অর্ধের ফলাফল (ওভারটাইম সহ)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় অর্ধের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় অর্ধ শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।
- ম্যাচের দ্বিতীয় অর্ধে মোট পয়েন্টের পরিমাণ (ওভারটাইম সহ)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচ ফলাফল (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের ফলাফল (ওভারটাইম সহ) হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- 4র্থ কোয়ার্টার - ফলাফল (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারের ফলাফল (ওভারটাইম সহ) হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- 4র্থ কোয়ার্টার - ড্র নো বেট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টার শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।
- 4র্থ কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারের উপর এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টার (ওভারটাইম সহ) শেষ করবে। এই মার্কেটে অনেক ফলাফল রয়েছে তবে কেবল দুটি সম্ভাবনা (হোম দল জয়, অ্যাওয়ে দল জয়)।

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- 4র্থ কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচের প্রথম কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পরিমাণ (ওভারটাইম সহ)।
- ড্র নো বেট (ওভারটাইম সহ)
- অ্যাওয়ে দলের জোড়/বিজোড় পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- অ্যাওয়ে দলের জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- হোম দলের জোড়/বিজোড় পয়েন্ট
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- হোম দলের জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) হোম দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 পয়েন্ট জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- জোড়/বিজোড় পয়েন্ট
- জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (ওভারটাইম সহ)
- পুরো ম্যাচে (ওভারটাইম সহ) স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- ম্যাচে মোট পয়েন্টের পরিমাণ (ওভারটাইম সহ)।
- সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টারের দল
- সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টারে বিজয়ী। (দল 1, দল 2 বা ড্র)
- নির্দিষ্ট ব্যবধান নিয়ে যেকোনো দলের ম্যাচের নিয়মিত সময়ে জয় বা ড্রয়ের উপর বাজি ধরুন।
- দৌড় শেষে কোন রেসার অন্য রেসারের চেয়ে ভালো অবস্থানে থাকবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 1ম সেট - 5 পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- রেস - প্রথম সেটে কোন দল প্রথমে 5 পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 1ম সেট - 10 পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- রেস - প্রথম সেটে কোন দল প্রথমে 10 পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 1ম সেট - 15 পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- রেস - প্রথম সেটে কোন দল প্রথমে 15 পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 1ম সেট - 20 পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- রেস - প্রথম সেটে কোন দল প্রথমে 20 পয়েন্ট স্কোর করবে।
- 3য় সেট - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- 1ম সেট - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- 2য় সেট - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- 4র্থ সেট - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস
- 5র্থ সেট - {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস

- হোম দল একটি সেট জিতবে
- ম্যাচে হোম দল কমপক্ষে একটি সেট জিতবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- অ্যাওয়ে দল একটি সেট জিতবে
- ম্যাচে অ্যাওয়ে দল কমপক্ষে একটি সেট জিতবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- সঠিক সেট
- {X} সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জয়, দল 2 জয়।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে উভয় দল দ্বারা স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- {X} সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- রেস - নির্দিষ্ট সেটে কোন দল প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট জিতবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট স্কোর করবে।
- হোম দল ঠিক 1 সেট জিতবে
- ম্যাচে হোম দল ঠিক একটি সেট জিতবে।
- অ্যাওয়ে দল ঠিক 1 সেট জিতবে
- ম্যাচে অ্যাওয়ে দল ঠিক একটি সেট জিতবে।
- হোম দল ঠিক 2 সেট জিতবে
- ম্যাচে হোম দল ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- অ্যাওয়ে দল ঠিক 2 সেট জিতবে
- ম্যাচে অ্যাওয়ে দল ঠিক দুটি সেট জিতবে।
- সঠিক সেট (সর্বোচ্চ 7)
- সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 5)
- সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 7)
- কতটি সেট টাই-ব্রেকে শেষ হবে (সর্বোচ্চ 7)
- কতটি সেট টাই-ব্রেকে শেষ হবে (সর্বোচ্চ 5)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট দল নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের নির্দিষ্ট সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: দল 1 জয়, দল 2 জয়।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে কোন দল নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের প্রথম সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- 1ম সেট - জোড়/বিজোড়
- প্রথম সেটে মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচের প্রথম সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- ম্যাচের বিজয়ী।
- পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ

- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 3)
- কতটি সেট টাই-ব্রেক সহ হবে (সর্বোচ্চ 3)
- ম্যাচে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- সেটের সঠিক সংখ্যা (সর্বোচ্চ 3)
- সেটের সঠিক সংখ্যা (সর্বোচ্চ 5)
- ম্যাচে পঞ্চম সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচে প্রথম সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচে চতুর্থ সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচে দ্বিতীয় সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচে তৃতীয় সেটের বিজয়ী।
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- ম্যাচের তৃতীয় সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- দ্বিতীয় সেটে মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- তৃতীয় সেটে মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের চতুর্থ সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- রেস - চতুর্থ সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট স্কোর করবে।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের পঞ্চম সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- ম্যাচের চতুর্থ সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- ম্যাচের পঞ্চম সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- সেটের সংখ্যা (সর্বোচ্চ 5)
- ম্যাচের চতুর্থ সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- চতুর্থ সেটে মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- পঞ্চম সেটে মোট পয়েন্টের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়)
- ম্যাচের পঞ্চম সেটে স্কোর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ। প্রদত্ত পরিমাণের কম বা বেশি হতে হবে।
- ম্যাচে নির্দিষ্ট সেটের বিজয়ী।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের দ্বিতীয় সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্দিষ্ট খেলোয়াড় নির্ধারিত পয়েন্ট সুবিধা নিয়ে ম্যাচের তৃতীয় সেট শেষ করবে। এই মার্কেটে দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল রয়েছে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়, খেলোয়াড় 2 জয়।
- রেস - প্রথম সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট স্কোর করবে।

- রেস - দ্বিতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট স্কোর করবে।
- রেস - তৃতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট স্কোর করবে বা তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট স্কোর করবে।
- ম্যাচের প্রথম সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- ম্যাচের তৃতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে।
- কতটি সেট স্কোর সীমা অতিক্রম করবে (সর্বোচ্চ 5)
- ম্যাচে কতটি সেট স্কোর সীমা অতিক্রম করবে।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- পরবর্তী গোল {Z} (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- সঠিক স্কোর ফ্লেক্স
- হোম দলের সঠিক গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে হোম দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- হোম দলের সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) হোম দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- অ্যাওয়ে দলের সঠিক গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- অ্যাওয়ে দলের সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- সঠিক স্কোর (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের সঠিক স্কোরের (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) উপর বাজি ধরুন।
- হোম দলের মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) হোম দল দ্বারা স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- অ্যাওয়ে দলের মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) অ্যাওয়ে দল দ্বারা স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ।
- হোম দলের ক্লিন শিট
- হোম দলের ক্লিন শিট (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের সময় (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) হোম দল কোনো গোল খাবে না।
- অ্যাওয়ে দলের ক্লিন শিট
- অ্যাওয়ে দলের ক্লিন শিট (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের সময় (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) অ্যাওয়ে দল কোনো গোল খাবে না।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে কোন দল গোল করবে।
- কোন দল স্কোর করবে (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) কোন দল গোল করবে।
- ম্যাচ ফলাফল এবং মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ)

- ম্যাচের ফলাফল (হয় একটি দলের জয় বা ড্র) এবং ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণের উপর বাজি ধরুন। (সমস্ত একসাথে)
- ম্যাচ ফলাফল এবং উভয় দল স্কোর করবে (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের ফলাফল এবং ম্যাচে উভয় দলকে স্কোর করতে হবে সব একসাথে একযোগে। (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচবেট এবং 1ম গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের ফলাফল এবং নিয়মিত সময়ে কোন দল প্রথম গোল করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- ম্যাচবেট এবং 1ম গোল, ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ
- ম্যাচের ফলাফল এবং ম্যাচে প্রথম গোলের উপর বাজি ধরুন সব একসাথে একযোগে। (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে উভয় দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) উভয় দল দ্বারা স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- ম্যাচে (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) স্কোর করা মোট গোলের পরিমাণ জোড় বা বিজোড়। (0 গোল জোড় স্কোর হিসেবে গণনা করা হয়)
- 3য় পিরিয়ড - জোড়/বিজোড়
- ম্যাচের বাকি অংশে কে জিতবে (শুধুমাত্র OT!)? {Z}
- ওভারটাইমে ম্যাচের বাকি অংশে কোন দল জিতবে।
- ম্যাচের ওভারটাইমে কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- পেনাল্টি শুটআউট - পরবর্তী গোল {Z}
- পেনাল্টি শুটআউটে কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- জয়ের ব্যবধান (OT এবং পেনাল্টি সহ)
- যেকোনো দলের এক, দুই, তিন প্লাস ব্যবধানে বা ড্র সহ ম্যাচ জয়ের (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ) উপর বাজি।
- {X} পিরিয়ড - ফলাফল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- {X} পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত দলটি নির্দিষ্ট অ্যাডভান্টেজ নিয়ে ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ড শেষ করবে। এই মার্কেটে তিনটি সম্ভাবনার (হোম টিম জয়, ড্র, অ্যাওয়ে টিম জয়) উপর অনেক ফলাফল দেওয়া হয়।
- {X} পিরিয়ডের জন্য এশিয়ান টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- {X} পিরিয়ড - পরবর্তী গোল {Z}
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে কোন দল পরবর্তী গোল করবে।
- {X} পিরিয়ড - ডাবল চ্যান্স
- {X} পিরিয়ড - সঠিক স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডের সঠিক স্কোরের উপর বাজি।

- {X} পিরিয়ডের জন্য হোম দলের গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- {X} পিরিয়ডের জন্য অ্যাওয়ে দলের গোল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- {X} পিরিয়ড - হোম দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- {X} পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- দল 2 {X} পিরিয়ডে স্কোর করবে
- অ্যাওয়ে দল কি ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে গোল করবে।
- দল 1 {X} পিরিয়ডে স্কোর করবে
- হোম দল কি ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে গোল করবে।
- {X} পিরিয়ড - উভয় দল স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে উভয় দলকে অন্তত একবার স্কোর করতে হবে।
- {X} পিরিয়ড - কোন দল স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে কোন দল স্কোর করবে।
- {X} পিরিয়ডের জন্য সঠিক গোল সংখ্যা
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের নির্দিষ্ট পিরিয়ডে স্কোর করা গোলের সঠিক সংখ্যা।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- প্রথম পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট
- প্রথম পিরিয়ডের বাকি সময়ে কে জিতবে? {Z}
- 1ম পিরিয়ড - বিজোড়/জোড়
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট
- দ্বিতীয় পিরিয়ডের বাকি সময়ে কে জিতবে? {Z}
- 2য় পিরিয়ড - বিজোড়/জোড়
- তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট
- 1ম পিরিয়ড এবং ম্যাচবেট, ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডের ফলাফল (হয় একটি দলের জয় বা ড্র) এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফল (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি সহ)।
- 1ম পিরিয়ড এবং ম্যাচবেট
- ম্যাচের প্রথম পিরিয়ডের ফলাফল (যেকোনো দলের জয় বা ড্র) এবং ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চূড়ান্ত ফলাফল (যেকোনো দলের জয় বা ড্র)-এর উপর বাজি।
- হোম দল সব পিরিয়ড জিতবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তিনটি পিরিয়ডই হোম দল জিতবে এর উপর বাজি।
- অ্যাওয়ে দল সব পিরিয়ড জিতবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তিনটি পিরিয়ডই অ্যাওয়ে দল জিতবে এর উপর বাজি।

- হোম দল যেকোনো পিরিয়ড জিতবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের যেকোনো পিরিয়ডে হোম দল জিতবে এর উপর বাজি।
- অ্যাওয়ে দল যেকোনো পিরিয়ড জিতবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের যেকোনো পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল জিতবে এর উপর বাজি।
- হোম দল সব পিরিয়ডে স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সব পিরিয়ডে হোম দল স্কোর করবে এর উপর বাজি।
- অ্যাওয়ে দল সব পিরিয়ডে স্কোর করবে
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সব পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল স্কোর করবে এর উপর বাজি।
- সব পিরিয়ডে {h}-এর বেশি
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সব পিরিয়ডে গোল একটি নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি হবে কিনা তার উপর বাজি।
- সব পিরিয়ডে {h}-এর কম
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের সব পিরিয়ডে গোল একটি নির্দিষ্ট পরিমাণের কম হবে কিনা তার উপর বাজি।
- হোম দলের সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড
- নিয়মিত সময়ের কোন পিরিয়ডটি হোম দলের জন্য গোলে বেশি ফলপ্রসূ ছিল।
- অ্যাওয়ে দলের সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড
- নিয়মিত সময়ের কোন পিরিয়ডটি অ্যাওয়ে দলের জন্য গোলে বেশি ফলপ্রসূ ছিল।
- ম্যাচের ওভারটাইমের ফলাফল হয় একটি দলের জয় বা ড্র।
- ওভারটাইম - ড্র নো বেট
- ওভারটাইম - ডাবল চ্যান্স
- ওভারটাইম - হোম দল নো বেট
- ওভারটাইম - অ্যাওয়ে দল নো বেট
- 1ম পিরিয়ড - হোম দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- 1ম পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- 2য় পিরিয়ড - হোম দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- 2য় পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় পিরিয়ডে অ্যাওয়ে দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।
- 3য় পিরিয়ড - হোম দলের টোটাল
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় পিরিয়ডে হোম দল কর্তৃক স্কোর করা মোট গোলের সংখ্যা।

ফলাফলের উৎস

- স্কাউট হলেন স্টেডিয়ামে একটি কোম্পানির (বা কোম্পানির একটি অংশীদারের) প্রতিনিধি যিনি ম্যাচের ঘটনাবলী সম্পর্কে বিস্তারিত রিপোর্ট করেন।
- ম্যাচের পরে, স্কাউট পাঠানো তথ্য ম্যাচের কর্মকর্তাদের সাথে যাচাই করেন এবং ত্রুটির ক্ষেত্রে ঘটনাগুলি সংশোধন করা হয়। যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়, তবে ম্যাচের পরে ঘটনাবলী সম্পর্কে সমস্ত তথ্য স্কাউটের কাছ

থেকে পাওয়া যাবে, তারপরে সমস্ত ফলাফল রেকর্ড করা হবে।

- স্কাউট হলেন স্টেডিয়ামে একটি কোম্পানির (বা কোম্পানির একটি অংশীদারের) প্রতিনিধি যিনি ম্যাচের ঘটনাবলী (গোল, কর্নার, কার্ড, থ্রো-ইন, খেলোয়াড়ের দৌড়ানোর পরিসর ইত্যাদি) সম্পর্কে বিস্তারিত রিপোর্ট করেন।
- সাইটে প্রতিটি মার্কেটে একটি ফলাফলের উৎস রয়েছে, যদি অফিসিয়াল ফলাফলের উৎসে ফলাফল না থাকে, তবে কোম্পানির বিকল্প ফলাফলের উৎস যেমন: এবং ইত্যাদি অনুযায়ী মার্কেট নিষ্পত্তি করার অধিকার রয়েছে।

MyStake - প্রমোশন

- সাধারণ শর্তাবলী প্রযোজ্য।
- 5. সাধারণ শর্তাবলী প্রযোজ্য

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- আমার বয়স 18+ বছরের বেশি, আমি শর্তাবলী গ্রহণ করি

টাইম আউট পিরিয়ড

- আমাদের খেলোয়াড়দের দায়িত্বশীলভাবে খেলায় সহায়তা করার জন্য, আমরা একগুচ্ছ বিকল্প প্রদান করি:
- টাইম আউট সময়কাল
- স্ব-বর্জন সময়কাল
- টাইম আউট সময়কাল
- যদি পরিস্থিতি আরও গুরুতর হয়

রিফান্ড নীতি

- Mystake-এর রিফান্ড পদ্ধতি বর্ণনা করে নিম্নলিখিত নীতি সাবধানে পড়ুন।
- আমাদের শর্তাবলী আপনি বুঝেছেন তা নিশ্চিত করুন।
- রিফান্ড পদ্ধতিতে যে সমস্ত খরচ হতে পারে তা খেলোয়াড়ের উপর। এই খরচগুলির মধ্যে কোম্পানির একমাত্র বিবেচনায় 20% পরিমাণ প্রশাসনিক ফি এবং রিফান্ড প্রক্রিয়াকরণের সময় accrued যেকোনো এবং সমস্ত ফি অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে।

ন্যায্যতা ও RNG পরীক্ষার পদ্ধতি

- র‍্যান্ডম নম্বর জেনারেটর (RNG) হল গেমের কার্যকারিতা এবং গেমের ফলাফল ও ন্যায্যতার প্রতি খেলোয়াড়ের আস্থার হৃদয়। কোম্পানি একটি সম্মানজনক লাইসেন্স ল্যাবরেটরি দ্বারা বিভিন্ন RNG পরীক্ষা ও প্রত্যয়ন করেছে।
- ক) অ্যালগরিদমের সনাক্তকরণ;
- খ) অভ্যন্তরীণ অবস্থার নিরাপত্তা, সিডিং এবং পুনঃসিডিং, থ্রেড সুরক্ষা;
- RNG-এর আমাদের পুঙ্খানুপুঙ্খ পরীক্ষাগুলি RNG-এর পরিসংখ্যানগত randomness, অপ্রত্যাশিততা এবং পুনরাবৃত্তিহীনতা মূল্যায়ন করে।
- RNG বা র‍্যান্ডম নম্বর জেনারেটর হল আমাদের সমস্ত ক্যাসিনো গেমে সেট করা প্রোগ্রাম, যা এই সত্যটিকে আরও দৃঢ় করে যে সমস্ত ফলাফল এলোমেলো থাকে। এই গেমগুলিকে পূর্বাভাস দেওয়া বা ম্যানিপুলেট করা সম্ভব নয়, যেভাবেই হোক না কেন।
- প্রতিশ্রুতি স্কিমটি নিশ্চিত করতে ব্যবহৃত হয় যে খেলোয়াড়ের সমস্ত উৎপন্ন ফলাফলের উপর প্রভাব রয়েছে।

- কোম্পানি আপনার কম্পিউটার বা মোবাইল ডিভাইসে একটি সহজ, আনন্দদায়ক এবং স্বচ্ছ গেমিং পরিবেশ আনার আশা করে।

গোপনীয়তা নীতি

- 1. সাধারণ
- ডেটা কন্ট্রোলার হিসেবে, জুয়া সংক্রান্ত নিয়মাবলীর অধীনে খেলোয়াড়দের গেমে অংশগ্রহণ করতে এবং তাদের সহায়ক পরিষেবা প্রদান করতে সক্ষম করার জন্য ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করার আমাদের একটি আইনি বাধ্যবাধকতা রয়েছে।
- 2. তথ্য
- 3. আমরা কীভাবে আপনার তথ্য ব্যবহার করি
- 4. বিপণন যোগাযোগ
- 5. ব্যক্তিগত তথ্য প্রাপ্তি
- আপনার অজান্তে আমরা আপনার সম্পর্কে কোনো ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ করব না। তবে, আমরা স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার সম্পর্কে নির্দিষ্ট ডেটা সংগ্রহ করতে পারি যেখানে আপনি আমাদের পরিষেবাগুলির ব্যবহার এবং আমাদের সাথে আপনার মিথস্ক্রিয়ার মাধ্যমে এই ধরনের তথ্য সরবরাহ করেছেন। আমরা অনলাইন বিক্রেতা এবং পরিষেবা প্রদানকারী, যেমন জালিয়াতি প্রতিরোধ কোম্পানিগুলির কাছ থেকে নির্দিষ্ট ব্যক্তিগত তথ্য বৈধভাবে পেতে পারি। উপরন্তু, আমরা আপনার অনলাইন লেনদেন এবং সোর্স গেমিং কন্টেন্ট প্রক্রিয়া করার জন্য কারিগরি সহায়তা প্রদানের জন্য তৃতীয় পক্ষের প্রদানকারীদের পরিষেবা নিয়োগের অধিকার সংরক্ষণ করি। অনুগ্রহ করে বুঝুন যে এই ধরনের বিক্রেতা, পরিষেবা প্রদানকারী এবং তৃতীয় পক্ষের ই-কমার্স পরিষেবাগুলিতে আপনি যে কোনো তথ্য সরবরাহ করতে পারেন তা আমাদের অ্যাক্সেস দেওয়া হতে পারে। নিশ্চিন্ত থাকুন যে আমরা এই নীতিতে বর্ণিত হিসাবে প্রাপ্ত কোনো ব্যক্তিগত তথ্য ব্যবহার এবং সুরক্ষিত করব। আপনি যে কোনো তথ্য প্রদান করেন তা শুধুমাত্র এই গোপনীয়তা নীতি অনুসারে কোম্পানির বাইরে তৃতীয় পক্ষের কাছে প্রকাশ করা হবে, এবং তৃতীয় পক্ষের পরিষেবা প্রদানকারীদের সাথে আমাদের চুক্তি সর্বদা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য সুরক্ষিত করে তা নিশ্চিত করার জন্য আমরা প্রয়োজনীয় পদক্ষেপ নেব।
- 6. ডেটা প্রাপক
- 7. তৃতীয় পক্ষের কাছে ডেটা প্রকাশ
- 8. ডেটা ধারণ
- 9. আপনার ডেটার নিরাপত্তা
- আপনি যদি চান তবে আপনি সর্বদা এই নীতি সম্পর্কে আমাদের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন: আপনার সম্পর্কে আমরা যে ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ করেছি তার নির্ভুলতা নিশ্চিত করুন; আপনার ব্যক্তিগত তথ্যের আমাদের ব্যবহার সম্পর্কে জিজ্ঞাসা করুন; সরাসরি বিপণনের উদ্দেশ্যে আপনার ডেটার ভবিষ্যতের ব্যবহার নিষিদ্ধ করুন; আপনার আমাদের সরবরাহ করা যেকোনো তথ্য আপডেট বা সংশোধন করুন (এই ধরনের ক্ষেত্রে এই পরিবর্তনগুলি কার্যকর করার জন্য আমাদের যুক্তিসঙ্গতভাবে প্রয়োজন হতে পারে এমন কোনো প্রমাণ আপনাকে সরবরাহ করতে হবে)। মনে রাখবেন আমাদের আপনার সম্পর্কে মিথ্যা তথ্য প্রদান করা বেআইনি এবং আমাদের সর্বদা আপনার সঠিক ডেটা দিয়ে আপডেট রাখা আপনার দায়িত্ব। আমরা একজন ডেটা সুরক্ষা কর্মকর্তা (“DPO”) নিয়োগ করেছি যিনি এই গোপনীয়তা নীতি সম্পর্কিত প্রশ্নগুলি তদারকি করার

জন্য দায়ী। এই গোপনীয়তা নীতি সম্পর্কে আপনার কোনো প্রশ্ন থাকলে, অনুগ্রহ করে support@mystake.email-এ DPO-এর সাথে যোগাযোগ করুন। উপরন্তু, GDPR-এর 77 অনুচ্ছেদ অনুসারে, আপনার বসবাসের সদস্য রাষ্ট্রে, কর্মস্থলে বা alleged লঙ্ঘনের স্থানে বিশেষ করে একটি তত্ত্বাবধায়ক কর্তৃপক্ষের কাছে আপনার ডেটা প্রসেসিং সম্পর্কিত অভিযোগ দায়ের করার অধিকার আপনার রয়েছে।

- 11. কুকি নীতি

আমাদের সম্পর্কে

- আমাদের সম্পর্কে
- mystake.com অনলাইন জুয়ার অভিজ্ঞতা পুনরায় উদ্ভাবনের জন্য পেশাদারদের দল দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়েছিল।
- আমাদের মিশনই আমাদের জুয়ার সম্ভাবনা প্রসারিত করতে সম্ভাব্য সবকিছু করার জন্য চালিত করে।
- আপনার একমাত্র চিন্তা হল সীমাহীন মজা করা।
- অভিজ্ঞতা এবং নিরাপত্তা সর্বদা ফোকাসে রাখা হয়। উদ্ভাবনী অনলাইন গেমিং পণ্যগুলি যা স্থানীয়করণ করা হয়েছে
- অনলাইন জুয়া শিল্প পরিবর্তনের সাথে সাথে, আমরা ডিজিটাল বিনোদন প্রদান চালিয়ে যাব যা আমাদের প্ল্যাটফর্মকে জুয়ার সমস্ত প্রেমীদের জন্য প্রিয় গন্তব্য করতে ডিজাইন করা হয়েছে।
- mystake.com

দায়িত্বশীল গেমিং

- একটি দায়িত্বশীল iGaming কোম্পানি হিসেবে, আমরা চাই আমাদের ব্যবহারকারীরা জুয়াকে মজা এবং বিনোদনের উপায় হিসেবে বিবেচনা করুন। জুয়া সম্পর্কিত সমস্যা প্রতিরোধ করার জন্য, আমরা আপনাকে লক্ষ্য করার পরামর্শ দিচ্ছি যে: জুয়া আয়ের উৎস নয়, বরং এটি মজা করার উপায়, যদি আপনার কিছু অতিরিক্ত টাকা এবং সময় থাকে।
- একটি দায়িত্বশীল জুয়া প্রদানকারী হিসেবে, আমরা আমাদের মূল্যবান খেলোয়াড়দের জন্য একটি নিরাপদ এবং আনন্দদায়ক অনলাইন ক্যাসিনো পরিবেশ তৈরি করতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ।
- অপ্রাপ্তবয়স্ক ব্যবহারকারীদের সুরক্ষা
- • 18 বছরের কম বয়সী ব্যক্তিদের কোনো জুয়া কার্যকলাপে অংশগ্রহণ করতে দেবেন না;
- • আপনার কম্পিউটার ব্যবহারকারী প্রত্যেকের জন্য আলাদা প্রোফাইল তৈরি করুন;
- • শিশু-সুরক্ষা সফ্টওয়্যার, যেমন Cyberpatrol, Net Nanny বা CYBERsitter ব্যবহার করে অপ্রাপ্তবয়স্কদের থেকে জুয়ার সাইটগুলি ব্লক করুন;
- 18 বছরের কম বয়সী যে কেউ খেলতে বা কোনোভাবে অংশগ্রহণ/জড়িত থাকতে দেখা গেলে তাকে অবিলম্বে ব্লক করা হবে।
- এখানে তাদের কয়েকটি রয়েছে:
- কর্মীদের সচেতনতা এবং যোগ্যতা
- আমাদের সমস্ত কর্মীদের সমস্যাযুক্ত জুয়ার কোনো লক্ষণ চিনতে প্রশিক্ষণ দেওয়া এবং আমাদের সদস্যদের রক্ষা করার জন্য প্রয়োজনীয় পদক্ষেপ নেওয়া নিশ্চিত করা আমাদের দায়িত্ব।
- • দায়িত্বশীল জুয়া সংস্থাগুলির সরাসরি লিঙ্ক
- আপনার কি জুয়া নিয়ে সমস্যা আছে?
- কয়েকটি প্রশ্ন রয়েছে যা আপনাকে জুয়া নিয়ে আপনার সমস্যা আছে কিনা তা খুঁজে বের করতে সহায়তা করবে:

- • আপনার পরিবারের সদস্যরা কি প্রায়ই গেমিংয়ে আপনার সম্পৃক্ততার বিষয়ে অভিযোগ করেন?
- • আপনি কি অন্য কাজ করার সময় জুয়া খেলতে ইচ্ছুক হন?
- • আপনি কি মনে করেন জুয়া আয় করার একটি উপায়?
- • আপনার চিন্তা এবং স্বপ্ন কি জ্যাকপট জয়ের সাথে যুক্ত?
- • গেমিং ছাড়া দিন কাটানো কি বিরক্তিকর? উপরের প্রশ্নগুলির মধ্যে অন্তত একটি সদয় উত্তর আপনার জন্য জুয়ার প্রতি আপনার দৃষ্টিভঙ্গি বিশ্লেষণ শুরু করার সংকেত। যদি এই বিষয়ে আপনার সহায়তার প্রয়োজন হয়, তাহলে এখানে কিছু লোক আছেন যারা আপনার আসক্তি এড়াতে ইচ্ছুক:
- • গ্যাম্বলিং অ্যানোনিমাস
- • গ্যামকেয়ার
- • গ্যাম্বলিং থেরাপি
- বার্তা লাইভ চ্যাট
- আমরা সপ্তাহে 7 দিন, দিনে 24 ঘন্টা সহায়তা করতে এখানে আছি।

সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ

জমা

- লাইভ সাপোর্ট
- আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন
- support@mystake.email
- লাইভ মেসেজিং, ফাইল শেয়ারিং, ইমোজি সমর্থন এবং গ্রাহক সহায়তা টিকিটিং সহ রিয়েল-টাইম চ্যাট অ্যাপ্লিকেশন। সহায়তা এবং প্রতিক্রিয়ার জন্য আমাদের প্রতিক্রিয়াশীল চ্যাট উইজেটের মাধ্যমে অবিলম্বে এজেন্টদের সাথে সংযোগ করুন।

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- গ্রাহক সহায়তা
- MyStake সহায়তা
- আপনি প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নে আগ্রহী হতে পারেন। আপনি যদি ইতিমধ্যে আমাদের অ্যাফিলিয়েট অংশীদার হন, তাহলে অনুগ্রহ করে আমাদের বিগিনার্স গাইড পড়ুন। আপনার কি এখনও সহায়তা প্রয়োজন? অনুগ্রহ করে নীচে প্রদত্ত ইমেল ঠিকানা ব্যবহার করে আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন।

সাধারণ শর্তাবলী

- ফাউল প্রাক-নির্বাচিত এবং প্রতিপক্ষের সাথে সরাসরি শারীরিক যোগাযোগ জড়িত সমস্ত অপরাধের জন্য ব্যবহার করা উচিত, যেমন লাথি মারা, ট্রিপিং, ধাক্কা দেওয়া, অতিরিক্ত ট্যাকল করা বা ধরে রাখা।
- লক্ষ্যহীন শট হল গোল করার যেকোনো স্পষ্ট প্রচেষ্টা যা অন্য কোনো খেলোয়াড়ের সাথে সংযোগ না করে গোলপোস্টের উপরে বা পাশ দিয়ে যায় বা মাঠের যেকোনো খেলোয়াড় দ্বারা গোলপোস্ট থেকে থামানো/পুনঃনির্দেশিত হয়। কখনও কখনও খেলোয়াড়রা গোলপোস্টে আঘাত করে এবং এটিও গোলের বাইরে শট হিসেবে গণ্য হয়। তাই মূলত, গোলের বাইরে শট হল একটি স্পষ্টভাবে উদ্দেশ্যপ্রণোদিত শট যা গোল মিস করে, লক্ষ্য কত মিটার মিস হয়েছে তা নির্বিশেষে।

গেমের নিয়ম

- OVERSLIDE (বা OVERSLIDING) হল একটি আক্রমণাত্মক খেলোয়াড়ের কাজ যখন তার বেসে স্লাইড করা, হোম থেকে প্রথম বেসে অগ্রসর হওয়ার সময় ছাড়া, এমন গতিতে হয় যে সে বেসের সাথে যোগাযোগ হারায়।
- PITCHER-এর PIVOT FOOT হল সেই পা যা পিচার তার পিচ বিতরণ করার সময় পিচারের প্লেটের সাথে যোগাযোগে থাকে।
- (4) যে কোনোভাবে আম্পায়ারের সাথে ইচ্ছাকৃত যোগাযোগ করুন।
- APPROVED RULING: যখন একটি ওয়াইল্ড পিচ বা পাসড বল ক্যাচারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে যায়, বা ক্যাচার থেকে বিচ্যুত হয়, এবং সরাসরি ডাগআউট, স্ট্যান্ড, ব্রেকের উপরে, বা যেকোনো জায়গায় যায় যেখানে বল ডেড, তখন বেস প্রদান এক বেস হবে। এক বেস প্রদান করা হবে যদি পিচার রাবারটির সাথে যোগাযোগে থাকা অবস্থায় একটি বেসে নিক্ষেপ করে, এবং নিক্ষেপটি সরাসরি স্ট্যান্ডে বা যেকোনো জায়গায় যায় যেখানে বল ডেড। তবে, যদি পিচ করা বা নিক্ষিপ্ত বল ক্যাচারের মধ্য দিয়ে বা পাশ দিয়ে বা ফিল্ডারের মধ্য দিয়ে যায়, এবং খেলার মাঠে থাকে, এবং পরবর্তীতে ডাগআউট, স্ট্যান্ড বা অন্য জায়গায় যেখানে বল ডেড সেখানে লাথি বা বিচ্যুত হয়, তবে বেস প্রদান পিচ বা নিক্ষেপের সময় রানারদের অবস্থান থেকে দুই বেস হবে।
- (ক) একটি ফ্লাই বল ধরা পড়ার পরে, সে তার মূল বেস পুনঃস্পর্শ করতে ব্যর্থ হয় তার আগে বা তার মূল বেস ট্যাগ করা হয়; এই নিয়মে "পুনঃস্পর্শ" মানে বল ধরা পড়ার পরে বেসের সাথে যোগাযোগ থেকে ট্যাগ আপ এবং শুরু করা। একজন রানারকে তার বেসের পিছনের অবস্থান থেকে ফ্লাইং স্টার্ট নেওয়ার অনুমতি নেই।
- (খ) সেট পজিশন। পিচার যখন ব্যাটসম্যানের দিকে মুখ করে দাঁড়ায় এবং তার সম্পূর্ণ পিভট পা পিচারের প্লেটের উপর বা সামনে এবং সংস্পর্শে থাকে, এবং প্লেটের প্রান্তের বাইরে নয়, এবং তার অন্য পা পিচারের প্লেটের সামনে থাকে, এবং বলটি দুই হাতে শরীরের সামনে ধরে সম্পূর্ণভাবে থেমে যায়, তখন সেট পজিশন নির্দেশিত হয়। এই ধরনের সেট পজিশন থেকে সে ব্যাটসম্যানের কাছে বল ডেলিভারি করতে পারে, বেসে থ্রো করতে পারে বা তার পিভট পা দিয়ে পিচারের প্লেট থেকে পিছনে সরে যেতে পারে। সেট পজিশন নেওয়ার আগে, পিচার "দ্য স্ট্রেচ" নামে পরিচিত যে কোনও স্বাভাবিক প্রাথমিক movimiento করতে পারে। কিন্তু যদি সে তা বেছে নেয়, তবে তাকে ব্যাটসম্যানের কাছে বল ডেলিভারি করার আগে সেট পজিশনে আসতে হবে। সেট পজিশন নেওয়ার পরে, ব্যাটসম্যানের কাছে তার বল ডেলিভারির সাথে সম্পর্কিত যেকোনও স্বাভাবিক movimiento তাকে কোনও পরিবর্তন বা বাধা ছাড়াই পিচে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ করে। সেট পজিশনে আসার প্রস্তুতি হিসেবে, পিচারের এক হাত তার পাশে থাকতে হবে; এই অবস্থান থেকে তাকে নিয়ম 8.01 (খ)-এ সংজ্ঞায়িত তার সেট পজিশনে যেতে হবে tanpa বাধা এবং একটানা গতিতে। রাবার কে সাথ সংস্পর্শে থাকা পায়ের সম্পূর্ণ প্রস্থ রাবারের উপর থাকতে হবে। একজন পিচার রাবারের প্রান্তের বাইরে থেকে শুধু তার পায়ের পাশ রাবার স্পর্শ করে পিচ করতে পারে না। পিচার, তার স্ট্রেচ অনুসরণ করে, অবশ্যই
- (ই) যদি পিচার তার পিভট পা পিছনে সরিয়ে পিচারের প্লেটের সংস্পর্শ থেকে সরিয়ে নেয়, তবে সে এর মাধ্যমে ইনফিল্ডার হয়ে যায় এবং যদি সে সেই অবস্থান থেকে ওয়াইল্ড থ্রো করে, তবে তা অন্য যেকোনও ইনফিল্ডারের ওয়াইল্ড থ্রো হিসাবে বিবেচিত হবে। পিচার, রাবার থেকে দূরে থাকাকালীন, যেকোনও বেসে থ্রো করতে পারে। যদি সে ওয়াইল্ড থ্রো করে, তবে সেই থ্রো একজন ইনফিল্ডারের থ্রো এবং এর পরে যা ঘটে তা ফিল্ডারের নিক্ষিপ্ত বলের নিয়ম দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়।
- (ক) (1) পিচিং রাবারকে ঘিরে থাকা 18 ফুট বৃত্তের মধ্যে থাকাকালীন তার পিচিং হাত তার মুখ বা ঠোঁটের সংস্পর্শে আনা।
- চেক-বলের আগে বল ডেড হয়ে গেলে যেকোনো দল বদল করতে পারে। তার সতীর্থ কোর্ট ছেড়ে তাকে শারীরিকভাবে স্পর্শ করার পরে বদলি খেলোয়াড় খেলায় প্রবেশ করতে পারে। বদল কেবল বাস্কেটের বিপরীত

প্রান্তরেখার পিছনে হতে পারে এবং বদলের জন্য রেফারি বা টেবিল অফিসিয়ালদের কোনো পদক্ষেপের প্রয়োজন নেই।

- প্রতিটি গোল লাইনের মাঝখানে একটি আয়তাকার গোল অবস্থিত। খাড়া গোলপোস্টের ভিতরের প্রান্তগুলি অবশ্যই 3 মিটার (9.8 ফুট) দূরে থাকতে হবে, এবং গোলপোস্ট দ্বারা সমর্থিত অনুভূমিক ক্রসবারের নীচের প্রান্তটি অবশ্যই মাটির 2 মিটার (6.6 ফুট) উপরে থাকতে হবে। শণ, পাট বা নাইলন দিয়ে তৈরি জালগুলি গোলপোস্ট এবং ক্রসবারের পিছনে সংযুক্ত থাকে। জালগুলির নীচের অংশটি বাঁকা টিউবিং বা অন্য উপযুক্ত সমর্থন ব্যবস্থার সাথে সংযুক্ত থাকে। গোলের গভীরতা উপরে 80 সেমি (31 ইঞ্চি) এবং নীচে 1 মিটার (3.3 ফুট)।
- 7:6 মেঝেতে হাঁটু গেড়ে, বসে বা শুয়ে বল খেলতে পারে; এর অর্থ হল এই ধরনের অবস্থান থেকে থ্রো (উদাহরণস্বরূপ একটি ফ্রি থ্রো) সম্পাদন করা অনুমোদিত, যদি নিয়ম 15:1 এর প্রয়োজনীয়তা পূরণ হয়, যার মধ্যে একটি পায়ের অংশ মেঝের সাথে অবিচ্ছিন্ন সংস্পর্শে রাখার প্রয়োজনীয়তাও অন্তর্ভুক্ত।
- বাঁকা বাহু ব্যবহার করে প্রতিপক্ষের সাথে শরীরের সংস্পর্শ করা, এবং এইভাবে তাকে পর্যবেক্ষণ ও অনুসরণ করা।
- প্রতিপক্ষের শরীরের একটি অংশের বিরুদ্ধে বিশেষভাবে আক্রমণাত্মক পদক্ষেপ, বিশেষত মুখ, গলা বা ঘাড়; (শারীরিক সংস্পর্শের তীব্রতা);
- এছাড়াও, খুব কম শারীরিক প্রভাবযুক্ত একটি ফাউল খুব বিপজ্জনক হতে পারে এবং গুরুতর আঘাতের দিকে পরিচালিত করতে পারে, যদি ফাউলটি এমন মুহূর্তে সংঘটিত হয় যখন খেলোয়াড় বাতাসে লাফ দিচ্ছে বা দৌড়াচ্ছে, এবং তাই নিজেকে রক্ষা করতে অক্ষম। এই ধরনের পরিস্থিতিতে, অযোগ্যতা ন্যায্যতা প্রমাণের ভিত্তি হল প্রতিপক্ষের জন্য বিপদ এবং শারীরিক সংস্পর্শের তীব্রতা নয়।
- অন্য ব্যক্তির প্রতি লক্ষ্য করে অপমানজনক বা হুমকিমূলক আচরণ, যেমন রেফারি, টাইমকিপার/স্কোরকিপার, ডেলিগেট, দলের কর্মকর্তা, খেলোয়াড়, দর্শক; আচরণটি মৌখিক বা অ-মৌখিক হতে পারে (যেমন মুখের ভঙ্গি, অঙ্গভঙ্গি, শরীরী ভাষা বা শরীরের সংস্পর্শ);
- নির্বাহের সময়, গোলকিপার থ্রো ছাড়া, বল ছাড়ার আগ পর্যন্ত থ্রোয়ারকে একটি পায়ের অংশ মেঝের সাথে অবিচ্ছিন্ন সংস্পর্শে রাখতে হবে। অন্য পা উত্তোলন করে বারবার নামানো যেতে পারে (নিয়ম 7:6-ও দেখুন)।
- 16:8 খেলোয়াড় বা দলের কর্মকর্তার অযোগ্যতা সর্বদা খেলার সময়ের সম্পূর্ণ বাকি অংশের জন্য। খেলোয়াড় বা কর্মকর্তাকে অবিলম্বে কোর্ট এবং বদলি এলাকা ছেড়ে যেতে হবে। চলে যাওয়ার পর, খেলোয়াড় বা কর্মকর্তা দলের সাথে কোনো ধরনের যোগাযোগ করতে পারবেন না।
- যখন প্রতিপক্ষ কাঁধের উচ্চতার উপরে লাঠি দিয়ে বাতাসে একটি পাক মারধর করে, তখন খেলা বন্ধ করতে হবে এবং একটি ফেসঅফ শুরু হবে। যে পাক গোল ক্রসবারের উচ্চতার উপরে থাকা লাঠির সংস্পর্শে এসেছিল, সেই পাক দ্বারা স্কোর করা গোল বাতিল করতে হবে।
- MMA (মিশ্র মার্শাল আর্ট) বিশ্বের দ্রুততম বর্ধনশীল খেলাগুলির মধ্যে একটি এবং গ্রহের সবচেয়ে গতিশীল ও উত্তেজনাপূর্ণ পূর্ণ সংস্পর্শ যুদ্ধ খেলাগুলির মধ্যে একটি। মিশ্র মার্শাল আর্ট মূলত একটি খেলা যেখানে বক্সিং, কারাতে, জিউ জিৎসু, কুস্তি এবং জুডোর মতো যেকোনও মার্শাল শৃঙ্খলার যোদ্ধারা এমন নিয়মের অধীনে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে যা লাথি, ঘুষি এবং গ্র্যাপলিং কৌশল, উভয় দাঁড়ানো এবং মাটিতে অনুমতি দেয়।
- MMA একটি খাঁচা বা রিংয়ে দুইজনের মধ্যে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করা হয়। এটি সাধারণত শুধুমাত্র প্রাপ্তবয়স্কদের খেলা হিসাবে বিবেচিত হয় তবে MMA-এ আরও বেশি জুনিয়র প্রশিক্ষণ নিচ্ছে এবং তারা প্রতিযোগিতায় অংশ নেয়। তবে, MMA একটি বিপজ্জনক খেলা হতে পারে, তাই ম্যাচগুলি সাধারণত পূর্ণ সংস্পর্শ হয় না, মুখে আঘাত অনুমোদিত নয় এবং বর্ধনশীল হাড়ের জন্য বিপজ্জনক হতে পারে এমন কোনও ধরনের জয়েন্ট লকও অনুমোদিত নয়। প্রাপ্তবয়স্ক প্রতিযোগিতায়, নিম্নলিখিত ওজন শ্রেণী প্রযোজ্য:

- একটি অবিরাম ওপেন-ওয়াটার সাঁতার, প্রমিত নিয়ম অনুযায়ী সম্পাদিত, এবং সম্পূর্ণ করতে কমপক্ষে কয়েক ঘণ্টার টেকসই প্রচেষ্টা প্রয়োজন। স্রোত থেকে উল্লেখযোগ্য সহায়তা ছাড়া দশ কিলোমিটার হল ম্যারাথন সাঁতার হিসাবে বিবেচিত ন্যূনতম দূরত্ব।
- ড্র শট। এই ডেলিভারির সাথে, খেলোয়াড়রা রিঙ্কের একটি নির্দিষ্ট স্থানে বোলটি ল্যান্ড করার লক্ষ্য রাখে, ইতিমধ্যে খেলা অন্যান্য বোলের সংস্পর্শে না এসে। ডানহাতি বোলাররা বোলটিকে জ্যাকের ডান দিকে লক্ষ্য করে যাতে এটি বাম দিকে বাঁক নেয় – এটি ফোরহ্যান্ড ড্র নামে পরিচিত। একটি ব্যাকহ্যান্ড ড্র-ও ডেলিভারি করা যেতে পারে, যা ঘটে যখন একজন বোলার বোলটিকে জ্যাকের বাম দিকে লক্ষ্য করে যাতে এটি ডান দিকে বাঁক নেয়
- ঘ. যদি একজন খেলোয়াড় সালিশের সহায়তা চাওয়ার জন্য ঘড়ি বন্ধ করে, তবে সালিশি নির্ধারণ করবে যে খেলোয়াড়ের তা করার কোনও বৈধ কারণ ছিল কিনা। যদি স্পষ্ট হয় যে খেলোয়াড়ের ঘড়ি বন্ধ করার কোনও বৈধ কারণ ছিল না, তবে খেলোয়াড়কে অনুচ্ছেদ 13.4 অনুযায়ী শাস্তি দেওয়া হবে।
- 7.3 যদি কোনো খেলোয়াড় এক বা একাধিক গুটি সরিয়ে ফেলে, তবে তাকে নিজের সময়ে সঠিক অবস্থান পুনঃস্থাপন করতে হবে। প্রয়োজনে, খেলোয়াড় বা তার প্রতিপক্ষ ঘড়ি বন্ধ করে রেফারির সহায়তা চাইতে পারবেন। রেফারি গুটি সরিয়ে ফেলা খেলোয়াড়কে শাস্তি দিতে পারেন।
- রেসগুলি মূলত শহরের কাছে জলের উপর অনুষ্ঠিত হয়, তবে বিমানঘাঁটি বা প্রাকৃতিক বিস্ময়ের স্থানেও অনুষ্ঠিত হয়। এগুলি প্রদর্শনী ফ্লাইটের একটি সহায়ক কর্মসূচির সাথে থাকে। রেসগুলি সাধারণত সপ্তাহান্তে উড়ানো হয়, প্রথম দিন যোগ্যতা নির্ধারণের জন্য এবং পরের দিন নকআউট ফাইনালের জন্য। এই ইভেন্টগুলি বিপুল সংখ্যক দর্শককে আকর্ষণ করে এবং অনেক দেশে লাইভ এবং টেপ করা উভয়ভাবেই সম্প্রচারিত হয়।
- NB: ANY যেকোনো রেসের সময় নিয়ম লঙ্ঘন, দুর্ঘটনা বা সমস্যাগুলি রেসের পরে রিপোর্ট করতে হবে এবং একটি কমিটি পরের দিন (ফলাফল প্রকাশের আগে) যেকোনো অভিযোগের ফলাফল নির্ধারণ করবে।
- বেশিরভাগ ক্ষেত্রে এই দুর্ঘটনাগুলি চালক দ্বারা সামনের রানারদের উল্টে ফেলার কারণে ঘটে। নিরাপত্তা ব্যবস্থা হিসেবে, রানারদের নির্মাণকে দৈর্ঘ্য ও প্রস্থ সম্পর্কিত নির্ধারিত মান নিয়ম অনুসরণ করতে হবে। ঘর্ষণ এড়াতে সেগুলি পালিশ করা যেতে পারে তবে সংকীর্ণ হতে পারবে না কারণ সেগুলি পুরো স্লেইকে সমর্থন করে।
- 4.4.1 রেসের আয়োজকদের অবশ্যই একটি ভালো মানের পাবলিক অ্যাড্রেস সিস্টেম ব্যবহার করতে হবে যা ইভেন্ট আয়োজন, তথ্য সম্প্রচার এবং রেস পরিচালনায় সহায়তা, পাশাপাশি সাধারণ রেস ধারাভাষ্যে সহায়তা করে। সংগীতও উপলব্ধ থাকা উচিত।
- 6.3.3.3.3 ক্রীড়াবিদ স্টার্ট লাইন অতিক্রম করার পরে বা ফিনিশ লাইন অতিক্রম করার আগে qualquer সময়ে কোচ, কর্মকর্তা, স্বেচ্ছাসেবক ইত্যাদির কাছ থেকে সহায়তা পেতে পারেন না।
- 6.3.4.3.3 ক্রীড়াবিদ স্টার্ট লাইন অতিক্রম করার পরে বা ফিনিশ লাইন অতিক্রম করার আগে কোনো সময়ে কোচ, কর্মকর্তা, স্বেচ্ছাসেবক ইত্যাদির কাছ থেকে সহায়তা পেতে পারেন না।
- 8.1.2 অননুমোদিত সহায়তা গ্রহণ করে।
- 8.1.6 পড়ে যায় বা ট্র্যাক ছেড়ে যায়: সেই ব্যক্তির রেসিং পুনরায় শুরু করার জন্য দুই মিনিট সময় আছে, প্রতিযোগীকে সেই সময়ের মধ্যে কমপক্ষে 20 মিটার এগিয়ে যেতে হবে। দুই মিনিটের মধ্যে ট্র্যাকে অগ্রগতি পুনরায় শুরু করতে ব্যর্থ হওয়া, এবং/অথবা অননুমোদিত সহায়তা গ্রহণ করা। স্কিয়ার অনুমোদিত হিসাবে সম্পূর্ণ করতে বা সরঞ্জাম বিনিময় করতে ট্র্যাক ছেড়ে যেতে পারে।
- একটি লিউজ স্লেড একটি উচ্চ-প্রযুক্তির মেশিন। এটি প্রাথমিকভাবে ফাইবারগ্লাস এবং ইস্পাত দিয়ে তৈরি, এবং এটি প্রতিটি ক্রীড়াবিদের জন্য তার উচ্চতা, ওজন এবং অনুপাতের উপর ভিত্তি করে কাস্টম-নির্মিত। লিউজ দলগুলি কাস্টম স্পেসিফিকেশনের উপর ভিত্তি করে তাদের স্লেড ডিজাইন এবং নির্মাণের জন্য কোম্পানিগুলির

সাথে চুক্তি করে। স্লেডটির ওজন 50 এবং 60 পাউন্ড (23-27 কেজি) এর মধ্যে এবং এটি স্লাইডারের কাঁধ থেকে তার হাঁটু পর্যন্ত চলে, এবং কোনো মাথা সমর্থন নেই।

- দুটি স্টিল - স্টিলগুলি স্লেডের একমাত্র অংশ যা বরফের সাথে যোগাযোগ করে। স্টিলগুলি ধাতু দিয়ে তৈরি এবং খুব ধারালো।
- দুটি ব্রিজ - ব্রিজগুলি ইস্পাত দিয়ে তৈরি। তারা রানারদের সাথে সংযোগ করে এবং পডকে সমর্থন করে।
- মিষ্টি চকোলেট তাকে কার্বোহাইড্রেট এবং তাৎক্ষণিক শক্তি দেবে যেখানে জল তাকে ডিহাইড্রেশন থেকে রক্ষা করবে। এগুলি ছাড়াও, একটি GPS আপনাকে নিজের অবস্থান নির্ধারণ করতে সক্ষম করবে এবং একটি মোবাইল ফোন বিপদে অন্যদের সাথে যোগাযোগ করতে সহায়তা করতে পারে। প্রাথমিক চিকিৎসা অবশ্যই প্রয়োজন কারণ এটি প্রয়োজনে আপনাকে চিকিৎসা সহায়তা দেবে এবং সর্বশেষ কিন্তু অন্তত নয় একটি ক্যামেরা আপনাকে দুর্দান্ত দর্শনীয় স্থানের ছবি তুলতে দেবে।
- চার থেকে আট প্রতিযোগীর দলে রেসিং করে, স্কেটাররা একটি ইনডোর ট্র্যাকে প্রতিযোগিতা করে যা আইস হকি রিঙ্কের আকারের যার দৈর্ঘ্য 111 মিটার (364 ফুট)। প্রতিটি হিট থেকে প্রথম দুই ফিনিশার পরবর্তী রাউন্ডে উত্তীর্ণ হয়। পাসিং কৌশল এবং পেসিং এই খেলার গুরুত্বপূর্ণ উপাদান। স্কেটাররা অবস্থানের জন্য প্রতিদ্বন্দ্বিতা করার সময় প্রায়ই সংযোগ ঘটে। উচ্চ গতিতে তীক্ষ্ণ বাঁকের কারণে, স্কেটারের জন্য অতিরিক্ত সমর্থন এবং নিরাপত্তা প্রদানের জন্য একটি বিশেষ স্পিড স্কেট, যার ব্লেড লম্বা এবং বুট উঁচু, ব্যবহার করা হয়। শর্ট-ট্র্যাক রেসিংয়ে পড়ে যাওয়া সাধারণ, এবং স্কেটাররা তাদের কনুই এবং হাঁটুতে প্রতিরক্ষামূলক প্যাড, পাশাপাশি হেলমেট এবং গ্লাভস পরে। ট্র্যাকের দেয়ালগুলিও প্যাডযুক্ত। পুরুষ এবং মহিলা উভয়ের জন্য 500 মিটার, 1,000 মিটার, 1,500 মিটার এবং 3,000 মিটার দূরত্বে পৃথক শর্ট-ট্র্যাক রেস অনুষ্ঠিত হয়। চার-ব্যক্তির রিলে 3,000 মিটার (মহিলা) এবং 5,000 মিটার (পুরুষ) দূরত্ব কভার করে।
- সহায়তা: অন্য স্কেটারকে শারীরিক সহায়তা প্রদান। উদাহরণস্বরূপ: অতিরিক্ত বুস্টের জন্য পিছন থেকে একজন সতীর্থকে ধাক্কা দেওয়া, বা কোণে স্থিতিশীলতার জন্য একজন সতীর্থকে অন্যজনের উপর হেলান দিতে দেওয়া।
- দূরত্বের স্কোর পাহাড়ের K-পয়েন্টের উপর নির্ভর করে। K-90 এবং K-120 প্রতিযোগিতার জন্য, K-পয়েন্ট যথাক্রমে 90 মিটার এবং 120 মিটারে সেট করা হয়। প্রতিযোগীরা K-পয়েন্টে অবতরণ করলে 60 পয়েন্ট (সাধারণ এবং বড় পাহাড়) এবং 120 পয়েন্ট (উড়ন্ত পাহাড়) পায়। K-পয়েন্টের বাইরে প্রতি মিটারের জন্য, প্রতিযোগী অতিরিক্ত পয়েন্ট পায়; সাধারণ মান ছোট পাহাড়ে প্রতি মিটারে 2 পয়েন্ট, বড় পাহাড়ে 1.8 পয়েন্ট এবং স্কি ফ্লাইং পাহাড়ে 1.2 পয়েন্ট। একজন প্রতিযোগীর দূরত্ব টেকঅফ এবং যে বিন্দুতে পা অবতরণ ঢালের সাথে সম্পূর্ণ যোগাযোগ করেছিল (অস্বাভাবিক অবতরণের জন্য, এক পায়ের স্পর্শবিন্দু, বা শরীরের অন্য অংশ বিবেচনা করা হয়) এর মধ্যে পরিমাপ করা হয়। সমস্ত প্রতিযোগিতার জন্য লাফ 0.5 মিটারের নির্ভুলতার সাথে পরিমাপ করা হয়।
- একটি পট হয় যখন একটি অবজেক্ট বল, অন্য বলের সাথে সংযোগের পরে এবং এই নিয়মগুলির কোনো লঙ্ঘন ছাড়াই, একটি পকেটে প্রবেশ করে। একটি বলকে পট করা ঘটানোকে পটিং বলা হয়।
- একটি পুশ স্ট্রোক তৈরি হয় যখন কিউয়ের টিপ কিউ-বলের সাথে সংযোগে থাকে।
- (খ) যখন কিউ-বল কোনো অবজেক্ট বলের সংস্পর্শে আসে, তবে যেখানে কিউ-বল ও একটি অবজেক্ট বল প্রায় স্পর্শ করছে সেখানে যদি কিউ-বলটি অবজেক্ট বলের অত্যন্ত সূক্ষ্ম প্রান্তে আঘাত করে, তাহলে তা পুশ স্ট্রোক হিসেবে বিবেচিত হবে না।
- মিস হলো যখন কিউ-বল প্রথমে কোনো বলকে স্পর্শ করতে ব্যর্থ হয় এবং রেফারি মনে করেন যে স্ট্রাইকার বলটি হিট করার জন্য যথেষ্ট ভালো চেষ্টা করেনি।
- (c) প্রথম খেলোয়াড় ইন-হ্যান্ড থেকে খেলেন, ফ্রেম শুরু হয় যখন কিউ-বল টেবিলে স্থাপিত হয় এবং কিউয়ের টিপ দ্বারা স্পর্শিত হয়, হয়

- (g) যদি একটি স্থির অবজেক্ট বল, রেফারি দ্বারা পরীক্ষা করার সময় কিউ-বলের সাথে স্পর্শ না করে, পরে একটি স্ট্রোক করার আগে কিউ-বলের সাথে সংস্পর্শে থাকতে দেখা যায়, তাহলে রেফারি তার সন্তুষ্টি অনুযায়ী বলগুলোকে পুনরায় স্থাপন করবেন।
- (c) উপরে অনুচ্ছেদ (b) এর অধীনে একটি মিস ঘোষণা করার পরে যখন কিউ-বল থেকে একটি বলের দিকে সরল রেখায় একটি স্পষ্ট পথ ছিল যা অন ছিল বা অন হতে পারত, যাতে কেন্দ্রীয়, পূর্ণ বল, সংস্পর্শ উপলব্ধ ছিল (রেডদের ক্ষেত্রে, এটি কোনো রঙ দ্বারা বাধাপ্রাপ্ত নয় এমন কোনো রেডের পূর্ণ ব্যাস হিসাবে ধরা হবে), তখন:
- 4. কর্মকর্তাদের দ্বারা সহায়তা
- (b) রেফারি বা মার্কারের জন্য তাদের পরিস্থিতি অনুযায়ী প্রতিবন্ধী খেলোয়াড়দের প্রয়োজনীয় সহায়তা প্রদান করা অনুমোদিত।

MyStake - প্রমোশন

- লাকি হুইল স্পিন শেষ করার পরে, আপনি অবিলম্বে আপনার জেতা পুরস্কার পাবেন। আপনাকে অবশ্যই ওয়েবসাইটে ফিরে যেতে হবে এবং পুরস্কার আইটেমটি ব্যবহার করতে হবে। যদি আপনি অবিলম্বে পুরস্কার না পান, তাহলে অনুগ্রহ করে আমাদের লাইভ সাপোর্টের সাথে যোগাযোগ করুন।

বিরোধ নিষ্পত্তি

- আমাদের পরিষেবাগুলির বিষয়ে আমাদের যেকোনো অভিযোগ জানাতে ওয়েবসাইটে পাওয়া নির্দেশাবলী অনুযায়ী আমাদের গ্রাহক পরিষেবা দলের সাথে যোগাযোগ করতে আপনি স্বাধীন।
- অভিযোগগুলি সাপোর্ট বিভাগে পরিচালিত হয় এবং যদি সাপোর্ট কর্মীরা তৎক্ষণাৎ মামলাটি সমাধান না করে তবে কোম্পানির সংগঠনে উত্থাপিত হয়। অভিযোগের অবস্থা সম্পর্কে আপনাকে যুক্তিসঙ্গত স্তরে অবহিত করা হবে।

টাইম আউট পিরিয়ড

- 24/7 গ্রাহক সহায়তা

গোপনীয়তা নীতি

- 10. আমাদের সাথে যোগাযোগ করা

দায়িত্বশীল গেমিং

- আপনি দীর্ঘ সময়ের জন্য জুয়া থেকে নিজেকে বাদ দিতে চাইতে পারেন। অনুগ্রহ করে আমাদের গ্রাহক সহায়তা দলের সাথে যে কোনো সময় অফিসিয়াল ইমেলের মাধ্যমে যোগাযোগ করে 6 মাস থেকে 5 বছরের মধ্যে সময়ের জন্য স্ব-বর্জন অনুরোধ করুন।
- যোগাযোগের তথ্য
- যদি আপনার কোনো প্রশ্ন থাকে বা আরও তথ্যের প্রয়োজন হয়, তাহলে নিম্নলিখিত ঠিকানায় আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন:

মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা

জমা

- ভাষা

- ভাষা নির্বাচন করুন

সাধারণ শর্তাবলী

- খেলা চলাকালীন কোনো অশ্লীল বা আপত্তিকর ভাষা ব্যবহার করা হয়নি, খেলোয়াড় বা কোচদের দ্বারা।

গেমের নিয়ম

- (2) এমন ভাষা ব্যবহার করা যা কোনোভাবে বিপক্ষ খেলোয়াড়, আম্পায়ার বা কোনো দর্শককে উল্লেখ বা প্রতিফলিত করে;
- 4.19 PROTESTING GAMES. প্রতিটি লীগ খেলার প্রতিবাদ করার পদ্ধতি নিয়ন্ত্রণকারী নিয়ম গ্রহণ করবে, যখন একজন ম্যানেজার দাবি করেন যে আম্পায়ারের সিদ্ধান্ত এই নিয়মগুলির লঙ্ঘন। আম্পায়ারের বিচারমূলক সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে কোনো প্রতিবাদ কখনোই অনুমোদিত হবে না। সমস্ত প্রতিবাদকৃত খেলায়, লীগ প্রেসিডেন্টের সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত হবে। এমনকি যদি প্রতিবাদকৃত সিদ্ধান্ত নিয়ম লঙ্ঘন করেছে বলে ধরা হয়, তবুও লীগ প্রেসিডেন্টের মতামত অনুযায়ী লঙ্ঘন প্রতিবাদকারী দলের জেতার সম্ভাবনাকে প্রতিকূলভাবে প্রভাবিত না করলে খেলার পুনরায় খেলা আদেশ দেওয়া হবে না। যখনই একজন ম্যানেজার নিয়মের alleged ভুল প্রয়োগের কারণে খেলার প্রতিবাদ করেন, প্রতিবাদটি স্বীকৃত হবে না যদি না আম্পায়ারদের প্রতিবাদাধীন খেলার সময় এবং পরবর্তী পিচ করার আগে বা একজন রানার আউট হওয়ার আগে অবহিত করা হয়। খেলা শেষ হওয়ার খেলায় উদ্‌ভূত প্রতিবাদ পরবর্তী দিন 12 দুপুর পর্যন্ত লীগ অফিসে দায়ের করা যাবে।
- (d) প্রতিটি আম্পায়ারের ক্ষমতা আছে কোনো খেলোয়াড়, কোচ, ম্যানেজার বা বিকল্পকে সিদ্ধান্তে আপত্তি করার জন্য বা অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ বা ভাষার জন্য অযোগ্য ঘোষণা করার, এবং এইরূপ অযোগ্য ব্যক্তিকে খেলার মাঠ থেকে বহিষ্কার করার। যদি কোনো আম্পায়ার খেলা চলাকালীন কোনো খেলোয়াড়কে অযোগ্য ঘোষণা করেন, তবে সেই খেলায় আর কোনো পদক্ষেপ সম্ভব না হওয়া পর্যন্ত অযোগ্যতা কার্যকর হবে না।
- (b) যখন কোনো প্রশিক্ষক, ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড় অশ্লীল বা অশালীন ভাষা ব্যবহার বা আম্পায়ার, প্রশিক্ষক, ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড়ের উপর আক্রমণের মতো গুরুতর অপরাধের জন্য অযোগ্য হন, তখন আম্পায়ার খেলা শেষ হওয়ার চার ঘণ্টার মধ্যে লীগ প্রেসিডেন্টের কাছে সম্পূর্ণ বিবরণ পাঠাবেন।
- ফুটসালে হলুদ ও লাল কার্ড ব্যবহার করা হয়। হলুদ কার্ড খেলোয়াড়দের তাদের কর্মের ব্যাপারে সতর্ক করার জন্য। যদি তারা দুটি পায়, তাদের লাল কার্ড দেওয়া হয়, যার মানে তাদের মাঠ থেকে পাঠিয়ে দেওয়া হয়। একটি হলুদ কার্ড দেখানো হয় যদি কোনো খেলোয়াড় অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ, মতবিরোধ, খেলার আইনের ধারাবাহিক লঙ্ঘন, খেলা পুনরায় শুরু করতে বিলম্ব, খেলা পুনরায় শুরু করার সময় বল থেকে খেলোয়াড়ের দূরত্বকে সম্মান করতে ব্যর্থতা, প্রতিস্থাপন পদ্ধতির লঙ্ঘন বা রেফারির অনুমতি ছাড়া মাঠে প্রবেশ, পুনঃপ্রবেশ ও মাঠ ত্যাগ করে। একজন খেলোয়াড়কে লাল কার্ড দেখানো হয় এবং পাঠিয়ে দেওয়া হয় যদি তারা গুরুতর ফাউল খেলা, সহিংস আচরণ, অন্য ব্যক্তির দিকে থুতু ফেলা, বা হাত দিয়ে বল নিয়ন্ত্রণ করে বিপক্ষ দলকে গোল থেকে বঞ্চিত করে (পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে গোলরক্ষক ছাড়া)। এছাড়াও লাল কার্ড দিয়ে শাস্তিযোগ্য হলো ফ্রি কিক বা পেনাল্টি কিক দ্বারা শাস্তিযোগ্য অপরাধ করে প্রতিপক্ষকে খেলোয়াড়ের গোলের দিকে অগ্রসর হওয়া গোল করার সুযোগ থেকে বঞ্চিত করা এবং আপত্তিকর, অপমানজনক বা অপমানসূচক ভাষা বা অঙ্গভঙ্গি ব্যবহার করা। যে খেলোয়াড়কে পাঠিয়ে দেওয়া হয়েছে তাকে অবশ্যই মাঠের সন্নিকট ত্যাগ করতে হবে।
- অনুগ্রহ করে সমন্বিত "নির্দেশিকা ও ব্যাখ্যা" также লক্ষ্য করুন যা কিছু নিয়মের প্রয়োগে অতিরিক্ত নির্দেশনা দেয়। 2010 সালে প্রকাশিত পূর্বের সংস্করণ হালনাগাদসহ আর বৈধ নয়। প্রয়োজন হলে "নির্দেশিকা ও ব্যাখ্যা" প্রসারিত করা হবে।
- 4.9.1 প্রতিযোগিতা প্রধান, রেস সেক্রেটারি, মেডিকেল এলাকা, শুরু ও শেষ এলাকা, ফলাফল সারণি এলাকা এবং রেস হেডকোয়ার্টার্সের সাথে যোগাযোগের জন্য রেডিও প্রয়োজন।

MyStake অনলাইন স্লট

- MyStake-এ শীর্ষ স্টুডিওগুলির 6,000+ স্লট এবং ক্র্যাশ গেমগুলি অন্বেষণ করুন। নতুন রিলিজ, ক্লাসিক রিল, এবং উচ্চ-অস্থিরতার হিট।

ফলাফলের উৎস

- সংগৃহীত তথ্য স্কাউট দ্বারা নির্দিষ্ট অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে কোম্পানিতে পাঠানো হয়, যার মাধ্যমে ম্যাচের লাইভ ফলাফল রেকর্ড করা হয়।

Tower Rush, গেমের নিয়ম, ডেমো এবং সেটিংস

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- RTP দিয়ে সেরা প্রদানকারীদের থেকে 6000 diferentes juegos de casino অন্বেষণ করুন

সাধারণ শর্তাবলী

- 'CASHOUT'
- 'CASHOUT' ফাংশনের ব্যবহার একটি বাজিতে যেকোনো সময়, যেকোনো সংখ্যক পদের জন্য, যেকোনো ধরনের টিকিটের জন্য উপলব্ধ,
- 'CASHOUT' ফাংশন ব্যবহার করতে, বাজিতে পদগুলি সক্রিয় থাকতে হবে।
- সক্রিয় বাজিতে নির্দিষ্ট প্রিম্যাচ ইভেন্ট লাইভ বাজিতে উপলব্ধ না থাকলে, 'CASHOUT' ফাংশন উপলব্ধ হবে না
- সক্রিয় বাজিতে নির্দিষ্ট লাইভ ইভেন্ট লাইভ বাজিতে উপলব্ধ না থাকলে (খেলা নিষ্ক্রিয় বা যেকোনো কারণে), 'CASHOUT' ফাংশন উপলব্ধ হবে না।
- 8.0 এর উপরে সহগ এবং / অথবা 7 এর বেশি ইভেন্ট সহ এক্সপ্রেস বেটস্লিপের জন্য Cashout উপলব্ধ নয়
- যেকোনো ক্রীড়া ইভেন্টের জন্য 'CASHOUT' ফাংশন ব্যবহার করা সম্ভব (প্রিম্যাচ, লাইভ, ভার্চুয়াল স্পোর্টস)।
- 'CASHOUT' ফাংশন ব্যবহার করার পরে, ক্যাশআউটের পরে টিকিটের ফলাফল নির্বিশেষে স্বয়ংক্রিয়ভাবে প্রদান করা হয়।
- 'CASHOUT' ফাংশন 'প্রতিস্থাপন' ফাংশন ব্যবহার করা বাজির জন্য উপলব্ধ হবে না।
- 'CASHOUT' পরিমাণ পরিবর্তনযোগ্য
- 'CASHOUT' ফাংশন ফ্রিবেট ব্যবহার করে করা বাজির জন্য উপলব্ধ নয়।
- কোম্পানি ক্লায়েন্টকে পূর্ব নোটিশ ছাড়াই যেকোনো সময় 'CASHOUT' ফাংশন নিষ্ক্রিয় করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 'REPLACE' ফাংশনটি ব্যবহার করার সময়, এই টিকিটের জন্য 'CASHOUT' ফাংশনটি উপলব্ধ থাকবে না।

গেমের নিয়ম

- খ. যদি কোনো ম্যাচ কোনো কারণে 24 ঘণ্টার বেশি বাতিল বা স্থগিত হয়, তাহলে এই ইভেন্টগুলির সমস্ত বাজি এক-এর সমান বিজয়ী অডস পাবে।
- গ. যদি কোনো ম্যাচ 24 ঘণ্টার বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত বাজিও এক-এর সমান বিজয়ী অডস পায়; যদি এটি 24 ঘণ্টার মধ্যে সম্পন্ন হয়, তাহলে এর সমস্ত বাজি বৈধ থাকে।

- ঘ. যদি কোনো ম্যাচ কোনো কারণে 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার বেশি (লাইভ) বাতিল বা স্থগিত হয়, তাহলে সমস্ত বাজি এক-এর সমান বিজয়ী অডস পাবে।
- যদি শুরু হওয়া ম্যাচটি সম্পন্ন না হয় (উদাহরণস্বরূপ, অংশগ্রহণকারীদের একজন খেলা চালিয়ে যেতে অস্বীকার করে, অযোগ্য ঘোষিত হয়), তাহলে যে ফলাফলগুলি দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়েছে (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম গেমের ফলাফল, প্রথম গেমের মোট, ইত্যাদি) সেগুলি বাজি গণনার জন্য গৃহীত হয়। অন্যান্য সমস্ত বাজি "1" (রিটার্ন) এর সমান বিজয়ী অডস দিয়ে পরিশোধ করা হয়।
- ক. যদি কোনো ম্যাচ কোনো কারণে 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার বেশি (লাইভ) বাতিল বা স্থগিত হয়, তাহলে সেই ইভেন্টের সমস্ত বাজি "1" এর সমান বিজয়ী অডস পাবে।
- 3. যদি কোনো ম্যাচ 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার বেশি (লাইভ) বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি "1" এর সমান বিজয়ী অডস পায়, যদি না বাধার সময়ে বাজিগুলির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।

- 1. তারিখ: যদি লড়াই স্থগিত হয় এবং লড়াইয়ের মূলত পরিকল্পিত তারিখের 24 ঘণ্টার মধ্যে অনুষ্ঠিত হয়, তাহলে পূর্বে করা সমস্ত বাজি নতুন আয়োজিত লড়াইয়ের জন্য বৈধ। যদি ম্যাচের নির্ধারিত তারিখের 24 ঘণ্টার মধ্যে অনুষ্ঠিত না হয়, তাহলে সমস্ত করা বাজি বাতিল বলে গণ্য হয় এবং ফেরতযোগ্য (1 অডসে গণনা করা হয়)। যদি কোনো বক্সিং ম্যাচ 24 ঘণ্টার বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি "1" এর সমান বিজয়ী অডস পায়; যদি এটি 24 ঘণ্টার মধ্যে সম্পন্ন হয়, তাহলে এর সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- Tower Rush

ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ

MyStake লাইভ ক্যাসিনো

- স্লটস
- লাইভ ক্যাসিনো
- মিনি গেমস
- Casino
- MyStake ক্যাসিনো
- অ্যাফিলিয়েট
- EN
- ভার্চুয়াল
- রেসিং
- Originals
- Prediction
- নতুন
- Hot
- সব দেখুন
- সমস্ত গেম

- জনপ্রিয় ক্যাসিনো
- লাইভ রুলেট
- ব্ল্যাকজ্যাক
- গেম শো
- লাইভ পোকার
- লাইভ ব্যাকার্যাট
- আমাদের পণ্য
- তথ্য
- কোম্পানির বিবরণ
- ব্লগ
- সহায়তা
- সাধারণ জিজ্ঞাসা (প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নাবলী)
- বিরোধ নিষ্পত্তি
- স্ব-বর্জন
- লাইভ চ্যাট
- affiliate@mystake.email
- © কপিরাইট 2026
- MyStake লাইভ ক্যাসিনো
- MyStake লাইভ ক্যাসিনোতে HD-এ আসল ডিলারদের সাথে লাইভ ব্ল্যাকজ্যাক, রুলেট, ব্যাকার্যাট এবং গেম শো খেলুন। রিয়েল-টাইম অ্যাকশন, যেকোনো সময়।
- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ইমেইল
- কথোপকথন শুরু করুন

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- আমাদের লাইভ ক্যাসিনো গেমের সাথে বাস্তব জীবনের ক্যাসিনোর আবেগ ভাগ করুন
- দ্রুত এবং সরল গেমপ্লের সাথে কমনীয় এবং মজাদার পরিবেশ অন্বেষণ করুন।
- এত নিবেদিতপ্রাণ দলের সাথে কাজ করার সুযোগ পাওয়ার জন্য আমরা কৃতজ্ঞ। Mystakes অ্যাফিলিয়েট প্রোগ্রামটি এই ব্যবসার অন্যতম সেরা। দ্রুত এবং পূর্ণাঙ্গ প্রতিক্রিয়া আমাদের সন্তুষ্ট করেছে। আমরা আন্তরিকভাবে Mystake Casino-কে সমর্থন করি!
- MyStake ক্যাসিনো কিছু সময়ের জন্য আমাদের একচেটিয়া অংশীদার হয়েছে, এবং আমরা তাদের সাথে অংশীদারিত্ব করার জন্য অত্যন্ত সুপারিশ করি কারণ এটি শিল্পের শীর্ষস্থানীয় ব্র্যান্ডগুলির মধ্যে একটি।
- লাকি-মিনিগেমস
- NOLIMIT CASINOS
- আমরা আগে অনেক ক্যাসিনো অপারেটরের সাথে কাজ করেছি এবং অভিজ্ঞতার ভিত্তিতে আমরা নিশ্চিতভাবে বলতে পারি যে MyStake-এর দল, তাদের পেশাদার মনোভাব, সততা এবং বন্ধুত্বপূর্ণ আচরণের সাথে, অন্য

একটি স্তরে রয়েছে।

- নন গ্যামস্টপ ক্যাসিনো
- ইম্পসিবল গেম স্কোয়াড MyStake-এ রূপান্তরগুলিতে বিস্মিত। তারা যেকোনো GEO থেকে সমস্ত ধরনের ট্র্যাফিক পরিচালনা করতে দুর্দান্ত!
- বেস্ট.ক্যাসিনো
- এরো গেম
- MyStake পেনাল্টি ক্যাসিনো গেম
- রুলেট - কীভাবে খেলবেন?
- আইসফিল্ড মিনিগেম
- পোকার - কীভাবে খেলবেন?
- টেলিপোর্ট মিসটেক মিনিগেম
- মিনি ব্ল্যাকজ্যাক
- অ্যাকোয়ারিংস মিনিগেম
- ডাইস, হাইলো, হুইল, কেনো - মিসটেক মিনিগেমস
- আরমাডা গেম - নতুন MyStake মিনিগেম
- চিকেন মিনিগেম
- ডিনো মিসটেক মিনি গেমের একটি সংক্ষিপ্ত বিবরণ
- মিসটেকে প্লিংকো মিনিগেম
- ব্ল্যাকজ্যাক - কীভাবে খেলবেন?
- অনলাইনে স্লট খেলার শীর্ষ 3 কারণ
- ইম্পসিবল গেম

সাধারণ শর্তাবলী

- একটি ফুটবল খেলার সময় প্রতিটি দলে মাঠে এগারো জন খেলোয়াড় থাকে। প্রতিটি দলে একজন গোলরক্ষক এবং মাঠে অবস্থানরত অন্যান্য 10 খেলোয়াড় থাকে। এই খেলোয়াড়দের একটি আয়তক্ষেত্রাকার মাঠে বল খেলায় রাখতে হয়। সমস্ত খেলোয়াড়ের নির্ধারিত অবস্থান থাকে। প্রতিটি দলের নিজস্ব পছন্দের গঠন (খেলার ধরণ) থাকে। মাঠে দলগুলি সাধারণত ডিফেন্ডার, মিডফিল্ডার এবং ফরোয়ার্ড দ্বারা প্রতিনিধিত্ব করা হয়। গোলরক্ষকরা বোঝা যায় এমন অবস্থান এবং গঠনে অন্তর্ভুক্ত নয়। কোনো দলে মাঠে 7 জনের কম খেলোয়াড় থাকলে খেলা শুরু বা চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি নেই, কারণ এটি একটি খেলা পরিচালনার জন্য ন্যূনতম বলে মনে করা হয়। সুতরাং, একটি দল[如果他们] সমস্ত বদল সম্পন্ন করেছে এবং তাদের একজন খেলোয়াড় আঘাতের কারণে খেলতে না পারলে মাঠে কম খেলোয়াড় দিয়ে শেষ করতে পারে। যাই হোক, ফুটবল দল মাঠে কমপক্ষে সাতজন খেলোয়াড় থাকলে খেলা চালিয়ে যেতে পারে।
- একটি আদর্শ ফুটবল ম্যাচ প্রতিটি 45 মিনিটের দুটি অর্ধে বিভক্ত। প্রতিটি অর্ধ কোনো বাধা ছাড়াই চলে। অর্ধের মধ্যে সাধারণত 15 মিনিটের হাফ-টাইম বিরতি থাকে। ম্যাচের শেষকে ফুল-টাইম বলা হয়। ফুটবল খেলায় অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি শুটআউটও রয়েছে। মূলত, নিয়মিত সময় বলতে দুটি 45 মিনিটের অর্ধ নিয়ে গঠিত সময়কে বোঝায়। আদর্শ ফুটবল ম্যাচের বিপরীতে যুব লিগ, বন্ধুত্বপূর্ণ খেলা ইত্যাদির মতো বিভিন্ন লিগ এবং চ্যাম্পিয়নশিপও রয়েছে, যেখানে দুটি 30 মিনিটের অর্ধ বা এমনকি প্রতিটি 25 মিনিটের তিনটি অর্ধ থাকতে পারে, কিন্তু ফুটবলের আদর্শ, নিয়মিত খেলা দুটি 45 মিনিটের অর্ধ নিয়ে গঠিত। ম্যাচের সময়কাল সম্পর্কে তথ্যের অভাব বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।

- কাপ প্রতিযোগিতায় ড্র বা দুটি খেলার ভারসাম্যে যেখানে স্কোর অনুপাতে সমান (প্রতিটি দল তার নিজস্ব হোম* মাঠে একই স্কোরে জয়ী), সেক্ষেত্রে অতিরিক্ত সময় হবে। অতিরিক্ত সময় প্রতিটি 15 মিনিটের দুটি অর্ধ নিয়ে গঠিত। নিয়মিত সময়ের শেষ এবং অতিরিক্ত সময়ের 1ম অর্ধের শুরুতে এবং অতিরিক্ত সময়ের প্রথম ও দ্বিতীয় অর্ধের মধ্যেও কয়েক মিনিটের বিরতি থাকে। বন্ধুত্বপূর্ণ খেলাতেও অতিরিক্ত সময় খেলা যেতে পারে (দলগুলির মধ্যে চুক্তির উপর নির্ভর করে)।
- ◦ দলগুলি মাঝে মাঝে বিভিন্ন কারণে নিরপেক্ষ ভেন্যুতে (এমনকি প্রতিপক্ষের স্টেডিয়ামেও) ম্যাচ আয়োজন করে এবং আনুষ্ঠানিকভাবে হোম গেম হিসেবে বিবেচিত হয়।
- খেলাটি 90 থেকে 120 মিটার দীর্ঘ এবং 45 থেকে 90 মিটার প্রস্থের একটি এলাকার মধ্যে খেলা হয়। মাঠের কেন্দ্রে একটি রেখা রয়েছে যা এটিকে দুটি সমান অর্ধে বিভক্ত করে। উভয় অর্ধেই পেনাল্টি এলাকা রয়েছে। মাঠের চারটি কোণেই কর্নার ফ্ল্যাগ রয়েছে।
- সমস্ত অফিসিয়াল খেলা FIFA (Fédération Internationale de Football Association) বা UEFA (Union of European Football Associations) এর প্রয়োজনীয়তার সাথে মিলতে হবে। স্থানীয় ফুটবল ফেডারেশন এবং FIFA বা UEFA এর প্রয়োজনীয়তাও মিলতে হবে। স্টেডিয়াম (আসন এবং অবকাঠামো) এবং পিচ প্রতিযোগিতার জন্য সন্তোষজনক হতে হবে।
- ফুটবলে, অন্য যেকোনো ক্রীড়া খেলার মতো, এমন কিছু লোক থাকে যারা খেলার ন্যায্যতা পর্যবেক্ষণ করে এবং মাঠে খেলোয়াড়দের দ্বারা সমস্ত নিয়ম অনুসরণ করা হয় তা নিশ্চিত করে, এই লোকদের রেফারি বলা হয়। রেফারি মাঠে ঘটে যাওয়া ঘটনাগুলির একমাত্র এবং চূড়ান্ত বিচারক। রেফারির দুজন সহকারী রেফারি থাকে (প্রায়শই অনানুষ্ঠানিকভাবে লাইনসম্যান/লাইনসউমেন হিসেবে উল্লেখ করা হয়), যারা খেলার সমস্ত দিক সম্পর্কে তাকে/তাকে সহায়তা এবং পরামর্শ দেয়। একজন চতুর্থ অফিসিয়ালও থাকেন, যিনি রেফারি খেলা পরিচালনা করতে অক্ষম হয়ে গেলে তার জন্য মনোনীত প্রতিস্থাপন হিসেবে নিযুক্ত হন। চতুর্থ অফিসিয়াল রেফারিদের নির্দেশ অনুযায়ী অতিরিক্ত দায়িত্ব পালন করতে পারেন (প্রতিটি নিয়মিত/অতিরিক্ত সময়ের পরে ট্যাব দিয়ে অতিরিক্ত/বিরতি সময় দেখানো বা বদলি খেলোয়াড়দের নম্বর দেখানো)। মাঝে মাঝে একটি গুরুত্বপূর্ণ এবং উচ্চ গুরুত্বপূর্ণ ম্যাচে ম্যাচ অফিসিয়ালদের দ্বারা অতিরিক্ত সহকারী রেফারি নিযুক্ত করা হয়। অতিরিক্ত সহকারী রেফারি (AAR) একজন অফিসিয়াল যিনি গোল লাইনের পিছনে রেফারিকে সহায়তা করেন পেনাল্টি এলাকার কাছে ঘটতে পারে এমন কোনো ঘটনা পর্যবেক্ষণে রেফারিকে সহায়তা করার জন্য।
- সাম্প্রতিক সময়ে ফুটবল অ্যাসোসিয়েশন ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি (VAR) যোগ করার সিদ্ধান্ত নিয়েছে। VAR একজন ম্যাচ অফিসিয়াল যিনি প্রধান রেফারির নেওয়া সিদ্ধান্ত পর্যালোচনা করেন। VAR দল ভিডিও অপারেশন রুমে অবস্থান করে এবং স্বয়ংক্রিয়ভাবে প্রতিটি মাঠের রেফারির সিদ্ধান্ত পরীক্ষা করে। মাঝে মাঝে VAR পরীক্ষার কারণে খেলা বিলম্বিত হতে পারে কারণ ঘটনাটি পর্যালোচনা করতে সময় লাগে। রেফারি VAR এর কারণে খেলা পুনরায় শুরু বিলম্বিত করতে পারেন এবং চলমান পরীক্ষা নির্দেশ করতে পারেন। VAR বেশিরভাগ ক্ষেত্রে অফসাইড, ফাউল, হ্যান্ডবল এবং বল খেলার বাইরে আছে কিনা তা পরীক্ষা করতে ব্যবহৃত হয়।
- খেলার প্রথম এবং দ্বিতীয় অর্ধ কিক অফ দিয়ে শুরু হয়। অতিরিক্ত সময়ের উভয় অর্ধও কিক অফ দিয়ে শুরু হয়।
- নিয়মিত ফুটবল খেলায় দলগুলির প্রতি খেলায় 3 বদলের সীমা থাকে। প্রতিটি দলে সাধারণত বেঞ্চে কয়েকজন খেলোয়াড় থাকে যাতে প্রয়োজনে তারা বদল করতে পারে। বিভিন্ন লিগ, বন্ধুত্বপূর্ণ ম্যাচ এবং প্রতিযোগিতায় দলগুলিকে নিয়মিত তিনটির চেয়ে অনেক বেশি বদল করার অনুমতি দেওয়া হয়। কিছু অফিসিয়াল কাপ টুর্নামেন্ট '3+1' বদল ফরম্যাটের অনুমতি দেয়। এই ক্ষেত্রে খেলা অতিরিক্ত সময়ে গেলে দল চতুর্থ বদল ব্যবহার করার অনুমতি পায়। বেশিরভাগ ক্ষেত্রে বদলি করা খেলোয়াড়দের খেলার মাঠে ফিরে আসার অনুমতি নেই যদিও কিছু অনানুষ্ঠানিক এবং অপেশাদার লিগে এটি অনুমোদিত। বদল করার সময় একটি দল সাধারণত রেফারিকে জানায় যে তারা একটি প্রতিস্থাপন করতে চায়। বল খেলার বাইরে থাকা বা খেলা থেমে থাকা অবস্থায়

বদলি খেলোয়াড় মাঝখান থেকে মাঠে প্রবেশ করে। মাঝে মাঝে যখন ফুটবলার কেন্দ্র থেকে দূরে থাকে যেখান থেকে তাকে অন্য খেলোয়াড়ের সাথে বদলি করতে হবে, সময় বাঁচানোর জন্য, সে মাঠের অন্য কোণ থেকে বেরিয়ে যায়। সে খেলার মাঠ থেকে বেরিয়ে যাওয়ার সাথে সাথে বদলি খেলোয়াড়ের প্রবেশের অনুমতি দেওয়া হয়। গোলরক্ষক বদল বিরল হলেও এটি ঘটে এবং দলের যেকোনো খেলোয়াড় রেফারিকে জানানো এবং বদলের জন্য মানক নিয়ম অনুসরণ করা হলে গোলরক্ষকের জায়গা নিতে পারে। এই ক্ষেত্রে নিয়মিত খেলোয়াড়কে গোলরক্ষকের গ্লাভস পরতে হবে।

- সাধারণত চতুর্থ অফিসিয়াল রেফারি ট্যাব দিয়ে বদলি খেলোয়াড়দের নম্বর দেখান। বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় এমন হতে পারে যে রেফারি কোচকে একজন খেলোয়াড়কে বদলি করতে বলেন যে লাল কার্ড পাওয়ার যোগ্য, তাকে সরাসরি মাঠ থেকে বহিষ্কার করার পরিবর্তে। কিছু বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় লাল কার্ডের পরে বদলও সম্ভব (দলগুলির মধ্যে চুক্তির উপর নির্ভর করে)।
- ফ্রি কিক ফুটবল খেলার অংশ এবং প্রধানত যেকোনো দলের দ্বারা ফাউল করার পরে ঘটে। এই ধরনের কিকে গোলরক্ষকের বিরুদ্ধে ওয়ান-অন-ওয়ান মুখোমুখি হয় না। পরিবর্তে, বিপক্ষ দল তার খেলোয়াড়দের বল থেকে 9 মিটারের কম দূরত্বে সারিবদ্ধ করতে পারে। ফ্রি কিকের 3 টি কারণ রয়েছে – ফাউল, অফসাইড এবং অন্যান্য।
- যদি কোনো অপরাধ কোনো খেলোয়াড় দ্বারা সংঘটিত না হয় বা খেলার মাঠের বাইরে হয় এবং রেফারিকে খেলা বাধাগ্রস্ত করতে হয়, তাহলে খেলা পুনরায় শুরু করতে ড্রপ বল প্রয়োগ করা হয়। ফাউলের শাস্তি হিসেবে রেফারি ফ্রি কিক দেন বা আরও গুরুতর ফাউল সংঘটিত হলে রেফারি খেলোয়াড়কে হলুদ/লাল কার্ড দিতে পারেন।
- ফুটবলে প্লে-অফ বেশিরভাগ ক্ষেত্রে হোম এবং অ্যাওয়ে ভেন্যুতে দুটি রাউন্ডে হয় (বিরল ক্ষেত্রে আরও রাউন্ড থাকে যা দলগুলির মধ্যে চুক্তির উপর নির্ভর করে)। পরবর্তী রাউন্ডে যেতে হলে দলগুলির একটিকে উভয় খেলায় মোটে বেশি গোল করতে হবে।
- 2021 থেকে প্লে-অফের নিয়ম পরিবর্তিত হয়েছে। অ্যাওয়ে দলের স্টেডিয়ামে করা গোলকে আর সুবিধা হিসেবে বিবেচনা করা হয় না। দুটি ম্যাচের পরে যদি মোট স্কোর সমান হয়, দ্বিতীয় ম্যাচ অতিরিক্ত সময়ে যায় এবং তারপর পেনাল্টি (যদি অতিরিক্ত সময়ের পরেও মোট স্কোর সমান থাকে)। পরবর্তী প্লে-অফ নিয়ম আর বৈধ নয়: যদি মোট স্কোর সমান হয় এবং উভয় খেলা ড্রতে শেষ হয়, যে দল অ্যাওয়ে ভেন্যুতে বেশি গোল করেছে সে পরবর্তী রাউন্ডে যায়।
- যদি মোট স্কোর সমান হয় এবং উভয় খেলা একই স্কোরে ড্রতে শেষ হয়, প্লে-অফের দ্বিতীয় ম্যাচে অতিরিক্ত সময় যোগ করা হয়। যদি অতিরিক্ত সময় আরও গোল দিয়ে বিজয়ী নির্ধারণ না করে, তাহলে পেনাল্টি শুটআউট হবে।
- সমস্ত পিরিয়ডের শেষে (নিয়মিত সময়ের 1ম এবং 2য় অর্ধ, অতিরিক্ত সময়ের 1ম এবং 2য় অর্ধ) পেনাল্টি শুটআউট হতে পারে। যদি একটি কাপ বা বন্ধুত্বপূর্ণ ম্যাচ (চুক্তির উপর নির্ভর করে) ড্রতে বা দুটি খেলার ভারসাম্যে যেখানে স্কোর অনুপাতে সমান (উভয় খেলা একই স্কোরে ড্রতে শেষ, প্রতিটি দল তার হোম* বা অ্যাওয়ে মাঠে একই স্কোরে জয়ী), তাহলে পেনাল্টি শুটআউট পরিচালিত হবে। প্রতিযোগিতার উপর নির্ভর করে পেনাল্টি শুটআউটের ফরম্যাট পরিবর্তিত হতে পারে। বেশিরভাগ প্রতিযোগিতার জন্য মানক ফরম্যাট হল ABAB (যা নির্দেশ করে দল A এবং দল B পেনাল্টি নেওয়ার ক্রম)। তবে, এমন প্রতিযোগিতা রয়েছে যারা ABBA ফরম্যাট ব্যবহার করে। এছাড়াও প্রতিযোগিতা এবং বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় চুক্তির উপর নির্ভর করে, পেনাল্টি শুটআউট অতিরিক্ত সময় ছাড়াই সরাসরি নিয়মিত সময়ের পরে পরিচালিত হতে পারে।
- ফুটবল খেলায় মাঝে মাঝে খেলোয়াড়দের করা শট ব্লক হয়। ব্লকড শট হল এক ধরনের শট যা লক্ষ্যের দিকে যাচ্ছে এবং মাঠের একজন খেলোয়াড় দ্বারা ব্লক করা হয়, যেখানে ব্লকারের পিছনে অন্যান্য ডিফেন্ডার বা গোলরক্ষক থাকে। এর মধ্যে শুটারের নিজের সতীর্থদের দ্বারা অনিচ্ছাকৃতভাবে ব্লক করা শটও অন্তর্ভুক্ত।

- কার্ড রেফারির প্রধান বৈশিষ্ট্য এবং চরম পরিস্থিতিতে ব্যবহৃত হয় যখন খেলোয়াড়ের করা ফাউল গুরুতর হয়। রেফারি প্রধানত অস্পোর্টিং আচরণ, সতর্কতামূলক হ্যান্ডবল, রেফারির সাথে তর্ক, ডাইভিং, একাধিক ফাউল পাওয়া, খেলা বিলম্বিত করা এবং রেফারিকে না জানিয়ে খেলায় প্রবেশ বা প্রস্থানের জন্য কার্ড দেন। প্রতিটি খেলোয়াড় একটি ম্যাচে সর্বোচ্চ দুটি হলুদ কার্ড পেতে পারে, যদি ইতিমধ্যে একটি হলুদ কার্ড থাকা খেলোয়াড় আরেকটি পান, তাহলে এটি স্বয়ংক্রিয়ভাবে লাল কার্ডে পরিণত হয় এবং খেলোয়াড় ম্যাচ থেকে বহিষ্কৃত হন। দ্বিতীয় হলুদ কার্ড খেলায় হলুদ কার্ডের সংখ্যায় গণনা করা হয় না এবং YC পরিসংখ্যানকে প্রভাবিত করে না। এটি হলুদ/লাল কার্ড হিসেবে বিবেচিত হয় যা সরাসরি লাল কার্ডের সমান। কিছু চ্যাম্পিয়নশিপে যদি খেলোয়াড় পরপর দুটি ম্যাচে হলুদ কার্ড পান, তিনি তৃতীয় ম্যাচ খেলতে নিষিদ্ধ হন এবং তাই তা মিস করতে হয়।
- বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় হলুদ কার্ড কোনো খেলোয়াড় বা কোচকে অন্য কোনো পরবর্তী ম্যাচ থেকে নিষিদ্ধ করে না।
- রেফারি দ্বিতীয় অর্ধ শুরু হওয়ার আগে হাফ টাইমের সময় এবং খেলার পরে অল্প সময়ের মধ্যেও হলুদ কার্ড দিতে পারেন। বেঞ্চে, হাফ-টাইম বা অতিরিক্ত সময়ের সময়, অতিরিক্ত সময়ের মধ্যবর্তী বিরতিতে বা পেনাল্টি শুটআউটের সময় বা খেলার পরে দেওয়া হলুদ বা লাল কার্ড ম্যাচের মোট পরিসংখ্যানে গণনা করা হয় না। তবে, এটি পরবর্তী ম্যাচ মিস করার কারণ পরবর্তী ব্যক্তিগত পরিসংখ্যানকে প্রভাবিত করবে।
- বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় লাল কার্ড কোনো খেলোয়াড় বা কোচকে অন্য কোনো পরবর্তী ম্যাচ থেকে নিষিদ্ধ করে না, যদি না আচরণ এতটাই গুরুতর হয় যে আরও শাস্তিমূলক ব্যবস্থা প্রয়োজন।
- বন্ধুত্বপূর্ণ খেলায় দলগুলির মধ্যে চুক্তির উপর নির্ভর করে, হলুদ/লাল কার্ডপ্রাপ্ত বা সরাসরি লাল কার্ডপ্রাপ্ত খেলোয়াড় নিষিদ্ধ হবেন না বরং অন্য খেলোয়াড় দ্বারা প্রতিস্থাপিত হবেন।
- রেফারি দ্বিতীয় অর্ধ শুরু হওয়ার আগে হাফ টাইমের সময় এবং খেলার পরে অল্প সময়ের মধ্যেও লাল কার্ড দিতে পারেন। বেঞ্চে, হাফ-টাইম বা অতিরিক্ত সময়ের সময়, অতিরিক্ত সময়ের মধ্যবর্তী বিরতিতে বা পেনাল্টি শুটআউটের সময় বা খেলার পরে দেওয়া হলুদ বা লাল কার্ড ম্যাচের মোট পরিসংখ্যানে গণনা করা হয় না। তবে, এটি পরবর্তী ম্যাচ মিস করার কারণ পরবর্তী ব্যক্তিগত পরিসংখ্যানকে প্রভাবিত করবে।
- প্রতিটি দলকে প্রতি খেলায় 1টি সবুজ কার্ড প্রদান করা হবে – শর্ত থাকে যে তারা নিম্নলিখিত প্রতিটি মানদণ্ড পূরণ করে –
- প্রতিটি খেলার আগে বিপক্ষ দল এবং খেলার কর্মকর্তাদের সাথে সারিবদ্ধ হওয়া এবং হাত মেলানো।
- খেলার সময় অতিরিক্ত আক্রমণাত্মক খেলা না করা।
- সর্বদা খেলার কর্মকর্তা, অন্যান্য খেলোয়াড় এবং কোচদের প্রতি সম্মান প্রদর্শন।
- প্রতিটি খেলার পরে বিপক্ষ দল এবং খেলার কর্মকর্তাদের সাথে সারিবদ্ধ হওয়া এবং হাত মেলানো।
- এই সমস্ত পয়েন্ট পূরণকারী প্রতিটি দল একটি সবুজ কার্ড পাবে – প্রতি খেলায় 1। আঞ্চলিক এবং জাতীয় পর্যায়ে ভবিষ্যত ফুটবল কাপ ইভেন্টে এগিয়ে যাওয়ার যোগ্য হতে দলগুলিকে তাদের সমস্ত খেলায় একটি সবুজ কার্ড অর্জন করতে হবে, সেইসাথে অন্যান্য মানদণ্ড পূরণ করতে হবে।
- ফুটবলে বল পাসের মাধ্যমে মাঠ জুড়ে খেলা হয়। একটি বল সফলভাবে একজন সতীর্থের কাছে পৌঁছে দেওয়ার কাজকে পাস বলা হয়। পাসের মধ্যে ওপেন প্লে পাস, গোল কিক, কর্নার এবং পাস হিসেবে খেলা ফ্রি কিক অন্তর্ভুক্ত। পাস পা বা মাথা বা বুক দিয়ে করতে হবে। হাত দিয়ে বল স্পর্শ করা ফাউল। ফুটবল খেলায় পাস সংক্রান্ত বিভিন্ন পরিসংখ্যান রয়েছে যেমন মোট পাস এবং সম্পন্ন পাস। মোট পাস হল ম্যাচের পূর্ণ সময়ে খেলোয়াড়দের সম্পূর্ণ দল দ্বারা করা পাস। পৃথক খেলোয়াড়দের পাস একসাথে গণনা করা হয় এবং আপনার কাছে মোট পাসের সঠিক সংখ্যা থাকে, তবে এটি জানা গুরুত্বপূর্ণ যে এই অবস্থানে সম্পন্ন এবং অসম্পূর্ণ উভয় পাস অন্তর্ভুক্ত। সম্পন্ন পাস গণনা করা হয় যখন একজন সতীর্থ থেকে অন্য সতীর্থের কাছে পাস সম্পূর্ণ হয় (অর্থাৎ একজন খেলোয়াড় তার সতীর্থের কাছ থেকে সফলভাবে পাস পান)।

- খেলার সময় উভয় দলের খেলোয়াড়রা গোল করার বা সঠিক অবস্থানে পাস করার সুযোগ খুঁজছেন যাতে এটি গোলে পরিণত হতে পারে। এর জন্য সবচেয়ে সাধারণ কৌশলগুলির মধ্যে একটি হল ক্রস করা। ক্রসকে সংজ্ঞায়িত করা হয় একটি প্রশস্ত অবস্থান থেকে যেকোনো ইচ্ছাকৃত পাস হিসেবে যা একটি নির্দিষ্ট এলাকায় একজন সতীর্থের কাছে পৌঁছাবে যা সাধারণত গোলের সামনে থাকে। এছাড়াও বল এক ফ্ল্যাঙ্ক থেকে অন্য ফ্ল্যাঙ্কে মাটিতে বা বাতাসে পাঠানো।
- অ্যাডেড মিনিটস হল ফুটবল খেলায় প্রতিটি অর্ধের শেষে যোগ করা সময়। সাধারণত খেলার সময় অনেক কিছু ঘটতে পারে যা রেফারি পরিস্থিতি সমাধান না করা পর্যন্ত খেলা বিরতি দিতে পারে। আঘাত, VAR পর্যালোচনা, ফাউল, পেনাল্টি কিক, ফ্রি কিক, মাঠে রাফিং ইত্যাদি। প্রতিটির জন্য কিছু সময় লাগে, তাই প্রতিটি অর্ধের শেষে রেফারি সাধারণত খেলায় কয়েক মিনিট যোগ করেন। অ্যাডেড মিনিট সাধারণত এক মিনিট থেকে 6 পর্যন্ত হয়, তবে এমন সময়ও আসে যখন রেফারি মাঠে হারানো সময়ের ক্ষতিপূরণের জন্য আরও সময় যোগ করেন। অ্যাডেড মিনিট সম্পূর্ণভাবে রেফারি দ্বারা নির্ধারিত হয় এবং যদি তিনি মনে করেন তবে তিনি এক সেকেন্ডও যোগ নাও করতে পারেন এবং সঙ্গে সঙ্গে অর্ধ শেষ করতে পারেন। প্রতিটি অর্ধের জন্য ক্ষতিপূরণকৃত সময় সাধারণত চতুর্থ অফিসিয়াল রেফারি ট্যাব দিয়ে দেখানো হয়। কিছু প্রতিযোগিতায় চতুর্থ অফিসিয়াল খেলায় উপস্থিত থাকেন না এবং অ্যাডেড মিনিটের ট্যাব দেখানো হয় না, তবে এর অর্থ এই নয় যে রেফারি খেলায় সময় যোগ করেননি। অ্যাডেড মিনিটসকে স্টপেজ টাইমও বলা যেতে পারে।
- যেমনটি দেওয়া হয়েছে আদর্শ ফুটবল খেলা দুটি 45 মিনিটের অর্ধ নিয়ে গঠিত এবং ম্যাচের ফলাফল 90 মিনিটের গেমপ্লেতে হয়, কিন্তু মাঝে মাঝে ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণের জন্য 90 মিনিট যথেষ্ট নয়, তাই অতিরিক্ত সময় যোগ করা হয়। অতিরিক্ত সময় শুধুমাত্র প্রতিযোগিতার নির্দিষ্ট পর্যায়ে যোগ করা হয়। যদি পূর্ণ সময়ের পরে খেলায় কোনো বিজয়ী না থাকে, খেলায় দুটি 15 মিনিটের অর্ধ যোগ করা হয় এবং খেলার মোট ফলাফল 120 মিনিট হয়, এটিকে অতিরিক্ত সময় হিসেবে বিবেচনা করা হয়। মাঝে মাঝে অতিরিক্ত সময়েও ফলাফল নির্ধারিত হয় না তাই খেলা চূড়ান্ত করতে পেনাল্টি শুটআউট যোগ করা হয়।
- রেফারি এবং তার সহকারীরা প্রতিটি দলের অধিনায়কদের সাথে কেন্দ্রে থাকেন। রেফারি কয়েন টস করেন। যে অধিনায়ক কয়েন টসে জয়ী হন তিনি খেলা কে শুরু করবেন তা বেছে নেন, অন্যজন মাঠের যে দিক থেকে তার দল ম্যাচ শুরু করবে তা বেছে নেন।
- খেলা শুরু হওয়ার আগে শেষ চেক
- রেফারি সহকারীরা নেট পরীক্ষা করেন। এটি লাইনসম্যান/লাইনসম্যানগণ দ্বারা সম্পন্ন হয়। যদি পঞ্চম এবং ষষ্ঠ সহকারী থাকে, তাহলে নেট পরীক্ষা তাদের দ্বারা করা উচিত। সমস্ত রেফারি সহকারী তাদের অবস্থানে থাকার পর, দলের খেলোয়াড়রা তাদের অর্ধে থাকে, মাঠে মূল দলের খেলোয়াড়, রেফারি এবং তার সহকারী ছাড়া কেউ থাকে না, তখন রেফারি হুইসেল বাজিয়ে কিক অফ/খেলা শুরুর নির্দেশ দিতে পারেন।
- সাধারণত যদি একজন খেলোয়াড় আহত হয় এবং মাঠে শুয়ে থাকে, অন্য খেলোয়াড়রা থ্রো-ইনে বল কিক করে অথবা রেফারি ড্রপ বলের সিদ্ধান্ত নেন। থ্রো-ইন বা ড্রপ বলের পর খেলোয়াড়রা প্রতিপক্ষকে বল ফেরত দেয় যাদের খেলা বন্ধ হওয়ার আগে বল ছিল।
- ড্রপ বল হলো এমন একটি উপায় যা খেলা বাধাগ্রস্ত হওয়ার পর পুনরায় শুরু করার জন্য ব্যবহৃত হয় যেখানে কোনো খেলোয়াড়ের লঙ্ঘন জড়িত নয়। এর মধ্যে মাঠের বাইরে থেকে খেলায় হস্তক্ষেপ (যেমন মাঠে দ্বিতীয় বল, স্ট্রিকাররা খেলায় বাধা দেয় ইত্যাদি) এবং ত্রুটিপূর্ণ বল বা বিদ্যুৎ বিভ্রাতের মতো ঘটনা অন্তর্ভুক্ত।
- খেলা স্থগিতের কারণসমূহ
- দর্শকদের দাঙ্গা বা দর্শকদের সাথে অন্যান্য সমস্যার কারণে খেলা স্থগিত করা হয়েছে। ম্যাচকে প্রভাবিত করে গুরুতর লড়াই। খেলার মাঠে বিভিন্ন জিনিস নিক্ষেপ।
- আবহাওয়া এত খারাপ হয়ে গেছে যে খেলা বাধাগ্রস্ত হয়েছে। তা হতে পারে ভারী বৃষ্টি বা বাতাস, ঝড়, শিলাবৃষ্টি ইত্যাদি।

- কেউ আতশবাজি জাতীয় বস্তু প্রজ্বলিত করেছে এবং খেলা স্থগিত করা হয়েছে। মাঠে দৃশ্যমানতা উল্লেখযোগ্যভাবে হ্রাস পেয়েছে।
- রেফারিদের একজন আহত হয়েছেন এবং খেলা স্থগিত করা হয়েছে।
- মাঠে একাধিক বল অনুমোদিত নয়। মাঠে একাধিক বল থাকলে রেফারি খেলা বিরতি দেন। শুধুমাত্র রেফারি, তার সহকারী এবং মাঠের খেলোয়াড়দের অতিরিক্ত বল মাঠ থেকে সরানোর অনুমতি আছে।
- যদি অতিরিক্ত বল খেলা থেকে দূরে (মাঠের অন্য পাশে) থাকে, রেফারি খেলা বিরতি না দেওয়ার সিদ্ধান্ত নিতে পারেন এবং বলের নিকটতম খেলোয়াড় বা তার সহকারীকে বলটি মাঠের বাইরে কিক করার নির্দেশ দিতে পারেন।
- যদি হোম দল ম্যাচের নিরাপত্তা প্রদানে ব্যর্থ হয় এবং রেফারি খেলা বন্ধ করতে বাধ্য হন, হোম দল 0:3 টেকনিক্যাল লস পাবে। সেই খেলার জন্য সমস্ত দল বা খেলোয়াড়ের পরিসংখ্যান হারিয়ে যাবে। টেকনিক্যাল লসের পর নির্ধারিত গোলগুলি মোট স্কোর করা গোলে গণনা করা হবে না, শুধুমাত্র 3 পয়েন্ট প্রদান করা হবে অথবা কাপ প্রতিযোগিতার ক্ষেত্রে সম্ভবত পরবর্তী রাউন্ডে যাবে।
- প্রি-ম্যাচ বেটিং হলো ম্যাচ শুরুর আগে বাজি ধরার প্রক্রিয়া। খেলোয়াড়রা একটি নির্দিষ্ট তারিখে নির্দিষ্ট সময়ে ঘটতে নির্ধারিত একটি খেলা বা ইভেন্টে বাজি ধরতে পারেন।
- X – এই বিকল্পে বাজি ধরে আপনি বেছে নিচ্ছেন যে নির্ধারিত মার্কেট পজিশনের বিষয়ে উভয় দলের মধ্যে ড্র হবে। উদাহরণস্বরূপ: খেলার ফলাফল? – X
- 1X – হোম দল হয় নিয়মিত সময়ে ম্যাচ জিতবে অথবা ম্যাচটি নিয়মিত সময়ে ড্রয়ে পরিণত হবে। বর্তমান মার্কেট জিততে হোম দলকে খেলায় হারতে হবে না।
- 2X – অ্যাওয়ে দল হয় নিয়মিত সময়ে ম্যাচ জিতবে অথবা ম্যাচটি নিয়মিত সময়ে ড্রয়ে পরিণত হবে। বর্তমান মার্কেট জিততে অ্যাওয়ে দলকে খেলায় হারতে হবে না।
- 12 – হয় হোম দল অথবা অ্যাওয়ে দল নিয়মিত সময়ে ম্যাচ জিতবে। এই মার্কেটে শুধুমাত্র ড্র (X) ফলাফল ক্ষতির কারণ হয়।
- 1 (0) – ড্র নো বেট বিকল্প খেলোয়াড়দের বাজি ধরার সময় সুবিধা দেয়। তিনটির মধ্যে দুটি ফলাফলে খেলোয়াড় বাজি হারায় না। যদি হোম দল জয়ী হয়, পজিশন জয়ী হয় এবং টাই হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়। বাজি শুধুমাত্র তখনই হারায় যখন হোম দল খেলায় হারে।
- 2 (0) – ড্র নো বেট বিকল্প খেলোয়াড়দের বাজি ধরার সময় সুবিধা দেয়। তিনটির মধ্যে দুটি ফলাফলে খেলোয়াড় বাজি হারায় না। যদি অ্যাওয়ে দল জয়ী হয়, পজিশন জয়ী হয় এবং টাই হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়। বাজি শুধুমাত্র তখনই হারায় যখন অ্যাওয়ে দল খেলায় হারে।
- 1 (-0.5) – 0.5 এর ক্ষেত্রে খেলা 0 -0.5 স্কোর দিয়ে শুরু হয়। দুর্বল দল খেলা শুরুর আগে অর্ধ গোলের এগিয়ে থাকে। যদি আপনি -0.5 হ্যান্ডিক্যাপ সহ একটি দল জিতবে বলে বাজি ধরেন এবং আপনার দল জয়ী হয়, আপনি বাজি জিতবেন। ফলাফল ড্র হলে আপনি বাজি হারবেন ইত্যাদি।
- 1/1, x/1 – সম্মিলিত মার্কেট যা খেলোয়াড়দের প্রথমার্ধের ফলাফল এবং নিয়মিত সময়ে সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফল অনুমান করার সুযোগ দেয়। 1/1 – এর অর্থ প্রথম দল (হোম দল) প্রথমার্ধ এবং নিয়মিত সময়ে সম্পূর্ণ ম্যাচও জিতবে। x/1 – এর অর্থ প্রথমার্ধ ড্র হবে এবং প্রথম দল (হোম দল) নিয়মিত সময়ে সম্পূর্ণ ম্যাচ জিতবে।
- 'SAVE' GAME
- পছন্দসই খেলাগুলির তথ্য একটি আরামদায়ক মেনুতে সংরক্ষণ করুন।
- 'DELETE' GAME
- সক্রিয় টিকিটের যেকোনো খেলা শুরু হওয়ার আগ পর্যন্ত আপনি রিমুভ ফাংশন ব্যবহার করতে পারেন।
- সক্রিয় টিকিট থেকে একটি খেলা সরানোর পর, প্রতিবার বর্তমান বাজির 10% বাজির পরিমাণ থেকে কাটা হবে।

- উদাহরণস্বরূপ: যদি টিকিটে বাজি 100 USD হয়, খেলাটি সরানোর পর বর্তমান বাজির 10% কাটা হবে
- 90 USDT বাকি। দ্বিতীয় খেলাটি সরানোর পর 10% আবার কাটা হবে (9 USDT) এবং আপনার কাছে 81 USDT থাকবে।
- আপনি যেকোনো অডের সাথে খেলাটি সরাতে পারেন যদি না লাইভ অড সক্রিয় টিকিটের অডকে 30% দ্বারা অতিক্রম করে।
- 'REPLACE' খেলাটি
- যদি প্রযুক্তিগত কর্মীরা ভুলবশত একটি অড লাইন তৈরি করেন এবং প্রকাশনার সাথে সম্পর্কিত বিতর্কিত পরিস্থিতির উদ্ভব ঘটে, যখন ক্লায়েন্টের ঝুঁকি ছাড়াই অর্থ জেতার সুযোগ থাকে, কোম্পানি তার একমাত্র বিবেচনায় উপরের লাইন এবং/অথবা খেলাগুলি বাতিল বলে গণ্য করতে পারে:
- যদি টিকিটে একই খেলার এমন পজিশন নির্বাচন করা হয় যা একত্রিত করা যায় না, সেই পজিশনগুলি অকার্যকর হবে (একের সমান)।

গেমের নিয়ম

- খেলার নিয়মাবলী
- BASEBALL RULES: 1.00 OBJECTIVES OF THE GAME
- NOTE: প্রস্তুতকারক তার নকশা এবং উৎপাদন পদ্ধতির জন্য নিয়ম কমিটি থেকে অনুমোদন না পাওয়া পর্যন্ত পেশাদার খেলায় (চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুম বা প্রদর্শনী খেলা) কোনো ল্যামিনেটেড বা পরীক্ষামূলক ব্যাট ব্যবহার করা হবে না।
- (c) ব্যাটের হাতল, এর প্রান্ত থেকে 18 ইঞ্চির বেশি নয়, গ্রিপ উন্নত করতে কোনো উপাদান বা পদার্থ দিয়ে ঢাকা বা প্রলেপ করা যেতে পারে। এই ধরনের কোনো উপাদান বা পদার্থ, যা 18 ইঞ্চি সীমা অতিক্রম করে, ব্যাটটি খেলা থেকে সরানোর কারণ হবে।
- NOTE: যদি আম্পায়ার আবিষ্কার করেন যে ব্যাটটি উপরের (c) এর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ নয়, যতক্ষণ না খেলায় ব্যাটটি ব্যবহার করা হয়েছে বা তার পরে, এটি ব্যাটারকে আউট ঘোষণা বা খেলা থেকে বহিষ্কারের ভিত্তি হবে না।
- (d) নিয়ম কমিটি দ্বারা অনুমোদিত না হলে পেশাদার খেলায় কোনো রঙিন ব্যাট ব্যবহার করা যাবে না।
- 1.11 (a) (1) একটি দলের সমস্ত খেলোয়াড়কে রঙ, ট্রিম এবং শৈলীতে অভিন্ন ইউনিফর্ম পরতে হবে, এবং সমস্ত খেলোয়াড়ের ইউনিফর্মে পিঠে ন্যূনতম ছয় ইঞ্চি সংখ্যা থাকতে হবে। (2) আন্ডারশার্টের যে কোনো অংশ যা দৃশ্যমান হয় তা একটি দলের সমস্ত খেলোয়াড়ের জন্য অভিন্ন একক রঙের হতে হবে। পিচার ছাড়া অন্য কোনো খেলোয়াড়ের আন্ডারশার্টের হাতায় সংখ্যা, অক্ষর, চিহ্ন সংযুক্ত থাকতে পারে। (3) যে কোনো খেলোয়াড়ের ইউনিফর্ম তার সতীর্থদের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ না হলে তাকে খেলায় অংশগ্রহণের অনুমতি দেওয়া হবে না।
- (b) একটি লীগ প্রদান করতে পারে যে (1) প্রতিটি দল সর্বদা একটি স্বতন্ত্র ইউনিফর্ম পরবে, অথবা (2) প্রতিটি দলের দুটি সেট ইউনিফর্ম থাকবে, হোম গেমের জন্য সাদা এবং রোড গেমের জন্য ভিন্ন রঙ।
- (e) সমস্ত ব্যাট/বল ছেলে বা মেয়েদের তাদের দায়িত্ব পালন করার সময় প্রতিরক্ষামূলক হেলমেট পরতে হবে। যদি আম্পায়ার এই নিয়মগুলির কোনো লঙ্ঘন লক্ষ্য করেন, তিনি লঙ্ঘনটি সংশোধন করার নির্দেশ দেবেন। যদি লঙ্ঘনটি আম্পায়ারের বিচারে যুক্তিসঙ্গত সময়ের মধ্যে সংশোধন না হয়, আম্পায়ার অপরাধীকে খেলা থেকে বহিষ্কার করবেন, এবং উপযুক্ত হিসাবে শাস্তিমূলক ব্যবস্থা সুপারিশ করা হবে।
- একটি CALLED GAME হলো এমন একটি যা যে কোনো কারণে, প্রধান আম্পায়ার খেলা সমাপ্ত করেন।
- একটি DOUBLE HEADER হলো দুটি নিয়মিত নির্ধারিত বা পুনঃনির্ধারিত খেলা, যা পরপর খেলা হয়।
- একটি FORFEITED GAME হলো এমন একটি খেলা যা প্রধান আম্পায়ার নিয়ম লঙ্ঘনের জন্য 9 থেকে 0 স্কোরে ক্ষতিগ্রস্ত দলের পক্ষে সমাপ্ত ঘোষণা করেন।

- HOME TEAM হলো সেই দল যাদের মাঠে খেলা হয়, অথবা যদি খেলা নিরপেক্ষ মাঠে হয়, হোম দল পারস্পরিক চুক্তিতে মনোনীত হবে।
- একটি INNING হলো খেলার সেই অংশ যার মধ্যে দলগুলি আক্রমণ এবং প্রতিরক্ষায় পালা করে এবং যেখানে প্রতিটি দলের জন্য তিনটি আউট হয়। প্রতিটি দলের ব্যাটিং করার সময় একটি অর্ধ-ইনিং।
- THE LEAGUE PRESIDENT সরকারী নিয়ম প্রয়োগ করবেন, নিয়ম সংক্রান্ত যেকোনো বিরোধ নিষ্পত্তি করবেন এবং কোনো প্রতিবাদকৃত খেলা নির্ধারণ করবেন। লীগ সভাপতি তার বিবেচনায় এই নিয়ম লঙ্ঘনের জন্য যেকোনো খেলোয়াড়, কোচ, ম্যানেজার বা আম্পায়ারকে জরিমানা বা স্থগিত করতে পারেন।
- (a) ক্লাব ম্যানেজারকে লীগ সভাপতি বা প্রধান আম্পায়ারের কাছে খেলার নির্ধারিত শুরুর সময়ের কমপক্ষে ত্রিশ মিনিট আগে মনোনীত করবে।
- "PLAY" হলো আম্পায়ারের খেলা শুরু করার বা যেকোনো ডেড বলের পর ação পুনরায় শুরু করার নির্দেশ।
- একটি SUSPENDED GAME হলো একটি আহ্বানকৃত খেলা যা পরে কোনো তারিখে সম্পূর্ণ করতে হবে।
- BASEBALL RULES: 3.00 GAME PRELIMINARIES
- 3.01 খেলা শুরুর আগে আম্পায়ারকে অবশ্যই:
- (e) তার possession-এ কমপক্ষে দুটি বিকল্প বল থাকতে হবে এবং খেলা জুড়ে প্রয়োজন অনুসারে এই বিকল্প বলের সরবরাহ পুনরায় পূরণ করতে হবে। এই ধরনের বিকল্প বল খেলায় আনা হবে যখন_
- PENALTY: আম্পায়ার বল দাবি করবেন এবং অপরাধীকে খেলা থেকে সরিয়ে দেবেন। যদি আম্পায়ার অপরাধীকে খুঁজে না পান, এবং যদি পিচার এই ধরনের বিবর্ণ বা ক্ষতিগ্রস্ত বল ব্যাটারের কাছে পৌঁছে দেন, পিচারকে অবিলম্বে খেলা থেকে সরিয়ে দেওয়া হবে এবং স্বয়ংক্রিয়ভাবে দশ দিনের জন্য স্থগিত করা হবে।
- 3.03 খেলা চলাকালীন যে কোনো সময় বল ডেড থাকলে একজন খেলোয়াড় বা খেলোয়াড়দের প্রতিস্থাপন করা যেতে পারে। একজন বিকল্প খেলোয়াড় দলের ব্যাটিং অর্ডারে প্রতিস্থাপিত খেলোয়াড়ের অবস্থানে ব্যাট করবেন। একজন খেলোয়াড় একবার খেলা থেকে সরানো হলে সেই খেলায় পুনরায় প্রবেশ করবেন না। যদি একজন বিকল্প খেলোয়াড় খেলোয়াড় ম্যানেজারের জায়গায় খেলায় প্রবেশ করেন, ম্যানেজারその後 তার বিবেচনায় কোচিং লাইনে যেতে পারেন। যখন প্রতিরক্ষামূলক দলের দুই বা ততোধিক বিকল্প খেলোয়াড় একই সময়ে খেলায় প্রবেশ করেন, ম্যানেজার তাদের ফিল্ডার হিসাবে অবস্থান নেওয়ার ঠিক আগে প্রধান আম্পায়ারকে দলের ব্যাটিং অর্ডারে সেই খেলোয়াড়দের অবস্থান সম্পর্কে অবহিত করবেন এবং প্রধান আম্পায়ার সরকারী স্কোরারকে তা অবহিত করবেন। যদি এই তথ্য অবিলম্বে প্রধান আম্পায়ারকে দেওয়া না হয়, তিনি ব্যাটিং অর্ডারে বিকল্পদের স্থান নির্ধারণের ক্ষমতা রাখবেন। একজন পিচার একই ইনিংয়ে শুধুমাত্র একবার অন্য অবস্থানে পরিবর্তন করতে পারেন; যেমন: পিচারকে একই ইনিংয়ে একবারের বেশি পিচার ছাড়া অন্য অবস্থান নেওয়ার অনুমতি দেওয়া হবে না। পিচার ছাড়া অন্য কোনো খেলোয়াড় আহত খেলোয়াড়ের বিকল্প হিসেবে পাঁচটি ওয়ার্ম-আপ থ্রো করার অনুমতি পাবেন। (পিচারদের জন্য নিয়ম 8.03 দেখুন।)
- 3.04 যে খেলোয়াড়ের নাম তার দলের ব্যাটিং অর্ডারে আছে তিনি তার দলের অন্য সদস্যের জন্য বিকল্প রানার হতে পারবেন না। এই নিয়মটি তথাকথিত সৌজন্য রানার ব্যবহারের অভ্যাস দূর করার উদ্দেশ্যে করা হয়েছে। খেলায় কোনো খেলোয়াড়কে সতীর্থের জন্য সৌজন্য রানার হিসেবে কাজ করার অনুমতি দেওয়া হবে না। যে কোনো খেলোয়াড় যিনি খেলায় ছিলেন এবং বিকল্পের জন্য সরিয়ে দেওয়া হয়েছে তিনি সৌজন্য রানার হিসেবে ফিরে আসবেন না। লাইনআপে না থাকা কোনো খেলোয়াড়, যদি রানার হিসেবে ব্যবহার করা হয়, তাকে বিকল্প খেলোয়াড় হিসেবে বিবেচনা করা হবে।
- 3.08 (a) যদি কোনো প্রতিস্থাপনের ঘোষণা না দেওয়া হয়, বিকল্পকে খেলায় প্রবেশ করেছে বলে বিবেচনা করা হবে যখন_

- 3.09 ইউনিফর্ম পরা খেলোয়াড়রা দর্শকদের সাথে কথা বলবেন বা মিশবেন না, বা খেলার আগে, চলাকালীন বা পরে গ্যালারিতে বসবেন না। কোনো ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড় খেলার আগে বা চলাকালীন কোনো দর্শককে সম্বোধন করবেন না। বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়রা ইউনিফর্ম পরা অবস্থায় কোনো সময়ে ভ্রাতৃত্ববোধ দেখাবেন না।
- 3.11 ডাবলহেডারের খেলাগুলির মধ্যে, অথবা যখনই খেলার মাঠ অনুপযুক্ত হওয়ার কারণে খেলা স্থগিত হয়, প্রধান আম্পায়ার মাঠটি খেলার উপযোগী করার উদ্দেশ্যে গ্রাউন্ড কিপার এবং সহকারীদের নিয়ন্ত্রণ করবেন।
- PENALTY: লঙ্ঘনের জন্য, প্রধান আম্পায়ার ভিজিটিং দলকে খেলাটি বাজেয়াপ্ত করতে পারেন।
- 3.15 খেলা চলাকালীন মাঠে ইউনিফর্ম পরা খেলোয়াড় এবং কোচ, ম্যানেজার, হোম দল দ্বারা অনুমোদিত সংবাদ ফটোগ্রাফার, আম্পায়ার, ইউনিফর্ম পরা আইন কর্মকর্তা এবং প্রহরী বা হোম ক্লাবের অন্যান্য কর্মচারী ছাড়া অন্য কোনো ব্যক্তিকে মাঠে অনুমতি দেওয়া হবে না। এখানে মাঠে থাকার অনুমতি প্রাপ্ত কোনো ব্যক্তির দ্বারা খেলায় অনিচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপের ক্ষেত্রে (খেলায় অংশগ্রহণকারী আক্রমণকারী দলের সদস্য, বা কোচের বক্সে থাকা কোচ, বা আম্পায়ার ব্যতীত) বল জীবিত এবং খেলায় থাকে। যদি হস্তক্ষেপ ইচ্ছাকৃত হয়, হস্তক্ষেপের মুহূর্তে বল ডেড হবে এবং আম্পায়ার তার মতামত অনুযায়ী এমন শাস্তি আরোপ করবেন যা হস্তক্ষেপের কাজটি বাতিল করবে।
- 3.17 উভয় দলের খেলোয়াড় এবং বিকল্প খেলোয়াড়রা তাদের দলের বেঞ্চে সীমাবদ্ধ থাকবেন যদি না তারা 실제로 খেলায় অংশগ্রহণ করছেন বা খেলায় প্রবেশের প্রস্তুতি নিচ্ছেন, বা প্রথম বা তৃতীয় বেসে কোচিং করছেন। খেলা চলাকালীন খেলোয়াড়, বিকল্প, ম্যানেজার, কোচ, প্রশিক্ষক এবং ব্যাট বয় ছাড়া কেউ বেঞ্চে বসতে পারবেন না।
- PENALTY: লঙ্ঘনের জন্য আম্পায়ার সতর্ক করার পর অপরাধীকে মাঠ থেকে সরিয়ে দিতে পারেন। অক্ষম তালিকায় থাকা খেলোয়াড়দের খেলার আগের কার্যকলাপে অংশগ্রহণ এবং খেলা চলাকালীন বেঞ্চে বসার অনুমতি আছে কিন্তু খেলা চলাকালীন কোনো কার্যকলাপে অংশ নিতে পারবেন না যেমন পিচারকে ওয়ার্ম আপ করা, বেঞ্চ জকিং ইত্যাদি। অক্ষম খেলোয়াড়দের খেলা চলাকালীন কোনো সময়ে বা কোনো উদ্দেশ্যে খেলার পৃষ্ঠে প্রবেশের অনুমতি নেই।
- 3.18 হোম দল শৃঙ্খলা রক্ষার জন্য পর্যাপ্ত পুলিশ সুরক্ষা প্রদান করবে। যদি একজন ব্যক্তি বা ব্যক্তিরা খেলা চলাকালীন খেলার মাঠে প্রবেশ করেন এবং কোনোভাবে খেলায় হস্তক্ষেপ করেন, ভিজিটিং দল মাঠ খালি না হওয়া পর্যন্ত খেলতে অস্বীকার করতে পারে।
- PENALTY: যদি যুক্তিসঙ্গত সময়ের মধ্যে মাঠ খালি না হয়, যা কোনো অবস্থাতেই ভিজিটিং দলের খেলতে অস্বীকৃতির পরে পনেরো মিনিটের কম হবে না, আম্পায়ার ভিজিটিং দলকে খেলাটি বাজেয়াপ্ত করতে পারেন।
- BASEBALL RULES: 4.00 STARTING AND ENDING একটি GAME
- 4.01 যদি হোম ক্লাব পূর্বে খেলা মুলতুবি বা শুরুতে বিলম্বের নোটিশ না দিয়ে থাকে, আম্পায়ার বা আম্পায়ারগণ খেলা শুরু হওয়ার নির্ধারিত সময়ের পাঁচ মিনিট আগে খেলার মাঠে প্রবেশ করবেন এবং সরাসরি হোম বেসে যাবেন যেখানে প্রতিপক্ষ দলের ম্যানেজাররা তাদের সাথে দেখা করবেন। ক্রমানুসারে:
- 4.02 হোম দলের খেলোয়াড়রা তাদের প্রতিরক্ষামূলক অবস্থান নেবেন, ভিজিটিং দলের প্রথম ব্যাটার ব্যাটারের বক্সে তার অবস্থান নেবেন, আম্পায়ার "প্লে" বলবেন এবং খেলা শুরু হবে।
- 4.04 ব্যাটিং অর্ডার খেলা জুড়ে অনুসরণ করা হবে যদি না কোনো খেলোয়াড়কে অন্য কারো জন্য প্রতিস্থাপিত করা হয়। সেক্ষেত্রে বিকল্প ব্যাটিং অর্ডারে প্রতিস্থাপিত খেলোয়াড়ের স্থান নেবেন।
- PENALTY: অপরাধী বেস কোচকে খেলা থেকে সরানো হবে, এবং তাকে খেলার মাঠ ত্যাগ করতে হবে। বহু বছর ধরে কিছু কোচের এক পা কোচের বক্সের বাইরে রাখা বা আড়াআড়ি দাঁড়ানো বা অন্যথায় কোচিং বক্সের লাইনের সামান্য বাইরে থাকা সাধারণ অভ্যাস হয়ে দাঁড়িয়েছে। কোচকে বক্সের বাইরে বলে বিবেচনা করা হবে না যদি না

বিপক্ষ ম্যানেজার অভিযোগ করেন, এবং তারপর, আম্পায়ার কঠোরভাবে নিয়ম প্রয়োগ করবেন এবং সমস্ত কোচকে (উভয় দলের) সর্বদা কোচের বক্সে থাকতে বলবেন। এটি также সাধারণ অভ্যাস যে কোনো কোচের বেসে খেলা থাকলে তিনি খেলোয়াড়কে স্লাইড, অ্যাডভান্স বা বেসে ফিরে যাওয়ার সংকেত দিতে কোচের বক্স ছেড়ে যান। এটি অনুমোদিত হতে পারে যদি কোচ কোনোভাবে খেলায় হস্তক্ষেপ না করেন।

- PENALTY: অপরাধীকে খেলা থেকে সরানো হবে এবং তাকে খেলার মাঠ ত্যাগ করতে হবে, এবং যদি বক করা হয়, তা বাতিল হবে।
- 4.07 যখন একজন ম্যানেজার, খেলোয়াড়, কোচ বা প্রশিক্ষককে খেলা থেকে বহিষ্কার করা হয়, তাকে অবিলম্বে মাঠ ছেড়ে দিতে হবে এবং সেই খেলায় আর কোনো অংশ নিতে পারবেন না। তাকে ক্লাব হাউসে থাকতে হবে বা সাধারণ পোশাকে পরিবর্তন করে পার্ক ছেড়ে যেতে হবে বা তার দলের বেঞ্চ বা বুলপেনের আশেপাশ থেকে অনেক দূরে গ্র্যান্ডস্ট্যান্ডে বসতে হবে। যদি একজন ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড় স্থগিতাদেশে থাকেন তিনি খেলা চলাকালীন ডাগআউট বা প্রেস বক্সে থাকতে পারবেন না।
- PENALTY: আম্পায়ার বেঞ্চ থেকে অপরাধীদের ক্লাব হাউসে যাওয়ার নির্দেশ দেবেন। যদি তিনি অপরাধী বা অপরাধীদের শনাক্ত করতে না পারেন, তিনি সমস্ত বিকল্প খেলোয়াড়ের বেঞ্চ খালি করতে পারেন। অপরাধী দলের ম্যানেজারের বিশেষাধিকার থাকবে খেলায় প্রতিস্থাপনের জন্য প্রয়োজনীয় খেলোয়াড়দের শুধুমাত্র খেলার মাঠে ফিরিয়ে আনার।
- PENALTY: যদি তৃতীয় বেসের রানার যুক্তিসঙ্গত সময়ের মধ্যে অ্যাডভান্স করে হোম বেস স্পর্শ করতে অস্বীকার করেন, আম্পায়ার রানটি বাতিল করবেন, অপরাধী খেলোয়াড়কে আউট ঘোষণা করবেন এবং খেলা পুনরায় শুরু করার নির্দেশ দেবেন। যদি দুই আউটের সাথে, ব্যাটার রানার অ্যাডভান্স করে প্রথম বেস স্পর্শ করতে অস্বীকার করেন, আম্পায়ার রানটি বাতিল করবেন, অপরাধী খেলোয়াড়কে আউট ঘোষণা করবেন এবং খেলা পুনরায় শুরু করার নির্দেশ দেবেন। যদি দুই আউটের আগে, ব্যাটার রানার অ্যাডভান্স করে প্রথম বেস স্পর্শ করতে অস্বীকার করেন, রানটি গণনা করা হবে, কিন্তু অপরাধী খেলোয়াড়কে আউট ঘোষণা করা হবে। অনুমোদিত রায়: এমন কোনো খেলায় কোনো রান স্কোর হবে না যেখানে তৃতীয় আউট ব্যাটার রানার প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে তৈরি হয়। উদাহরণ: এক আউট, জোন্স দ্বিতীয়তে, স্মিথ প্রথমতে। ব্যাটার ব্রাউন নিরাপদে হিট করেন। জোন্স স্কোর করেন। প্লেটে থ্রোতে স্মিথ আউট। দুই আউট। কিন্তু ব্রাউন প্রথম বেস মিস করেন। বল প্রথম বেসে নিক্ষেপ করা হয়, আপিল করা হয়, এবং ব্রাউন আউট। তিন আউট। যেহেতু জোন্স এমন খেলার সময় প্লেট অতিক্রম করেছিলেন যেখানে তৃতীয় আউট ব্যাটার রানার প্রথম বেস স্পর্শ করার আগে তৈরি হয়েছিল, জোন্সের রান গণনা করা হয় না। অনুমোদিত রায়: দুই আউট না হলে পূর্ববর্তী রানারের কাজ দ্বারা পরবর্তী রানাররা প্রভাবিত হন না। উদাহরণ: এক আউট, জোন্স দ্বিতীয়তে, স্মিথ প্রথমতে, এবং ব্যাটার ব্রাউন পার্কের ভিতরে হোম রান করেন। জোন্স প্লেটে যাওয়ার পথে তৃতীয় বেস স্পর্শ করতে ব্যর্থ হন। স্মিথ এবং ব্রাউন স্কোর করেন। প্রতিরক্ষা তৃতীয় বেসে বল ধরে রাখে, আম্পায়ারের কাছে আপিল করে, এবং জোন্স আউট। স্মিথ এবং ব্রাউনের রান গণনা করা হয়। অনুমোদিত রায়: দুই আউট, জোন্স দ্বিতীয়তে, স্মিথ প্রথমতে এবং ব্যাটার ব্রাউন পার্কের ভিতরে হোম রান করেন। তিনটি রানই প্লেট অতিক্রম করে। কিন্তু জোন্স তৃতীয় বেস মিস করেন, এবং আপিলে আউট ঘোষিত হন। তিন আউট। স্মিথ এবং ব্রাউনের রান বাতিল। খেলায় কোনো স্কোর নেই। অনুমোদিত রায়: এক আউট, জোন্স তৃতীয়তে, স্মিথ দ্বিতীয়তে। ব্যাটার ব্রাউন সেন্টারে ফ্লাই আউট হন। দুই আউট। ক্যাচের পর জোন্স স্কোর করেন এবং প্লেটে খারাপ থ্রোতে স্মিথ স্কোর করেন। কিন্তু জোন্স, আপিলে, ক্যাচের আগে তৃতীয় বেস ছেড়েছেন বলে বিচারিত হন এবং আউট। তিন আউট। কোনো রান নেই। অনুমোদিত রায়: দুই আউট, বেস পূর্ণ, ব্যাটার বাউন্ডারির উপর দিয়ে হোম রান করেন। ব্যাটার, আপিলে, প্রথম বেস মিস করার জন্য আউট ঘোষিত হন। তিন আউট। কোনো রান গণনা করা হয় না। এখানে একটি সাধারণ বিবৃতি যা অন্তর্ভুক্ত করে: যখন একটি রানার একটি বেস মিস করেন এবং একজন ফিল্ডার মিস করা বেসে বল ধরে রাখেন, অথবা ফ্লাই বল ক্যাচ করা হলে রানার মূলত যে বেসটি দখল করেছিলেন সেই বেসে, এবং আম্পায়ারের

সিদ্ধান্তের জন্য আপিল করেন, আম্পায়ার আপিল সমর্থন করলে রানার আউট হন; সমস্ত রানার সম্ভব হলে স্কোর করতে পারেন, তবে দুই আউটের সাথে রানার ব্যাগ মিস করার মুহূর্তে আউট হন, যদি পরবর্তী রানারদের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হিসাবে আপিল সমর্থিত হয়। অনুমোদিত রায়: এক আউট, জোন্স তৃতীয়তে, স্মিথ প্রথমতে, এবং ব্রাউন ডান ফিল্ডে ফ্লাই আউট হন। দুই আউট। জোন্স ট্যাগ আপ করেন এবং ক্যাচের পর স্কোর করেন। স্মিথ প্রথম বেসে ফিরতে চেষ্টা করেন কিন্তু ডান ফিল্ডারের থ্রো তাকে বেসে পৌঁছানোর আগেই পৌঁছে যায়। তিন আউট। কিন্তু স্মিথকে ধরার জন্য প্রথম বেসে থ্রো পৌঁছানোর আগেই জোন্স স্কোর করেন, তাই জোন্সের রান গণনা করা হয়। এটি ফোর্স প্লে ছিল না।

- (2) কারণ আম্পায়ার খেলা আহ্বান করেন।
- EXCEPTION: ন্যাশনাল অ্যাসোসিয়েশন লীগগুলি একটি নিয়ম গ্রহণ করতে পারে যা প্রদান করে যে ডাবলহেডারের একটি বা উভয় খেলা সাত ইনিংস দীর্ঘ হবে। এই ধরনের খেলায়, নবম ইনিংসে প্রযোজ্য এই নিয়মগুলির যেকোনোটি সপ্তম ইনিংসে প্রযোজ্য হবে।
- (ঘ) যদি খেলা শেষে উভয় দলের রানের সংখ্যা সমান হয়, আম্পায়ার এটিকে "টাই গেম" ঘোষণা করবেন।
- (ক) যদি হোম টিম এগিয়ে থাকে, তবে ভিজিটিং টিম নবম ইনিংসের তার অর্ধ সম্পূর্ণ করলে খেলা শেষ হয়।
- (খ) যদি ভিজিটিং টিম এগিয়ে থাকে, তবে নবম ইনিংস সম্পূর্ণ হলে খেলা শেষ হয়।
- (গ) যদি হোম টিম নবম ইনিংসের তার অর্ধে (বা টাইয়ের পর অতিরিক্ত ইনিংসের তার অর্ধে) জয়ী রান করে, তবে জয়ী রান হওয়ার সাথে সাথে খেলা শেষ হয়।
- EXCEPTION: যদি খেলার শেষ ব্যাটার খেলার মাঠের বাইরে হোম রান করে, তবে ব্যাটার রানার এবং বেসে থাকা সকল রানার বেস রানিং নিয়ম অনুযায়ী রান করার অনুমতি পাবে, এবং ব্যাটার রানার হোম প্লেট স্পর্শ করলে খেলা শেষ হয়।
- APPROVED RULING: ব্যাটার নবম ইনিংসের শেষার্ধে বা অতিরিক্ত ইনিংসে খেলা জয়ের জন্য খেলার মাঠের বাইরে হোম রান করে, কিন্তু পূর্ববর্তী রানারকে অতিক্রম করার জন্য আউট ঘোষিত হয়। জয়ী রান হওয়ার সাথে সাথে খেলা শেষ হয়।
- (ঘ) আম্পায়ার খেলা সমাপ্ত করার মুহূর্তে একটি ঘোষিত খেলা শেষ হয়।
- EXCEPTION: যদি একটি ইনিংস চলমান থাকাকালীন এবং তা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে খেলা ঘোষিত হয়, তবে নিম্নলিখিত প্রতিটি পরিস্থিতিতে খেলা একটি SUSPENDED খেলা হয়ে যায়:
- (2) ভিজিটিং টিম এগিয়ে যাওয়ার জন্য এক বা একাধিক রান করেছে এবং হোম টিম স্কোর সমান করেনি বা আবার এগিয়ে যায়নি। ন্যাশনাল অ্যাসোসিয়েশন লীগগুলি উপরের 4.11 (ঘ) (1) এবং (2) ছাড়াও স্থগিত খেলার জন্য নিম্নলিখিত নিয়মগুলিও গ্রহণ করতে পারে। (যদি একটি ন্যাশনাল অ্যাসোসিয়েশন লীগ দ্বারা গৃহীত হয়, তবে নিয়ম 4.10 (গ) (ঘ) এবং (ঙ) তাদের খেলাগুলিতে প্রযোজ্য হবে না।):
- EXCEPTION: উপরের ধারাগুলি (3), (4), (5) এবং (6) চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুমে বা লীগ প্লেঅফে দুই দলের মধ্যে শেষ নির্ধারিত খেলার ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে না। চ্যাম্পিয়নশিপ মৌসুমে দুই দলের মধ্যে শেষ নির্ধারিত খেলার আগে সম্পূর্ণ না হওয়া কোনও স্থগিত খেলা একটি ঘোষিত খেলা হয়ে যাবে।
- 4.12 SUSPENDED GAMES.
- (ক) একটি লীগ নিম্নলিখিত কারণগুলির জন্য সমাপ্ত খেলাগুলি ভবিষ্যতের তারিখে সম্পূর্ণ করার জন্য নিম্নলিখিত নিয়মগুলি গ্রহণ করবে:
- (5) আবহাওয়া, যদি খেলা একটি ইনিংস চলাকালীন এবং তা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে ঘোষিত হয়, এবং নিম্নলিখিত পরিস্থিতিগুলির মধ্যে একটি বিরাজ করে:
- (গ) একটি স্থগিত খেলা নিম্নলিখিতভাবে পুনরায় শুরু এবং সম্পূর্ণ করা হবে:
- (1) একই মাঠে দুই ক্লাবের মধ্যে পরবর্তী নির্ধারিত একক খেলার ঠিক আগে; অথবা

- (2) একই মাঠে দুই ক্লাবের মধ্যে পরবর্তী নির্ধারিত ডাবলহেডারের ঠিক আগে, যদি সময়সূচিতে কোনও একক খেলা না থাকে; অথবা
- (i) পরবর্তী নির্ধারিত একক খেলার ঠিক আগে, অথবা
- (ii) পরবর্তী নির্ধারিত ডাবলহেডারের ঠিক আগে, যদি সময়সূচিতে কোনও একক খেলা না থাকে।
- (4) যদি একটি স্থগিত খেলা দুই ক্লাবের জন্য নির্ধারিত শেষ তারিখে পুনরায় শুরু এবং সম্পূর্ণ না হয়, তবে তা একটি ঘোষিত খেলা হবে।
- (ঘ) একটি স্থগিত খেলা মূল খেলার স্থগিতের সঠিক বিন্দুতে পুনরায় শুরু হবে। একটি স্থগিত খেলার সমাপ্তি মূল খেলার ধারাবাহিকতা। উভয় দলের লাইনআপ এবং ব্যাটিং অর্ডার স্থগিতের মুহূর্তে লাইনআপ এবং ব্যাটিং অর্ডারের সাথে হুবহু একই হবে, প্রতিস্থাপনের নিয়মের অধীন। স্থগিতের আগে খেলায় না থাকা কোনও খেলোয়াড় দ্বারা যে কোনও খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপন করা যেতে পারে। স্থগিতের আগে সরানো কোনও খেলোয়াড়কে লাইনআপে ফিরিয়ে আনা যাবে না। যে খেলোয়াড় খেলা স্থগিত হওয়ার সময় ক্লাবের সাথে ছিলেন না তাকে বিকল্প হিসাবে ব্যবহার করা যেতে পারে, এমনকি যদি তিনি ক্লাবের সাথে আর না থাকা এমন একজন খেলোয়াড়ের স্থান নেন যিনি যোগ্য হতেন না কারণ খেলা স্থগিত হওয়ার আগে তাকে লাইনআপ থেকে সরানো হয়েছিল। যদি স্থগিত খেলা ঘোষণার ঠিক আগে, একজন বিকল্প পিচার ঘোষণা করা হয় কিন্তু তিনি দলকে আউট করেননি বা ব্যাটার বেসরানার না হওয়া পর্যন্ত পিচ করেননি, তবে সেই পিচার, যখন স্থগিত খেলা পরে পুনরায় শুরু হয়, খেলার পুনরায় শুরু হওয়া অংশটি শুরু করতে পারেন, তবে বাধ্যতামূলক নয়। তবে, যদি তিনি শুরু না করেন তবে তাকে প্রতিস্থাপিত হিসাবে বিবেচনা করা হবে এবং সেই খেলায় ব্যবহার করা যাবে না।
- (ক) (1) একটি তারিখে শুধুমাত্র দুটি চ্যাম্পিয়নশিপ খেলা খেলা হবে। একটি স্থগিত খেলার সমাপ্তি এই নিয়ম লঙ্ঘন করবে না।
- (2) যদি একটি তারিখে এক প্রবেশের জন্য দুটি খেলা খেলার জন্য নির্ধারিত হয়, তবে প্রথম খেলাটি সেই তারিখের নিয়মিত নির্ধারিত খেলা হবে।
- (খ) ডাবলহেডারের প্রথম খেলা শুরু হওয়ার পরে, ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলা শুরু হওয়ার আগে সেই খেলাটি সম্পূর্ণ করতে হবে।
- (গ) প্রথম খেলা সম্পূর্ণ হওয়ার বিশ মিনিট পরে ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলা শুরু হবে, যদি না প্রথম খেলার শেষে প্রধান আম্পায়ার একটি দীর্ঘতর বিরতি (ত্রিশ মিনিটের বেশি নয়) ঘোষণা করেন এবং বিপক্ষ ম্যানেজারদের কাছে ঘোষণা করেন।
- EXCEPTION: যদি লীগ সভাপতি কোনও বিশেষ ইভেন্টের জন্য খেলার মধ্যে দীর্ঘতর বিরতির জন্য হোম ক্লাবের অনুরোধ অনুমোদন করেন, তবে প্রধান আম্পায়ার সেই দীর্ঘতর বিরতি ঘোষণা করবেন এবং বিপক্ষ ম্যানেজারদের কাছে ঘোষণা করবেন। প্রথম খেলার প্রধান আম্পায়ার খেলার মধ্যে বিরতি নিয়ন্ত্রণকারী সময়রক্ষক হবেন।
- (ঙ) যখন কোনও নিয়মিত নির্ধারিত ডাবলহেডার যে কোনও কারণে শুরু হতে বিলম্বিত হয়, তখন যে খেলাটি শুরু হয় তা ডাবলহেডারের প্রথম খেলা।
- (চ) যখন একটি পুনঃনির্ধারিত খেলা ডাবলহেডারের অংশ হয়, তখন পুনঃনির্ধারিত খেলাটি দ্বিতীয় খেলা হবে, এবং প্রথম খেলাটি সেই তারিখের নিয়মিত নির্ধারিত খেলা হবে।
- 4.15 একটি দল যখন নিম্নলিখিত কাজ করে তখন বিপক্ষ দলের কাছে খেলা বাজেয়াপ্ত করা যেতে পারে:
- (ক) মাঠে উপস্থিত হতে ব্যর্থ হয়, বা মাঠে উপস্থিত থেকেও, খেলা শুরু করার নির্ধারিত সময়ে আম্পায়ার "প্লে" ডাকার পরে পাঁচ মিনিটের মধ্যে খেলা শুরু করতে অস্বীকার করে, যদি না আম্পায়ারের বিচারে এই ধরনের বিলম্বিত উপস্থিতি অনিবার্য হয়;
- (খ) খেলা বিলম্বিত বা সংক্ষিপ্ত করার জন্য স্পষ্টভাবে পরিকল্পিত কৌশল প্রয়োগ করে;

- (গ) খেলার সময় খেলা চালিয়ে যেতে অস্বীকার করে, যদি না খেলা আম্পায়ার দ্বারা স্থগিত বা সমাপ্ত করা হয়;
- (ঙ) আম্পায়ার দ্বারা সতর্ক করার পরে, ইচ্ছাকৃতভাবে এবং অবিরামভাবে খেলার কোনও নিয়ম লঙ্ঘন করে;
- (চ) খেলা থেকে খেলোয়াড় অপসারণের আম্পায়ারের আদেশ যুক্তিসঙ্গত সময়ের মধ্যে পালন করতে ব্যর্থ হয়;
- (ছ) প্রথম খেলা শেষ হওয়ার বিশ মিনিটের মধ্যে ডাবলহেডারের দ্বিতীয় খেলায় উপস্থিত হতে ব্যর্থ হয়, যদি না প্রথম খেলার প্রধান আম্পায়ার বিরতির সময় বাড়িয়ে দেন।
- 4.16 যদি খেলা স্থগিত হওয়ার পরে, খেলা পুনরায় শুরু করার জন্য মাঠ প্রস্তুতির বিষয়ে গ্রাউন্ডসম্যানদের প্রতি আম্পায়ারের আদেশ পালন না করা হয়, তবে ভিজিটিং দলের কাছে খেলা বাজেয়াপ্ত করা হবে।
- 4.17 যখন একটি দল মাঠে নয়জন খেলোয়াড় রাখতে অক্ষম বা অস্বীকার করে তখন বিপক্ষ দলের কাছে খেলা বাজেয়াপ্ত করা হবে।
- 4.18 যদি আম্পায়ার কোনও খেলা বাজেয়াপ্ত ঘোষণা করেন, তবে তিনি তার ২৪ ঘণ্টার মধ্যে লীগ সভাপতির কাছে একটি লিখিত প্রতিবেদন পাঠাবেন, তবে এই ধরনের প্রেরণে ব্যর্থতা বাজেয়াপ্তিকে প্রভাবিত করবে না।
- 5.01 খেলা শুরু করার জন্য নির্ধারিত সময়ে আম্পায়ার "প্লে" ডাকবেন।
- (ম) আম্পায়ারের বিচারে একজন পূর্ববর্তী রানার ইচ্ছাকৃতভাবে এমন একজন ফিল্ডারের সাথে হস্তক্ষেপ করেন যিনি থ্রো করা বল ধরার বা কোনও খেলা সম্পূর্ণ করার প্রয়াসে বল নিক্ষেপ করার চেষ্টা করছেন: এই নিয়মের উদ্দেশ্য হল আক্রমণকারী দলকে রানারের ইচ্ছাকৃত, অযৌক্তিক, অখেলোয়াড়সুলভ আচরণের জন্য শাস্তি দেওয়া, যেখানে সে বেসে পৌঁছানোর চেষ্টা করার পরিবর্তে ডাবল প্লেতে পিভট ম্যানকে আঘাত করার স্পষ্ট উদ্দেশ্যে বেসলাইন ছেড়ে যায়। স্পষ্টতই, এটি আম্পায়ারের বিচারের খেলা।
- (ঘ) তিনি এমন একটি ব্যাট ব্যবহার করেন বা ব্যবহার করার চেষ্টা করেন যা, আম্পায়ারের বিচারে, দূরত্বের কারণ উন্নত করতে বা বেসবলে অস্বাভাবিক প্রতিক্রিয়া সৃষ্টি করতে এমনভাবে পরিবর্তিত বা হস্তক্ষেপ করা হয়েছে। এর মধ্যে রয়েছে ভরা, সমতল পৃষ্ঠযুক্ত, পেরেকযুক্ত, ফাঁপা, খাঁজকাটা বা প্যারাফিন, মোম ইত্যাদির মতো পদার্থ দিয়ে ঢাকা ব্যাট। বেসে কোনও অগ্রগতি অনুমোদিত হবে না এবং কোনও খেলার সময় করা যেকোনো আউট বা আউটগুলি বহাল থাকবে। আউট ঘোষণা করা ছাড়াও, খেলোয়াড়কে খেলা থেকে বহিষ্কার করা হবে এবং তার লীগ সভাপতি দ্বারা নির্ধারিত অতিরিক্ত শাস্তির অধীন হতে পারে।
- (ক) আম্পায়ার চারটি "বল" ডেকেছেন; বেস অন বলের কারণে প্রথম বেসের অধিকারী একজন ব্যাটারকে প্রথম বেসে যেতে হবে এবং অন্য বেস রানাররা এগিয়ে যেতে বাধ্য হওয়ার আগে বেস স্পর্শ করতে হবে। এটি প্রযোজ্য যখন বেসগুলি পূর্ণ থাকে এবং যখন একটি বিকল্প রানার খেলায় রাখা হয়। যদি, এগিয়ে যাওয়ার সময়, বেস রানার মনে করেন যে একটি খেলা আছে এবং তিনি বেস স্পর্শ করার আগে বা পরে বেসের পাশ দিয়ে স্লাইড করেন তবে ফিল্ডার তাকে ট্যাগ করে আউট করতে পারেন। যদি তিনি যে বেসের অধিকারী তা স্পর্শ করতে ব্যর্থ হন এবং সেই বেসের বাইরে এগিয়ে যাওয়ার চেষ্টা করেন তবে তাকে বা যে বেসটি তিনি মিস করেছেন তা ট্যাগ করে আউট করা যেতে পারে।
- ওয়ার্ল্ড সিরিজ বা প্রদর্শনী খেলায়, নিয়মটি হোম টিমের অনুশীলন অনুযায়ী ব্যবহার করা হবে বা করা হবে না।
- অল স্টার খেলায়, নিয়মটি শুধুমাত্র তখনই ব্যবহার করা হবে যদি উভয় দল এবং উভয় লীগ সম্মত হয়।
- (খ) নিয়মটি নিম্নরূপ প্রদান করে: যে কোনও খেলায় শুরুর পিচার এবং পরবর্তী সমস্ত পিচারদের জন্য ব্যাট করার জন্য একজন হিটারকে মনোনীত করা যেতে পারে খেলায় পিচার(দের) অবস্থাকে অন্যথায় প্রভাবিত না করে। পিচারের জন্য একজন মনোনীত হিটার খেলার আগে নির্বাচন করতে হবে এবং প্রধান আম্পায়ারের কাছে উপস্থাপিত লাইনআপ কার্ডে অন্তর্ভুক্ত করতে হবে। শুরুর লাইনআপে নামকরণ করা মনোনীত হিটারকে কমপক্ষে একবার ব্যাট করতে হবে, যদি না বিপক্ষ ক্লাব পিচার পরিবর্তন করে। একটি ক্লাবের জন্য পিচারের জন্য একজন হিটার মনোনীত করা বাধ্যতামূলক নয়, তবে খেলার আগে তা করতে ব্যর্থতা সেই খেলার জন্য একজন মনোনীত হিটার ব্যবহার করতে বাধা দেয়। একজন মনোনীত হিটারের জন্য পিঞ্চ হিটার ব্যবহার করা

যেতে পারে। একজন মনোনীত হিটারের জন্য যে কোনও বিকল্প হিটার মনোনীত হিটার হয়ে যায়। প্রতিস্থাপিত একজন মনোনীত হিটার কোনও ক্ষমতায় খেলায় পুনরায় প্রবেশ করবেন না। মনোনীত হিটারকে ডিফেন্সে ব্যবহার করা যেতে পারে, ব্যাটিং অর্ডারে একই অবস্থানে ব্যাট চালিয়ে যেতে পারে, তবে পিচারকে তখন প্রতিস্থাপিত ডিফেন্সিভ খেলোয়াড়ের জায়গায় ব্যাট করতে হবে, যদি না একাধিক প্রতিস্থাপন করা হয়, এবং ম্যানেজারকে তখন ব্যাটিং অর্ডারে তাদের স্থান নির্ধারণ করতে হবে। মনোনীত হিটারের জন্য একজন রানারকে প্রতিস্থাপন করা যেতে পারে এবং রানার মনোনীত হিটারের ভূমিকা গ্রহণ করে। একজন মনোনীত হিটার পিঞ্চ রান করতে পারবেন না। একজন মনোনীত হিটার ব্যাটিং অর্ডারে "লক" করা থাকে। এমন একাধিক প্রতিস্থাপন করা যাবে না যা মনোনীত হিটারের ব্যাটিং ঘূর্ণন পরিবর্তন করবে। একবার খেলার পিচার মাউন্ড থেকে ডিফেন্সিভ অবস্থানে স্যুইচ করা হলে এই পদক্ষেপটি খেলার বাকি অংশের জন্য মনোনীত হিটারের ভূমিকা সমাপ্ত করবে। একবার ব্যাটিং অর্ডারের যে কোনও খেলোয়াড়ের জন্য পিঞ্চ হিটার ব্যাট করে এবং তারপর পিচ করতে খেলায় প্রবেশ করে, এই পদক্ষেপটি খেলার বাকি অংশের জন্য মনোনীত হিটারের ভূমিকা সমাপ্ত করবে। একবার খেলার পিচার মনোনীত হিটারের জন্য ব্যাট করে, এই পদক্ষেপটি খেলার বাকি অংশের জন্য মনোনীত হিটারের ভূমিকা সমাপ্ত করবে। (খেলার পিচার শুধুমাত্র মনোনীত হিটারের জন্য পিঞ্চ হিট করতে পারেন)। একবার একজন মনোনীত হিটার ডিফেন্সিভ অবস্থান গ্রহণ করে, এই পদক্ষেপটি খেলার বাকি অংশের জন্য মনোনীত হিটারের ভূমিকা সমাপ্ত করবে। মনোনীত হিটারের বিকল্প মনোনীত হিটারের ব্যাট করার পালা না আসা পর্যন্ত ঘোষণা করতে হবে না।

- (2) প্রথম বেস স্পর্শ করার পরে, তিনি বেসলাইন ছেড়ে যান, স্পষ্টতই পরবর্তী বেস স্পর্শ করার তার প্রচেষ্টা পরিত্যাগ করেন; প্রথম বেসে পৌঁছানোর পরে যে কোনও রানার যদি ভাবেন যে আর কোনও খেলা নেই এই বিশ্বাসে বেসলাইন ছেড়ে তার ডাগআউট বা তার অবস্থানের দিকে চলে যান, তবে রানারের কাজটিকে বেস রান করার প্রচেষ্টা পরিত্যাগ হিসাবে বিবেচনা করা হলে আম্পায়ার তাকে আউট ঘোষণা করতে পারেন। আউট ঘোষণা করা হলেও, অন্য কোনও রানারের ক্ষেত্রে বলটি খেলায় থাকে। এই নিয়মটি নিম্নলিখিত এবং অনুরূপ খেলাগুলিও অন্তর্ভুক্ত করে: দুইয়ের কম আউট, নবম ইনিংসের শেষে স্কোর টাই, প্রথম বেসে রানার, ব্যাটার জয়ী রানের জন্য মাঠের বাইরে বল hits, প্রথম বেসের রানার দ্বিতীয়টি অতিক্রম করে এবং ভাবে হোম রান স্বয়ংক্রিয়ভাবে খেলা জিতে নেয়, ব্যাটার রানার বেস ঘুরে আসার সময় ডায়মন্ড কেটে তার বেঞ্চের দিকে যায়। এই ক্ষেত্রে, বেস রানারকে "পরবর্তী বেস স্পর্শ করার তার প্রচেষ্টা পরিত্যাগ করার জন্য" আউট ঘোষণা করা হবে এবং ব্যাটার রানারকে তার হোম রান বৈধ করার জন্য বেসের চারপাশে চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি দেওয়া হবে। যদি দুই আউট থাকে, হোম রান গণনা করা হবে না (নিয়ম 7.12 দেখুন)। এটি একটি আপিল খেলা নয়।
- EXCEPTION: উভয় ম্যানেজারের সম্মতি থাকলে, ঠান্ডা আবহাওয়ায় খেলা শুরুর আগে আম্পায়ার পিচারকে তার হাতে ফুঁ দিতে অনুমতি দিতে পারেন।
- (খ) একই খেলায় একই পিচারের দ্বিতীয় অপরাধের ক্ষেত্রে, পিচারকে খেলা থেকে অযোগ্য ঘোষণা করা হবে।
- (খ) তার ব্যক্তিতে, বা তার দখলে, কোনও বিদেশী পদার্থ রাখা। এই ধারা (খ) এর এই ধরনের লঙ্ঘনের জন্য শাস্তি হবে খেলা থেকে তাৎক্ষণিক বহিষ্কার।
- (গ) ব্যাটার অবস্থানে থাকাকালীন, ক্যাচার ছাড়া অন্য খেলোয়াড়দের কাছে বল নিক্ষেপ করে ইচ্ছাকৃতভাবে খেলা বিলম্বিত করা, রানারকে আউট করার প্রয়াস ব্যতীত।
- PENALTY: যদি আম্পায়ার দ্বারা সতর্ক করার পরে, এই ধরনের বিলম্বিত পদক্ষেপ পুনরাবৃত্তি হয়, তবে পিচারকে খেলা থেকে সরিয়ে দেওয়া হবে।
- পিচার, বা ম্যানেজার এবং পিচারকে খেলা থেকে বহিষ্কার করুন, অথবা
- পিচার এবং উভয় দলের ম্যানেজারকে সতর্ক করতে পারেন যে আরেকটি এই ধরনের পিচ সেই পিচার (বা একটি প্রতিস্থাপন) এবং ম্যানেজারকে তাৎক্ষণিক বহিষ্কারের ফল দেবে। যদি আম্পায়ারের বিচারে পরিস্থিতি ন্যায্যতা দেয়, তবে খেলার আগে বা খেলার যে কোনও সময়ে উভয় দলকে আনুষ্ঠানিকভাবে "সতর্ক" করা যেতে

পারে। (লীগ সভাপতিরা নিয়ম 9.05-এ প্রদত্ত কর্তৃত্বের অধীনে অতিরিক্ত পদক্ষেপ নিতে পারেন) ব্যাটারের মাথায় পিচ করা অখেলোয়াড়সুলভ এবং অত্যন্ত বিপজ্জনক। এটি হওয়া উচিত এবং সবাই এর নিন্দা করে। আম্পায়ারদের এই নিয়ম প্রয়োগে দ্বিধা না করে কাজ করা উচিত।

- 8.03 যখন একজন পিচার প্রতিটি ইনিংসের শুরুতে তার অবস্থান নেন, বা যখন তিনি অন্য পিচারের স্থলাভিষিক্ত হন, তখন তাকে তার ক্যাচারের কাছে আটটির বেশি প্রস্তুতিমূলক পিচ না করার অনুমতি দেওয়া হবে, সেই সময়ে খেলা স্থগিত থাকবে। একটি লীগ তার নিজস্ব পদক্ষেপের মাধ্যমে প্রস্তুতিমূলক পিচের সংখ্যা আটটির কম প্রস্তুতিমূলক পিচে সীমাবদ্ধ করতে পারে। এই ধরনের প্রস্তুতিমূলক পিচ এক মিনিটের বেশি সময় নেবে না। যদি হঠাৎ কোনও জরুরি অবস্থার কারণে পিচারকে কোনও ওয়ার্ম আপের সুযোগ ছাড়াই খেলায় ডাকা হয়, তবে প্রধান আম্পায়ার তাকে আম্পায়ার প্রয়োজনীয় মনে করেন ততগুলি পিচের অনুমতি দেবেন।
- 8.04 যখন বেসগুলি খালি থাকে, তখন পিচার বল পাওয়ার পর 20 সেকেন্ডের মধ্যে ব্যাটারের কাছে বল পৌঁছে দেবেন। প্রতিবার পিচার এই নিয়ম লঙ্ঘন করে খেলা বিলম্বিত করলে, আম্পায়ার "বল" ডাকবেন। এই নিয়মের উদ্দেশ্য অপ্রয়োজনীয় বিলম্ব এড়ানো। আম্পায়ার জোর দেবেন যে ক্যাচার দ্রুত পিচারের কাছে বল ফেরত দেবে, এবং পিচার দ্রুত রাবার على তার অবস্থান নেবে। পিচারের স্পষ্ট বিলম্ব আম্পায়ার দ্বারা তাৎক্ষণিকভাবে শাস্তিযোগ্য হওয়া উচিত।
- (জ) পিচার অপ্রয়োজনীয়ভাবে খেলা বিলম্বিত করে;
- (ঘ) যদি এই ব্যাটারের জন্য পিঞ্চ হিটার প্রতিস্থাপিত হয়, ম্যানেজার বা কোচ মাউন্ডে দ্বিতীয় ভিজিট করতে পারেন, কিন্তু পিচারকে সরাতে হবে। ম্যানেজার বা কোচকে মাউন্ডে তার ভিজিট সমাপ্ত বলে বিবেচনা করা হয় যখন তিনি পিচারের রাবারকে ঘিরে থাকা 18-ফুট বৃত্ত ছেড়ে যান। যদি ম্যানেজার বা কোচ ক্যাচার বা ইনফিল্ডারের কাছে যান এবং সেই খেলোয়াড় তারপর মাউন্ডে যান বা পিচার তার অবস্থানে তার কাছে আসেন কোনও হস্তক্ষেপকারী খেলা (একটি পিচ বা অন্য খেলা) হওয়ার আগে, এটি ম্যানেজার বা কোচের মাউন্ডে যাওয়ার সমান হবে। ম্যানেজার বা কোচ ক্যাচার বা একজন ইনফিল্ডারের কাছে গিয়ে এবং তারপর সেই খেলোয়াড় পিচারের সাথে পরামর্শ করতে মাউন্ডে গিয়ে এই নিয়ম এড়ানো বা বাইপাস করার যে কোনও প্রচেষ্টা মাউন্ডে একটি ভ্রমণ গঠন করবে। যদি কোচ মাউন্ডে গিয়ে একটি পিচার সরিয়ে নেন এবং তারপর ম্যানেজার নতুন পিচারের সাথে কথা বলতে মাউন্ডে যান, তবে তা সেই ইনিংসে সেই নতুন পিচারের কাছে একটি ভ্রমণ গঠন করবে। এমন একটি ক্ষেত্রে যেখানে ম্যানেজার তার প্রথম মাউন্ডে ভ্রমণ করেছেন এবং তারপর একই ইনিংসে একই পিচার খেলায় এবং একই ব্যাটার ব্যাট করছে এমন অবস্থায় দ্বিতীয়বার মাউন্ডে ফিরে আসেন, আম্পায়ার তাকে সতর্ক করার পরেও যে তিনি মাউন্ডে ফিরতে পারবেন না, ম্যানেজারকে খেলা থেকে সরানো হবে এবং পিচারকে ব্যাটার আউট না হওয়া পর্যন্ত বা বেসে না পৌঁছানো পর্যন্ত ব্যাটারের কাছে পিচ করতে হবে। ব্যাটার আউট হওয়ার পরে, বা বেস রানার হওয়ার পরে, তারপর এই পিচারকে খেলা থেকে সরাতে হবে। ম্যানেজারকে জানানো উচিত যে তার পিচার একজন হিটারকে পিচ করার পরে খেলা থেকে সরানো হবে, যাতে তিনি একটি বিকল্প পিচার ওয়ার্ম আপ করতে পারেন। বিকল্প পিচারকে আটটি প্রস্তুতিমূলক পিচ বা আম্পায়ারের বিচারে পরিস্থিতি ন্যায্যতা দিলে আরও বেশি অনুমতি দেওয়া হবে।
- (ক) BALLS AND STRIKES নিয়ে তর্ক করার জন্য মাঠে বা বেসে তাদের অবস্থান ছেড়ে যাওয়া খেলোয়াড়, বা বেঞ্চ বা কোচের বক্স ছেড়ে যাওয়া ম্যানেজার বা কোচদের অনুমতি দেওয়া হবে না। কলের প্রতিবাদ করতে তারা প্লেটের দিকে শুরু করলে তাদের সতর্ক করা উচিত। যদি তারা চালিয়ে যায়, তবে তাদের খেলা থেকে বহিষ্কার করা হবে।
- (ঘ) কোনও আম্পায়ারকে খেলার সময় প্রতিস্থাপন করা যাবে না যদি না তিনি আহত হন বা অসুস্থ হন।
- (6) কখন একটি খেলা বাজেয়াপ্ত করা হবে তা নির্ধারণ করুন;
- (7) যদি একটি সময়সীমা নির্ধারণ করা হয়, তবে খেলা শুরুর আগে সেই তথ্য এবং নির্ধারিত সময় ঘোষণা করুন;

- (3) নিয়ম প্রয়োগে সর্বপ্রকারে প্রধান আম্পায়ারকে সহায়তা করুন, এবং খেলা বাজেয়াপ্ত করার ক্ষমতা ব্যতীত, নিয়ম পরিচালনা ও প্রয়োগ এবং শৃঙ্খলা বজায় রাখতে প্রধান আম্পায়ারের সমান কর্তৃত্ব থাকবে।
- 9.05 (ক) আম্পায়ার খেলা শেষ হওয়ার বারো ঘণ্টার মধ্যে নিয়ম লঙ্ঘন এবং মন্তব্যের যোগ্য অন্যান্য ঘটনা, সহ কোনও ট্রেইনার, ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড়ের অযোগ্যতা এবং তার কারণগুলি লীগ সভাপতির কাছে প্রতিবেদন করবেন।
- (গ) আম্পায়ারের প্রতিবেদন পাওয়ার পরে যে একজন ট্রেইনার, ম্যানেজার, কোচ বা খেলোয়াড়কে অযোগ্য ঘোষণা করা হয়েছে, লীগ সভাপতি তার ন্যায্য মনে করেন এমন শাস্তি আরোপ করবেন, এবং শাস্তিপ্রাপ্ত ব্যক্তি এবং যে ক্লাবের সদস্য শাস্তিপ্রাপ্ত ব্যক্তি সেই ক্লাবের ম্যানেজারকে অবহিত করবেন। যদি শাস্তির মধ্যে জরিমানা অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে শাস্তিপ্রাপ্ত ব্যক্তি জরিমানার নোটিশ পাওয়ার পাঁচ দিনের মধ্যে লীগকে জরিমানার পরিমাণ পরিশোধ করবেন। পাঁচ দিনের মধ্যে এই ধরনের জরিমানা পরিশোধ করতে ব্যর্থ হলে অপরাধীকে কোনও খেলায় অংশগ্রহণ এবং কোনও খেলার সময় খেলোয়াড়দের বেঞ্চে বসা থেকে বিরত রাখা হবে, যতক্ষণ না জরিমানা পরিশোধ করা হয়।
- ক্লাব কর্মকর্তাদের প্রতি সর্বদা বিনয়ী হন; ক্লাব অফিসে পরিদর্শন এবং প্রতিদ্বন্দ্বী ক্লাবের কর্মকর্তা বা কর্মচারীদের সাথে চিন্তাহীন ঘনিষ্ঠতা এড়িয়ে চলুন। যখন আপনি একটি বল পার্কে প্রবেশ করেন তখন আপনার একমাত্র দায়িত্ব হল বেসবলের প্রতিনিধি হিসাবে একটি বল খেলার আম্পায়ারিং করা।
- সমালোচনা আপনাকে খারাপ পরিস্থিতি অধ্যয়ন থেকে বিরত রাখতে দেবেন না যা প্রতিবাদকৃত খেলার দিকে নিয়ে যেতে পারে। আপনার নিয়ম বই বহন করুন। একটি জটিল সমস্যা সমাধানের জন্য নিয়মগুলি পরামর্শ করা এবং খেলা দশ মিনিট ধরে রাখা ভাল, তার চেয়ে একটি খেলা প্রতিবাদে বাতিল হয়ে পুনরায় খেলা হোক।
- খেলা চলমান রাখুন। আম্পায়ারদের উদ্যমী এবং আন্তরিক কাজ প্রায়ই একটি বল খেলায় সহায়তা করে।
- ক. যদি একই দিনে একই দলগুলির অংশগ্রহণে দুটি ম্যাচ খেলা হয়, এবং বুকমেকিং কোম্পানি খেলার জন্য শুধুমাত্র একটি অফার করেছে, তবে ফলাফল প্রথম খেলার জন্য ক্রেডিট করা হয়।
- বাজি নিষ্পত্তির জন্য ম্যাচটি সম্পূর্ণভাবে খেলতে হবে। যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এই খেলার সমস্ত বাজি, সেই বাজিগুলি ব্যতীত যাদের ফলাফল ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় দ্বারা দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়, বাতিল বলে বিবেচিত হবে।
- 9 ইনিংসের পরে (এগিয়ে থাকলে 8.5 ইনিংস) অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। খেলাটি সম্পূর্ণ করতে অতিরিক্ত ইনিংসের প্রয়োজন হলে, চূড়ান্ত অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। খেলাটি আগে শেষ হলে, সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3. খেলা "স্বাগতিক - অতিথি"

- খেলাটি এক খেলার দিনের ম্যাচগুলির দ্বারা খেলা হয়, এবং শুধুমাত্র বর্তমান লাইনে নির্দেশিত ম্যাচগুলি। যদি অন্তত একটি ম্যাচ 8.5-9 ইনিংস খেলা না হয়, তাহলে এই পজিশনের জন্য রেট ফেরত দেওয়া হয়। বাজির গণনা স্বাগতিকদের করা রানের যোগফল বনাম অতিথিদের করা রানের যোগফল হিসাবে নির্ধারিত হয় (রেটে টাই হলে, ফেরত ঘটে)।
- ম্যাচের কোন সময়কালে বেশি রান হবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন: প্রথম 4.5 ইনিংসে (শীর্ষ 5 ইনিংস সহ), বা দ্বিতীয় 5 ইনিংসে (শীর্ষ 5 ইনিংসের পরে (5 ইনিংসের নিচ থেকে অন্তর্ভুক্ত খেলার শেষ পর্যন্ত)), অথবা ড্র হবে। অতিরিক্ত ইনিংসের ক্ষেত্রে, শীর্ষ 5 ইনিংসের পরে ফলাফল অতিরিক্ত ইনিংসের ফলাফল অন্তর্ভুক্ত করে।
- 9 ইনিংসের পরে (এগিয়ে থাকলে 8.5 ইনিংস) অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। খেলাটি সম্পূর্ণ করতে অতিরিক্ত ইনিংসের প্রয়োজন হলে, চূড়ান্ত অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। খেলাটি আগে শেষ হলে, সমস্ত বাজি বাতিল হবে। ব্যতিক্রম: যদি ম্যাচ বন্ধ করার আগে, একটি দল তিন রান করে।

- 15. খেলা "স্বাগতিক - অতিথি"
- খেলাটি এক খেলার দিনের ম্যাচগুলিতে অংশ নেয়। যদি অন্তত একটি ম্যাচ 8.5-9 ইনিংস খেলা না হয়, তাহলে রেটে ফেরত জারি করা হয়। বাজির গণনা স্বাগতিকদের করা রানের যোগফল বনাম অতিথিদের করা রানের যোগফল হিসাবে নির্ধারিত হয় (টাই হলে, জয়ের উপর বাজি ধরলে ফেরত ঘটে)।
- 3x3 খেলার নিয়মাবলী
- নীচে তালিকাভুক্ত 3x3 খেলার নিয়মাবলীতে বিশেষভাবে উল্লেখ না করা সমস্ত খেলার পরিস্থিতির জন্য অফিসিয়াল FIBA বাস্কেটবল খেলার নিয়মাবলী বৈধ।
- 3x3 খেলাটি একটি বাস্কেট সহ অর্ধেক কোর্টে খেলা হয়। অফিসিয়াল প্রতিযোগিতায় একটি নিয়মিত 3x3 কোর্ট খেলার পৃষ্ঠটি প্রায় 49' চওড়া x 36' গভীর (15 মিটার x 11 মিটার), নিয়মিত বাস্কেটবল কোর্টের চিহ্ন সহ, যার মধ্যে একটি 19-ফুট (5.8 মিটার) ফ্রি থ্রো লাইন, একটি 22-ফুট (6.75 মিটার) 2-পয়েন্ট লাইন, এবং একটি বাস্কেটের নীচে একটি "নো-চার্জ সেমি-সার্কেল" এলাকা। একটি ঐতিহ্যবাহী বাস্কেটবল কোর্টের অর্ধেক ব্যবহার করা যেতে পারে।
- ধারা 3 খেলা কর্মকর্তা
- খেলাটি 1 বা 2 রেফারি এবং সময়/স্কোর রক্ষক নিয়ে গঠিত হবে।
- ধারা 4 খেলার সূচনা
- 4.1. উভয় দল খেলার আগে একসাথে ওয়ার্ম-আপ করবে।
- 4.2. একটি কয়েন টস নির্ধারণ করবে কোন দল প্রথম বল পাবে। যে দল কয়েন টস জিতবে তারা খেলার শুরুতে বা সম্ভাব্য ওভারটাইমের শুরুতে বল দখলের সুবিধা নেওয়ার.choice করতে পারে।
- 4.3. খেলাটি অবশ্যই কোর্টে তিনজন খেলোয়াড় নিয়ে শুরু করতে হবে।
- ধারা 6 খেলার সময়/খেলার বিজয়ী
- 6.2. প্রথম দল যে 21 পয়েন্ট বা তার বেশি স্কোর করে খেলাটি জিতবে যদি এটি নিয়মিত খেলার সময় শেষ হওয়ার আগে ঘটে। এই নিয়মটি শুধুমাত্র নিয়মিত খেলার সময়ের জন্য প্রযোজ্য (সম্ভাব্য ওভারটাইমে নয়)।
- 6.3. খেলার সময় শেষে স্কোর সমান হলে, অতিরিক্ত সময় খেলা হবে। ওভারটাইম শুরু হওয়ার আগে 1 মিনিটের বিরতি থাকবে। ওভারটাইমে প্রথম দল যে 2 পয়েন্ট স্কোর করবে খেলাটি জিতবে।
- 6.4. নির্ধারিত শুরুর সময়ে দলটি 3 খেলোয়াড় নিয়ে খেলার কোর্টে উপস্থিত না থাকলে দলটি ফরফিট দ্বারা খেলাটি হারবে। ফরফিটের ক্ষেত্রে, খেলার স্কোর w-0 বা 0-w ("w" মানে জয়) দিয়ে চিহ্নিত করা হয়।
- 6.5. খেলা শেষ হওয়ার আগে কোর্ট ছেড়ে গেলে বা দলের সমস্ত খেলোয়াড় আহত এবং/অথবা অযোগ্য হলে দলটি ডিফল্ট দ্বারা হারবে। ডিফল্ট পরিস্থিতির ক্ষেত্রে, বিজয়ী দল তার স্কোর রাখার বা খেলাটি ফরফিট করার.choice করতে পারে, উভয় ক্ষেত্রেই ডিফল্টকারী দলের স্কোর 0 এ সেট করা হয়।
- দ্রষ্টব্য: যদি একটি গেম ক্লক পাওয়া না যায় তবে চলমান সময়ের দৈর্ঘ্য আয়োজকের বিবেচনায় থাকে। FIBA খেলার সময়কালের সাথে সামঞ্জস্য রেখে স্কোর সীমা নির্ধারণের সুপারিশ করে (10 মিনিট/10 পয়েন্ট; 15 মিনিট/15 পয়েন্ট; 21 মিনিট/21 পয়েন্ট)।
- 7.5. অখেলোয়াড়সুলভ বা প্রযুক্তিগত ফাউল থেকে প্রাপ্ত শেষ ফ্রি থ্রোর পরে দখল বজায় থাকে এবং খেলাটি কোর্টের শীর্ষে আর্কের পিছনে বল বিনিময়ের মাধ্যমে অব্যাহত থাকবে।
- স্কোর না করা দলের একজন খেলোয়াড় কোর্টের ভিতরে সরাসরি বাস্কেটের নীচে থেকে (এন্ড লাইনের পিছনে থেকে নয়) আর্কের পিছনে কোর্টের একটি স্থানে ড্রিবলিং বা পাসিং করে খেলা পুনরায় শুরু করবে।
- যদি কোনো দল মনে করে যে কোনো কর্মকর্তার সিদ্ধান্ত বা খেলা চলাকালীন ঘটে যাওয়া কোনো ঘটনায় তাদের স্বার্থ বিরূপভাবে প্রভাবিত হয়েছে, তবে তাদের নিম্নলিখিত পদ্ধতিতে এগিয়ে যেতে হবে:

- সেই দলের একজন খেলোয়াড় খেলা শেষে অবিলম্বে এবং রেফারি স্বাক্ষর করার আগে স্কোর শীটে স্বাক্ষর করবে।
- ভিডিও উপকরণ শুধুমাত্র খেলা শেষে ফিল্ড গোলের জন্য শেষ শট খেলার সময়ে ছাড়া হয়েছিল কিনা এবং/অথবা সেই ফিল্ড গোলের শট 1 বা 2 পয়েন্টের জন্য গণনা করা হয় কিনা তা নির্ধারণ করতে ব্যবহার করা যেতে পারে।
- সর্বাধিক জয় (বা আন্তঃপুল তুলনায় অসম সংখ্যক খেলার ক্ষেত্রে জয়ের অনুপাত);
- যদি ম্যাচটি নিয়মিত সময় শেষ হওয়ার আগে বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টার মধ্যে (প্রাক-ম্যাচ) বা 48 ঘন্টার মধ্যে (লাইভ) পুনরায় শুরু না হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি, যার ফলাফল খেলা বন্ধ হওয়ার সময় দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়নি, ফেরত দেওয়া হবে, সেইসব ক্ষেত্র ব্যতীত যেখানে খেলা বন্ধ হওয়ার সময় বাজির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে গেছে।
- বাস্কেটবলের ইতিহাস 1891 সাল পর্যন্ত বিস্তৃত এবং তারপর থেকে এটি বিশ্বজুড়ে খেলা একটি খেলায় বিকশিত হয়েছে। রাশিয়া, গ্রেট ব্রিটেন, জার্মানি, স্পেন এবং এশিয়ার কিছু অংশের মতো অনেক দেশ এই খেলাটি গ্রহণ করেছে, তবে এটি আমেরিকা যেখানে বিশ্বের সবচেয়ে বড় এবং সবচেয়ে লাভজনক লীগ অবস্থিত: NBA (ন্যাশনাল বাস্কেটবল অ্যাসোসিয়েশন)।
- খেলার উদ্দেশ্য
- বাস্কেটবলের উদ্দেশ্য হল একটি হুপে বল (বাস্কেটবল) নিক্ষেপ করে পয়েন্ট স্কোর করা। খেলাটি একটি আয়তাকার কোর্টে খেলা হয় এবং আপনি সফলভাবে কোর্টের কোন অংশ থেকে বলটি বাস্কেটে নিক্ষেপ করেন তার উপর নির্ভর করে কত পয়েন্ট স্কোর হবে। বলটি ড্রিবলিং বা পাসিং করে সরানো যেতে পারে। খেলা শেষে সর্বাধিক পয়েন্টযুক্ত দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।
- কোর্টটি আয়তাকার এবং এর দৈর্ঘ্য 91 ফুট এবং প্রস্থ 50 ফুট। একটি অর্ধেক লাইন আছে যার কেন্দ্রে একটি ছোট বৃত্ত রয়েছে; এখানেই খেলা টিপ অফ দিয়ে শুরু হয় (রেফারি বলটি বাতাসে নিক্ষেপ করেন এবং প্রতিটি দলের একজন খেলোয়াড় তাদের দলের জন্য দখল জয়ের চেষ্টা করেন)। কোর্টের প্রতিটি প্রান্তে দুটি বাস্কেট উভয়ই 10 ফুট উচ্চতায়। একটি তিন-পয়েন্ট আর্ক হল বাইরের রিং, যার মাঝখানে কী যা একটি ফ্রি থ্রো লাইন অন্তর্ভুক্ত করে।
- খেলাটি 4 বারো মিনিটের কোয়ার্টারে বিভক্ত। 2তম এবং 3য় কোয়ার্টারের মধ্যে 15 মিনিটের অর্ধ সময়ের বিরতি রয়েছে।
- খেলা জয়
- বাস্কেটবলের একটি খেলা জয় করা বেশ সহজ; নির্ধারিত খেলার সময়ে আপনার প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করুন। শেষে স্কোর সমান হলে বিজয়ী না হওয়া পর্যন্ত একটি অতিরিক্ত কোয়ার্টার খেলা হবে।
- প্রতিটি দলের একসাথে সর্বোচ্চ 5 জন খেলোয়াড় কোর্টে থাকতে পারে। খেলার মধ্যে যতবার চায় ততবার বদলি করা যেতে পারে।
- খেলা জুড়ে কৃত ফাউল জমা হবে এবং নির্দিষ্ট সংখ্যায় পৌঁছালে শেষ পর্যন্ত ফ্রি থ্রো প্রদান করা হবে। একটি ফ্রি থ্রোতে আক্রমণকারী দলের একজন খেলোয়াড় (যে খেলোয়াড়ের উপর ফাউল হয়েছে) ফ্রি থ্রো লাইন থেকে প্রতিদ্বন্দ্বী ছাড়াই একটি শট নেয়। ফাউল কোথায় সংঘটিত হয়েছিল তার উপর নির্ভর করে একজন খেলোয়াড় কত ফ্রি থ্রো পাবে।
- প্রতিপক্ষের কাঁধে ধাক্কা, ধরে রাখা, আঘাত করা, ঠেলা বা কোনোভাবে পা বাড়ানো যাবে না। এই নিয়মের প্রথম লঙ্ঘন যে কোনো ব্যক্তির দ্বারা ফাউল হিসাবে গণনা করা হবে; দ্বিতীয়টি পরবর্তী বাস্কেট তৈরি হওয়া পর্যন্ত তাকে অযোগ্য ঘোষণা করবে বা, যদি ব্যক্তিকে আহত করার স্পষ্ট উদ্দেশ্য থাকে, পুরো খেলার জন্য। কোনো বদলি অনুমোদিত হবে না।

- খ. যদি ম্যাচটি নিয়ন্ত্রিত সময় শেষ হওয়ার আগে বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টার মধ্যে (প্রাক-ম্যাচ) বা 48 ঘন্টার মধ্যে (লাইভ) পুনরায় শুরু না হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি, যার ফলাফল খেলা বন্ধ হওয়ার সময় দ্ব্যর্থহীনভাবে নির্ধারিত হয়নি, ফেরত দেওয়া হবে। যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘন্টার বেশি বিলম্বিত হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি ফেরতের অধীন, অন্যথায় বাজি বলবৎ থাকে।
- ফুটসাল পাঁচজন খেলোয়াড়ের দুটি দলের মধ্যে খেলা হয়, যাদের মধ্যে একজন গোলরক্ষক। সীমাহীন বদলি অনুমোদিত। কিছু অন্যান্য ধরনের ইনডোর ফুটবলের বিপরীতে, খেলাটি লাইন দ্বারা সীমাবদ্ধ একটি হার্ড-কোর্ট পৃষ্ঠে খেলা হয়; দেয়াল বা বোর্ড ব্যবহার করা হয় না। ফুটসাল একটি ছোট, শক্ত, কম-বাউন্স বল দিয়ে খেলা হয়। পৃষ্ঠ, বল এবং নিয়ম একসাথে ছোট জায়গায় বল নিয়ন্ত্রণ এবং পাসিংয়ের পক্ষে। খেলাটির "উদ্দেশ্য তাৎক্ষণিকতা, সৃজনশীলতা এবং কৌশলের উপর"।
- বয়স 13 এবং তার বেশি: আকার 4, পরিধি 62–64 সেমি (24–25 ইঞ্চি), খেলার শুরুতে ওজন 400–440 গ্রাম (14–16 আউন্স) এর মধ্যে।
- বয়স 9-13: আকার 3, পরিধি 56–59 সেমি (22–23 ইঞ্চি), খেলার শুরুতে ওজন 350–380 গ্রাম (12–13 আউন্স) এর মধ্যে।
- কিছু প্রতিযোগিতায়, খেলা ড্রতে শেষ হতে পারে না, তাই অ্যাওয়ে গোল, অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি মার্ক থেকে কিক হল ম্যাচ ড্র হওয়ার পরে বিজয়ী নির্ধারণের তিনটি পদ্ধতি। অ্যাওয়ে গোল মানে যদি একটি হোম এবং একটি অ্যাওয়ে খেলা খেলার পরে দলের স্কোর সমান হয়, তবে যে দল বেশি অ্যাওয়ে গোল করেছে তারা জিতবে। অতিরিক্ত সময় পাঁচ মিনিটের দুটি সময়কাল নিয়ে গঠিত। যদি এই পদ্ধতিগুলির পরে কোনো বিজয়ী না হয়, পেনাল্টি মার্ক থেকে তিনটি কিক নেওয়া হয়, এবং যে দল সবচেয়ে বেশি স্কোর করেছে তারা জিতবে। যদি পেনাল্টি মার্ক থেকে তিনটি কিকের পরে সিদ্ধান্ত না হয়, তবে প্রতিটি দলকে একবারে একটি অতিরিক্ত কিক দিয়ে চলতে থাকে যতক্ষণ না তাদের একজন অন্যদের চেয়ে বেশি গোল করে। অতিরিক্ত সময়ের বিপরীতে, শুট-আউটে করা গোলগুলি ম্যাচ জুড়ে করা গোলের জন্য গণনা করা হয় না।
- ম্যাচের শুরুতে, কে ম্যাচ শুরু করবে তা নির্ধারণ করতে একটি কয়েন টস ব্যবহার করা হয়। একটি কিক-অফ খেলার শুরু সংকেত দিতে ব্যবহৃত হয় এবং দ্বিতীয়ার্ধের শুরুতে এবং অতিরিক্ত সময়ের যেকোনো সময়কালে ব্যবহৃত হয়। এটি একটি গোল স্কোর হওয়ার পরেও ব্যবহৃত হয়, অন্য দল খেলা শুরু করে। খেলার আইনে উল্লেখ না করা কোনো কারণে সাময়িক বিরতির পরে, রেফারি বলটি যেখানে খেলা বন্ধ হয়েছিল সেখানে ফেলে দেবেন, তবে শর্ত থাকে যে, বিরতির আগে, বলটি খেলায় ছিল এবং টাচ লাইন বা গোল লাইন কোনোটিই অতিক্রম করেনি।
- এই খেলার নিয়মাবলী 1 জুলাই 2016 থেকে কার্যকর হবে।
- খেলার কোর্টের চারপাশে একটি নিরাপত্তা অঞ্চল থাকা উচিত, যার প্রস্থ পাশের লাইন বরাবর কমপক্ষে 1 মিটার এবং গোল লাইনের পিছনে 2 মিটার। খেলার কোর্টের বৈশিষ্ট্যগুলি খেলার সময় এমনভাবে পরিবর্তন করা যাবে না যাতে একটি দল সুবিধা পায়।
- 2:2 ওভারটাইম খেলা হয়, 5 মিনিটের বিরতির পরে, যদি নিয়মিত খেলার সময় শেষে খেলা সমান হয় এবং বিজয়ী নির্ধারণ করতে হয়। ওভারটাইম সময়কাল 5 মিনিটের 2 অর্ধ নিয়ে গঠিত, 1 মিনিটের অর্ধ-সময়ের বিরতি সহ।
- যদি প্রথম ওভারটাইম সময়ের পরে খেলা আবার সমান হয়, 5 মিনিটের বিরতির পরে দ্বিতীয় সময়কাল খেলা হয়। এই ওভারটাইম সময়কালেও 5 মিনিটের 2 অর্ধ রয়েছে, 1 মিনিটের অর্ধ-সময়ের বিরতি সহ।
- যদি খেলা এখনও সমান থাকে, তবে নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার নিয়ম অনুসারে বিজয়ী নির্ধারিত হবে। যদি সিদ্ধান্তটি বিজয়ী নির্ধারণের জন্য টাইব্রেকার হিসাবে 7-মিটার নিক্ষেপ ব্যবহার করার হয়, তবে নীচে নির্দেশিত পদ্ধতিগুলি অনুসরণ করতে হবে।

- যদি স্বয়ংক্রিয় চূড়ান্ত সংকেত সহ একটি পাবলিক ক্লক উপলব্ধ না থাকে, তবে সময়রক্ষক একটি টেবিল ক্লক বা একটি স্টপওয়াচ ব্যবহার করবেন এবং চূড়ান্ত সংকেত দিয়ে খেলা শেষ করবেন (18:2, 2তম অনুচ্ছেদ)।
- 2:4 চূড়ান্ত সংকেতের আগে বা একই সাথে সংঘটিত লঙ্ঘন এবং অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ (অর্ধ-সময় বা খেলা শেষের জন্য, এবং ওভারটাইমে অর্ধ শেষের জন্যও) শাস্তিযোগ্য, এমনকি যদি ফলস্বরূপ ফ্রি থ্রো (নিয়ম 13:1 এর অধীনে) বা 7-মিটার নিক্ষেপ সংকেতের পরে নেওয়া না যায়।
- একইভাবে, নিক্ষেপ পুনরায় করতে হবে, যদি চূড়ান্ত সংকেত (অর্ধ-সময় বা খেলা শেষের জন্য, ওভারটাইমেও) ঠিক যখন ফ্রি থ্রো বা 7-মিটার নিক্ষেপ করা হচ্ছে বা যখন বল ইতিমধ্যে বাতাসে থাকে তখন বাজে।
- উভয় ক্ষেত্রেই, রেফারিরা খেলা শেষ করেন শুধুমাত্র ফ্রি থ্রো বা 7-মিটার নিক্ষেপ নেওয়া (বা পুনরায় নেওয়া) এবং এর তাৎক্ষণিক ফলাফল প্রতিষ্ঠিত হওয়ার পরে।
- 2:7 যদি রেফারিরা নির্ধারণ করেন যে সময়রক্ষক চূড়ান্ত সংকেত (অর্ধ-সময় বা খেলা শেষের জন্য, ওভারটাইমেও) খুব তাড়াতাড়ি দিয়েছেন, তবে তাদের অবশ্যই খেলোয়াড়দের কোর্টে রাখতে হবে এবং বাকি সময় খেলতে হবে।
- অকাল সংকেতের সময় যে দলের বল দখলে ছিল তারা খেলা পুনরায় শুরু হলে দখলে থাকবে। যদি বল খেলার বাইরে ছিল, তবে যে পরিস্থিতির সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ সেই নিক্ষেপ দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয়। যদি বল খেলায় ছিল, তবে নিয়ম 13:4a-b অনুসারে ফ্রি থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয়।
- যদি খেলার প্রথমার্ধ (বা একটি ওভারটাইম সময়কাল) খুব দেরিতে সমাপ্ত হয়, তবে দ্বিতীয়ার্ধ সেই অনুযায়ী সংক্ষিপ্ত করতে হবে। যদি খেলার দ্বিতীয়ার্ধ (বা একটি ওভারটাইম সময়কাল) খুব দেরিতে সমাপ্ত হয়, তবে রেফারিরা আর কিছু পরিবর্তন করার অবস্থানে নেই।
- তবে, বাধ্যতামূলক টাইম-আউটের ক্ষেত্রে যেখানে সময়রক্ষক বা প্রতিনিধির হুইসেল সংকেত দ্বারা খেলা বাধাগ্রস্ত হয়েছে (2:8b-c), সময়রক্ষককে রেফারিদের নিশ্চিতকরণের অপেক্ষা না করে অবিলম্বে অফিসিয়াল ঘড়ি বন্ধ করতে হবে।
- টাইম-আউটের পরে খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার সংকেত দিতে সর্বদা হুইসেল বাজাতে হবে (15:5b)।
- 3:3 প্রতিটি খেলার জন্য কমপক্ষে দুটি বল উপলব্ধ থাকতে হবে। রিজার্ভ বলগুলি খেলার সময় সময়রক্ষকের টেবিলে অবিলম্বে উপলব্ধ থাকতে হবে। বলগুলি নিয়ম 3:1-2 এর প্রয়োজনীয়তা পূরণ করতে হবে।
- খেলার শুরুতে একটি দলের কোর্টে কমপক্ষে 5 জন খেলোয়াড় থাকতে হবে। খেলার যে কোনও সময়, ওভারটাইম সহ, একটি দলের খেলোয়াড়ের সংখ্যা 14 পর্যন্ত বাড়ানো যেতে পারে।
- একটি দল কোর্টে 5 জনের কম খেলোয়াড়ে নামিয়ে আনা হলেও খেলা চলতে পারে। খেলাটি স্থায়ীভাবে কখন বন্ধ করা উচিত তা বিচার করা রেফারিদের উপর নির্ভর করে (17:12)।
- একজন দলীয় কর্মকর্তাকে সাধারণত খেলার সময় কোর্টে প্রবেশ করতে দেওয়া হয় না। এই নিয়মের লঙ্ঘন অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ হিসাবে শাস্তিযোগ্য (দেখুন 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g এবং 16:6c)। প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয় (13:1a-b; তবে দেখুন স্পষ্টীকরণ নং 7)।
- 4:3 একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা অংশগ্রহণের অধিকারী যদি তিনি খেলার শুরুতে উপস্থিত থাকেন এবং স্কোর শীটে অন্তর্ভুক্ত থাকেন।
- খেলা শুরু হওয়ার পরে আগত খেলোয়াড় এবং দলীয় কর্মকর্তাদের সময়রক্ষক/স্কোররক্ষকের কাছ থেকে অংশগ্রহণের অধিকার পেতে হবে এবং স্কোর শীটে প্রবেশ করাতে হবে।
- প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি-থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয় (13:1a-b; তবে দেখুন স্পষ্টীকরণ নং 7)।
- উভয় ক্ষেত্রেই প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয় (13:1a-b; তবে দেখুন স্পষ্টীকরণ নং 7)।
- গণনা করা আক্রমণের সংখ্যা নির্বিশেষে, খেলোয়াড় অর্ধ-সময় শেষ হওয়ার পরে খেলা চলতে থাকলে খেলার কোর্টে পুনরায় প্রবেশ করতে পারেন। যদি খেলোয়াড় খুব তাড়াতাড়ি খেলার কোর্টে প্রবেশ করেন, তবে তাকে

নিয়ম 4:4-4:6 অনুযায়ী শাস্তি দেওয়া হবে।

- 5:3 বল ছাড়াই গোল এলাকা ছেড়ে খেলার এলাকায় খেলায় অংশগ্রহণ করুন; তা করার সময়, গোলরক্ষক খেলার এলাকার খেলোয়াড়দের জন্য প্রযোজ্য নিয়মের অধীন হন (নিয়ম 8:5 মন্তব্য, 2য় অনুচ্ছেদে বর্ণিত পরিস্থিতি ব্যতীত)। শরীরের কোনও অংশ গোল-এলাকা লাইনের বাইরে মেঝে স্পর্শ করার সাথে সাথেই গোলরক্ষক গোল এলাকা ছেড়েছেন বলে মনে করা হয়।
- 6:5 বল খেলায় থাকে, যতক্ষণ এটি গোল এলাকার ভিতরে মেঝেতে গড়াগড়ি করছে। এটি গোলরক্ষকের দলের দখলে থাকে এবং শুধুমাত্র গোলরক্ষকই এটি স্পর্শ করতে পারেন। গোলরক্ষক এটি তুলতে পারেন, যা এটি খেলার বাইরে নিয়ে আসে, এবং তারপরে নিয়ম 6:4 এবং 12:1-2 অনুসারে এটি আবার খেলায় ফেলতে পারেন (তবে দেখুন 6:7b)। এটি ফ্রি থ্রো এর দিকে নিয়ে যায় (13:1a) যদি বলটি গড়াগড়ি করার সময় গোলরক্ষকের সতীর্থ দ্বারা স্পর্শ করা হয় (তবে দেখুন 14:1a, স্পষ্টীকরণ 6c এর সাথে সম্পর্কিত), এবং প্রতিপক্ষ দ্বারা স্পর্শ করা হলে খেলা গোলরক্ষক থ্রো দিয়ে চলতে থাকে (12:1 (III))।
- পূর্বপরিকল্পিত বা বিদ্বেষমূলক কাজ, যা খেলার পরিস্থিতির সাথে কোনওভাবেই সম্পর্কিত নয়।
- যখন নিয়ম 8:5 বা 8:6 এর অধীনে ফাউল খেলার শেষ 30 সেকেন্ডে সংঘটিত হয়, গোল প্রতিরোধের উদ্দেশ্যে, তখন কাজটি নিয়ম 8:10d এর অধীনে 'অত্যন্ত অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ' হিসাবে বিবেচিত হবে এবং সেই অনুযায়ী শাস্তি দেওয়া হবে।
- খেলায় বিরতির সময় প্রতিপক্ষের দিকে ইচ্ছাকৃতভাবে বল নিক্ষেপ করা; যদি এটি অনেক জোর এবং খুব কম দূরত্ব থেকে করা হয়, তবে এটি উপরের 8:6 এর অধীনে 'বিশেষত বেপরোয়া কাজ' হিসাবে বেশি উপযুক্তভাবে বিবেচিত হয়;
- নিম্নলিখিত লঙ্ঘনগুলি (a, b) জড়িত ক্ষেত্রে, উদাহরণ হিসাবে কাজ করে, রেফারিদের খেলা শেষ হওয়ার পরে একটি লিখিত প্রতিবেদন জমা দিতে হবে যাতে দক্ষ সংস্থাগুলি কী ব্যবস্থা নেওয়া হবে তা সিদ্ধান্ত নিতে পারে:
- যদি খেলার শেষ 30 সেকেন্ডের মধ্যে বল খেলার বাইরে থাকে, এবং একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা প্রতিপক্ষের জন্য একটি নিক্ষেপ সম্পাদন প্রতিরোধ বা বিলম্বিত করেন, যাতে তারা গোলে শট নিতে বা স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগ পেতে না পারে, দোষী খেলোয়াড় / কর্মকর্তাকে অযোগ্য ঘোষণা করতে হবে এবং প্রতিপক্ষকে একটি 7মি নিক্ষেপ প্রদান করতে হবে। এটি যে কোনও ধরণের হস্তক্ষেপের জন্য প্রযোজ্য (যেমন, শুধুমাত্র সীমিত শারীরিক ক্রিয়া সহ, একটি নিক্ষেপের সম্পাদনে হস্তক্ষেপ যেমন একটি পাস আটকানো, বল গ্রহণে হস্তক্ষেপ, বল ছাড়া না দেওয়া)।
- যদি খেলার শেষ 30 সেকেন্ডের মধ্যে বল খেলায় থাকে, এবং প্রতিপক্ষ
- যদি যে খেলোয়াড়ের উপর ফাউল হয়েছিল, বা একজন সতীর্থ, খেলা বাধাগ্রস্ত হওয়ার আগে গোল স্কোর করেন, তবে 7মি নিক্ষেপ প্রদান করা হবে না।
- যদি একজন রেফারি, সময়রক্ষক বা প্রতিনিধি বল সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন অতিক্রম করার আগে খেলা বাধাগ্রস্ত করেন তবে গোল প্রদান করা যাবে না।
- যদি খেলায় অংশগ্রহণ না করা কেউ বা কিছু (দর্শক, ইত্যাদি) দ্বারা বল গোলে যেতে বাধা পায়, এবং রেফারিরা নিশ্চিত হন যে অন্যথায় বলটি গোলে প্রবেশ করত, তবে গোল প্রদান করা হবে।
- 9:3 যে দল প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি গোল স্কোর করেছে তারা বিজয়ী। উভয় দল সমান সংখ্যক গোল বা কোনো গোল না করলে খেলা সমান (দেখুন 2:2)।
- 10:1 খেলার শুরুতে, যে দল কয়েন টস জিতে বল তাদের দখলে রেখে শুরু করা বেছে নেয় তারা থ্রো-অফ নেয়। প্রতিপক্ষের তখন প্রান্ত বেছে নেওয়ার অধিকার থাকে। বিকল্পভাবে, যদি কয়েন টস জেতা দল প্রান্ত বেছে নিতে পছন্দ করে, তবে প্রতিপক্ষ থ্রো-অফ নেয়।

- দলগুলি খেলার দ্বিতীয়ার্ধের জন্য প্রান্ত পরিবর্তন করে। দ্বিতীয়ার্ধের শুরুতে থ্রো-অফ সেই দল নেয় যার খেলার শুরুতে থ্রো-অফ ছিল না।
- এর অর্থ হলো এই সমস্ত পরিস্থিতিতে বলটি খেলার বাইরে বলে বিবেচিত হয়, এবং গোলরক্ষক থ্রো (13:3) প্রদানের পর এবং তা কার্যকর করার আগে যদি কোনো নিয়ম লঙ্ঘন ঘটে, তাহলে গোলরক্ষক থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হয়।
- 13:1 নীতিগতভাবে, রেফারিরা খেলা বন্ধ করেন এবং নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে প্রতিপক্ষের জন্য ফ্রি থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু করান:
- 13:2 রেফারিগণ অকালে ফ্রি-থ্রো সিদ্ধান্ত দিয়ে খেলা বন্ধ করা থেকে বিরত থেকে খেলার ধারাবাহিকতা বজায় রাখার অনুমতি দেবেন।
- নিয়ম লঙ্ঘনের কারণে যদি ব্যক্তিগত শাস্তি দেওয়া হয়, তাহলে রেফারিগণ তাৎক্ষণিকভাবে খেলা বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারেন, যদি এটি নিয়ম লঙ্ঘনকারী দলের প্রতিপক্ষের জন্য অসুবিধার সৃষ্টি না করে। অন্যথায় শাস্তি বিদ্যমান পরিস্থিতি শেষ হওয়া পর্যন্ত বিলম্বিত করা উচিত।
- নিয়ম 13:2 নিয়ম 4:2-3 বা 4:5-6 এর বিরুদ্ধে লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যেখানে সাধারণত টাইমকিপার, ডেলিগেট বা রেফারিগণের হস্তক্ষেপের মাধ্যমে খেলা তাৎক্ষণিকভাবে বন্ধ করতে হবে।
- 13:3 যদি নিয়ম 13:1a-b এর অধীনে সাধারণত ফ্রি থ্রো প্রদানের কারণ হয় এমন একটি লঙ্ঘন ঘটে যখন বলটি খেলার বাইরে থাকে, তাহলে বিদ্যমান বাধার কারণের সাথে সম্পর্কিত থ্রো দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু করতে হবে (অনুগ্রহ করে নিয়ম 8:10c, খেলার শেষ 30 সেকেন্ডের বিশেষ নির্দেশাবলীও দেখুন)।
- 13:4 নিয়ম 13:1a-b-তে নির্দেশিত পরিস্থিতি ছাড়াও, কিছু পরিস্থিতিতে যেখানে খেলা বন্ধ হয় (অর্থাৎ যখন বলটি খেলার মধ্যে থাকে), যদিও কোনো নিয়ম লঙ্ঘন ঘটেনি, সেখানেও খেলা পুনরায় শুরু করার উপায় হিসেবে ফ্রি থ্রো ব্যবহার করা হয়:
- যদি একজন রেফারি বা ডেলিগেট (IHF বা একটি মহাদেশীয় কনফেডারেশন/জাতীয় ফেডারেশনের) প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার অপরাধের কারণে খেলা বন্ধ করেন, এবং এর ফলে মৌখিক সতর্কতা বা ব্যক্তিগত শাস্তি হয়, তাহলে ফ্রি-থ্রো সেই স্থান থেকে নেওয়া উচিত যেখানে খেলা বন্ধ হওয়ার সময় বলটি ছিল, যদি এটি অপরাধ সংঘটিত হওয়ার স্থানের চেয়ে বেশি সুবিধাজনক স্থান হয়।
- পূর্ববর্তী অনুচ্ছেদের মতো একই ব্যতিক্রম প্রযোজ্য যদি টাইমকিপার নিয়ম 4:2-3 বা 4:5-6 এর অধীনে লঙ্ঘনের কারণে খেলা বন্ধ করেন।
- নিয়ম 7:11-তে উল্লিখিত হিসাবে, নিষ্ক্রিয় খেলার কারণে প্রদত্ত ফ্রি থ্রো সেই স্থান থেকে নেওয়া হবে যেখানে খেলা বন্ধ হওয়ার সময় বলটি ছিল।
- ফ্রি থ্রোর সম্পাদনের আগে রেফারিগণকে থ্রোয়িং দলের খেলোয়াড়দের অবস্থান, যারা ফ্রি থ্রো লাইন এবং গোল-এরিয়া লাইনের মধ্যে রয়েছেন, সংশোধন করতে হবে, যদি ভুল অবস্থানগুলি খেলায় প্রভাব ফেলে (15:3, 15:6)। এরপর ফ্রি থ্রো হুইসেল সংকেত অনুসরণ করে নেওয়া হবে (15:5b)। একই পদ্ধতি প্রযোজ্য (নিয়ম 15:7, 2 তম অনুচ্ছেদ) যদি থ্রোয়িং দলের খেলোয়াড়রা ফ্রি থ্রোর সম্পাদনের সময় (বলটি থ্রোয়ারের হাত ছেড়ে যাওয়ার আগে) নিষিদ্ধ এলাকায় প্রবেশ করে, যদি থ্রোর সম্পাদনের আগে হুইসেল সংকেত না দেওয়া হয়।
- খেলায় অংশগ্রহণকারী নয় এমন কারও হস্তক্ষেপের মাধ্যমে একটি স্পষ্ট গোল করার সুযোগ নষ্ট হয়, উদাহরণস্বরূপ একজন দর্শক কোর্টে প্রবেশ করলে বা হুইসেল সংকেতের মাধ্যমে খেলোয়াড়দের থামালে (যখন 9:1 মন্তব্য প্রযোজ্য হয় তখন ছাড়া)।
- সাদৃশ্য দ্বারা, এই নিয়মটি 'ফোর্স মেজিউর' এর ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য, যেমন হঠাৎ বৈদ্যুতিক বিভ্রাট, যা স্পষ্ট গোল করার সুযোগের ঠিক সময়ে খেলা বন্ধ করে দেয়। স্পষ্ট গোল করার সুযোগের সংজ্ঞার জন্য ব্যাখ্যা নং 6 দেখুন।

- নিয়ম 14:2 নিয়ম 4:2-3 বা 4:5-6 এর লঙ্ঘন জড়িত ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যখন টাইমকিপার, ডেলিগেট বা রেফারিগণের সংকেত দ্বারা খেলা তাৎক্ষণিকভাবে বন্ধ করতে হয়।
- ত্রুটিপূর্ণ বদলির জন্য, যদি একজন অতিরিক্ত খেলোয়াড় কোর্টে প্রবেশ করে, বা যদি একজন খেলোয়াড় বদলি এলাকা থেকে খেলায় হস্তক্ষেপ করে (4:5-6); তবে লক্ষ্য করুন, নিয়ম 8:10b (II);
- খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে একজন খেলোয়াড়ের অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য, তাকে সবেমাত্র 2 মিনিটের সাসপেনশন দেওয়ার পরে (16:9a)।
- সাসপেন্ডেড খেলোয়াড় তার সাসপেনশন সময়ে খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবেন না, এবং দল তাকে কোর্টে প্রতিস্থাপন করতে পারবে না।
- হুইসেল সংকেত দিয়ে খেলা পুনরায় শুরু হলে সাসপেনশন সময়কাল শুরু হয়।
- 2 মিনিটের সাসপেনশন প্রথমার্ধ শেষ হওয়ার মধ্যে সম্পূর্ণ না হলে দ্বিতীয়ার্ধে বহাল থাকে। একইভাবে স্বাভাবিক খেলার সময় থেকে অতিরিক্ত সময় এবং অতিরিক্ত সময়ের মধ্যে প্রযোজ্য। অতিরিক্ত সময়ের শেষে একটি অসমাপ্ত 2 মিনিটের সাসপেনশন মানে হলো খেলোয়াড় 2:2 মন্তব্য অনুযায়ী 7 মিটার থ্রোর মাধ্যমে পরবর্তী টাই-ব্রেকারে অংশগ্রহণের অধিকারী নন।
- 16:9 যদি একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে একই সাথে বা সরাসরি ধারাবাহিকভাবে একাধিক নিয়ম লঙ্ঘনের জন্য দোষী হন এবং এই লঙ্ঘনগুলি বিভিন্ন শাস্তির দাবিদার হয়, তাহলে নীতিগতভাবে, এই শাস্তিগুলির মধ্যে কেবলমাত্র সবচেয়ে গুরুতরটি দেওয়া হবে।
- যদি একজন খেলোয়াড় যাকে সবেমাত্র 2 মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া হয়েছে, খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য দোষী হন, তাহলে খেলোয়াড়কে অতিরিক্ত 2 মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া হয় (16:3g); যদি অতিরিক্ত সাসপেনশনটি খেলোয়াড়ের তৃতীয় হয়, তাহলে খেলোয়াড়কে অযোগ্য ঘোষণা করতে হবে;
- যদি একজন খেলোয়াড় যাকে সবেমাত্র অযোগ্য ঘোষণা করা হয়েছে (সরাসরি বা তৃতীয় সাসপেনশনের কারণে) খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য দোষী হন, তাহলে দলকে আরও শাস্তি দেওয়া হয় যাতে হ্রাস 4 মিনিটের জন্য হয় (16:8, 2 তম অনুচ্ছেদ);
- যদি একজন খেলোয়াড় যাকে সবেমাত্র 2 মিনিটের সাসপেনশন দেওয়া হয়েছে, খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে গুরুতর বা অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য দোষী হন, তাহলে খেলোয়াড়কে আরও অযোগ্য ঘোষণা করা হয় (16:6b); এই শাস্তিগুলি একত্রে 4 মিনিটের হ্রাসের দিকে পরিচালিত করে (16:8, 2 তম অনুচ্ছেদ);
- যদি একজন খেলোয়াড় যাকে সবেমাত্র অযোগ্য ঘোষণা করা হয়েছে (সরাসরি বা তৃতীয় সাসপেনশনের কারণে) খেলা পুনরায় শুরু হওয়ার আগে গুরুতর বা অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণের জন্য দোষী হন, তাহলে দলকে আরও শাস্তি দেওয়া হয় যাতে হ্রাস 4 মিনিটের জন্য হয় (16:8, 2 তম অনুচ্ছেদ)।
- 16:11 একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার পক্ষ থেকে অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণ, গুরুতর অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণ, অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলাইক আচরণ, বা কোনও ধরনের বিশেষভাবে বেপরোয়া কাজ (নিয়ম 8:6-10 দেখুন), যা খেলা অনুষ্ঠিত হওয়ার প্রাঙ্গণে কিন্তু খেলার সময়ের বাইরে সংঘটিত হয়, নিম্নলিখিতভাবে শাস্তিযোগ্য হবে:
- খেলার আগে
- খেলার আগে লঙ্ঘনের জন্য এই ধরনের শাস্তি খেলার যে কোনও সময় প্রয়োগ করা যেতে পারে, যখনই দোষী ব্যক্তি খেলায় অংশগ্রহণকারী হিসেবে আবিষ্কৃত হন, কারণ ঘটনার সময়ে এই তথ্য প্রতিষ্ঠা করা সম্ভব নাও হতে পারে।
- খেলার পরে

- 17:1 সমান কর্তৃত্বসম্পন্ন দুইজন রেফারি প্রতিটি খেলার দায়িত্বে থাকবেন। তাদের সহায়তা করেন একজন টাইমকিপার এবং একজন স্কোরকিপার।
- 17:5 নীতিগতভাবে, পুরো খেলাটি একই রেফারিগণ দ্বারা পরিচালিত হবে।
- খেলাটি নিয়ম অনুযায়ী পরিচালিত হয় তা নিশ্চিত করা তাদের দায়িত্ব, এবং তাদের যেকোনো নিয়ম লঙ্ঘনের শাস্তি দিতে হবে (তবে দেখুন, 13:2 এবং 14:2)।
- যদি একজন রেফারি খেলা শেষ করতে অক্ষম হন, তাহলে অন্য রেফারি একা খেলা চালিয়ে যাবেন।
- টাইম-আউট বাধ্যতামূলক। রেফারিগণের মধ্যে পরামর্শের পর, তারা স্পষ্ট হাত সংকেত দেন এবং হুইসেল সংকেতের পরে খেলা পুনরায় শুরু হয় (2:8d, 15:5)।
- 17:12 রেফারিগণের সাময়িকভাবে বা স্থায়ীভাবে খেলা স্থগিত করার অধিকার রয়েছে। স্থায়ীভাবে স্থগিত করার সিদ্ধান্ত নেওয়ার আগে খেলা চালিয়ে যাওয়ার সর্বাত্মক প্রচেষ্টা করতে হবে।
- স্কোরকিপারের দলের তালিকা, স্কোর শীট, খেলা শুরু হওয়ার পরে আসা খেলোয়াড়দের প্রবেশ করানো এবং অংশগ্রহণের অধিকার নেই এমন খেলোয়াড়দের প্রবেশ করানোর মূল দায়িত্ব রয়েছে।
- যদি স্বয়ংক্রিয় সংকেত সহ কোনও স্কোরবোর্ড ঘড়ি উপলব্ধ না থাকে, তাহলে টাইমকিপার অর্ধসময় এবং খেলার শেষে চূড়ান্ত সংকেত দেওয়ার দায়িত্ব নেন (2:3 দেখুন)।
- যদি পাবলিক স্কোরবোর্ড সাসপেনশন সময়ও (IHF খেলার সময় প্রতি দলে কমপক্ষে তিনটি) প্রদর্শন করতে সক্ষম না হয়, তাহলে টাইমকিপার টাইমকিপারের টেবিলে একটি কার্ড প্রদর্শন করবেন, যা প্রতিটি সাসপেনশনের মেয়াদ শেষের সময় এবং খেলোয়াড়ের নম্বর দেখায়।
- গ. যদি ম্যাচটি বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টার মধ্যে (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘন্টার মধ্যে (লাইভ) শেষ না হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি, সেই বাজিগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল খেলা বন্ধ হওয়ার সময়ে অনন্যভাবে নির্ধারিত হয়েছিল, ফেরত দেওয়া হবে।
- ম্যাচে নির্দিষ্ট সংখ্যক গোল প্রথমে কোন দল করবে তা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। যদি খেলার শেষে প্রদত্ত সংখ্যক গোল না হয়, তাহলে এই অবস্থানের সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- খেলার উদ্দেশ্য
- খেলার উদ্দেশ্য হল একটি ছোট পাককে বরফের উপর দিয়ে আঘাত করা এবং তারপর একটি হকি স্টিক দিয়ে গোলে আঘাত করা। প্রতিবার পাকটি গোলে গেলে সেই দলের জন্য এক পয়েন্ট দেওয়া হয়। পাকটি বরফের উপর খেলোয়াড়দের মধ্যে পাস করা যায় এবং প্রতিপক্ষের কাজ হল অন্য দলকে গোল করতে বাধা দেওয়ার চেষ্টা করা। খেলার শেষে সর্বাধিক গোল করা দল বিজয়ী ঘোষিত হয়। যদি খেলা ড্রয়ে শেষ হয়, তাহলে খেলা ওভারটাইমে যাবে যেখানে প্রথমে গোল করা দল বিজয়ী ঘোষিত হবে।
- খেলাটি প্রায় 61 মিটার দৈর্ঘ্য এবং 30 মিটার প্রস্থের একটি আইস রিঙ্কে খেলা হয়। রিঙ্কটি তিনটি প্রধান অংশে বিভক্ত। মাঝের অংশটি নিরপেক্ষ অঞ্চল এবং এতে একটি কেন্দ্র বৃত্ত রয়েছে যেখানে খেলা শুরু হয়। নিরপেক্ষ অঞ্চলের উভয় পাশে আক্রমণ ও প্রতিরক্ষা অঞ্চল রয়েছে যা সেই সময়ে কোন দলের পাক রয়েছে তার দ্বারা নির্ধারিত হয়। প্রতিটি আক্রমণ ও প্রতিরক্ষা অঞ্চলে দুটি এন্ড জোন ফেসঅফ বৃত্ত ও স্পট রয়েছে। একটি গোল ক্রিজ রয়েছে যা গোলের চারপাশে একটি অর্ধবৃত্ত। গোলের পিছনে বোর্ডের এলাকা।
- প্রতিটি দলে সর্বোচ্চ 20 জন খেলোয়াড় থাকতে পারে। এর মধ্যে 20 জন খেলোয়াড়ের মধ্যে কেবল ছয়জন একসাথে বরফে থাকতে পারেন। বাকিরা বদলি হিসেবে ব্যবহৃত হবেন কিন্তু প্রয়োজন অনুসারে যতবার খুশি খেলায় আসা-যাওয়া করতে পারেন। ছয়জন স্টার্টারের মধ্যে একজন গোলটেন্ডার এবং 5 জন আউটফিল্ড খেলোয়াড় অন্তর্ভুক্ত। যদিও প্রত্যেক খেলোয়াড়কে একটি অবস্থান দেওয়া হবে, খেলোয়াড়রা বরফের চারপাশে তাদের ইচ্ছামতো চলাফেরা করতে স্বাধীন। এর মধ্যে গোলটেন্ডার অন্তর্ভুক্ত নয়, যাকে অবশ্যই তাদের অর্ধেকের মধ্যে থাকতে হবে এবং কেন্দ্র লাল রেখা অতিক্রম করতে পারবেন না।

- প্রতিটি খেলা তিনটি 20 মিনিটের পিরিয়ড স্থায়ী হয়। খেলায় প্রতিটি বিরতির জন্য খেলার ঘড়ি থামানো হয় এবং প্রতিটি পিরিয়ডে সময় শেষ হওয়ার সাথে সাথে খেলা তাৎক্ষণিকভাবে বন্ধ হয়ে যাবে।
- একটি খেলা জিততে একটি দলকে প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি গোল করতে হবে। যদি খেলা ড্র হয় তাহলে খেলা ওভারটাইমে যায় এবং একটি অতিরিক্ত কোয়ার্টার খেলা হয় যতক্ষণ না দলগুলির একটি গোল করে। প্রথমে গোল করা দল বিজয়ী হবে।
- খেলা বিলম্ব
- নিম্নলিখিত ক্রিয়াগুলি খেলা বিলম্বের জন্য দুই মিনিটের মাইনর পেনাল্টি প্রদান করবে:
- খেলার নিয়ম লঙ্ঘনকারী খেলোয়াড়ের ক্রিয়াগুলি কর্মকর্তাদের বিবেচনায় পেনাল্টি দেওয়া হতে পারে। পেনাল্টিগুলি তিনটি শ্রেণীতে শ্রেণীবদ্ধ: মাইনর, মেজর এবং মিসকন্ডাক্ট। একটি মাইনর পেনাল্টির জন্য, খেলোয়াড়দের পেনাল্টি বক্সে দুই মিনিট পরিবেশন করতে হয় যখন তাদের দল কম খেলোয়াড় নিয়ে খেলে। একটি মাইনর পেনাল্টির মেয়াদ শেষ হবে যদি প্রতিপক্ষ দল পাওয়ার প্লেতে থাকাকালীন গোল করে। মেজর পেনাল্টির জন্য খেলোয়াড়কে পেনাল্টি বক্সে পাঁচ মিনিট পরিবেশন করতে হয় এবং কেবল সেই সময়ের শেষে মেয়াদ শেষ হয়। মিসকন্ডাক্ট পেনাল্টির সময়কাল পরিবর্তিত হয়।
- নিয়মিত মৌসুমের যে কোনও খেলা যা ওভারটাইম খেলা ড্র স্কোর নিয়ে শেষ হয় তা শুটআউটে যাবে। শুটআউট হল পেনাল্টি শটের একটি সিরিজ যেখানে প্রতিটি দলকে পর্যায়ক্রমে তিনটি গোল করার চেষ্টা করার অনুমতি দেওয়া হয়। যদি তিনটি প্রচেষ্টার পরে দলগুলি ড্র থাকে, তাহলে শুটআউট পর্যায়ক্রমে শট চালিয়ে যাবে যতক্ষণ না একটি দল অন্য দলের প্রচেষ্টার সাথে মিলতে ব্যর্থ হয়। শুটআউটের বিজয়ীকে একটি গোল দেওয়া হবে।
- গ. যদি ম্যাচটি বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘন্টার মধ্যে (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘন্টার মধ্যে (লাইভ) শেষ না হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি, সেই বাজিগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল খেলা বন্ধ হওয়ার সময়ে অনন্যভাবে নির্ধারিত হয়েছিল, ফেরত দেওয়া হবে।
- ওভার / আন্ডার বাজি, যার মধ্যে তিনটি বিকল্প (ওভার / আন্ডার / ঠিক ... গোল) অন্তর্ভুক্ত, সমস্ত হকি ম্যাচের জন্য নিয়মিত সময়ের জন্য দেওয়া হয় যদি না অন্যথায় নির্দিষ্ট করা হয়, চ্যাম্পিয়নশিপ নির্বিশেষে। যদি খেলা শুটআউটে শেষ হয়, বিজয়ী দল আরও একটি গোল পাবে এবং সেই অনুযায়ী, মোটের মধ্যে একটি নিয়মিত গোল বিবেচনা করা হবে। (শুটআউটে করা গোল মোট গোলের সংখ্যায় একটি গোল হিসাবে গণনা করা হয়)
- যদি নির্বাচিত খেলোয়াড় এই খেলায় অংশগ্রহণ না করেন, তাহলে তার উপর রাখা বাজি ফেরত সাপেক্ষ।
- "হ্যাঁ" - যে দল ম্যাচের প্রথম গোল করে তারা খেলা জেতে;
- 30. খেলার দিনের ম্যাচে ওভার/আন্ডার গোল
- এর অর্থ হলো যোদ্ধাদের প্রায়শই একটি বেস স্টাইল থাকে যেমন ব্রাজিলিয়ান জিউ-জিৎসু কিন্তু তারা কুস্তি, থাই বক্সিং এবং পশ্চিমা বক্সিং প্রশিক্ষণও অন্তর্ভুক্ত করবে যাতে তাদের একটি সর্বাঙ্গীণ লড়াই খেলা দেওয়া যায়। এই ধরনের মিশ্রণ যেখানে আপনি প্রত্যেকের শক্তি গ্রহণ করেন তা আধুনিক MMA-এ সফল হওয়া এবং ধারাবাহিকভাবে ম্যাচ জেতার জন্য অপরিহার্য।
- ম্যারাথন সাঁতার একটি ওপেন ওয়াটার সাঁতার প্রতিযোগিতা যা দীর্ঘ দূরত্ব (কমপক্ষে 10 কিলোমিটার) এবং ইংলিশ চ্যানেল সাঁতারের উপর ভিত্তি করে ঐতিহ্যবাহী নিয়ম দ্বারা সংজ্ঞায়িত। ম্যারাথন সাঁতারের দূরত্ব পরিবর্তিত হয়। সাধারণভাবে ব্যবহৃত একটি ন্যূনতম সংজ্ঞা হল 10 কিলোমিটার (6.21 মাইল), অলিম্পিক গেমসে ম্যারাথন সাঁতারের ইভেন্টের দূরত্ব।
- বোলস, যা লন বোলস নামেও পরিচিত, একটি খেলা যেখানে বোলস - প্রায় গোলাকার বলের মতো বস্তু যার পাশ চ্যাপ্টা এবং ওজনে পক্ষপাত থাকে - এবং জ্যাক (একটি ছোট বল, এবার গোলাকার আকৃতির) জড়িত, যেখানে বোলসগুলিকে বোলিং গ্রিনে জ্যাকের দিকে গড়িয়ে দেওয়া হয়। এটি অভ্যন্তরীণ বা বাইরে ঘাস বা কৃত্রিম পৃষ্ঠে এবং সমতল (ফ্ল্যাট-গ্রিন বোলস) বা উত্তল (ক্রাউন-গ্রিন বোলস) পিচে (গ্রিন) খেলা যায়। এর একটি দীর্ঘ

ইতিহাস রয়েছে যা কমপক্ষে 13 শতাব্দী পর্যন্ত এবং সম্ভবত তার আগেও বিস্তৃত, বিশ্বের প্রাচীনতম টিকে থাকা বোলিং গ্রিন - সাউদাম্পটন ওল্ড বোলিং গ্রিন - যা 1299 সাল পর্যন্ত পুরনো।

- এটির একটি রঙিন ইতিহাসও রয়েছে কারণ এডওয়ার্ড III, রিচার্ড II এবং হেনরি VIII-এর মতো ব্রিটিশ রাজাদের দ্বারা এটি দেখা হয়েছিল যারা তাদের সৈন্যদের তীরন্দাজি অনুশীলনে হস্তক্ষেপ করবে এই ভয়ে খেলার প্রাথমিক সংস্করণগুলি নিষিদ্ধ করেছিলেন।
- নিয়মের প্রথম সেট, "ম্যানুয়াল অফ বোলস প্লেয়িং", 1864 সালে গ্লাসগোয়ের একজন তুলা ব্যবসায়ী উইলিয়াম ওয়ালেস মিচেল নামে একজন ব্যক্তি দ্বারা প্রকাশিত হয়েছিল এবং আজ আমরা যে খেলার নিয়ম জানি তার ভিত্তি তৈরি করেছিল। সম্ভবত মিচেলের নিয়মের ফলস্বরূপ, আধুনিক খেলার ঘর এখনও স্কটল্যান্ডে যার রাজধানী এডিনবার্গে ওয়ার্ল্ড বোলস সেন্টার অবস্থিত।
- খেলার উদ্দেশ্য সহজ: আপনার বোলসগুলিকে যতটা সম্ভব জ্যাকের কাছাকাছি গড়িয়ে দেওয়া, এবং নিশ্চিত করা যে আপনার এক বা একাধিক বোলস আপনার প্রতিপক্ষের যে কোনও বোলসের চেয়ে জ্যাকের কাছাকাছি।
- বোলসগুলি বিভিন্ন আকারে আসে তবে সাধারণত প্রায় 1.5 কেজি ওজনের হয় এবং ওজনে পক্ষপাত থাকে যাতে তারা বাঁকা পথে গড়ায়, যার সুনির্দিষ্ট বিচারই খেলার চ্যালেঞ্জের অনেকাংশে নিহিত।
- বোলিং গ্রিন সাধারণত পৃথক "রিঙ্ক"-এ বিভক্ত যেখানে খেলাগুলি একক (একজন খেলোয়াড় বনাম অন্যজন), জোড়া (দুই বনাম দুই), ট্রিপল বা চারে খেলা হয়। রিঙ্কগুলি 4.3 থেকে 5.8 মিটার চওড়া এবং 31 থেকে 40 মিটার লম্বা। গ্রিনের উভয় প্রান্তে একটি খাদ রয়েছে যা যথেষ্ট প্রশস্ত হতে হবে যাতে বোলসগুলি পৌঁছালে এতে পড়ে যেতে পারে।
- একটি খেলা জিততে প্রয়োজনীয় পয়েন্টের সংখ্যা প্রতিযোগিতা থেকে প্রতিযোগিতায় পরিবর্তিত হয়, তবে সাধারণত প্রথম খেলোয়াড় বা দল যে 21 পয়েন্টে পৌঁছায় বা 18 বা 21 এন্ডের পরে বেশি পয়েন্ট অর্জন করে তাকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।
- আপশট বা ইয়ার্ড অন। ড্রাইভের অনুরূপ, এই পদ্ধতির লক্ষ্য হল খেলা শেষ না করে জ্যাক বা অন্যান্য বোলস সরানো
- বিশ্বজুড়ে বিভিন্ন বোলস প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হয়: ওয়ার্ল্ড আউটডোর বোলস চ্যাম্পিয়নশিপ, কমনওয়েলথ গেমস, ওয়ার্ল্ড ইন্ডোর বোলস চ্যাম্পিয়নশিপ, এশিয়া প্যাসিফিক চ্যাম্পিয়নশিপ, ওয়ার্ল্ড চ্যাম্পিয়ন অফ চ্যাম্পিয়নস সিঙ্গেলস, ওয়ার্ল্ড কাপ সিঙ্গেলস, ন্যাশনাল চ্যাম্পিয়নশিপ এবং অন্যান্য শীর্ষস্থানীয় ইভেন্ট।
- বোলস হল "কোর স্পোর্টস" এর মধ্যে একটি যা কমনওয়েলথ গেমসের প্রতিটি সংস্করণে অন্তর্ভুক্ত থাকতে হবে। 1966 গেমস ব্যতীত, 1930 সালে এর সূচনা থেকে সমস্ত গেমসে খেলাটি অন্তর্ভুক্ত হয়েছে।
- টেনিস খেলা একটি আয়তাকার কোর্টে খেলা হয় যার মাঝখানে একটি জাল থাকে। লক্ষ্য হল বলটিকে জালের উপর দিয়ে কোর্টের সীমানার মধ্যে ফেলা এবং এমনভাবে যা আপনার প্রতিপক্ষকে বল ফেরত দিতে অক্ষম করে। প্রতিবার আপনার প্রতিপক্ষ কোর্টের মধ্যে বল ফেরত দিতে অক্ষম হলে আপনি একটি পয়েন্ট জিতবেন।
- টেনিসের একটি গেম জিততে আপনাকে চার পয়েন্ট স্কোর করতে হবে। পয়েন্টগুলি 15 (1 পয়েন্ট), 30 (দুই পয়েন্ট), 40 (তিন পয়েন্ট) নামে পরিচিত এবং চতুর্থটি জয়ের পয়েন্ট এবং সেই গেমের সমাপ্তি হবে। যদি স্কোর 40-40-এ পৌঁছায় তবে এটি ডিউস নামে পরিচিত হবে। যখন একটি গেম ডিউসে পৌঁছায় তখন খেলোয়াড়কে অবশ্যই দুইটি স্পষ্ট পয়েন্টে জিততে হবে।
- খেলা জিততে আপনাকে একটি নির্দিষ্ট সংখ্যক সেট জিততে হবে (মহিলাদের ম্যাচের জন্য তিনটির সেরা এবং পুরুষদের ম্যাচের জন্য 5 সেটের সেরা)। একটি সেট জেতা সহজভাবে প্রথম খেলোয়াড় যে 6 গেমে পৌঁছায় কিন্তু কমপক্ষে 2 গেমে এগিয়ে থাকতে হবে। যদি আপনার প্রতিপক্ষ 5 গেম জেতে, আপনাকে সেট জিততে হবে 7-5। যদি সেট 6-6-এ যায় তবে একটি টাই ব্রেক খেলা হয় এবং এটি সহজভাবে প্রথম খেলোয়াড় যে 7 পয়েন্টে পৌঁছায়।

- খেলা শুরু হয় কয়েন টস দিয়ে যা নির্ধারণ করে কোন খেলোয়াড় প্রথমে সার্ভ করবে এবং তারা কোন দিক থেকে সার্ভ করতে চায়।
- একটি গেম জিততে আপনার 4 পয়েন্ট প্রয়োজন। যদি একটি গেম 40-40-এ পৌঁছায় তবে এটি ডিউস নামে পরিচিত। ডিউস থেকে একটি গেম জিততে খেলোয়াড়কে পরপর 2 পয়েন্ট জিততে হবে। ডিউস থেকে একটি পয়েন্ট জেতার পরে খেলোয়াড় অ্যাডভান্টেজে থাকে। যদি খেলোয়াড় পরবর্তী পয়েন্ট জেতে, তারা গেম জেতে, যদি হারে তবে এটি আবার ডিউসে ফিরে যায়।
- সেট জিততে একজন খেলোয়াড়কে 2 বা তার বেশি গেমে 6 গেম জিততে হবে। উদ্বোধনী সেটগুলি টাই ব্রেকে যাবে যদি এটি 6-6-এ শেষ হয় যেখানে খেলোয়াড়রা প্রথমে 7 পয়েন্টে খেলে। চূড়ান্ত সেটে টাই ব্রেক থাকবে না এবং খেলোয়াড়দের কোনও সীমা ছাড়াই দুই গেমে জিততে হবে।
- টেনিস ম্যাচে বল প্রতি 6 গেমে নতুন বলে পরিবর্তন করা হয়
- টেনিস ম্যাচের জন্য হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল গেমে নির্দেশিত হয়।
- খেলার ফরম্যাটে পরিবর্তন (অর্থাৎ সেটের সংখ্যা) ঘটলে, এই ইভেন্টের সমস্ত ফলাফলের জন্য জেতার সম্ভাবনা একের সমান ধরে নেওয়া হয়।
- ম্যাচ, সেট এবং গেমের ফলাফল
- ম্যাচ, সেট এবং গেমের হ্যান্ডিক্যাপ
- ম্যাচ, সেট এবং গেমের টোটাল
- নির্দিষ্ট ম্যাচ স্কোর, সেট এবং গেম
- ই. নিষ্পত্তিমূলক সেট (সুপার টাই-ব্রেক) এর ক্ষেত্রে টেনিস ম্যাচ - একটি সুপার টাই-ব্রেক একটি গেমের সমান।
- একটি গেম জিততে আপনাকে প্রতিপক্ষের আগে 21 পয়েন্টে পৌঁছাতে হবে। যদি আপনি তা করেন তবে আপনি সেই সেট জিতেছেন। যদি স্কোর 20-20-এ সমান হয় তবে এটি নির্ভর করে কোন খেলোয়াড় দুই পয়েন্টে এগিয়ে যেতে পারে তার উপর। যদি পয়েন্ট 29-29-এ এখনও সমান থাকে তবে পরবর্তী পয়েন্ট সেটের বিজয়ী নির্ধারণ করবে। সামগ্রিক খেলা জিততে আপনার 3 সেটের মধ্যে 2 সেট জিততে হবে।
- একটি খেলা দুইজন (একক) বা চারজন (দ্বৈত) খেলোয়াড় নিয়ে হতে পারে।
- প্রতিটি খেলা শুরু হবে টসের মাধ্যমে যা নির্ধারণ করবে কোন খেলোয়াড় প্রথমে সার্ভ করবে এবং প্রতিপক্ষ কোর্টের কোন দিক থেকে শুরু করতে চায়।
- প্রতিটি খেলা একটি উঁচু চেয়ারে বসা রেফারি দ্বারা পরিচালিত হয় যিনি খেলাটি পর্যবেক্ষণ করেন। এছাড়াও লাইন জাজগণ থাকেন যারা শাটলকক ভেতরে বা বাইরে পড়েছে কিনা তা মনিটর করেন। রেফারির লঙ্ঘন ও ত্রুটির উপর সর্বোচ্চ সিদ্ধান্ত গ্রহণের ক্ষমতা রয়েছে।
- খেলায় মাত্র দুটি বিশ্রামকাল থাকে যা প্রথম খেলার পরে 90 সেকেন্ড বিশ্রাম এবং দ্বিতীয় খেলার পরে 5 মিনিট বিশ্রামের সময় হিসেবে আসে।
- যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় এবং 24 ঘণ্টার (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, তবে সেই ফলাফলগুলি যা অনন্যভাবে নির্ধারিত হয় বাজি নিষ্পত্তির জন্য গৃহীত হয়। (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম খেলার ফলাফল, প্রথম খেলার মোট, ইত্যাদি) অন্যান্য সমস্ত বাজির জন্য (প্রত্যাবর্তন) হবে।
- ধারা 1: দাবা খেলার প্রকৃতি ও উদ্দেশ্য
- 1.1 দাবা খেলা দুজন প্রতিপক্ষের মধ্যে খেলা হয় যারা 'দাবাবোর্ড' নামক একটি বর্গাকার বোর্ডে তাদের গুটি পালাক্রমে চালায়। সাদা গুটিধারী খেলোয়াড় খেলা শুরু করেন। একজন খেলোয়াড়কে বলা হয় 'চাল দেওয়া হয়েছে', যখন তার প্রতিপক্ষের চাল 'সম্পন্ন' হয়েছে। (ধারা 6.7 দেখুন)
- 1.3 যদি অবস্থান এমন হয় যে কোনও খেলোয়াড়ই চেকমেট করতে পারবে না, তবে খেলা ড্র হয়।

- 2.2 খেলার শুরুতে এক খেলোয়াড়ের 16টি হালকা রঙের গুটি ('সাদা' গুটি) থাকে; অন্যজনের 16টি গাঢ় রঙের গুটি ('কালো' গুটি) থাকে।
- ধারা 5: খেলার সমাপ্তি
- খ. যে খেলোয়াড়ের প্রতিপক্ষ ঘোষণা করে যে সে পদত্যাগ করছে, সেই খেলোয়াড় খেলায় জয়ী হয়। এটি অবিলম্বে খেলা শেষ করে।
- গ. খেলা চলাকালীন দুই খেলোয়াড়ের মধ্যে চুক্তির ভিত্তিতে খেলা ড্র হয়। এটি অবিলম্বে খেলা শেষ করে। (ধারা 9.1 দেখুন)
- ঘ. যদি কোনও অভিন্ন অবস্থান দাবাবোর্ডে অন্তত তিনবার আসতে চলেছে বা এসেছে তবে খেলা ড্র হতে পারে। (ধারা 9.2 দেখুন)
- ঙ. যদি প্রতিটি খেলোয়াড় কমপক্ষে শেষ 50টি ধারাবাহিক চাল কোনও পদাতিকের নড়াচড়া এবং কোনও গ্রেপ ছাড়াই করে থাকে তবে খেলা ড্র হতে পারে। (ধারা 9.3 দেখুন) 9
- 6.4 খেলা শুরুর আগে সালিশ সিদ্ধান্ত নেন দাবা ঘড়ি কোথায় রাখা হবে।
- 6.5 খেলা শুরুর জন্য নির্ধারিত সময়ে সাদা গুটিধারী খেলোয়াড়ের ঘড়ি চালু করা হয়।
- ক. যে কোনও খেলোয়াড় সেশন শুরুর পরে দাবাবোর্ডে আসবেন তিনি খেলাটি হারবেন। সুতরাং ডিফল্ট সময় 0 মিনিট। একটি প্রতিযোগিতার নিয়ম অন্যথায় নির্দিষ্ট করতে পারে।
- ক. খেলা চলাকালীন প্রতিটি খেলোয়াড়, দাবাবোর্ডে তার চাল দেওয়ার পরে, নিজের ঘড়ি বন্ধ করবেন এবং প্রতিপক্ষের ঘড়ি চালু করবেন। একজন খেলোয়াড়কে সর্বদা তার ঘড়ি বন্ধ করার অনুমতি দিতে হবে। তার চাল সম্পন্ন হয়েছে বলে বিবেচিত হবে না যতক্ষণ না সে তা করে, যদি না করা চালটি খেলা শেষ করে। (ধারা 5.1.ক, 5.2.ক, 5.2.খ, 5.2.গ এবং 9.6 দেখুন) দাবাবোর্ডে চাল দেওয়া এবং নিজের ঘড়ি বন্ধ করা ও প্রতিপক্ষের ঘড়ি চালু করার মধ্যবর্তী সময়টি খেলোয়াড়কে বরাদ্দ সময়ের অংশ হিসেবে গণ্য হয়।
- খ. যদি খেলা চলাকালীন দেখা যায় যে এক বা উভয় ঘড়ির সেটিং ভুল ছিল, তবে যে কোনও খেলোয়াড় বা সালিশ অবিলম্বে ঘড়ি বন্ধ করবেন। সালিশ সঠিক সেটিং স্থাপন করবেন এবং সময় ও চাল কাউন্টার সমন্বয় করবেন। সঠিক সেটিং নির্ধারণে তিনি তার সর্বোত্তম বিচার ব্যবহার করবেন।
- ক. খেলার শেষ পর্যায় ব্যতীত খেলার যে কোনও পর্যায়ে এটি ঘটলে খেলা চলবে
- খ. যদি এটি খেলার সেই পর্যায়ে ঘটে যেখানে সমস্ত অবশিষ্ট চাল সম্পূর্ণ করতে হবে, তবে খেলা ড্র হয়।
- ক. যদি খেলা বাধাগ্রস্ত করার প্রয়োজন হয়, সালিশ ঘড়ি বন্ধ করবেন।
- গ. উভয় ক্ষেত্রেই খেলা কখন পুনরায় শুরু হবে তা সালিশ সিদ্ধান্ত নেবেন।
- 7.1 ক. যদি খেলা চলাকালীন দেখা যায় যে গুটিগুলির প্রাথমিক অবস্থান ভুল ছিল, তবে খেলা বাতিল করা হবে এবং নতুন খেলা খেলা হবে। খ. যদি খেলা চলাকালীন দেখা যায় যে দাবাবোর্ড ধারা 2.1 এর বিপরীতে স্থাপন করা হয়েছে, তবে খেলা চলবে কিন্তু প্রাপ্ত অবস্থানটি সঠিকভাবে স্থাপিত দাবাবোর্ডে স্থানান্তর করতে হবে।
- 7.2 যদি কোনও খেলা রং বিপরীত করে শুরু হয়ে থাকে তবে সালিশ অন্যথায় রায় না দিলে তা চলবে।
- 7.5 যদি খেলা চলাকালীন দেখা যায় যে গুটিগুলি তাদের বর্গ থেকে স্থানচ্যুত হয়েছে, তবে অনিয়মের আগের অবস্থান পুনরুদ্ধার করা হবে। যদি অনিয়মের ঠিক আগের অবস্থান নির্ধারণ করা না যায়, তবে অনিয়মের আগের সর্বশেষ শনাক্তযোগ্য অবস্থান থেকে খেলা চলবে। ঘড়িগুলি ধারা 6.13 অনুযায়ী সমন্বয় করা হবে। তারপর খেলা এই পুনরুদ্ধার অবস্থান থেকে চলবে।
- আগে থেকে চাল লেখা নিষিদ্ধ, যদি না খেলোয়াড় ধারা 9.2, বা 9.3 অনুযায়ী ড্র দাবি করেন, অথবা মুলতবি খেলার নির্দেশিকার পয়েন্ট 1.ক অনুযায়ী খেলা মুলতবি করেন।
- 8.2 স্কোরশিট পুরো খেলা চলাকালীন সালিশের দৃষ্টিগোচর হবে।

- গ. যদি কোনও সম্পূর্ণ স্কোরশিট উপলব্ধ না থাকে, তবে খেলোয়াড়দের সালিশ বা সহকারীর নিয়ন্ত্রণে দ্বিতীয় দাবাবোর্ডে খেলাটি পুনর্গঠন করতে হবে। পুনর্গঠন শুরু হওয়ার আগে তিনি প্রথমে প্রকৃত খেলার অবস্থান, ঘড়ির সময় এবং সম্পাদিত চালের সংখ্যা রেকর্ড করবেন, যদি এই তথ্য উপলব্ধ থাকে। ৪.6 যদি স্কোরশিটগুলি আপ-টু-ডেট করা না যায় যা দেখায় যে একজন খেলোয়াড় বরাদ্দ সময় অতিক্রম করেছে, তবে পরবর্তী চালটি পরবর্তী সময়কালের প্রথম হিসেবে বিবেচিত হবে, যদি না আরও চাল দেওয়ার প্রমাণ থাকে।
- ৪.7 খেলা শেষে উভয় খেলোয়াড় উভয় স্কোরশিটে স্বাক্ষর করবেন, খেলার ফলাফল নির্দেশ করে। ভুল হলেও, এই ফলাফল বলবৎ থাকবে, যদি না সালিশ অন্যথায় সিদ্ধান্ত নেন।
- ধারা 9: ড্র খেলা
- 9.2 চালপ্রাপ্ত খেলোয়াড়ের সঠিক দাবির ভিত্তিতে খেলা ড্র হয়, যখন একই অবস্থান কমপক্ষে তৃতীয়বারের জন্য (চালের পুনরাবৃত্তি দ্বারা অপরিহার্য নয়):
- 9.3 চালপ্রাপ্ত খেলোয়াড়ের সঠিক দাবির ভিত্তিতে খেলা ড্র হয়, যদি:
- ক. যদি দাবিটি সঠিক বলে প্রমাণিত হয়, তবে খেলা অবিলম্বে ড্র হয়।
- খ. যদি দাবিটি ভুল বলে প্রমাণিত হয়, তবে সালিশ প্রতিপক্ষের অবশিষ্ট চিন্তার সময়ে তিন মিনিট যোগ করবেন। তারপর খেলা চলবে। যদি দাবিটি উদ্দিষ্ট চালের উপর ভিত্তি করে ছিল, তবে এই চালটি ধারা 4 অনুযায়ী দিতে হবে।
- 10.1 'দ্রুত খেলার সমাপ্তি' হল খেলার সেই পর্যায় যখন সমস্ত (অবশিষ্ট) চাল সীমিত সময়ে সম্পূর্ণ করতে হবে। 1
- ক. যদি সালিশ সম্মত হন যে প্রতিপক্ষ স্বাভাবিক উপায়ে খেলা জেতার কোনও প্রচেষ্টা করছে না, বা স্বাভাবিক উপায়ে জেতা সম্ভব নয়, তবে তিনি খেলাটি ড্র ঘোষণা করবেন। অন্যথায় তিনি তার সিদ্ধান্ত স্থগিত করবেন বা দাবি প্রত্যাখ্যান করবেন।
- খ. যদি সালিশ তার সিদ্ধান্ত স্থগিত করেন, তবে প্রতিপক্ষকে দুটি অতিরিক্ত মিনিট দেওয়া হতে পারে এবং খেলা চলবে, সম্ভব হলে সালিশের উপস্থিতিতে। সালিশ খেলার পরবর্তী সময়ে বা পতাকা পড়ার পরে যত তাড়াতাড়ি সম্ভব চূড়ান্ত ফলাফল ঘোষণা করবেন।如果他同意最终局面无法以正常手段获胜，或者对手没有做出足够的尝试以正常手段获胜，他应宣布比赛为和局。
- 11.1 আগাম অন্যথায় ঘোষণা না করা হলে, যে খেলোয়াড় তার খেলা জয় করে, বা বাজেয়াপ্তির মাধ্যমে জয় করে, সে এক পয়েন্ট (1) স্কোর করে, যে খেলোয়াড় তার খেলা হারে, বা বাজেয়াপ্ত করে সে কোনও পয়েন্ট (0) স্কোর করে না এবং যে খেলোয়াড় তার খেলা ড্র করে সে অর্ধ পয়েন্ট (½) স্কোর করে।
- 12.1 খেলোয়াড়রা এমন কোনও কাজ করবে না যা দাবা খেলাকে অসম্মানিত করে।
- 12.5 যে খেলোয়াড়রা তাদের খেলা শেষ করেছে তাদের দর্শক হিসেবে বিবেচনা করা হবে।
- 12.8 দাবার আইন মেনে চলতে একজন খেলোয়াড়ের ক্রমাগত অস্বীকৃতি খেলা হারানোর দ্বারা শাস্তিযোগ্য হবে। সালিশ প্রতিপক্ষের স্কোর নির্ধারণ করবেন।
- 12.9 যদি উভয় খেলোয়াড়ই ধারা 12.8 অনুযায়ী দোষী সাব্যস্ত হন, তবে খেলাটি উভয় খেলোয়াড়ের দ্বারা হারা ঘোষণা করা হবে।
- 13.3 সালিশ খেলাগুলি পর্যবেক্ষণ করবেন, বিশেষত যখন খেলোয়াড়দের সময় কম থাকে, তিনি তার দেওয়া সিদ্ধান্তগুলি প্রয়োগ করবেন এবং উপযুক্ত ক্ষেত্রে খেলোয়াড়দের উপর জরিমানা আরোপ করবেন।
- ঘ. খেলাটি হারা ঘোষণা করা
- ঙ. অপরাধী পক্ষের দ্বারা খেলায় স্কোর করা পয়েন্ট হ্রাস করা
- চ. প্রতিপক্ষের দ্বারা খেলায় স্কোর করা পয়েন্ট সেই খেলার জন্য সর্বোচ্চ উপলব্ধ পর্যন্ত বৃদ্ধি করা
- 13.5 খেলার বাহ্যিক ব্যাঘাতের ক্ষেত্রে সালিশ যে কোনও বা উভয় খেলোয়াড়কে অতিরিক্ত সময় দিতে পারেন।

- 13.6 দাবার আইন দ্বারা বর্ণিত ক্ষেত্র ব্যতীত সালিশ খেলায় হস্তক্ষেপ করবেন না। তিনি সম্পাদিত চালের সংখ্যা নির্দেশ করবেন না, ধারা 8.5 প্রয়োগের ক্ষেত্র ব্যতীত, যখন কমপক্ষে একটি পতাকা পড়েছে। সালিশ একজন খেলোয়াড়কে জানানো থেকে বিরত থাকবেন যে তার প্রতিপক্ষ একটি চাল সম্পন্ন করেছে বা খেলোয়াড় তার ঘড়ি চাপেনি।
- ক. দর্শক এবং অন্যান্য খেলার খেলোয়াড়রা খেলা সম্পর্কে কথা বলবেন না বা অন্যথায় হস্তক্ষেপ করবেন না। প্রয়োজনে, সালিশ অপরাধীদের খেলার স্থান থেকে বহিষ্কার করতে পারেন। যদি কেউ কোনও অনিয়ম পর্যবেক্ষণ করেন, তিনি কেবল সালিশকে জানাতে পারেন।
- খেলার উদ্দেশ্য হল প্রতিটি রাগবি ম্যাচের জন্য বরাদ্দ 80 মিনিটের সময়সীমার মধ্যে আপনার প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করা। পূর্ণ সময়ে সর্বাধিক পয়েন্ট সহ দল বিজয়ী হিসেবে ঘোষিত হয়। খেলা ড্র হিসেবেও শেষ হতে পারে।
- খেলা জিততে হলে আপনাকে 80 মিনিটের মধ্যে আপনার প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করতে হবে। উপরে উল্লিখিত যে কোনও পদ্ধতির মাধ্যমে পয়েন্ট স্কোর করা যায়।
- খেলাটি দুটি 40 মিনিটের অর্ধে বিভক্ত যার মাঝে 10 মিনিটের বিশ্রামকাল থাকে। খেলায় কোনও স্টপেজ টাইম নেই এবং ঠিক 80 মিনিটে শেষ হবে।
- মাঠে নিম্নলিখিত চিহ্নগুলি থাকে; অর্ধ-পথ রেখা, 5 মিটার রেখা, 22 মিটার রেখা, 10 মিটার রেখা এবং ডেড বল রেখা। এছাড়াও একটি ট্রাই, পেনাল্টি বা ড্রপ গোল স্কোর করার পরে খেলা পুনরায় শুরু করার জন্য একটি কেন্দ্র বিন্দু অন্তর্ভুক্ত থাকে।
- খেলায় একজন রেফারি এবং দুইজন টাচ জাজ থাকতে হবে। রেফারির কাজ হল সময় রাখা, খেলা জুড়ে সিদ্ধান্ত নেওয়া এবং মাঠে শৃঙ্খলা রাখা। দুইজন টাচ জাজ রেফারিকে সিদ্ধান্তে সহায়তা করতে পারেন এবং খেলোয়াড়রা টাচে (খেলার সীমানার বাইরে) থাকলে রেফারিকে অবহিত করতে পারেন।
- যদি কোনও খেলোয়াড় ফাউল হন, বল খেলার বাইরে চলে যায় বা ট্রাই বা ড্রপ গোল স্কোর হয় তবে খেলা বন্ধ হবে।
- রাগবি ইউনিয়নের (এবং সেভেন্সের মতো সংশ্লিষ্ট খেলাগুলির) আন্তর্জাতিক পরিচালনা সংস্থা হল ওয়ার্ল্ড রাগবি (WR)। WR এর সদর দফতর আয়ারল্যান্ডের ডাবলিনে। WR, 1886 সালে প্রতিষ্ঠিত, বিশ্বব্যাপী এই খেলাটি পরিচালনা করে এবং খেলার আইন ও র‍্যাংকিং প্রকাশ করে। 2014 ফেব্রুয়ারি WR পর্যন্ত, IRB (তখন আন্তর্জাতিক রাগবি বোর্ড নামে পরিচিত) তার সদস্যপদে 119টি ইউনিয়ন, 101টি পূর্ণ সদস্য এবং 18টি সহযোগী সদস্য দেশ রেকর্ড করেছিল। WR অনুসারে, রাগবি ইউনিয়ন 100টিরও বেশি দেশে পুরুষ ও মহিলারা খেলে। WR রাগবি বিশ্বকাপ, নারী রাগবি বিশ্বকাপ, রাগবি বিশ্বকাপ সেভেন্স, HSBC সেভেন্স সিরিজ, HSBC নারী সেভেন্স সিরিজ, বিশ্ব অনূর্ধ্ব 20 চ্যাম্পিয়নশিপ, বিশ্ব অনূর্ধ্ব 20 ট্রফি, নেশনস কাপ এবং প্যাসিফিক নেশনস কাপ নিয়ন্ত্রণ করে। WR এই প্রতিটি ইভেন্ট কোথায় অনুষ্ঠিত হবে তা নির্ধারণের জন্য ভোট ধারণ করে, পুরুষ ও মহিলাদের জন্য সেভেন্স বিশ্ব সিরিজের ক্ষেত্র ব্যতীত, যার জন্য WR পৃথক ইভেন্ট আয়োজনের জন্য বেশ কয়েকটি জাতীয় ইউনিয়নের সাথে চুক্তি করে।
- রাগবি সেভেন্স ওয়ার্ল্ড রাগবি দ্বারা অনুমোদিত, এবং অনুরূপ আইনের অধীনে (নীচে উল্লিখিত ব্যতিক্রমগুলি সহ) এবং 15 খেলোয়াড়ের খেলার মতো একই মাত্রার মাঠে খেলা হয়। একটি নিয়মিত রাগবি ইউনিয়ন ম্যাচ কমপক্ষে 80 মিনিট স্থায়ী হয়, একটি সাধারণ সেভেন্স ম্যাচ সাত মিনিটের দুটি অর্ধে গঠিত যার মধ্যে দুই মিনিটের হাফ-টাইম বিরতি থাকে।
- খেলার আইনে বৈচিত্র্য
- প্রধান প্রতিযোগিতায়, গোলে কিকের সফলতা বিচার করার জন্য অতিরিক্ত কর্মকর্তা (ইন-গোল টাচ জাজ) উপস্থিত থাকেন, যার অর্থ কনভার্সন প্রচেষ্টা বিচার করার জন্য টাচ জাজদের অবস্থানে যাওয়ার জন্য অপেক্ষা করে খেলা বিলম্বিত হয় না।

- রাগবি লিগের ইতিহাসবিদ টনি কলিন্স লিখেছেন যে 1990 এর মাঝামাঝি সময়ে রাগবি ইউনিয়ন পেশাদার হওয়ার পর থেকে, এটি ক্রমবর্ধমানভাবে রাগবি লিগ থেকে কৌশল ও কৌশল ধার করেছে। রাগবি লিগ এবং রাগবি ইউনিয়নের মধ্যে অন্তর্নিহিত মিলগুলি কখনও কখনও পরীক্ষামূলক হাইব্রিড খেলা খেলার দিকে পরিচালিত করেছে যা দুটি খেলার নিয়মের মিশ্রণ ব্যবহার করে।
- গ. যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘণ্টার (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি বিলম্বিত হয়, তবে সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়। ব্যতিক্রম: যদি, ম্যাচ স্থগিত হওয়ার সময়, ম্যাচের একটি নতুন তারিখ ও সময় অবিলম্বে নির্ধারিত হয়, যার অনুসারে ম্যাচটি পূর্বে পরিকল্পনা অনুযায়ী একই খেলার সপ্তাহে (সোমবার থেকে রবিবার, GMT সময়) খেলা হবে, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি বলবৎ থাকে।
- গ. যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘণ্টার (ম্যাচ-পূর্ব) বা 48 ঘণ্টার (লাইভ) বেশি বিলম্বিত হয়, তবে বাজি ফেরত দেওয়া হয়। ব্যতিক্রম: যদি, ম্যাচ স্থগিত হওয়ার সময়, ম্যাচের একটি নতুন তারিখ ও সময় অবিলম্বে নির্ধারিত হয়, যার অনুসারে ম্যাচটি পূর্বে পরিকল্পনা অনুযায়ী একই খেলার সপ্তাহে (সোমবার থেকে রবিবার, GMT সময়) খেলা হবে, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি বলবৎ থাকে।
- ভলিবল খেলার বৈচিত্র্য প্রায় 1895 সাল থেকে প্রচলিত আছে। খেলাটি তখন থেকে বিকশিত হয়েছে এবং 1964 সালে এই খেলাটি তার প্রথম অলিম্পিক গেমসে প্রবেশ করে। এই খেলাটি এখন বিশ্বব্যাপী অনুসরণকারী রয়েছে এবং বিশ্বের বিভিন্ন দেশ পেশাদারভাবে প্রতিযোগিতা করে। এই খেলার শীর্ষস্থান অলিম্পিক গেমসে আসে যেখানে সেরা খেলোয়াড়রা প্রায়শই প্রদর্শিত হয়।
- ভলিবলের উদ্দেশ্য হল ভলিবলটি কোর্টের কেন্দ্র দিয়ে নেটের উপর দিয়ে আঘাত করা (শুধুমাত্র আপনার হাত ব্যবহার করে) এবং প্রতিপক্ষের অর্ধে এটি বাউন্স করার চেষ্টা করা। প্রতিপক্ষ দলকে বল ফেরত দেওয়ার আগে এটি বাউন্স করা থেকে বিরত রাখার চেষ্টা করতে হবে। খেলাগুলি সেরা 3 বা 5 সেটে খেলা হয় এবং খেলা শেষে সর্বাধিক সেট থাকা দল জয়ী হয়।
- প্রতিটি দলে যে কোনও সময়ে কোর্টে 6 জন খেলোয়াড় থাকে। খেলা জুড়ে বদলি খেলোয়াড় ব্যবহার করা যেতে পারে। কোনও পেশাদার মিশ্র লিঙ্গ দল নেই। প্রতিটি খেলোয়াড় আক্রমণাত্মক অঞ্চলে (নেটের পাশে) বা প্রতিরক্ষামূলক অঞ্চলে (কোর্টের পিছনে) একটি অবস্থান নেয়। প্রতিটি অঞ্চলে তিনজন খেলোয়াড় থাকে এবং প্রতিটি পয়েন্টের পরে ঘড়ির কাঁটার দিকে ঘুরে যায়।
- প্রতিটি খেলা 25 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয় এবং অবশ্যই দুই পয়েন্টে এগিয়ে থাকতে হবে। যদি স্কোর 24-24 এ পৌঁছায় তবে একটি দল দুই পয়েন্টে এগিয়ে না যাওয়া পর্যন্ত খেলা চলতে থাকে।
- খেলা জিততে হলে আপনাকে আপনার প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করতে হবে। সাধারণত সেরা 3 বা 5 সেট খেলা হয় এবং বিজয়ীরা হবেন প্রথম দল যারা প্রয়োজনীয় সংখ্যক সেটে পৌঁছায়।
- খেলাগুলি 25 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয় এবং 2 পয়েন্টে স্পষ্টভাবে জিততে হবে।
- ড্রাইভারদের পিট লেনে থাকাকালীন পিট লেন লিমিটার সক্রিয় করতে হবে। তা না করলে ইন-গেম পেনাল্টি পেতে পারেন।
- সামরিক টহল নামে পরিচিত, স্কিইং এবং শুটিংয়ের সমন্বয় 1924 সালে অলিম্পিক শীতকালীন গেমসে প্রতিযোগিতা করা হয়েছিল, এবং তারপর 1928, 1936 এবং 1948 সালে প্রদর্শিত হয়েছিল, কিন্তু তখন অলিম্পিক স্বীকৃতি পুনরুদ্ধার করেনি, কারণ অল্প সংখ্যক প্রতিযোগী দেশ নিয়মে দ্বিমত পোষণ করেছিল। তবে 1950 এর মাঝামাঝি সময়ে, বায়াথলন রাশিয়ান এবং সুইডিশ শীতকালীন ক্রীড়া সার্কিটে প্রবর্তিত হয়েছিল এবং সমাজ দ্বারা ব্যাপকভাবে উপভোগ করা হয়েছিল।
- বায়াথলনের প্রথম বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ 1958 সালে অস্ট্রিয়ায় অনুষ্ঠিত হয়েছিল, এবং 1960 সালে এই খেলাটি অবশেষে অলিম্পিক গেমসের অংশ হয়ে ওঠে। প্রথম মহিলা বায়াথলন অলিম্পিক চ্যাম্পিয়নশিপ 1992 সালে আলবার্টভিলে অনুষ্ঠিত হয়েছিল।

- প্রধান আন্তর্জাতিক বায়াথলন ইভেন্টগুলি হল অলিম্পিক গেমস, বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ এবং বিশ্বকাপ।
- এটি জানতে আশ্চর্যের কিছু নেই যে ববসলের উৎপত্তি সুইজারল্যান্ডে খুঁজে পাওয়া যায়। শীতকালীন ক্রীড়া সুইজারল্যান্ডের বিশেষত্ব এবং তুষারময় আল্পাইন ভূমির নাগরিকরা 1860 এর দশক আগে ববসলিংকে জনপ্রিয় করতে সাহায্য করেছিলেন। একটি বিনোদনমূলক কার্যকলাপ হিসেবে শুরু হয়ে, এই এখন-বিখ্যাত শীতকালীন খেলাটি পরবর্তী দশকগুলিতে একটি প্রতিযোগিতামূলক খেলায় রূপান্তরিত হয়েছিল, 1924 সালে প্রথম অলিম্পিক গেমসে উপস্থিত হয়েছিল।
- যদি স্লেজটি উল্টে যায় কিন্তু ফিনিশিং পয়েন্টে পৌঁছায় এবং দলের সদস্যরা এখনও স্লেজের ভিতরে থাকেন, তবে দৌড়টি যোগ্যতা অর্জন করে। এই দলের সদস্যদের মধ্যে কেউ স্লেজ থেকে ছিটকে পড়লে, পুরো ক্রু খেলার জন্য অযোগ্য ঘোষিত হয়।
- দৌড়ের সময় স্লেজের গতি বাড়ানোর জন্য রানারগুলিতে প্রলেপ দেওয়া অনুমোদিত। তবে, এই রানারগুলির তাপমাত্রা কিছু ডিগ্রির মধ্যে থাকতে হবে। প্রতিযোগিতার আগে, এই রানারগুলির তাপমাত্রা পরিমাপ করা হয় এবং যদি তাপমাত্রা মানক তাপমাত্রা থেকে 4 ডিগ্রির বেশি পার্থক্য থাকে, তবে সংশ্লিষ্ট ক্রু খেলার জন্য অযোগ্য ঘোষিত হবে।
- ক্রুকে ওজন নির্দেশিকা অনুসরণ করতে হবে যা চার-পুরুষের জন্য 630 কেজি, দুই পুরুষের জন্য 390 কেজি এবং দুই-মহিলার জন্য 340 কেজি, যা অবহেলা করলে খেলা থেকে অযোগ্যতা হবে। খেলোয়াড়দের নিরাপদ থাকার জন্য শক্ত ইউনিফর্ম এবং প্রতিরক্ষামূলক গিয়ার নির্দেশিকা ব্যবহার করতে হবে।
- ফিগার স্কেটিং 1924 সালে গেমস প্রথম শুরু হওয়ার পর থেকে শীতকালীন অলিম্পিকের অংশ হয়েছে, এবং তার আগে 1908 এবং 1920 গ্রীষ্মকালীন অলিম্পিকেও উপস্থিত হয়েছিল।
- 2017 বিশ্ব চ্যাম্পিয়ন এবং US অলিম্পিক দলের সদস্য ম্যাক্রে উইলিয়ামসের মতে, এটি অলিম্পিক শীতকালীন গেমসের সবচেয়ে উত্তেজনাপূর্ণ ইভেন্টগুলির একটি।
- পিয়ংচ্যাং 2018 অলিম্পিক শীতকালীন গেমসে ফ্রিস্টাইল স্কিইং প্রতিযোগিতা পাঁচটি রোমাঞ্চকর শাখা নিয়ে গঠিত ছিল: মোগুলস, হাফপাইপ, স্কি ক্রস, এরিয়ালস এবং স্কি স্লোপস্টাইল, যার প্রতিটি ফিনিক্স স্নো পার্কে অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- স্লোপস্টাইলে, অ্যাথলেটরা রেল, জাম্প এবং অন্যান্য ভূখণ্ড পার্ক বৈশিষ্ট্য সহ বিভিন্ন বাধা সমন্বিত একটি কোর্সে স্কি বা স্নোবোর্ড করেন। ট্রিকের振幅, মৌলিকত্ব এবং গুণমানের জন্য পয়েন্ট স্কোর করা হয়। টুইন-টিপ স্কি ব্যবহার করা হয় এবং স্কিয়ার পিছনের দিকে অবতরণ করলে বিশেষভাবে উপযোগী। স্লোপস্টাইল ট্রিকগুলি মূলত চারটি বিভাগে পড়ে: স্পিন, গ্রাইন্ড, গ্র্যাব এবং ফ্লিপ। স্লোপস্টাইল 2014 সালে রাশিয়ার সোচিতে শীতকালীন গেমসে স্কিইং এবং স্নোবোর্ডিং উভয় রূপে অলিম্পিক ইভেন্ট হয়ে ওঠে।
- প্রাক্তন এক্স গেমস স্বর্ণপদক বিজয়ী, এবং 2017 এক্স গেমসের রৌপ্যপদক বিজয়ী, ম্যাক্রে 27 বছর বয়সে US অলিম্পিক ফ্রিস্টাইল দলে অন্যতম অভিজ্ঞ ব্যক্তি।
- হাফ-পাইপ স্কিইং হল হাফ-পাইপে স্নো স্কি চালানোর খেলা। প্রতিযোগীরা ফ্লিপ এবং ট্রিক করে পাইপের শেষ পর্যন্ত ধীরে ধীরে স্কি করেন। এটি প্রথমবারের মতো 2014 সালে রাশিয়ার সোচিতে অলিম্পিক গেমসে অলিম্পিক ইভেন্ট হয়ে ওঠে।
- স্পিড স্কেটিং হিমায়িত হ্রদ এবং নদীর উপর দিয়ে দ্রুত পরিবহনের একটি রূপ হিসেবে শুরু হয়েছিল। এটি 1924 শীতকালীন গেমসে অলিম্পিক কর্মসূচিতে আত্মপ্রকাশ করে।
- স্পিড স্কেটিং প্রথমবারের মতো 1924 সালে চ্যামনিক্সে প্রথম অলিম্পিক শীতকালীন গেমসে উপস্থিত হয়। প্রাথমিকভাবে, শুধুমাত্র পুরুষদের অংশগ্রহণের অনুমতি ছিল। 1932 সালে লেক প্লাসিড গেমসেonly women were authorised to compete in speed skating, which was then only a demonstration sport. 1960 সালে স্কোয়া ভ্যালির গেমস পর্যন্ত মহিলাদের স্পিড স্কেটিং আনুষ্ঠানিকভাবে অলিম্পিক কর্মসূচিতে অন্তর্ভুক্ত হয়নি।

- ইভেন্টগুলি প্রায় সর্বদা ইউরোপীয় পদ্ধতি অনুসরণ করে, যা দুজন করে স্কেটার প্রতিযোগিতা নিয়ে গঠিত। 1932 অলিম্পিক গেমসে, আমেরিকানরা আমেরিকান-শৈলীর ইভেন্টের আয়োজন করেছিল, অর্থাৎ গণ-শুরুর সাথে। এই সিদ্ধান্তটি অনেক ইউরোপীয় প্রতিযোগীর বয়কটের দিকে পরিচালিত করে, যা আমেরিকানদের চারটি স্বর্ণপদক জেতার সুযোগ দেয়। এই পদ্ধতিটি শর্ট-ট্র্যাক স্পিড স্কেটিংয়ের জন্ম দেবে, যা 1992 সালে আলবার্টভিলে অলিম্পিক কর্মসূচিতে যুক্ত হয়েছিল।
- শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং 1988 সালে কানাডার আলবার্টার ক্যালগারিতে অনুষ্ঠিত শীতকালীন অলিম্পিকে একটি প্রদর্শনী খেলা হিসেবে প্রবর্তিত হয়। এটি 1992 সালে পূর্ণ অলিম্পিক খেলায় উন্নীত হয় এবং তখন থেকে শীতকালীন অলিম্পিকের অংশ হয়ে আছে। 1992 শীতকালীন গেমসে মাত্র চারটি শর্ট ট্র্যাক ইভেন্ট ছিল, কিন্তু 1994 এবং 1998 সালে কর্মসূচি ছয়টি ইভেন্ট অন্তর্ভুক্ত করার জন্য সম্প্রসারিত হয়, এবং অবশেষে 2002 শীতকালীন গেমসে আটটি ইভেন্টে পরিণত হয়। ইভেন্টগুলি পুরুষ এবং মহিলা উভয়ের জন্য একই: 500 মিটার, 1000 মিটার, 1500 মিটার, প্লাস রিলে ইভেন্ট (পুরুষদের জন্য 5000 মিটার, মহিলাদের জন্য 3000 মিটার)। 2018-2019 বিশ্বকাপ মৌসুম থেকে শুরু করে, একটি 2000-মিটার মিশ্র দল রিলে যোগ করা হয়, এবং এটি 2022 শীতকালীন অলিম্পিকে উপস্থিত হবে। ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপে একটি 3000-মিটার সুপার-ফাইনাল ইভেন্ট অন্তর্ভুক্ত রয়েছে, কিন্তু এটি বর্তমানে অলিম্পিক শর্ট ট্র্যাক কর্মসূচির অংশ নয়।
- স্লাইডাররা প্রায় 40 মিটার পর্যন্ত স্কেলিটনকে ধাক্কা দেয় তারপর মাথা আগে করে স্লেডের উপর ঝাঁপিয়ে পড়ে এবং তাদের বাহু শরীরের নিচে গুটিয়ে নেয়। তারপর তারা প্রায় 145 কিমি প্রতি ঘণ্টা বেগে একটি বরফ-covered এবং বাঁকানো ট্র্যাকের নিচে উড়ে যায়। কিছু বাঁক অতিক্রম করার সময়, স্লাইডাররা পাঁচ জি-ফোর্স অনুভব করে - যা একটি স্পেস শাটল উৎক্ষেপণের সমতুল্য। স্লেডগুলিতে কোন ব্রেক বা স্টিয়ারিং হুইল নেই - স্লাইডাররা তাদের শরীর ঘুরিয়ে স্লেড নিয়ন্ত্রণ করে। থামার একমাত্র উপায় হল ঢাল শেষ হওয়া বা কোন কিছুতে ধাক্কা খেয়ে বিধ্বস্ত হওয়া।
- স্কেলিটন প্রথমবার অলিম্পিকে উপস্থিত হয় 1928 সালে - এবং তারপর 1948 শীতকালীন অলিম্পিক পর্যন্ত অনুষ্ঠিত হয়নি। IOC সালে খেলাটি আবার বাদ দেওয়া হয় 2002 সাল পর্যন্ত। 2002 শীতকালীন অলিম্পিক ছিল প্রথমবার যখন মহিলাদের প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের অনুমতি দেওয়া হয়। আমেরিকানরা স্কেলিটন রেসিংয়ের শীর্ষ স্লাইডার হিসেবে প্রমাণিত হয় 2002 সালে যখন স্কেলিটন অলিম্পিক গেমসে ফিরে আসে। জিমি শিয়া USA-এর জন্য স্বর্ণপদক জিতেন, তার পরিবারের তৃতীয় প্রজন্ম হিসেবে শীতকালীন অলিম্পিকে প্রতিযোগিতা করেন। তার বাবা 1964 শীতকালীন অলিম্পিকে ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ে প্রতিযোগিতা করেছিলেন এবং তার দাদা 1932 গেমসে স্পিডস্কেটিং ইভেন্টে দুটি অলিম্পিক স্বর্ণপদক জিতেছিলেন। আমেরিকান ট্রিস্টিন গেল মহিলাদের স্কেলিটন ইভেন্ট জিতেছিলেন তার চুলে লাল, সাদা এবং নীল streaks সহ। সহকর্মী আমেরিকান, লিয়া অ্যান পার্সলে রৌপ্য জিতেছিলেন। US-এর জন্য 2006 সালে সবকিছু downhill ছিল, কানাডা এবং সুইজারল্যান্ড তাদের খেলা বাড়িয়ে ছয়টি স্কেলিটন পদকের মধ্যে পাঁচটি জিতে নেয়। ষষ্ঠ পদক যুক্তরাজ্যে যায়।
- স্কেলিটন ক্র্যাশ এবং বার্নস
- অলিম্পিক শীতকালীন গেমস - শীতকালীন অলিম্পিকে স্কেলিটন ইভেন্ট বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপের মতো একই দুই-দিন, চার-হিট ফরম্যাট ব্যবহার করে, কিন্তু দলীয় কোটা উল্লেখযোগ্যভাবে ছোট।
- বিশ্বজুড়ে একটি জনপ্রিয় শীতকালীন খেলা, এটি 1988 সালে বিশ্বব্যাপী আরও মনোযোগ আকর্ষণ করে যখন UK-এর এডি দ্য ঈগল 1988 শীতকালীন গেমসে 73 প্রতিযোগীর মধ্যে শেষ স্থান অধিকার করে একটি অসম্ভাব্য বিশ্ব তারকা হয়ে ওঠেন।
- স্নোবোর্ডিং একটি বিনোদনমূলক এবং প্রতিযোগিতামূলক কার্যকলাপ যা একটি তুষার-আচ্ছাদিত ঢালে নিচে নামার সময় একটি স্নোবোর্ডে দাঁড়িয়ে থাকে যা রাইডারের পায়ে সংযুক্ত থাকে। এটি শীতকালীন অলিম্পিক গেমস এবং শীতকালীন প্যারালিম্পিক গেমসে Featured।

- বোর্ডারক্রস, যা "বোর্ডার এক্স" এবং "স্নোবোর্ড এক্স" নামেও পরিচিত, অত্যন্ত জনপ্রিয় কিন্তু তুলনামূলকভাবে নতুন শীতকালীন খেলা, যা 1980-এর দশকে শুরু হয় এবং 2006 টুরিন গেমসে অফিসিয়াল শীতকালীন অলিম্পিক খেলা হিসেবে স্থান অর্জন করে। বোর্ডারক্রসে, বেশ কয়েকজন রাইডার (সাধারণত 4 থেকে 6) একটি মোটরসাইকেল মোটোক্রস ট্র্যাকের অনুরূপ একটি কোর্সে নিচে দৌড়ায় (একটি ডাউনহিল কোর্সে তুষার দিয়ে তৈরি লাফ, বার্ম এবং অন্যান্য বাধা সহ)। ঐতিহ্যবাহী head-to-head রেসের বিপরীতে, প্রতিযোগীরা একই ভূখণ্ড ব্যবহার করে, কখনও কখনও আকস্মিক সংঘর্ষের ফলে।
- কিছু বড় স্নোবোর্ডিং প্রতিযোগিতা হল: ইউরোপীয় এয়ার অ্যান্ড স্টাইল, জাপানিজ এক্স-ট্রেইল জ্যাম, বার্টন গ্লোবাল ওপেন সিরিজ, শেকডাউন, FIS বিশ্ব চ্যাম্পিয়নশিপ, বার্ষিক FIS বিশ্বকাপ, শীতকালীন এক্স গেমস, ফ্রিরাইড বিশ্ব সফর এবং শীতকালীন ডিউ সফর।
- 2. খেলা
- একটি খেলা হল সম্মত বা নির্ধারিত সংখ্যক ফ্রেম।
- একটি ম্যাচ হল সম্মত বা নির্ধারিত সংখ্যক খেলা।
- SECTION 3 - THE GAME
- স্নুকার দুই বা ততোধিক খেলোয়াড় দ্বারা খেলা যেতে পারে, হয় স্বাধীনভাবে বা দল হিসেবে। খেলাটি নিম্নরূপ সংক্ষিপ্ত করা যেতে পারে:
- (ছ) খেলার বিজয়ী হলেন খেলোয়াড় বা দল
- (iii) যাকে ধারা 4 নিয়ম 2 এর অধীনে খেলাটি প্রদান করা হয়।
- (জ) একটি ম্যাচের বিজয়ী হলেন সেই খেলোয়াড় বা দল যারা সর্বাধিক খেলা জিতেছে বা, যেখানে সামগ্রিক পয়েন্ট প্রাসঙ্গিক, সর্বোচ্চ মোট সহ।
- (খ) প্রথম আঘাতকারী খেলোয়াড় বা দলকে একটি খেলার সময় প্রতিটি ফ্রেমের জন্য পর্যায়ক্রমে পরিবর্তন করতে হবে। যখনই ভুল খেলোয়াড় বা দল দ্বারা একটি ফ্রেম শুরু হয় তখন এটি সঠিক খেলোয়াড় বা দল দ্বারা পুনরায় শুরু করতে হবে যদি শুধুমাত্র প্রথম স্ট্রোক বা ফাউল করা হয়ে থাকে। এটি চলতে পারে যাতে তিনটি ফ্রেম পরপর একই খেলোয়াড় বা দল দ্বারা খোলা যেতে পারে।
- 4. ফ্রেম, খেলা বা ম্যাচের সমাপ্তি
- (গ) যখন সামগ্রিক স্কোর খেলা বা ম্যাচের বিজয়ী নির্ধারণ করে, এবং শেষ ফ্রেমের শেষে সামগ্রিক স্কোর সমান হয়, তখন সেই ফ্রেমের খেলোয়াড়রা উপরে (খ) এ নির্ধারিত রিস্পটেড ব্ল্যাকের পদ্ধতি অনুসরণ করবে।
- (ক) একটি চার হাতের খেলায় প্রতিটি দল পর্যায়ক্রমে ফ্রেম খুলবে এবং খেলার ক্রম প্রতিটি ফ্রেমের শুরুতে নির্ধারিত হবে এবং, যখন এভাবে নির্ধারিত হয়, সেই ফ্রেম জুড়ে বজায় রাখতে হবে।
- (গ) যখন কোন রেফারি থাকে না, যেমন একটি সামাজিক খেলায়, তখন এই নিয়মগুলির উদ্দেশ্যে বিপক্ষ খেলোয়াড় বা দলকে সেই হিসেবে গণ্য করা হবে।
- (vii) যদি আচরণ যথেষ্ট গুরুতর হয় তবে তার প্রতিপক্ষকে খেলাটি প্রদান করুন।
- (ii) যদি আরও আচরণ যথেষ্ট গুরুতর হয়, তার প্রতিপক্ষকে খেলাটি প্রদান করুন।
- (গ) যদি একজন রেফারি উপরের বিধান অনুসারে একটি ফ্রেম একজন খেলোয়াড়ের প্রতিপক্ষকে প্রদান করেন, তবে সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের দ্বারা উপরে উল্লিখিত আরও কোনও আচরণের ক্ষেত্রে, রেফারিকে অবশ্যই খেলাটি খেলোয়াড়ের প্রতিপক্ষকে প্রদান করতে হবে।
- (ঘ) একটি ফ্রেম এবং/অথবা খেলা একজন খেলোয়াড়ের প্রতিপক্ষকে প্রদান করার রেফারির যে কোনও সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত হবে এবং কোনও আপিলের অধীন হবে না।

- (খ) যদি এই ধারার অধীনে একটি খেলা বাজেয়াপ্ত হয়, অপরাধী (ক) এর মতো চলমান ফ্রেমটি হারাবে, এবং অতিরিক্তভাবে খেলাটি সম্পূর্ণ করার জন্য প্রয়োজনীয় সংখ্যক অখেলিত ফ্রেম হারাবে যেখানে ফ্রেম প্রাসঙ্গিক, অথবা
- 4. যদি খেলাটি 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার বেশি (লাইভ) বিলম্বিত হয়, তবে বাজি "1" প্রতিক্রিয়ায় নিষ্পত্তি করা হবে।

- প্রতিযোগিতা প্রতিদিন অনুষ্ঠিত হয়। খেলার দিন 07:00 থেকে 23:00 UTC পর্যন্ত চলে।
- খেলার দিনটি প্রতিটি 4 ঘণ্টা স্থায়ী পর্যায়ে বিভক্ত।
- গেম দল, সিমুলেটর সেটিংস এবং সরঞ্জাম আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- বিতর্কিত পরিস্থিতিতে, ম্যাচের ভিডিও রেকর্ডিং, ইন-গেম ডেটা এবং প্রযুক্তিগত লগ ব্যবহার করা যেতে পারে।
- গেমপ্লে এবং প্রযুক্তিগত পরিস্থিতিতে আয়োজক বা প্রধান রেফারির সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত।
- মূলত বক্সিং সম্ভবত বিশ্বের প্রাচীনতম খেলা। এর সবচেয়ে মৌলিকভাবে এটি লড়াই এবং যেহেতু মানুষ আছে, দ্বন্দ্ব আছে। এটি অবশ্যই অন্তত 688 BC সালের মতো পুরানো যখন এটি প্রাচীন অলিম্পিক গেমসে অন্তর্ভুক্ত ছিল, যদিও বক্সিংয়ের আরও নিয়ন্ত্রিত, কোডিফায়েড সংস্করণ 1500-এর দশকের। তা সত্ত্বেও, 3তম সহস্রাব্দ BC থেকে খোদাই দর্শকদের সামনে মানুষকে মুষ্টি লড়াই করতে দেখায় তাই এটি বলা নিরাপদ যে pugilism শিল্প সত্যিই প্রাচীন।
- আমেরিকান ফুটবল উত্তর আমেরিকার অন্যতম বৃহত্তম খেলা। যদিও খেলাটি বিশ্বব্যাপী খেলা হয়, উত্তর আমেরিকার পেশাদার লীগগুলি (যেমন NFL) সহজেই বিশ্বের সেরা খেলোয়াড়দের আকর্ষণ করে তাদের লীগগুলিকে সবচেয়ে প্রতিযোগিতামূলক করে তোলে। খেলার শীর্ষস্থানটি সুপার বোলের আকারে আসে যা প্রতি বছর বিশ্বজুড়ে লক্ষ লক্ষ মানুষের কাছে খেলা হয়।
- আমেরিকান ফুটবল মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রের সবচেয়ে জনপ্রিয় খেলা। খেলার সবচেয়ে জনপ্রিয় রূপ হল পেশাদার এবং কলেজ ফুটবল, অন্যান্য প্রধান স্তরগুলি হল উচ্চ বিদ্যালয় এবং যুব ফুটবল। 2012 সালের হিসাবে, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রে বার্ষিক প্রায় 1.1 মিলিয়ন উচ্চ বিদ্যালয় ক্রীড়াবিদ এবং 70,000 কলেজ ক্রীড়াবিদ এই খেলাটি খেলে। ন্যাশনাল ফুটবল লীগ, সবচেয়ে জনপ্রিয় আমেরিকান ফুটবল লীগ, বিশ্বের যেকোনো পেশাদার ক্রীড়া লীগের মধ্যে সর্বোচ্চ গড় উপস্থিতি রয়েছে। এর চ্যাম্পিয়নশিপ খেলা, সুপার বোল, বিশ্বের সবচেয়ে বেশি দেখা ক্লাব ক্রীড়া ইভেন্টগুলির মধ্যে স্থান পায়। লীগের বার্ষিক আয় প্রায় US$13 বিলিয়ন। বিশ্বব্যাপী অন্যান্য পেশাদার লীগ বিদ্যমান, তবে খেলাটি বেসবল বা বাস্কেটবলের মতো অন্যান্য আমেরিকান খেলার আন্তর্জাতিক জনপ্রিয়তা নেই।
- গ্রিডআয়রন ফুটবলে প্রতিরক্ষামূলক সরঞ্জাম ("ফুটবল গিয়ার") ফুটবল খেলার সময় শরীরের সুরক্ষার জন্য ফুটবল খেলোয়াড়দের দ্বারা পরিধান করা সরঞ্জাম নিয়ে গঠিত। বেশিরভাগ ফুটবল খেলোয়াড়দের দ্বারা পরিধান করা মৌলিক সরঞ্জামের মধ্যে রয়েছে হেলমেট, কাঁধের প্যাড, গ্লাভস, জুতা, এবং উরু ও হাঁটুর প্যাড, একটি মাউথগার্ড, এবং একটি জকস্ট্র্যাপ বা সুরক্ষামূলক কাপ সহ বা ছাড়া কম্প্রেশন শর্টস। নেক রোল, কনুই প্যাড, হিপ প্যাড, টেইলবোন প্যাড, রিব প্যাড এবং অন্যান্য সরঞ্জাম পূর্বোক্ত মৌলিক বিষয়গুলির অতিরিক্ত পরিধান করা যেতে পারে। ফুটবল প্রতিরক্ষামূলক সরঞ্জাম সিন্থেটিক উপকরণ দিয়ে তৈরি: ফোম রাবার, ইলাস্টিক, এবং টেকসই, শক-প্রতিরোধী, ছাঁচনির্মিত প্লাস্টিক। ফুটবল প্রতিরক্ষামূলক সরঞ্জাম ব্যবহারে দশক ধরে সামঞ্জস্যপূর্ণ রয়েছে এবং বছরের পর বছর ধরে নকশা এবং উপকরণে কিছুটা পরিবর্তন করা হয়েছে। ফুটবল গিয়ারের বরাদ্দ এবং রক্ষণাবেক্ষণ দলের সরঞ্জাম ম্যানেজারের অন্তর্গত।
- ক্লিটস (পাদুকা) – খেলোয়াড়দের ঘাসে খেলার জন্য বিশেষভাবে ডিজাইন করা তলদেশের নিচে স্পাইক সহ নিখুঁত তলদেশের পাদুকা প্রয়োজন যাকে "ক্লিটস" বলা হয়

- খেলার শেষে সর্বাধিক পয়েন্ট সহ দলকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হবে। যদি পয়েন্ট সমান হয় তবে ওভার টাইম কার্যকর হবে যেখানে দলগুলি একটি অতিরিক্ত কোয়ার্টার খেলবে যতক্ষণ না বিজয়ী পাওয়া যায়।
- খেলাগুলি চার 15-মিনিটের কোয়ার্টার স্থায়ী হয়। 1তম ও 2য় এবং 3র্থ ও 4ম কোয়ার্টারের মধ্যে 2-মিনিটের বিরতি এবং 2ম ও 3ম কোয়ার্টারের মধ্যে 15-মিনিটের বিশ্রাম (হাফ টাইম) থাকে।
- প্রতিটি খেলার শুরুতে কয়েন টস হয় কোন দল প্রথমে বল পাবে এবং তারা মাঠের কোন দিক থেকে শুরু করতে চায় তা নির্ধারণ করতে।
- খেলাটি কিক-অফ দিয়ে শুরু হয় যেখানে একটি দল বলটি মাঠের নিচে পুন্ট করে যাতে অন্য দলটি যতটা সম্ভব বল নিয়ে ফিরে দৌড়াতে পারে।
- একটি ফুটবল খেলা দুই দলের মধ্যে খেলা হয় যার প্রতিটিতে 11 জন খেলোয়াড় থাকে। মাঠে বেশি খেলোয়াড় নিয়ে খেলা শাস্তিযোগ্য। দলগুলি ডাউনগুলির মধ্যে তাদের যেকোনো সংখ্যক খেলোয়াড় প্রতিস্থাপন করতে পারে; এই "প্লাটুন" সিস্টেমটি মূল সিস্টেমকে প্রতিস্থাপন করেছে, যা সীমিত প্রতিস্থাপন নিয়ম বৈশিষ্ট্যযুক্ত ছিল, এবং এর ফলে দলগুলি বিশেষ আক্রমণাত্মক, প্রতিরক্ষামূলক এবং বিশেষ দল ইউনিট ব্যবহার করে।
- একটি ফুটবল খেলায় পৃথক খেলোয়াড়দের 1 এবং 99 এর মধ্যে একটি ইউনিফর্ম নম্বর দিয়ে মনোনীত করতে হবে। NFL দলগুলিকে লীগ-অনুমোদিত নম্বরিং সিস্টেম দ্বারা তাদের খেলোয়াড়দের নম্বর দিতে হবে, এবং কোনও ব্যতিক্রম কমিশনার দ্বারা অনুমোদিত হতে হবে। NCAA এবং NFHS দলগুলিকে লীগ-প্রস্তাবিত নম্বরিং স্কিম অনুসারে তাদের আক্রমণাত্মক খেলোয়াড়দের নম্বর দিতে "দৃঢ়ভাবে পরামর্শ" দেওয়া হয়।
- যদিও খেলাটি প্রায় একচেটিয়াভাবে পুরুষদের দ্বারা খেলা হয়, মহিলারা উচ্চ বিদ্যালয়, কলেজ এবং পেশাদার ফুটবলে খেলার যোগ্য। কোনও মহিলা কখনও NFL-এ খেলেনি, কিন্তু মহিলারা উচ্চ বিদ্যালয় এবং কলেজ ফুটবল খেলায় খেলেছে 2018 সালে, পপ ওয়ার্নার লিটল স্কলার্স যুব ফুটবলে 225,000 খেলোয়াড়ের মধ্যে 1,100 জন মেয়ে ছিল, এবং স্পোর্টস অ্যান্ড ফিটনেস ইন্ডাস্ট্রি অ্যাসোসিয়েশন অনুসারে যারা ট্যাকল ফুটবল খেলেন বলে রিপোর্ট করেন এমন 5.5 মিলিয়ন আমেরিকানদের মধ্যে প্রায় 11% জন মহিলা। মহিলারা কর্মকর্তা হিসাবেও কাজ করতে পারেন; সারাহ থমাস 2015 সালে NFL-এর প্রথম মহিলা কর্মকর্তা হন।
- লাইনব্যাকাররা প্রতিরক্ষামূলক লাইনের পিছনে কিন্তু প্রতিরক্ষামূলক ব্যাকফিল্ডের সামনে সারিবদ্ধ হয়। তারা দুই প্রকারে বিভক্ত: মিডল লাইনব্যাকার (MLB) এবং আউটসাইড লাইনব্যাকার (OLB)। লাইনব্যাকাররা প্রতিরক্ষামূলক নেতা এবং প্রতিরক্ষামূলক নাটক কল করে। তাদের বৈচিত্র্যময় ভূমিকার মধ্যে রয়েছে রান প্রতিরক্ষা, কোয়ার্টারব্যাকের উপর চাপ প্রয়োগ এবং পাসিং খেলায় ব্যাক, ওয়াইড রিসিভার এবং টাইট এন্ডদের পাহারা দেওয়া।
- লাইন জাজ স্ক্রিমেজ লাইনের শেষে অবস্থান করেন, হেড লাইনসম্যানের বিপরীতে। তারা খেলোয়াড় প্রতিস্থাপন, পুন্টের সময় স্ক্রিমেজ লাইন এবং খেলার সময় তত্ত্বাবধান করেন। লাইন জাজ কোয়ার্টারের শেষে সময় শেষ হলে রেফারিকে অবহিত করেন এবং হাফটাইমের জন্য পাঁচ মিনিট বাকি থাকলে হোম দলের প্রধান কোচকে অবহিত করেন। NFL-এ, লাইন জাজ অর্ধে দুই মিনিট বাকি থাকলে রেফারিকেও সতর্ক করেন। যদি ঘড়ি ত্রুটিপূর্ণ হয় বা অকার্যকর হয়ে যায়, লাইন জাজ অফিসিয়াল টাইমকিপার হন।
- খেলাটি
- খেলার উদ্দেশ্য হল প্রতিপক্ষের 'এন্ড জোন'-এ বল নিয়ে যাওয়া, হয় বল নিয়ে দৌড়িয়ে ট্যাকল হওয়া পর্যন্ত, অথবা এন্ড জোনের দিকে বল সহকর্মীর কাছে পাস করে।
- ডাউনগুলি খেলার অংশ যা প্রায়শই নতুনদের অকারণে বিভ্রান্ত করে। তারা আসলে বেশ সহজবোধ্য। সংক্ষেপে, নিয়মটি নিম্নরূপ:
- আমেরিকান ফুটবলে চূড়ান্ত লক্ষ্য প্রায় অন্য সব খেলার মতোই - প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করা। স্কোরিং খেলার মধ্যে নিম্নরূপ গণনা করা হয়:

নতুন দৈনিক মিনি গেম রেস

- ব্যবহারকারীর নাম
- MINI গেমস টুর্নামেন্ট
- বর্তমান
- আসন্ন
- প্রাইজ পুল
- শেষ হবে
- 0দিন 16ঘ 26মি
- র‍্যাঙ্ক
- নং0
- Points
- পয়েন্ট — 0
- পুরস্কার
- 0.00 USD
- নং PLAYER POINTS PRIZE
- নং PLAYER POINTS PRIZE — 1
- খেলোয়াড়

MyStake - অনলাইন স্লট

- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- MyStake শীর্ষ অনলাইন স্লট এবং ক্র্যাশ গেম অফার করে

MyStake অনলাইন স্লট

- MyStake অনলাইন স্লট
- মিস্টেক স্লট
- এক্সক্লুসিভ গেমস
- Drops & Wins
- জনপ্রিয় স্লট
- Megaways
- জ্যাকপট গেমস

MyStake - মিনি গেমস

- CHICKEN
- CHICKEN CROSS
- CHICKEN 2
- SKY OF OLYMPUS
- PADELO

- ARMADA
- DINO
- SQUID GAME
- FREE KICK
- ROYAL DERBY
- THIMBLES
- DICE
- WHEEL
- ROULETTE
- TELEPORT
- HILO
- PLINKO
- CATCHUP
- WINGZ
- KENO40
- PENALTY
- ICEFIELD
- SHOOTING RANGE
- AQUARINGS
- LEPINATA
- LIMBO
- FROG
- AERO
- DOORS
- CROCO DINO
- BRAINROT
- PANDASTIC
- MyStake - মিনি গেমস
- সেরা মিনি গেমস খেলুন: চিকেন, পেনাল্টি, প্লিঙ্কো। চিকেন ক্রস, আইসফিল্ড, ব্রেইনরট, স্কুইড গেম এবং আরও

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- স্লট গেম
- সব দেখুন
- Jackpot
- কড হান্টার
- এক্সোলোটল

- ইলুমিনাটি পার্টি
- থান্ডারস্পিন
- Aviamasters 2
- বিজি গেমিং
- জিউসের পুরাণ
- মায়ামি মেহেম
- Hacksaw
- লে বানি
- ডেজার্ট ম্যাডনেস
- হার্লেকুইন লাইনস
- ড্রাগন পটস
- InOut
- লাভা কয়েন 2
- বুওঙ্গো
- স্নুপ ডগ ডলারস
- মার্লিন মাস্টার্স OG
- ফ্রুটিনিয়নস
- মাইন স্লট 2
- মেগা গ্রেটেস্ট ক্যাচ
- Evoplay
- ফ্রুটোম্যানিয়া
- ওহ মাই গডস
- ডেলুলু
- বিগ বোট বিগ ক্যাচ
- চিকেন রাশ
- শুগার সুইটস
- Roulette Lobby
- প্র্যাগমেটিক প্লে
- Evolution
- ক্যাবারেট রুলেট
- Winfinity
- Blackjack Lobby
- বার ব্ল্যাকজ্যাক
- কিকঅফ রুলেট
- ক্রিডরুমজ
- Lightning Roulette
- বাকারাত

- বিগ উইনস
- 39.2কে
- 35কে
- 29.4কে
- 12কে
- 11.6কে
- 11.1কে
- 10.8কে
- 10.4কে
- 8.7কে
- 15.9কে
- 8.0কে
- 7.2কে
- 7.0কে
- 6.9K
- 6.5কে
- 6.1কে
- 4.7কে
- 5.5কে
- 4.3কে
- শীর্ষ মিনি গেমস
- এক্সক্লুসিভ গেমস
- মিস্টেক ক্যান্ডি ড্রিমস
- মিস্টেক টুন্ড্রা ট্রেজারস
- মিস্টেক গ্রেটেস্ট ক্যাচ
- মিস্টেক সেভেনস
- মিস্টেক ক্যান্ডি
- মিস্টেক কাবুম
- গেটস অফ মিস্টেক
- পেনাল্টি শুট আউট কাপ ম্যানিয়া
- মিস্টেক স্পিড ব্ল্যাকজ্যাক
- মিস্টেক ফ্রেঞ্চ রুলেট
- মিস্টেক অরিজিনালস
- অরিজিনাল গেমস
- Aviamasters
- পেনাল্টি ডুয়েল
- গ্যালাক্সিস

- স্কুইড গ্যাম্বলার
- অ্যাভিয়েটর
- Spribe
- JetX
- Smartsoft
- বেলুন
- কো মিলিয়ন
- MyStake ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক: 140+ খেলায় 5,200+ মার্কেটে বাজি ধরুন, অথবা 6,000+ স্লট, লাইভ ক্যাসিনো এবং এক্সক্লুসিভ অরিজিনাল খেলুন।
- পোল্যান্ড
- PLN
- আমার বয়স 18+ বছরের বেশি, আমি গ্রহণ করি
- MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

মার্কেট

- নির্দিষ্ট সংখ্যক ফ্রেমের পরে খেলোয়াড়দের মধ্যে কে খেলার নেতা হবে।
- 1ম সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - মনোনীত খেলোয়াড় গেমে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচের প্রথম সেট শেষ করবেন। এই মার্কেটটি দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 1ম সেট - মোট গেম
- ম্যাচের প্রথম সেটে কতটি গেম অনুষ্ঠিত হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- কোনও সেট কি 6:0 বা 0:6 গেমের স্কোরে শেষ হবে।
- গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - মনোনীত খেলোয়াড় গেমে নির্ধারিত সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবেন। এই মার্কেটটি দুটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল অফার করে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- বিজোড়/জোড় সংখ্যক গেম
- ম্যাচে খেলা মোট গেমের পরিমাণ হয় বিজোড় বা জোড়।
- মোট গেম
- ম্যাচের সময় কতটি গেম অনুষ্ঠিত হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- খেলোয়াড় 1 মোট গেম
- ম্যাচে খেলোয়াড় 1 দ্বারা জেতা মোট গেমের পরিমাণ।
- খেলোয়াড় 2 মোট গেম
- ম্যাচে খেলোয়াড় 2 দ্বারা জেতা মোট গেমের পরিমাণ।
- {X} সেট - কোন খেলোয়াড় {Y} এবং {Z} গেম জিতবে
- সেটে কোন খেলোয়াড় নির্দিষ্ট একটি এবং অন্য গেম জিতবে।
- 1ম সেট - গেম {X} বিজয়ী
- প্রথম সেটের নির্দিষ্ট গেম বিজয়ী।

- 2য় সেট - গেম {X} বিজয়ী
- দ্বিতীয় সেটের নির্দিষ্ট গেম বিজয়ী।
- 3য় সেট - গেম {X} বিজয়ী
- 4র্থ সেট - গেম {X} বিজয়ী
- চতুর্থ সেটের নির্দিষ্ট গেম বিজয়ী।
- 5ম সেট - গেম {X} বিজয়ী
- পঞ্চম সেটের নির্দিষ্ট গেম বিজয়ী।
- {X} সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সেটে নির্ধারিত গেম সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শেষ করবে। এই মার্কেটে দুইটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল থাকে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- ম্যাচের প্রথম সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 2য় সেট - মোট গেম
- ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 3য় সেট - মোট গেম
- ম্যাচের তৃতীয় সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 4র্থ সেট - মোট গেম
- ম্যাচের চতুর্থ সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 5ম সেট - মোট গেম
- ম্যাচের পঞ্চম সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- {X} সেট - বিজোড়/জোড় গেম
- নির্দিষ্ট সেটে গেমের সংখ্যা হয় বিজোড় বা জোড়।
- সেট 1 এর গেম {X} এর স্কোর
- প্রথম সেটের নির্দিষ্ট গেমের স্কোর।
- সেট 2 এর গেম {X} এর স্কোর
- দ্বিতীয় সেটের নির্দিষ্ট গেমের স্কোর।
- সেট 3 এর গেম {X} এর স্কোর
- তৃতীয় সেটের নির্দিষ্ট গেমের স্কোর।
- সেট 4 এর গেম {X} এর স্কোর
- চতুর্থ সেটের নির্দিষ্ট গেমের স্কোর।
- সেট 5 এর গেম {X} এর স্কোর
- পঞ্চম সেটের নির্দিষ্ট গেমের স্কোর।
- সেট 1 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক
- প্রথম সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।
- সেট 2 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক
- দ্বিতীয় সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।
- সেট 3 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক
- তৃতীয় সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।

- {X} সেট - {Y} গেম ডিউসে
- সেট 4 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক
- চতুর্থ সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।
- সেট 5 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক
- পঞ্চম সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।
- {X} সেট - {Y} গেমের সঠিক পয়েন্ট
- {X} সেট - গেম {Y} এ {Z} পয়েন্ট কে জিতবে
- খেলোয়াড়দের মধ্যে কে নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমে নির্দিষ্ট পয়েন্ট (প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয়, চতুর্থ, পঞ্চম, ইত্যাদি) পাবে।
- {X} সেট - {Y} গেমে {Z} পয়েন্টের রেস
- রেস - খেলোয়াড়দের মধ্যে কে প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ পয়েন্ট পাবে বা নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেম চলাকালীন তাদের মধ্যে কে পরবর্তী পয়েন্ট পাবে।
- {X} সেট - গেম {Y} এর প্রথম {Z} পয়েন্ট কে জিতবে
- {X} সেট - {Y} গেমের রেস
- রেস - খেলোয়াড়দের মধ্যে কে প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে বা নির্দিষ্ট সেট চলাকালীন তাদের মধ্যে কে পরবর্তী গেম জিতবে।
- {X} সেট - {Y} গেমের পয়েন্ট বিজোড়/জোড়
- নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমে পয়েন্টের সংখ্যা হয় বিজোড় বা জোড়।
- ম্যাচের বিজয়ী এবং ম্যাচে মোট গেমের সংখ্যা।
- ম্যাচে 1য় গেম জিততে
- খেলোয়াড়দের মধ্যে কে ম্যাচের প্রথম গেম জিতবে।
- 1য় গেমে মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের প্রথম গেমে মোট পয়েন্টের সংখ্যা।
- খেলোয়াড় 1 এর 1য় গেমে মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের প্রথম গেমে খেলোয়াড় 1 এর মোট সংগৃহীত পয়েন্টের সংখ্যা।
- খেলোয়াড় 2 এর 1য় গেমে মোট পয়েন্ট
- ম্যাচের প্রথম গেমে খেলোয়াড় 2 এর মোট সংগৃহীত পয়েন্টের সংখ্যা।
- খেলোয়াড় 1 1য় বা 2য় গেমে ব্রেক
- খেলোয়াড় 1 প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে ব্রেক করবে।
- খেলোয়াড় 2 1য় বা 2য় গেমে ব্রেক
- খেলোয়াড় 2 প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে ব্রেক করবে।
- খেলোয়াড় 1 1য় বা 2য় গেমে এইস
- খেলোয়াড় 1 প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে এইস দিয়ে পয়েন্ট পাবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- খেলোয়াড় 2 1য় বা 2য় গেমে এইস
- খেলোয়াড় 2 প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে এইস দিয়ে পয়েন্ট পাবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- খেলোয়াড় 1 1য় বা 2য় গেমে ডাবল ফল্ট
- খেলোয়াড় 1 ম্যাচের প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে ডাবল ফল্ট করবে।

- খেলোয়াড় 2 1ম বা 2য় গেমে ডাবল ফল্ট
- খেলোয়াড় 2 ম্যাচের প্রথম বা দ্বিতীয় গেমে ডাবল ফল্ট করবে।
- গেমে সর্বোচ্চ স্কোরিং সেটের মোট।
- গেমে সর্বনিম্ন স্কোরিং সেটের মোট।
- প্রথম খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে এবং ম্যাচ চলাকালীন মোট গেমের সংখ্যা নির্দিষ্ট পরিমাণের কম।
- দ্বিতীয় খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে এবং ম্যাচ চলাকালীন মোট গেমের সংখ্যা নির্দিষ্ট পরিমাণের কম।
- প্রথম খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে এবং ম্যাচ চলাকালীন মোট গেমের সংখ্যা নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি।
- দ্বিতীয় খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে এবং ম্যাচ চলাকালীন মোট গেমের সংখ্যা নির্দিষ্ট পরিমাণের বেশি।
- 2য় সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের দ্বিতীয় সেটে নির্ধারিত গেম সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে দুইটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল থাকে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 3য় সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের তৃতীয় সেটে নির্ধারিত গেম সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে দুইটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল থাকে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 4র্থ সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের চতুর্থ সেটে নির্ধারিত গেম সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে দুইটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল থাকে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- 5ম সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ - নির্ধারিত খেলোয়াড় ম্যাচের পঞ্চম সেটে নির্ধারিত গেম সুবিধা নিয়ে শেষ করবে। এই মার্কেটে দুইটি সম্ভাবনার উপর অনেক ফলাফল থাকে - যেমন: খেলোয়াড় 1 জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী।
- গেম বিজয়ী সেট/গেম {Z}
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমের বিজয়ী।
- পয়েন্ট বিজয়ী। সেট/গেম/পয়েন্ট {Z}
- খেলোয়াড়দের মধ্যে কে নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমের নির্দিষ্ট পয়েন্ট জিতবে।
- 1য় সেটে {Z} গেমের রেস
- রেস - প্রথম সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে।
- 2য় সেটে {Z} গেমের রেস
- রেস - দ্বিতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে।
- 3য় সেটে {Z} গেমের রেস
- রেস - তৃতীয় সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে।
- রেস - চতুর্থ সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে।
- রেস - পঞ্চম সেটে কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্দিষ্ট পরিমাণ গেম জিতবে।
- {X} সেট - মোট গেম
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে কতটি গেম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- {Y} সেট - গেম {X} বিজয়ী
- খেলোয়াড়দের মধ্যে কে নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেম জিতবে।
- {Y} সেট - {X} গেমের সঠিক স্কোর

- নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর।
- {Y} সেট - {X} গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক
- নির্দিষ্ট সেটের নির্দিষ্ট গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক।
- বাকি ম্যাচে নিয়মিত সময়ে খেলার ফলাফল কী হবে - (লাইভ)। বাজি ধরানো খেলোয়াড়কে বর্তমান সময় থেকে অনুমান করতে হবে শেষ স্কোর কী হবে। বর্তমানে চলমান খেলার স্কোর অনুযায়ী প্রতিকূলতা পরিবর্তিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, যদি স্কোর 1:0 হয় এবং দ্বিতীয় দল গোল করে, নতুন স্কোর 1:1 হওয়ার পরে প্রথম দলের জয়ের প্রতিকূলতা বেড়ে যায়, ইত্যাদি।
- বাকি ম্যাচে (অতিরিক্ত ইনিংস সহ) খেলার ফলাফল কী হবে - (লাইভ)। বাজি ধরানো খেলোয়াড়কে বর্তমান সময় থেকে অনুমান করতে হবে শেষ স্কোর কী হবে। চলমান খেলার স্কোর অনুযায়ী প্রতিকূলতা পরিবর্তিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, যদি স্কোর 3:2 হয় এবং দ্বিতীয় দল ইনিংস জিতে, নতুন স্কোর 3:3 হওয়ার পরে প্রথম দলের জয়ের প্রতিকূলতা বেড়ে যায়, ইত্যাদি।
- খেলার প্রথমার্ধে প্রদত্ত কার্ড থেকে সঞ্চিত পয়েন্টের সঠিক পরিমাণ (হলুদ কার্ড 10 পয়েন্ট, লাল কার্ড 25 পয়েন্ট) (সরাসরি লাল কার্ড দুইটি হলুদ কার্ডের সমান)
- খেলার প্রথমার্ধে উভয় দলের করা গোলের মোট পরিমাণ
- খেলার দ্বিতীয়ার্ধে উভয় দলের করা গোলের মোট পরিমাণ
- খেলার দ্বিতীয়ার্ধের সঠিক স্কোর
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে গোল করা খেলোয়াড়ের উপর বাজি ধরুন। স্কোরারদের উপর বাজি কেবল তখনই এড়ানো হবে যদি খেলোয়াড় শুরু থেকে ম্যাচে অংশ না নেয়। যদি খেলোয়াড় খেলা চলাকালীন সাবস্টিটিউট হয়, তার উপর বাজি ধরা যেতে পারে। যদি খেলোয়াড় সাবস্টিটিউশনের মাধ্যমে মাঠে প্রবেশ করে, তার উপর বাজি ধরা যেতে পারে। অন্যান্য সব ক্ষেত্রে, যদি খেলোয়াড় যে কোনো মিনিটে যে কোনো কারণে ম্যাচ ছেড়ে যায়, এটি বাজিকে প্রভাবিত করবে না (সেই সময়ে গোল করতে না পারলে পরাজিত হিসাবে নিষ্পত্তি হবে)
- খেলায় করা গোলের মোট পরিমাণ (নিয়মিত সময়)
- ম্যাচের নির্দিষ্ট গেমে খেলোয়াড় 2 এর করা মোট পয়েন্টের পরিমাণ।
- এই মার্কেটটি শুধুমাত্র অতিরিক্ত সময়ে প্রদর্শিত হয়। অতিরিক্ত সময়ের ফলাফলের উপর লাইভ বাজি খোলা থাকবে। বর্তমানে চলমান খেলার স্কোর অনুযায়ী প্রতিকূলতা পরিবর্তিত হয়।
- বাকি সময়ে প্রথম পিরিয়ডের ফলাফল কী হবে - (লাইভ)। বাজি ধরানো খেলোয়াড়কে বর্তমান সময় থেকে অনুমান করতে হবে শেষ স্কোর কী হবে। বর্তমানে চলমান খেলার স্কোর অনুযায়ী প্রতিকূলতা পরিবর্তিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, যদি স্কোর 1:0 হয় এবং দ্বিতীয় দল গোল করে, নতুন স্কোর 1:1 হওয়ার পরে প্রথম দলের জয়ের প্রতিকূলতা বেড়ে যায়, ইত্যাদি।

MyStake টুর্নামেন্ট

- নতুন দৈনিক মিনি গেমস রেস

MyStake স্পোর্টসবুক

- গেমস

ORIGINALS

- Chicken Road
- MyStake অ্যাভিয়ামাস্টার্স

- পাম্পড X
- প্লে মি
- ড্রপ দ্য বিলিয়নেয়ার
- মাইন স্লট
- ট্রিপল নিপল
- সোয়াইপ গার্লস
- মাইবেলুন
- ফলিং পিকঅ্যাক্স
- অ্যাভিয়াপিক্স
- ক্যান্ডি হোল
- বিগ বাস ক্র্যাশ
- ডাবলএক্স
- এক্সক্র্যাশ
- 8বিটম্যান
- বার্গার উইন
- গবলিন রান
- প্লিঙ্কো XY
- অ্যাড্রেনালিন রাশ

MyStake - প্রমোশন

- সপ্তাহের স্লট
- টুর্নামেন্টের উপর নির্ভর করে, আপনি মিনি গেমস, স্পোর্টসবুক, স্লট বা লাইভ ক্যাসিনোতে বাজি ধরে পয়েন্ট পেতে পারেন। সঠিক গেমের প্রয়োজনীয়তা টুর্নামেন্টের বর্ণনায় অন্তর্ভুক্ত থাকবে।
- যোগ্য গেমস:
- ক্যাসিনো স্লট (সীমাবদ্ধ গেম ব্যতীত)।
- বাদ দেওয়া গেমস:
- $1 স্লট বাজি = 0.01 ★
- $1 মিনি গেম বাজি = 0.01 ★
- লাইভ ক্যাসিনো বাজি বাদ
- লেভেল-আপ ফ্রি 50 X €1 স্পিন অ্যাক্সোলটল গেমস - COD হান্টার্স-এ জমা হবে
- লেভেল-আপ ফ্রি 50 X €1 স্পিন অ্যাক্সোলটল গেমস - COD হান্টার্স-এ জমা হবে
- এই সপ্তাহের ফিচারড স্লট:
- ডেজার্ট ম্যাডনেস বাই অ্যাক্সোলটল গেমস
- প্রতি বাজিতে স্বাভাবিক 0.01 স্টারের পরিবর্তে, আপনি 0.02 স্টার পাবেন যখনই আপনি অ্যাক্সোলটল গেমসের ডেজার্ট ম্যাডনেসের রিল ঘোরাবেন
- এবং এটি কেবল শুরু — প্রতি সপ্তাহে একটি নতুন সপ্তাহের স্লট থাকবে, যা আপনাকে 2x স্টার উপার্জনের আরেকটি সুযোগ দেবে।

- এখনই অ্যাক্সোলটল গেমসের ডেজার্ট ম্যাডনেস চেষ্টা করুন এবং আপনার স্টার বাড়তে দেখুন।

রিফান্ড নীতি

- সমস্ত ব্যবহারকারীকে ন্যায্যভাবে খেলা উচিত, অর্থাৎ, তারা কম্পিউটার সহায়তা বা অন্যান্য পদ্ধতি ব্যবহার করে খেলার ফলাফলকে প্রভাবিত করা উচিত নয়।

ন্যায্যতা ও RNG পরীক্ষার পদ্ধতি

- গ) ইনস্ট্যান্ট গেমের জন্য স্কেলিং।

আমাদের সম্পর্কে

- খেলোয়াড়দের পছন্দের গেম উপভোগ করতে সক্ষম করুন, সর্বোপরি একটি নিরাপদ ও সুরক্ষিত পরিবেশে।

দায়িত্বশীল গেমিং

- আমরা অপ্রাপ্তবয়স্ক ব্যবহারকারীদের অধিকার প্রতিরোধ ও সুরক্ষার জন্য সর্বোচ্চ প্রচেষ্টা ব্যবহার করি। প্রতিটি ব্যবহারকারীকে কোনো নাবালককে অনলাইন গেম অ্যাক্সেস এবং/অথবা খেলা থেকে বিরত রাখতে যুক্তিসঙ্গত পদক্ষেপ নিতে হবে:
- • ক্যাসিনোতে সাইন ইন থাকা অবস্থায় আপনার কম্পিউটার বা মোবাইলের কাছে 18 বছরের কম বয়সীদের নজরহীন অবস্থায় ছেড়ে যাবেন না;

Спорт, киберспорт и правила расчёта

MyStake স্পোর্টসবুক

- Sports
- লাইভ স্পোর্টস
- ই-স্পোর্টস
- Tournaments
- ক্রীড়া বাজি
- স্পার্ক স্পোর্ট
- Basketball
- আমেরিকান ফুটবল
- গ্যালিক ফুটবল
- অ্যাফিলিয়েট
- EN
- ভার্চুয়াল
- রেসিং
- Originals
- Prediction
- নতুন
- Hot

- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- সকার
- জাপান, জে.লিগ 2
- FC ইমাবাড়ি
- হোক্কাইডো কনসাডোলে সাপ্পোরো
- 2য়ার্ধ
- জাপান, জে-লিগ 3
- FC রিউকিউ
- গিফু
- 1মার্ধ
- চীন, চীনা ফুটবল লিগ, মহিলা
- হেবেই ডব্লিউ.
- কিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট ডব্লিউ.
- সাংহাই শেনহুয়া
- উহান SU ডব্লিউ.
- ফুজিয়ান কোয়ানঝো নান আন ডব্লিউ.
- সাংহাই শেংলি বি ডব্লিউ.
- ইয়ংচুয়ান চাশান ডব্লিউ.
- হেনান ডব্লিউ.
- ভারত, ব্যাঙ্গালোর সুপার ডিভিশন
- অ্যাসক অ্যান্ড সেন্টার এফসি
- রুটস FC
- ইএড্রিয়াটিক লিগ, আন্তর্জাতিক
- সুইডেন (লিওনার্দো)
- নরওয়ে (ফ্ল্যাশ)
- পর্তুগাল (সেজার)
- ডেনমার্ক (গ্যাব্রিয়েল)
- ইএড্রিয়াটিক লিগ, চ্যাম্পিয়ন্স লিগ
- ম্যানচেস্টার সিটি FC (বেকহ্যাম)
- রিয়াল মাদ্রিদ (আলেকজান্ডার)
- বায়ার্ন মিউনিখ (স্পার্টান)
- প্যারিস সেন্ট জার্মেইন (নাথান)
- FIFA, FIFA - ব্যাটল - 8 মিনিট খেলা
- FC সালজবার্গ (জেকুনাম)
- ফেনারবাহচে (এডওয়ার্ডসন)
- STARTED
- FC পোর্তো (ফ্ললেস_ফিনিক্স)

- রোমা (রিভেঞ্জ)
- স্পেন (Upcake22)
- আর্জেন্টিনা (d1pseN)
- ইংল্যান্ড (KraftVK)
- ব্রাজিল (Bomb1to)
- FIFA, ইএসoccer GT লিগ -12 মিনিট খেলা
- ম্যান সিটি (থাগ)
- ম্যান ইউনাইটেড (স্করপিয়ন)
- আর্সেনাল (ওয়ালনাট)
- অ্যাস্টন ভিলা (ভুডু)
- FIFA, H2H GG - 8 মিনিট খেলা
- টটেনহ্যাম (COSMOS)
- নিউক্যাসল (ARCTIC)
- ম্যান সিটি (DEMOLISHOR)
- PSG (GUARDIAN)
- সাইবারফুটবল, FC 24. 5x5 ভোল্টা হাই কাপ (2x3 মিনিট)
- ভ্লাদিমিরভ (নেদারল্যান্ডস)
- লারিচেভ (ফ্রান্স)
- ইসখাকভ (ইংল্যান্ড)
- শুরু হয়নি
- সাইবারফুটবল, FC. আলটিমেট পেনাল্টি লিগ
- অ্যাস্টন ভিলা (জারুবা)
- আতলেতিকো মাদ্রিদ (Vese1ls)
- পেনাল্টি
- ফিলিপাইনস, NCAA, সিনিয়রস
- SSC-R গোল্ডেন স্ট্যাগস
- AU চিফস
- 1য় কোয়ার্টার
- চীন, CDBL (4x12 মিনিট)
- নিংবো ওয়েভস
- শেনইয়াং সিগালস
- 4র্থ কোয়ার্টার
- ইউক্রেন, বাস্কেট কাপ
- ইউনিয়ন ক্রেমিন
- ভেলা বাস্কেট
- 3য় কোয়ার্টার
- রাশিয়া, প্রো ডিভিশন

- বারনাউল আলতাইস্কি ক্রাই
- সোচি
- রাশিয়া, প্রো ডিভিশন - মহিলা
- কুরস্ক ডব্লিউ.
- ওরেনবুর্গ ডব্লিউ.
- 2য় কোয়ার্টার
- টেনিস
- WTA
- ইয়াস্ট্রেমস্কা, দায়ানা
- সনমেজ, জেইনেপ
- 2 সেট
- গিবসন, তালিয়া
- অলিয়নিকোভা, ওলেক্সান্দ্রা
- 1 সেট
- নিনোমিয়া এম / ঝাং ওয়াই (1998)
- হোজুমি ই / ক্লেপাক এ
- টাইশমান, জিল
- গারল্যান্ড, জোয়ানা
- চ্যালেঞ্জার
- ইমামুরা, মাসামিচি
- লিওং, মিৎসুকি ওয়েই কাং
- ITF পুরুষ
- জিন, ওয়াই
- হং, এস
- সার্কসিয়ান, দানিল
- তাং, শেং
- বেকনাজারভ, মাখমুদবেক
- আরকন, আদ্রিয়ান
- আব্দুল্লায়েভ, আকমল
- স্যাভেলভ, পাভেল
- সুরেশ, দর্শন
- গ্রয়সম্যান, এম
- সেরাজেতদিনভ, রুসলান
- আসাইলকোজায়েভ, আমির
- ITF নারী
- লোপেজ, ক্রিস্টাল
- পিসকুন, লিলিয়া

- শান, ওয়াই
- জ্যানসেন, সি
- ইয়োশিদা, সারা
- লুও, শি
- 3 সেট
- গেং, শিনলে
- কু, ওয়াই
- চেন, ইরু/তাং, শিয়াও
- হু, ফেইয়ার/জেং, জু-ইউন
- হুয়াং, ওয়াই
- হানাতানি, নাগি
- কোইকে, এনা
- ইউ, শিয়াওদি
- ইয়াও, শিনশিন
- চ্যাং, হান্না
- ব্যাক, দায়েওন/রেন, ইউফেই
- মরিসাকি, কানাকো/সাতো, নাহো
- কোসাকা, রিরা/উচিজিমা, মাইকো
- ইতো, কোহারু/সাকাগুচি, কোকোনো
- মিয়াজাতো, রুকা/সুজুকি, কানো
- আরাকাওয়া, হারুনা/সুজুকি, মিনামি
- স্টাবাউয়ার, থেরেসা
- কাপুজু, কারিনা মারিয়া
- গ্যাব্রিয়েল, আনাইস
- তোরেগেন, সাতিমা
- তুর্কমেন, দোগা
- মারিনেস্কু, আলেসিয়া
- আকসু, সেমরা
- গ্লুশকোভা, আন্দ্রেয়া
- কার্তসেভা, আনা
- ভাজা, ক্লারা
- UTR পুরুষ
- ফুজিওয়ারা, তোমোকি
- সুজুকি, এইতা
- তাশিরো, ইউগা
- ওগুরা, ইওয়ান
- Simulated Reality

- মেদভেদেভ, দানিল (SRL)
- হুরকাচ, হুবার্ট (SRL)
- সিম-প্লে টেনিস
- নাডেল
- বার্টিচ
- ফেডিরার
- থিম
- আন্দোরসেন
- সোগনা
- জভেরিয়েভ
- কেরে
- AGASSI, ANDRE (90-98)
- COURIER, JIM (90-98)
- RODDICK, ANDY (99-07)
- NADAL, RAFAEL (99-07)
- NADAL, RAFAEL (2017)
- DJOKOVIC, NOVAK (2017)
- DJOKOVIC, NOVAK (08-16)
- NADAL, RAFAEL (08-16)
- আইস হকি
- সাইবারহকি, NHLI হাই কাপ (3x4 মিনিট)
- গাইনুলিন (GRE)
- কার্তাশভ (RED)
- II পিরিয়ড
- মুস্তায়েভ (YEL)
- লিটভাক (BLU)
- ভলিবল
- ফিলিপাইনস, PVL, নারী, ওপেন কনফারেন্স
- গ্যালারি টাওয়ার হাইরাইজার্স
- আকারি চার্জার্স
- IV সেট
- টেবিল টেনিস
- আন্তর্জাতিক, TT কাপ
- পাভলিক, ডোমিনিক
- ভেলিয়েভ, আন্তন
- আইটেম 3 সেট
- আন্তর্জাতিক, TT এলিট সিরিজ

- ব্যারন, মারিউশ
- গাজদা, রাফাল
- আইটেম 2 সেট
- বেলারুশ মাস্টার্স, মিনস্ক। লীগ বি। হল 3 (7-সেট ম্যাচ)
- ট্রিস্টেন, আন্দ্রে
- মিগুন দানিল
- আইটেম 4 সেট
- বেলারুশ মাস্টার্স, মিনস্ক। লীগ সি। হল 4 (7-সেট ম্যাচ)
- কিসেলেভ দিমিত্রি
- লেশকেভিচ দিমিত্রি
- আইটেম 5 সেট
- বেলারুশ মাস্টার্স, মিনস্ক। লীগ ডি। হল 1 (7-সেট ম্যাচ)
- নাইডেঙ্কো, সার্গেই
- স্টাসেভিচ, আলেকজান্ডার
- বেলারুশ মাস্টার্স, মিনস্ক। লীগ ডি। হল 2 (7-সেট ম্যাচ)
- শকুরিন ইগর
- রেডিওনভ আলেক্সি
- Counter-Strike
- টুর্নামেন্ট, IEM বেইজিং
- MOUZ
- BB দল
- FaZe Clan
- ফ্যালকনস ইস্পোর্টস
- সিম-প্লে বেসবল
- সিম-প্লে বেসবল, সিম-প্লে বেসবল
- টেক্সাস রেঞ্জার্স
- বোস্টন রেড সক্স
- 9তম ইনিংস উপরের
- সিম-প্লে ক্রিকেট
- সিম-প্লে ক্রিকেট, সিম-প্লে ক্রিকেট
- পাঞ্জাব
- চেন্নাই
- প্রথম ইনিংস, অ্যাওয়ে দল
- সিম-প্লে ক্রিকেট, বিশ্ব T20
- পাপুয়া নিউ গিনি
- নামিবিয়া
- প্রথম ইনিংস, হোম দল

- প্রিম্যাচ
- সংক্ষিপ্ত বিবরণ
- ইভেন্ট ভিউ
- মাল্টি ভিউ
- সময়সূচি
- Japan
- জে.লীগ 2
- TIME
- TEAMS
- FT
- 1ST
- 2ND
- HT
- Bet Builder
- Results
- মোট
- হ্যান্ডিক্যাপ
- 1ম দল
- 2য় দল
- সঠিক স্কোর
- উভয় দল গোল করবে
- ওভার (4.5)
- আন্ডার (4.5)
- ওভার (5.5)
- আন্ডার (5.5)
- হ্যান্ডিক্যাপ (1X2)
- বিজোড়/জোড় গোল
- বিজোড়
- জোড়
- পরবর্তী গোল 5তম
- গোল নেই
- বাকি ম্যাচ 0:4
- সঠিক গোল
- অ্যাওয়ে দলের ক্লিন শিট
- হোমটিম মোট
- ওভার (0.5)
- আন্ডার (0.5)

- অ্যাওয়েটিম মোট
- হোম দলের সঠিক গোল
- ডাবল চান্স ও মোট
- 1X / ওভার (4.5)
- 12 / ওভার (4.5)
- X2 / ওভার (4.5)
- 12 / আন্ডার (4.5)
- X2 / আন্ডার (4.5)
- ম্যাচের ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে
- হোম / হ্যাঁ
- ড্র / হ্যাঁ
- অ্যাওয়ে / হ্যাঁ
- অ্যাওয়ে / না
- ডাবল চান্স এবং উভয় দল গোল করবে
- 1X / হ্যাঁ
- 12 / হ্যাঁ
- X2 / হ্যাঁ
- 12 / না
- X2 / না
- অন্য যেকোনো স্কোর
- বাকি ম্যাচের সঠিক স্কোর 0:4
- ম্যাচ অ্যানিমেশন
- লাইভ স্ট্রিম
- বেটস্লিপ
- কোনো অডস নির্বাচিত নয়
- মিনিট
- IMA
- HCS
- বল সেফ
- আক্রমণকারী
- বিপজ্জনক আক্রমণ
- দখল
- ইমাবাড়ি
- সাপ্পোরো
- স্প্যাম সুরক্ষা reCAPTCHA
- MyStake স্পোর্টসবুক অফার করে 112,000+ লাইভ ইভেন্ট, 5,200 মার্কেটে 140+ স্পোর্টস টাইপ উপলব্ধ।
- MyStake স্পোর্টসবুক

- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ইমেইল
- কথোপকথন শুরু করুন
- ভার্চুয়াল ইভেন্ট
- ফুটবল লীগ
- ফুটবল বুন্ডেসলিগা
- ইংলিশ ফুটবল লীগ
- ফুটবল তুর্কি লীগ
- ওয়ার্ল্ড ম্যাচ ফুটবল
- ফাস্ট ফুটবল
- ফুটবল ইউরো কাপ
- ফুটবল বিশ্বকাপ
- ফুটবল চ্যাম্পিয়নস কাপ
- ফুটবল এশিয়ান কাপ
- ফুটবল নেশনস কাপ
- ভার্চুয়াল NBA
- ঘোড়দৌড়
- কুকুর দৌড়
- ভার্চুয়াল ইন-প্লে
- সিজন:
- ট্যুর:
- ম্যাচের ফলাফল
- ওভার
- আন্ডার
- 1ম হাফ - মোট
- VL লন্ডন
- VL আঙ্কারা
- VL মস্কো
- VL বার্ন
- VL মাদ্রিদ
- VL এথেন্স
- VL রোম
- VL জাগরেব
- VL ভিয়েনা
- VL কোপেনহেগেন
- VL কিয়েভ

- VL প্রাগ
- VL বার্লিন
- VL লিসবন
- VL প্যারিস
- VL আমস্টারডাম
- সিজন 47003
- ম্যাচ ডে 23
- পজ দল খেলেছে জে ড্র হা গোল পার্থক্য পয়েন্ট ফর্ম
- WWLWW
- LWDDW
- WDWWL
- DWLWD
- WWWDW
- DDWDL
- DWDWD
- DLWDL
- WWWDL
- WLLDL
- LDDWD
- DLLLD
- LDLDD
- DLDLL
- LLLDL
- DLWLL
- পূর্ণ সময় 2
- হাফ টাইম X
- প্রথম গোল 1
- মোট গোল - ওভার/আন্ডার 1.5 O
- 2.5 O
- 3.5 U
- হ্যান্ডিক্যাপ 0:1 2
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ -0.25 2
- সঠিক স্কোর 1:2
- হাফ টাইম / ফুল টাইম X2
- ডাবল চান্স X2
- উভয় দল স্কোর করবে হ্যাঁ
- মোট গোল - হোম 0.5 O

- 1.5 U
- মোট গোল - অ্যাওয়ে 1.5 O
- বিজোড়/জোড় বিজোড়
- ড্র নো বেট 2
- উভয় দল স্কোর করবে
- ম্যাচ ডে 24
- PLACE YOUR BETS
- PLACE YOUR BETS — 17
- লাইভ টেনিস
- লাইভ বেসবল
- লাইভ ক্রিকেট
- CC
- ক্লোজড ক্যাপশন
- কোনো সাবটাইটেল নেই
- পজ
- দল
- খেলা হয়েছে
- গোল
- পার্থক্য
- পয়েন্ট
- ফর্ম
- মুখোমুখি
- শেষ 5 ম্যাচ
- ড্র
- দলের ফর্ম
- প্রতি দলে শেষ 5 ম্যাচ
- ফর্ম রেটিং
- মোট গোল
- র‍্যাঙ্কিং
- সিজন 47003 / ম্যাচ ডে 23
- পয়েন্ট — 22/34
- পূর্ণ সময়
- হাফ টাইম
- প্রথম গোল
- মোট গোল - ওভার/আন্ডার
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ
- হাফ টাইম / ফুল টাইম

- ডাবল চান্স
- মোট গোল - হোম
- মোট গোল - অ্যাওয়ে
- বিজোড়/জোড়
- ড্র নো বেট
- গোল করবে যে দল
- উভয়
- হলুদ কার্ড
- এগার, এম.
- স্টেইনার, ডব্লিউ.
- ওয়ারেন, ইউ.
- গোল
- স্পারাসিও, এ.
- লাল কার্ড
- ফরেস্টা, কে.
- লেহমান, বি.
- ডি উইট, ও.
- তথ্য:
- বর্তমান চ্যানেল: 0
- বর্তমান প্রতিযোগিতা_নম্বর: 47003
- বর্তমান পর্যায়: লিগ
- বর্তমান চাংক_নম্বর: 23
- বর্তমান চাংক বিবরণ: ম্যাচ ডে 23
- বর্তমান ম্যাচসেট_নম্বর: 23
- বর্তমান ম্যাচ_আইডি: 1412747554
- বর্তমান ফেজ: ম্যাচ-পরবর্তী
- ওভারলে দেখান:
- ম্যাচ-পূর্ব ওভারলে (গ্রুপ পর্ব)
- ম্যাচ-পূর্ব ওভারলে (KO-পর্ব)
- ম্যাচ-পরবর্তী ওভারলে
- গ্রুপ-পরবর্তী ওভারলে
- কাপ-পরবর্তী ওভারলে
- লিগ-পরবর্তী ওভারলে
- ওভারলে লুকান
- IgnorePhaseChange টগল করুন
- পরিসংখ্যান কেন্দ্র খুলুন
- ডিবাগ আউটপুট টগল করুন:

- কন্ট্রোলার:
- ভিউকন্ট্রোলার:
- ভিউ:
- আপনি অনেকক্ষণ নিষ্ক্রিয় ছিলেন এবং পরিষেবাটি বন্ধ করা হয়েছে, পুনরায় সক্রিয় করতে ক্লিক করুন।
- পুনরায় সক্রিয় করুন
- অস্ট্রেলিয়া
- আয়ারল্যান্ড
- গ্রেট ব্রিটেন
- মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র
- গ্রেহাউন্ড
- আজ
- আগামীকাল
- অডস সহ
- আসন্ন
- রেস অফ
- সমাপ্ত
- ফেয়ারিহাউস
- ডান্ডাল্ক
- ওয়েক্সফোর্ড
- চেলমসফোর্ড (AW)
- লিংফিল্ড
- উলভারহ্যাম্পটন
- সেজফিল্ড
- ওয়ারউইক
- মাসেলবার্গ
- কেম্পটন
- চেপস্টো
- নটিংহ্যাম
- শীর্ষ ইভেন্ট
- ড্রাফট
- সময় ফিল্টার
- 6ঘ
- 12ঘ
- 24ঘ
- 48ঘ
- শীর্ষ লিগ
- UEFA চ্যাম্পিয়ন্স লিগ

- UEFA ইউরোপা লিগ
- UEFA ইউরোপা কনফারেন্স লিগ
- প্রিমিয়ার লিগ
- La Liga
- Bundesliga
- Serie A
- Ligue 1
- প্রিমেরা LPF, ক্লাউসুরা
- UEFA নেশনস লিগ। লিগ এ।
- UEFA নেশনস লিগ। লিগ B।
- UEFA নেশনস লিগ। লিগ সি।
- NBA
- ইউরোলিগ
- NHL
- আমার প্রিয়
- বেসবল
- হ্যান্ডবল
- ফর্মুলা 1
- রাগবি
- স্নুকার
- বক্সিং
- বিশেষ
- MMA
- ব্যাডমিন্টন
- ল্যাক্রোস
- ওয়াটারপোলো
- স্পিডওয়ে
- মোটরসাইকেল রেসিং
- অসি রুলস
- ফ্লোরবল
- গলফ
- ব্যান্ডি
- Darts
- স্টক কার রেসিং
- সাইক্লিং
- ফিল্ড হকি
- ক্রিকেট

- গেলিক হার্লিং
- স্কি জাম্পিং
- আলপাইন স্কিইং
- ক্রস কান্ট্রি
- বায়াথলন
- League of Legends
- Dota 2
- Arena of Valor
- Warcraft 3
- Overwatch
- Mobile Legends
- লিগ পর্ব
- শাখতার দোনেৎস্ক
- স্পোর্টিং লিসবন
- গালাতাসারাই
- স্টুটগার্ট
- 4 নভেম্বর
- আতলেতিকো মাদ্রিদ
- বায়ার্ন মিউনিখ
- বার্সেলোনা
- অ্যাস্টন ভিলা
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড
- রোমা
- বোদো/গ্লিমট
- লিল
- ফেয়েনোর্ড
- ইন্টার মিলান
- ভিয়ারিয়াল
- PSG
- LASK
- স্লোভান ব্রাতিস্লাভা
- ফেনারবাহচে
- লিভারপুল
- AEK এথেন্স
- রিয়াল মাদ্রিদ
- 5 নভেম্বর
- বরুসিয়া ডর্টমুন্ড

- বেতিস
- বেতিস — 4.11
- RB লাইপজিগ
- ম্যানচেস্টার সিটি
- স্লাভিয়া প্রাগ
- আর্সেনাল
- PSV
- ক্লাব ব্রুগে
- ভাইকিং
- সাবাহ মাসাজির
- পোর্তো
- নাপোলি
- রেন
- অলিম্পিয়াকোস পিরিয়াস
- ব্রাজিল,
- শাপেকোয়েন্সে SC
- মিরাসল SP
- ইন্টারন্যাশিওনাল
- করিতিবা PR
- NO_FAV_ITEMS
- কোনো ম্যাচ পাওয়া যায়নি
- জিটি স্পোর্টস লিগ,
- জিটি প্রিমিয়ার লিগ
- আর্সেনাল FC (ওয়ালনাট)
- ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড FC (স্করপিয়ন)
- ম্যানচেস্টার সিটি FC (থাগ)
- AFC বোর্নমাউথ (কেনজো)
- জিটি চ্যাম্পিয়ন্স লিগ 4
- ভিয়ারিয়াল CF (কার্লোস)
- PSV আইন্ডহোভেন (হোজে)
- অ্যাস্টন ভিলা (ফ্রেড)
- স্পোর্টিং সিপি (ভেনডেটা)
- ইএড্রিয়াটিক লিগ,
- Champions League
- FC বার্সেলোনা (পাস্কাল)
- আন্তর্জাতিক
- বেলজিয়াম (অলিভার)

- আন্তর্জাতিক ক্লাব,
- AFC চ্যাম্পিয়ন্স লিগ এলিট, পূর্ব অঞ্চল
- নিউক্যাসল জেটস
- শাংহাই এসআইপিজি
- ভিএফবি স্টুটগার্ট (হাবিবি)
- চীন,
- U20 চীন লিগ
- হেনান U20
- উহান থ্রি টাউনস U20
- মিয়ানমার,
- U20 লিগ
- শান ইউনাইটেড FC U20
- ইয়াঙ্গন সিটি FC U20
- ভিসেল কোবে
- রাতচাবুরি
- জিওনবুক মোটরস
- জোহর দারুল তাজিম FC
- আন্তর্জাতিক যুব,
- UEFA যুব লিগ
- বোদো/গ্লিমট U19
- লিল U19
- প্রতিকূলতা
- AAA
- মাসওয়েলব্রুক
- ডুম্বেন
- হোবার্ট
- সানশাইন কোস্ট
- অ্যাসকট
- গোল্ড কোস্ট
- ডারউইন
- কেম্বলা গ্রেঞ্জ
- ফ্লেমিংটন
- জেরাল্ডটন
- র্যান্ডউইক
- মর্ফেটভিল
- মেলবোর্ন কাপ
- ইচুকা

- ওয়াঙ্গারাটা
- বানবেরি
- কফস হারবার
- পোর্ট লিংকন
- গ্রাফটন
- কাইনেটন
- বেলমন্ট
- ইপসউইচ
- গাউলার
- গসফোর্ড
- স্যাফায়ার কোস্ট
- ফিলাডেলফিয়া
- ফিঙ্গার লেকস
- হর্সশু ইন্ডিয়ানাপোলিস
- মাহোনিং ভ্যালি
- জিয়া পার্ক
- মাউন্টেইনিয়ার
- চার্চিল ডাউনস
- পেন ন্যাশনাল
- ডেল্টা ডাউনস
- চার্লস টাউন
- রেমিংটন পার্ক
- UFC,
- UFC 334: গেন বনাম হোকিত
- ম্যাচ বিজয়ী
- মোট রাউন্ড
- 15 নভেম্বর
- এল্ডার, ইভান
- সানচেস, স্যামুয়েল
- গর্ডন, জ্যারেড
- কোস্টা, মেলকিজায়েল
- শিয়াসন, মেসি
- মেস্কিতা, বিয়াত্রিজ
- জনসন, ডন্টে
- আলমেইদা, সেজার
- মিলার, জিম
- ম্যাককিনি, টেরেন্স

- ডোবার, ড্রু
- ডানকান, ক্রিস
- থম্পসন, স্টিফেন
- রাডটকে, চার্লস
- হাসান, বিলাল
- গুরুলে, লুইস
- মেডিক, উরস
- হল্যান্ড, কেভিন
- বোরালহো, কাইও
- বেলগারউই, ইউসরি
- হ্যারিসন, কায়লা
- নুনেস, আমান্ডা
- গানে, সিরিল
- হোকিট, জশ
- UFC ফাইট নাইট: বনফিম বনাম ব্র্যাডি
- ৪ নভেম্বর
- পার্সনস, জনি
- নাসিমেন্তো দে সৌজা, জোসে হেনরিকে
- ক্যাচোয়েরা, প্রিসিলা
- মিলোসেভিচ, নিনা
- নাকামুরা, কেইচিরো
- শ্মিড, অলি
- ডেলানো, জোসে
- মাগোমেদভ, মুর্তাজালি
- রাপোসো, মিচ
- ডেগলি, মার্কোস
- সিলভা, কারিনে
- ফার্নান্দেস, গ্যাব্রিয়েলা
- লরেনকো, গ্যাব্রিয়েল
- পিটারসেন, টমাস
- কনড্রাটাভিসিয়াস, মান্টাস
- পেট্রোস্কি, আন্দ্রে
- ফিরে যান
- আর্থিক তথ্য
- উল্লেখসমূহ
- জলবায়ু ও আবহাওয়া
- পণ্যসমূহ

- অর্থনীতি
- বিনোদন
- বিজ্ঞান ও প্রযুক্তি
- রাজনীতি
- কোম্পানিসমূহ
- ক্রিপ্টো
- সামাজিক
- স্বাস্থ্য
- NVIDIA কখন ভেরা রুবিন মুক্তি করবে?
- জানুয়ারি 2027 এর আগে
- অক্টোবর 2026 এর আগে
- 5 MARKETS
- আর্থিক বছর 2026 এ ট্যালেন এনার্জি টেরাওয়াট-ঘণ্টা উৎপাদন
- 46 টেরাওয়াট-ঘণ্টার উপরে
- 47 টেরাওয়াট-ঘণ্টার উপরে
- 21 MARKETS
- আর্থিক বছর 2026 এ উইংস্টপের মোট সিস্টেম-ব্যাপী রেস্তোরাঁ
- 3500 এর উপরে
- 3400 এর উপরে
- 9 MARKETS
- Q2 এ উইংস্টপ US একই দোকান বিক্রয় বৃদ্ধি
- 4% এর উপরে
- 0% এর উপরে
- Q3 এ ডমিনোর মোট US দোকান
- 7250 এর উপরে
- 7300 এর উপরে
- Q3 এ ডমিনোর US একই দোকান বিক্রয় বৃদ্ধি
- 2% এর উপরে
- 10 MARKETS
- 41 মিলিয়নের উপরে
- 40.2 মিলিয়নের উপরে
- 12 MARKETS
- Q2 এ উইংস্টপের মোট সিস্টেম-ব্যাপী রেস্তোরাঁ
- 3200 এর উপরে
- 3300 এর উপরে
- 7 MARKETS
- Q2 এ ফার্স্ট সোলার বিক্রিত মেগাওয়াট

- 3300 MW এর উপরে
- 3400 MW এর উপরে
- 11 MARKETS
- আর্থিক বছর 2026 এ উইংস্টপ US একই দোকান বিক্রয় বৃদ্ধি
- আর্থিক বছর 2026 এ উইংস্টপ US একই দোকান বিক্রয় বৃদ্ধি — 4.76
- Q3 এ আলাস্কা এয়ারের যাত্রী লোড ফ্যাক্টর
- 83.5% এর উপরে
- 84.5% এর উপরে
- Q3 এ গুগল সার্চ পেইড ক্লিক পরিবর্তন
- 16% এর উপরে
- 17% এর উপরে
- আর্থিক বছর 2026 এ আমেরিকান এয়ারলাইন্সের যাত্রী লোড ফ্যাক্টর
- 8 MARKETS
- Q3 এ আমেরিকান এয়ারলাইন্সের যাত্রী লোড ফ্যাক্টর
- আর্থিক বছর 2026 এ আলাস্কা এয়ারের যাত্রী লোড ফ্যাক্টর
- আরও দেখুন
- বেতিস — 4.34

শীর্ষ 5 লীগ টুর্নামেন্ট

- ভার্চুয়াল স্পোর্টস
- ই-স্পোর্ট
- স্পোর্টসবুক নিয়মাবলী
- ব্যবহারকারীর নাম
- Points
- শীর্ষ 5 লীগ টুর্নামেন্ট
- প্রতি সপ্তাহে নগদ পুরস্কার এবং ফ্রিবেটে $10,000 পর্যন্ত জিতুন।
- বর্তমান
- প্রাইজ পুল
- প্রতি সপ্তাহে $10,000 পর্যন্ত
- শেষ হবে
- 5দিন 16ঘ 26মি
- র‍্যাঙ্ক
- পুরস্কার
- PLAYER
- 3000 USD
- 2000 USD
- 1000 USD

- 500 USD
- 400 USD
- 300 USD
- 200 USD
- 150 USD
- 100 USD
- 80 USD
- 50 USD ফ্রিবেট
- 50 USD ফ্রিবেট — 27
- 30 USD ফ্রিবেট
- 30 USD ফ্রিবেট — 42
- আমাদের পণ্য
- তথ্য
- কোম্পানির বিবরণ
- ব্লগ
- সহায়তা
- সাধারণ জিজ্ঞাসা (প্রায়শই জিজ্ঞাসিত প্রশ্নাবলী)
- বিরোধ নিষ্পত্তি
- স্ব-বর্জন
- লাইভ চ্যাট
- affiliate@mystake.email
- © কপিরাইট 2026

MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ মানুষকে আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন

- Sportsbook
- বিভিন্ন ক্রীড়া কার্যক্রমের সর্বোচ্চ প্রতিকূলতার সাথে বহু-প্রোফাইল বিশ্ব
- লক্ষ লক্ষ খেলোয়াড়ের সমন্বয়ে গঠিত সবচেয়ে জনপ্রিয় ই-স্পোর্ট ইভেন্টগুলি অনুসরণ করুন
- আমাদের বিশেষ টুর্নামেন্টের জন্য ধন্যবাদ, বর্ধিত, নিরবচ্ছিন্ন কার্যকলাপ
- MyStakeSports
- F1 বাজি টিপস
- ই-স্পোর্টসের উত্থান
- MyStake এ বর্ধিত ক্রীড়া প্রতিকূলতা

সাধারণ শর্তাবলী

- বাস্কেটবল 3x3
- মোটরস্পোর্ট

- শীতকালীন ক্রীড়া
- ইস্পোর্ট StarCraft
- ইস্পোর্ট League of Legends
- ইস্পোর্ট Dota
- ভার্চুয়াল বাস্কেটবল
- Football
- জার্সিতে টি-শার্ট, শর্টস এবং মোজা থাকে। গোলরক্ষক (যার পোশাক অন্যান্য নিয়মিত খেলোয়াড়দের থেকে আলাদা হতে হবে) ছাড়া দলের সকল সদস্যের একই রঙের জার্সি থাকতে হবে। গোলরক্ষকদের বিশেষ গোলরক্ষক গ্লাভস পরতে হবে। সমস্ত খেলোয়াড়কে ফুটবল বুট পরতে হবে। খেলোয়াড়রা যে কোনও রঙ বা স্টাইলের বুট পরতে পারবে। প্রতিপক্ষ দলকে ভিন্ন রঙের জার্সি পরতে হবে।
- খেলোয়াড়রা ম্যাচ চলাকালীন কোনও আনুষঙ্গিক জিনিস (আংটি, ব্রেসলেট, নেকলেস, পিয়ার্সিং, কানের দুল ইত্যাদি) পরতে পারবে না। কেবলমাত্র গোলরক্ষকরা গোলরক্ষক গ্লাভস ব্যবহার করেন। প্রয়োজনে গোলরক্ষকরা টুপি ব্যবহার করতে পারেন। স্বাস্থ্য সুরক্ষার জন্য সমস্ত খেলোয়াড় রাগবি হেলমেট পরতে পারেন। ঠান্ডা আবহাওয়ায় নিয়মিত খেলোয়াড়রা বিশেষ গ্লাভস পরতে পারেন। খেলোয়াড়রা বিশেষ ক্রীড়া চশমাও পরতে পারেন, তবে এই ধরনের ঘটনা বিরল।
- স্থানীয় ফুটবল ফেডারেশন এবং ক্রীড়া মন্ত্রণালয় (দেশের উপর নির্ভর করে) অ্যাম্বুলেন্স, ফায়ার সার্ভিস এবং পুলিশের উপস্থিতি বাধ্যতামূলক করে। এগুলির যে কোনওটির উপস্থিতি ছাড়া ম্যাচ শুরু করা নিষিদ্ধ। এটি ম্যাচ বিলম্ব বা স্থগিতের কারণ হতে পারে।
- ফুটবলের উদ্দেশ্য হল প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি গোল করা। একটি গোলকে খেলোয়াড় বা খেলোয়াড়দের একটি দলের এমন একটি কাজ হিসেবে ব্যাখ্যা করা যেতে পারে যা বলকে প্রতিপক্ষের জালে প্রবেশ করায়। গোল হিসেবে বিবেচিত হতে, বলটিকে গোল লাইনের অন্তত 50% অতিক্রম করতে হবে।
- ফুটবলে খেলোয়াড়রা প্রতিপক্ষের জালে গোল করার চেষ্টা করে। প্রতিটি শট যা জালে প্রবেশ করে বা গোলরক্ষক বা অন্য খেলোয়াড় দ্বারা বাধা না পেলে গোলে প্রবেশ করত, সেটি গোল অন টার্গেট হিসেবে গণনা করা হয়। বল লাথি মারার অন্য কোনও প্রচেষ্টা গোল অন টার্গেট হিসেবে গণনা করা হয় না যদি না সেটি জালে থাকে বা গোলরক্ষক দ্বারা ডিফ্লেক্ট/ক্যাচ করা হয়।
- কার্ডের উপর বাজি নিয়ম
- কার্ডের সংখ্যা: এই বিভাগে, বাজি ধরনকারী খেলোয়াড়কে ম্যাচের নির্দেশিত সময়ে প্রদত্ত কার্ডের সংখ্যা অনুমান করতে হবে। সরাসরি লাল কার্ড দুটি হলুদ কার্ডের সমান। ম্যাচে একজন খেলোয়াড়ের নেওয়া দ্বিতীয় হলুদ কার্ড, যা লাল কার্ডে পরিণত হয়, সেটি এক হিসেবে গণনা করা হয়। (উদা. 1 হলুদ কার্ড + 1 হলুদ কার্ড + লাল কার্ড = 3 কার্ড)। একজন খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন সর্বোচ্চ 3 কার্ড পেতে পারেন।
- ◦ বেঞ্চ খেলোয়াড়ের কার্ড বাজি ধরার সময় গণনা করা হয় না।
- ম্যাচের যে কোনও ঘটনা (গোল; থ্রো-ইন; কার্ড; কর্নার; ইত্যাদি) ম্যাচ চলাকালীন গণনা করা হয়, ম্যাচ শেষ হওয়ার পরে বা হাফ-টাইমে নয়। উদাহরণস্বরূপ: ফুটবল পিচের বাইরে প্রাপ্ত কার্ড (বেঞ্চে কার্ড) এবং ম্যাচের পরে প্রাপ্ত কার্ড। ((ব্যতিক্রম: হাফ-টাইমে দেখানো কার্ড, যা একজন ফিল্ড খেলোয়াড়কে দেখানো হবে, তা মোট কার্ডের সংখ্যায় গণনা করা হবে এবং দ্বিতীয়ার্ধে দেখানো কার্ড হিসেবে রেকর্ড করা হবে)); না নেওয়া কর্নার, থ্রো-ইন ইত্যাদি সেই ইভেন্টের মোট সংখ্যায় গণনা করা হবে না এবং ম্যাচে সেভাবে রেকর্ড করা হবে না।
- লাল কার্ড হল সবচেয়ে গুরুতর শাস্তি যা একজন খেলোয়াড় মাঠে পেতে পারেন। সাধারণত খেলোয়াড় খুব গুরুতর ফাউল করলে, অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ করলে, সতর্কতামূলক হ্যান্ডবল করলে, রেফারির সাথে তর্ক করলে, ডাইভিং করলে, রেফারি বা অন্য খেলোয়াড়দের বিরুদ্ধে হিংসাত্মক কাজ করলে, গোল আটকাতে হাত

ব্যবহার করলে (গোলরক্ষক নয়), খারাপ ভাষা ব্যবহার করলে বা দ্বিতীয় হলুদ কার্ড পেলে লাল কার্ড দেওয়া হয়, যা স্বয়ংক্রিয়ভাবে তার কার্ডকে লাল কার্ডে পরিণত করে। একজন খেলোয়াড় লাল কার্ড পাওয়ার পরে, তাকে মাঠ থেকে বহিষ্কার করা হয় এবং স্বয়ংক্রিয়ভাবে বর্তমান চ্যাম্পিয়নশিপের পরবর্তী 2 ম্যাচ মিস করে। কিছু ক্ষেত্রে, করা ফাউল এতটাই গুরুতর যে খেলোয়াড়কে 2-ম্যাচের অযোগ্যতার সাথে সাথে অতিরিক্ত শাস্তিমূলক ব্যবস্থার সম্মুখীন হতে হয়।

- আক্রমণ হল ফুটবলে সম্পাদিত একটি কাজ। মূলত, আক্রমণ বলের অধিকারী দলের প্রতিপক্ষের জালের দিকে অগ্রসর হওয়ার গতিবিধি বর্ণনা করে। শুধু বল জালে লাথি মারা আক্রমণ হিসেবে গণনা করা হয় না। আক্রমণ ছাড়াও "বিপজ্জনক আক্রমণ" রয়েছে যার অর্থ প্রতিপক্ষ দল গোল করার কাছাকাছি এবং তাদের আক্রমণ গোল অন টার্গেট, গোল অফ টার্গেট, কাঠামোতে শট, ব্লক করা শট, কর্নার, বিপজ্জনক ফ্রি কিক বা পেনাল্টি দিয়ে শেষ হতে পারে।
- ফুটবলের পুরো ম্যাচ চলাকালীন, উভয় দল অনেক শট করে। বিশেষ কমিটি গণনা করে যে এই শটগুলির মধ্যে কতগুলি সফল হয়েছে এবং কতগুলি হয়নি, এটি পরে পরিসংখ্যানে শুটিং নির্ভুলতা হিসেবে দেখানো হয়। শুটিং নির্ভুলতা ব্লক করা প্রচেষ্টা এবং নিজের গোল বাদ দিয়ে, লক্ষ্যে করা শটগুলিকে সমস্ত করা শট দিয়ে ভাগ করে গণনা করা হয়।
- যদি একজন প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় বল ইন-প্লে হওয়ার আগে প্রয়োজনীয় দূরত্ব (2 মি) মেনে চলতে ব্যর্থ হন বা অন্যথায় অন্যায্যভাবে থ্রোয়ারকে বিভ্রান্ত বা বাধা দেন, তবে তিনি অস্পোর্টিং আচরণের জন্য সতর্কতা (হলুদ কার্ড) পেতে পারেন।
- ফুটবল ক্লাবগুলি খেলোয়াড় পরিবর্তন, বিক্রয়, ক্রয় এবং ঋণে পাঠাতে পারে। স্থানান্তর শুধুমাত্র ট্রান্সফার উইন্ডো পিরিয়ডে অনুমোদিত। সাধারণত ট্রান্সফার উইন্ডোতে দুটি পিরিয়ড থাকে – গ্রীষ্ম এবং শীতকাল। গ্রীষ্মকালীন পিরিয়ড ১লা জুন খোলা হয় এবং 30ই আগস্ট বন্ধ হয়। শীতকালে ট্রান্সফার উইন্ডো 1ই জানুয়ারি খোলে এবং 31ই জানুয়ারি বন্ধ হয়। কখনও কখনও বিভিন্ন কারণে ট্রান্সফার উইন্ডো পিরিয়ডের সময়সীমা পরিবর্তিত হতে পারে। ট্রান্সফার উইন্ডো আইন ভঙ্গ করলে দল বা খেলোয়াড়ের গুরুতর নিষেধাজ্ঞা হবে।
- ফেয়ার প্লে গোল বাজি কোম্পানির জন্য নিয়মিত গোল হিসেবে গণনা করা হয়।
- লাইভ বাজি ধরন হল একটি ক্রীড়া ইভেন্ট ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সেটিতে বাজি রাখার প্রক্রিয়া। লাইভ বাজি চলাকালীন, প্রতিকূলতা ক্রমাগত পরিবর্তিত হয়। উদাহরণস্বরূপ, যদি হোম টিমের জয়ের জন্য একটি নির্দিষ্ট প্রতিকূলতা থাকে এবং অ্যাওয়ে দল গোল করে, লাইভ বাজির সময় হোম টিমের জয়ের প্রতিকূলতা পরিবর্তিত হবে। সুতরাং মূলত, লাইভ বাজির সময় খেলোয়াড় ইতিমধ্যে শুরু হওয়া ইভেন্টে বাজি ধরে এবং অনুমান করার চেষ্টা করে কীভাবে সবকিছু শেষ হবে।
- যদি ফুটবলে 2 (দুই) হাফ ফরম্যাটের ম্যাচে প্রতিটি হাফের দৈর্ঘ্য পরিবর্তিত হয়, তবে এই ক্ষেত্রে অবস্থান ফেরতযোগ্য নয় এবং বাজি এখনও নিষ্পত্তি করা হচ্ছে। (ব্যতিক্রম: যখন একটি হাফের দৈর্ঘ্য 30 মিনিটের কম হয় এবং এটি বিষয়ের লাইনে নির্দেশিত না থাকে। এই ক্ষেত্রে বাজি 1.0 দ্বারা গুণিত হয়)
- লাইভ ম্যাচ স্ট্রিম চলাকালীন স্ক্রিনে প্রদর্শিত সময় এবং পরিসংখ্যান শুধুমাত্র তথ্যমূলক কাজ করে এবং বাজি কোম্পানি তাদের নির্ভুলতার দায়িত্ব নেয় না।
- যদি একটি ফুটবল ম্যাচে হাফের দৈর্ঘ্য পরিবর্তিত হয়, অবস্থান বাতিল করা হয় না এবং বাজি এখনও নিষ্পত্তি করা হয়। যে ম্যাচগুলিতে বিধিবদ্ধ সময় 45 মিনিটের কম বা 120 মিনিটের বেশি সেগুলি বিবেচনা করা হবে
- এশিয়ান বাজি ব্যাখ্যা
- ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ হল একটি ম্যাচ বাজি যেখানে একটি হ্যান্ডিক্যাপ (সুবিধা) থাকে যেখানে হ্যান্ডিক্যাপ মান (H) 0.25 এর গুণিতক, কিন্তু 0.5 এর গুণিতক নয়, উদাহরণস্বরূপ: H = -0.25, +0.25, -0.75, +0.75, ইত্যাদি। এই ধরনের বাজিকে একই প্রতিকূলতা এবং নিকটতম সাধারণ হ্যান্ডিক্যাপ মান (H1 = H - 0.25 এবং

H2 = H + 0.25) সহ দুটি (সরল, "অর্ধেক") বাজি হিসেবে ব্যাখ্যা করা হয়। প্রতিটি "অর্ধেক" বাজির পরিমাণ "ডাবল" বাজির পরিমাণের অর্ধেকের সমান।

- ডাবল টোটাল বাজি হল একটি টোটাল বাজি যেখানে টোটাল মান (T) 0.25 এর গুণিতক, কিন্তু 0.5 এর গুণিতক নয়, উদাহরণস্বরূপ: T = 2.25, 2.75, 3.25, ইত্যাদি। এই ধরনের বাজিকে একই প্রতিকূলতা এবং নিকটতম সাধারণ টোটাল মান (T1 = T - 0.25 এবং T2 = T + 0.25) সহ দুটি (সরল, "অর্ধেক") বাজি হিসেবে ব্যাখ্যা করা হয়। প্রতিটি "অর্ধেক" বাজির পরিমাণ "ডাবল" বাজির পরিমাণের অর্ধেকের সমান।
- ফুটবলে বাজি ধরার সময় আপনি বিভিন্ন বাজি বিকল্পের মুখোমুখি হবেন, যার প্রত্যেকটির নিজস্ব প্রতীক এবং সংজ্ঞা রয়েছে। নীচে কিছু সাধারণ বাজি বিকল্প দেওয়া হল:
- 1 – এই বিকল্পে বাজি ধরলে এটি সর্বদা প্রথম দলকে (হোম টিম) বোঝায়। এই বিকল্পে বাজি ধরে, আপনি বেছে নেন যে প্রথম দল নির্ধারিত মার্কেট অবস্থান জিতবে। উদাহরণস্বরূপ: ম্যাচের বিজয়ী – 1
- 2 - এই বিকল্পে বাজি ধরলে এটি সর্বদা দ্বিতীয় দলকে (অ্যাওয়ে টিম) বোঝায়। এই বিকল্পে বাজি ধরে, আপনি বেছে নেন যে দ্বিতীয় দল নির্ধারিত মার্কেট অবস্থান জিতবে। উদাহরণস্বরূপ: কোন দল বেশি গোল করে – 2
- একটি একক খেলা থেকে সর্বোচ্চ 10 মার্কেট একটি বেট বিল্ডার বাজিতে অন্তর্ভুক্ত করা যেতে পারে।
- ফ্রিবেট শুধুমাত্র ক্রীড়া ইভেন্টে বাজির জন্য উপলব্ধ।

গেমের নিয়ম

- (খ) কোনও ফিল্ডার ব্যাটারের দৃষ্টিরেখায় অবস্থান নেবে না, এবং ইচ্ছাকৃত অস্পোর্টসম্যানলি উদ্দেশ্যে ব্যাটারকে বিভ্রান্ত করার মতো কাজ করবে না।
- মৌলিক বাজি নিয়মাবলী:
- 1. লাইভ বাজি
- ঙ. বেসবল বাজির জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- নিষ্পত্তি সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্টের পরিচালনা সংস্থা এবং ফেডারেশনগুলির অফিসিয়াল প্রোটোকলের উপর ভিত্তি করে।
- ○ FIBA অফিসিয়াল প্রতিযোগিতা হল অলিম্পিক টুর্নামেন্ট, 3x3 বিশ্বকাপ (U18 সহ), জোন চ্যাম্পিয়নশিপ (U18 সহ), 3x3 ওয়ার্ল্ড ট্যুর এবং 3x3 অল-স্টারস
- 7.4. দলগত ফাউল 7, 8 এবং 9 সর্বদা 2 ফ্রি থ্রো দিয়ে দেওয়া হবে। 10তম এবং পরবর্তী যে কোনও দলগত ফাউল এবং সেই সাথে টেকনিক্যাল ও অস্পোর্টসম্যানলি ফাউল সর্বদা 2 ফ্রি থ্রো এবং বল দখল দিয়ে দেওয়া হবে। এই ধারা শুটিংয়ের সময় হওয়া ফাউলের ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য এবং 7.2 ও 7.3 কে অগ্রাহ্য করে।
- খেলার জন্য যা প্রয়োজন তা হল একটি কোর্ট এবং বাস্কেটবল। দলগুলিকে মিলে যাওয়া স্ট্রিপ পরতে হবে, কিছু খেলোয়াড় সুরক্ষার জন্য গাম শিল্ড এবং ফেস মাস্ক পরতে বেছে নেয়।
- বাস্কেটবল খেলোয়াড়দের জন্য তিনটি স্কোরিং নম্বর রয়েছে। থ্রি-পয়েন্ট আর্কের বাইরে থেকে করা যে কোনও বাস্কেটের ফলাফল তিন পয়েন্ট স্কোর হবে। থ্রি-পয়েন্ট আর্কের ভিতরে করা বাস্কেটের ফলাফল দুই পয়েন্ট স্কোর হবে। সফল ফ্রি থ্রো প্রতি ফ্রি থ্রোতে 1 পয়েন্ট স্কোর হবে। ফ্রি থ্রোর সংখ্যা ফাউল কোথায় করা হয়েছিল তার উপর নির্ভর করবে।
- বাস্কেটবলে লঙ্ঘনের মধ্যে রয়েছে ট্রাভেলিং (বল ড্রিবল না করে একাধিক ধাপ নেওয়া), ডাবল ড্রিবল (বল ড্রিবল করে তুলে নেওয়া, থামা তারপর আবার দুই হাতে ড্রিবল করা), গোলটেন্ডিং (একজন ডিফেন্সিভ খেলোয়াড় বাস্কেটের দিকে নীচের দিকে যাওয়া বলের সাথে হস্তক্ষেপ করে) এবং ব্যাক কোর্ট লঙ্ঘন (একবার বল অর্ধেক লাইন অতিক্রম করলে আক্রমণকারী দল বলটি অর্ধেক লাইনের উপরে ফিরিয়ে নিতে পারে না)।

- বাজির জন্য মৌলিক নিয়মাবলী:
- ঘ. যদি ম্যাচের ফলাফল হিসেবে স্কোর করা মোট পয়েন্টের সংখ্যা বাজির মোটের সমান হয়, তাহলে ফেরত হয় (অবস্থানের উপর নির্ভর করে, কিছু অবস্থানে ওভারটাইম সহ এবং ছাড়া)। একইভাবে কোয়ার্টার / হাফ টোটাল, দল এবং খেলোয়াড়ের পৃথক টোটাল (ওভার / আন্ডার রিবাউন্ড, ফাউল ট্রান্সফার, ব্লক শট, দল বা খেলোয়াড়ের করা ইন্টারসেপশন সহ), সেইসাথে ম্যাচ / হাফ / কোয়ার্টার হ্যান্ডিক্যাপ, খেলোয়াড়ের পরিসংখ্যান তুলনা এবং অন্যান্য অবস্থান যেখানে হ্যান্ডিক্যাপ / টোটালের সঠিক মানের বিকল্প দেওয়া হয় না।
- বাস্কেটবল বাজির জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- টেকনিক্যাল এবং অস্পোর্টসম্যানলি ফাউল থেকে প্রাপ্ত ডিসপোজাল গণনা করা হয় না।
- ফুটসাল (যা ফুৎসাল বা ফুটসাল নামেও পরিচিত) একটি বল খেলা যা একটি শক্ত কোর্টে খেলা হয়, ফুটবল পিচের চেয়ে ছোট এবং প্রধানত ইনডোরে। এটি পাঁচ-এ-সাইড ফুটবলের সাথে মিল রয়েছে।
- ফুটসালের দুটি সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ পরিচালনা সংস্থা হল Asociación Mundial de Fútsal (AMF) এবং Fédération Internationale de Football Association (FIFA)। AMF মূল পরিচালনা সংস্থার উত্তরসূরি সংস্থা। FIFA পরে ফুটসালে আগ্রহ নেয়। তবে, পরিচালনা পুনর্মিলনের জন্য FIFA এবং AMF এর মধ্যে আলোচনা সফল হয়নি। FIFA তার নিজস্ব পৃথক প্রতিযোগিতার আয়োজন করে।
- আন্তর্জাতিক ফুটসাল альянс (IFA) হল দেশগুলির একটি অংশীদারিত্ব যা বিশ্বজুড়ে উচ্চমানের ফুটসাল টুর্নামেন্ট সরবরাহ করার জন্য গঠিত। এটি নিজেকে FIFA এর সাথে প্রতিযোগিতা করার পরিবর্তে সহায়ক হিসেবে দেখে। এর সদস্যপদ উত্তর ও দক্ষিণ আমেরিকা, ইউরোপ, আফ্রিকা, এশিয়া এবং ওশেনিয়ার দেশগুলিতে বিস্তৃত। IFA এর পৃষ্ঠপোষকতায় বেশ কয়েকটি টুর্নামেন্ট আয়োজিত হয়েছে, যার মধ্যে 2019 সালে পুরুষদের জন্য একটি বিশ্বকাপ এবং 2017 সালে মহিলাদের জন্য একটি বিশ্বকাপ অন্তর্ভুক্ত।
- অনেক আইন অ্যাসোসিয়েশন ফুটবলে পাওয়া আইনগুলির সাথে অনুরূপ বা অভিন্ন, অথবা তাদের অনুপস্থিতিতে অ্যাসোসিয়েশন ফুটবলকে উল্লেখ করে (যেমন একটি বিভাগ যা উল্লেখ করে যে ফুটসালে কোনও অফসাইড লঙ্ঘন নেই)।
- 20 মিনিটের দুটি পিরিয়ড রয়েছে যেখানে প্রতিটি ডেড বলের সময় সময় থেমে যায়। দুই পিরিয়ডের মধ্যে 15 মিনিটের বিরতি থাকে। প্রতিটি দল প্রতি হাফে একটি টাইম-আউট ব্যবহার করতে পারে, যা এক মিনিট স্থায়ী হয়। কিছু নিম্ন লীগ এবং টুর্নামেন্ট চলমান সময়ের সাথে 24 মিনিটের পিরিয়ড ব্যবহার করে।
- কিটটিতে হাতা সহ একটি জার্সি বা শার্ট, শর্টস, মোজা, ধাতু, প্লাস্টিক বা ফোম দিয়ে তৈরি শিনগার্ড এবং রাবার সোলযুক্ত জুতা থাকে। গোলরক্ষককে লম্বা ট্রাউজার এবং দলের অন্যান্য খেলোয়াড় এবং রেফারি থেকে নিজেকে আলাদা করার জন্য ভিন্ন রঙের কিট পরতে দেওয়া হয়। গোলরক্ষককে elbow pads পরতেও দেওয়া হয় কারণ পৃষ্ঠটি টেনিস কোর্ট বা বাস্কেটবল কোর্টের মতো শক্ত। গহনা অনুমোদিত নয়, বা এমন অন্যান্য জিনিস যা পরিধানকারী খেলোয়াড় বা অন্যান্য সক্রিয় অংশগ্রহণকারীদের জন্য বিপজ্জনক হতে পারে তাও অনুমোদিত নয়।
- মাঠটি কাঠ বা কৃত্রিম উপাদান বা অনুরূপ পৃষ্ঠ দিয়ে তৈরি, যদিও কোনও সমতল, মসৃণ এবং অঘর্ষণকারী উপাদান ব্যবহার করা যেতে পারে। আন্তর্জাতিক ম্যাচে মাঠের দৈর্ঘ্য 38–42 মি (125–138 ফুট) এবং প্রস্থ 20–25 মি (66–82 ফুট) পরিসরে থাকে। অন্যান্য ম্যাচের জন্য, এটি দৈর্ঘ্যে 25–42 মি (82–138 ফুট) হতে পারে, যখন প্রস্থ 16–25 মি (52–82 ফুট) হতে পারে, যতক্ষণ দীর্ঘ সীমানা রেখাগুলির (টাচলাইন) দৈর্ঘ্য গোল স্থাপন করা ছোট সীমানার (গোল লাইন) চেয়ে বেশি হয় (28 মি × 15 মি (92 ফুট × 49 ফুট) এর বাস্কেটবল কোর্ট ব্যবহার করা যেতে পারে)। আন্তর্জাতিকের জন্য "স্ট্যান্ডার্ড" আকারের কোর্ট হল 40 মি × 20 মি (131 ফুট × 66 ফুট) (একটি হ্যান্ডবল মাঠের আকার)। ছাদটি কমপক্ষে 4 মি (13 ফুট) উঁচু হতে হবে।
- ফুটবলের বিপরীতে, ফুটসালে কোনও অফসাইড নিয়ম নেই। আক্রমণকারীরা ফুটবলের traditional বহিরঙ্গন সংস্করণের তুলনায় গোলের আরও কাছাকাছি যেতে পারে।

- 4. যদি একটি ম্যাচ 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টার বেশি (লাইভ) বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তবে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি "1" প্রতিকূলতায় নিষ্পত্তি করা হবে, যদি না ম্যাচটি বন্ধ হওয়ার সময় বাজির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে ... যে ফলাফলগুলি বন্ধ হওয়ার সময় দ্বারা অনন্যভাবে নির্ধারিত হয় (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম হাফের ফলাফল, প্রথম গোল এবং তার সময় ইত্যাদি) বাজি নিষ্পত্তির জন্য গৃহীত হয়।

- 2:6 খেলোয়াড় এবং দলের কর্মকর্তারা নিয়ম 2:4-5-এ বর্ণিত পরিস্থিতিতে ফ্রি থ্রো বা 7-মিটার থ্রো সম্পাদনের সময় সংঘটিত লঙ্ঘন বা অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য ব্যক্তিগত শাস্তির অধীন থাকবেন। তবে, এই ধরনের থ্রো সম্পাদনের সময় কোনো লঙ্ঘন বিপরীত দিকে ফ্রি থ্রো-এর দিকে পরিচালিত করতে পারে না।
- 4:9 খেলোয়াড়দের অবশ্যই ক্রীড়া জুতা পরতে হবে।
- যে খেলোয়াড় এই বিধানের সাথে সম্পর্কিত রেফারিদের নির্দেশনা অনুসরণ করেন না তাকে অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের (8:7, 16:1b এবং 16:3d) জন্য দোষী বলে গণ্য করা হবে।
- RULE 8 - ফাউল এবং অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ
- নিয়ম 8:7-10-এর অধীনে ব্যক্তিগত শাস্তির যোগ্য অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ
- অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ হিসেবে বিবেচিত হয় এমন যেকোনো মৌখিক এবং অ-মৌখিক প্রকাশ যা ভালো ক্রীড়াবিদ্যার চেতনার সাথে সঙ্গতিপূর্ণ নয়। এটি কোর্টে এবং কোর্টের বাইরে উভয় খেলোয়াড় এবং দলের কর্মকর্তাদের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য। অস্পোর্টসম্যানলি, গুরুতর অস্পোর্টসম্যানলি এবং অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের শাস্তির জন্য, কর্মের 4 স্তরের মধ্যে পার্থক্য করা হয়:
- ক্রমবর্ধমান শাস্তির যোগ্য অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ
- 8:7 নিচে a-f-এর অধীনে তালিকাভুক্ত কর্মগুলি অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের উদাহরণ যা একটি সতর্কতা (16:1b) দিয়ে শুরু করে ক্রমবর্ধমানভাবে শাস্তি দেওয়া হবে।
- তাৎক্ষণিক 2-মিনিট সাসপেনশনের যোগ্য অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ
- 8:8 কিছু অস্পোর্টসম্যানলি কর্ম তাদের প্রকৃতিগতভাবে আরও গুরুতর হিসেবে দেখা হয় এবং খেলোয়াড় বা কর্মকর্তারা আগে সতর্কতা পেয়েছিলেন কিনা তা নির্বিশেষে তাৎক্ষণিক 2-মিনিট সাসপেনশনের যোগ্য। এর মধ্যে রয়েছে:
- অযোগ্যতার যোগ্য গুরুতর অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ
- 8:9 অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের কিছু রূপ এতটাই গুরুতর বলে বিবেচিত হয় যে সেগুলি অযোগ্যতার যোগ্য।
- অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের কারণে অযোগ্যতা লিখিতভাবেও প্রতিবেদন করতে হবে
- 14:10 থ্রোয়ার যখন 7-মিটার থ্রো নিতে প্রস্তুত, সঠিক অবস্থানে দাঁড়িয়ে হাতে বল নিয়ে থাকেন তখন গোলকিপার পরিবর্তন করার অনুমতি নেই। এই পরিস্থিতিতে যেকোনো প্রতিস্থাপনের চেষ্টা অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ (8:7c, 16:1b এবং 16:3d) হিসেবে শাস্তি দেওয়া হবে।
- অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ যা ক্রমবর্ধমানভাবে শাস্তি দেওয়া হবে (8:7)।
- 8:7-এর অধীনে একজন খেলোয়াড়ের অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য, যদি খেলোয়াড় এবং/অথবা তার দল ইতিমধ্যে সর্বাধিক সংখ্যক সতর্কতা পেয়ে থাকে;
- 8:7-এর অধীনে একজন দলীয় কর্মকর্তার অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য, যদি দলের একজন কর্মকর্তা ইতিমধ্যে একটি সতর্কতা পেয়ে থাকেন;
- 8:8-এর অধীনে একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য (4:6-ও দেখুন);
- 8:9-এর অধীনে গুরুতর অস্পোর্টসম্যানলি আচরণ এবং 8:10-এর অধীনে অত্যন্ত অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য, একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তার দ্বারা, কোর্টে বা কোর্টের বাইরে;

- 8:7-এর অধীনে একটি দলের যে কোনো একজন কর্মকর্তার অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য, তারা সম্মিলিতভাবে 16:1b এবং 16:3e অনুযায়ী ইতিমধ্যে একটি সতর্কতা এবং 2-মিনিট সাসপেনশন উভয়ই পাওয়ার পরে;
- টাই-ব্রেকারের সময় উল্লেখযোগ্য বা পুনরাবৃত্ত অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের জন্য যেমন 7-মিটার থ্রোং (2:2 মন্তব্য এবং 16:10)।
- এইভাবে উল্লেখযোগ্য বা পুনরাবৃত্ত অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের যেকোনো রূপ সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের আরও অংশগ্রহণ রোধ করবে (নিয়ম 2:2 মন্তব্য দেখুন)।
- নিয়ম 8:7-8-এর অধীনে অস্পোর্টসম্যানলি আচরণের ক্ষেত্রে একটি সতর্কতা দেওয়া হবে;
- b. সমস্ত ফলাফল প্রতিটি লীগ বা টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট থেকে নেওয়া অফিসিয়াল পরিসংখ্যান অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- e. হ্যান্ডবল বেটিংয়ের জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- 14. টুর্নামেন্ট বিজয়ী
- টুর্নামেন্টের এই রাউন্ডের মধ্যে নির্দিষ্ট গ্রুপের সমস্ত ম্যাচ সমাপ্ত হওয়ার পরেই বাজি গণনা করা হয়।
- g. হকি বেটিংয়ের জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- দেশ এবং টুর্নামেন্ট নির্বিশেষে, এই ধরনের অবস্থানের উপর সমস্ত বাজি নিয়মিত সময়ের ফলাফলের উপর নিষ্পত্তি করা হবে, অতিরিক্ত সময় এবং শুটআউটের ফলাফল বাদ দিয়ে, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 8. টুর্নামেন্ট বিজয়ী
- টুর্নামেন্টের ফাইনাল ম্যাচ শেষ হওয়ার পরেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়ার সময়ে প্রকৃতপক্ষে নির্ধারিত ফলাফল অনুযায়ী বাজি গণনা করা হয়।
- যদি যে দলের উপর বাজি ধরা হয়েছিল সেই দল এই টুর্নামেন্টের জন্য যোগ্যতা অর্জন না করে, অযোগ্য ঘোষিত হয় বা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে তার উপর সমস্ত বাজি হেরে গেছে বলে গণ্য হবে।
- দেশ এবং টুর্নামেন্ট নির্বিশেষে, এই ধরনের অবস্থানের উপর সমস্ত বাজি নিয়মিত সময়ের ফলাফলের উপর নিষ্পত্তি করা হবে, অতিরিক্ত সময় এবং শুটআউটের ফলাফল বাদ দিয়ে।
- দেশ এবং টুর্নামেন্ট নির্বিশেষে, এই ধরনের অবস্থানের উপর সমস্ত বাজি নিয়মিত সময়ের ফলাফলের উপর নিষ্পত্তি করা হবে, যদি অন্যথায় নির্দেশিত না থাকে।
- টুর্নামেন্টের এই রাউন্ডের কাঠামোর মধ্যে নির্দেশিত দলগুলির সমস্ত ম্যাচ সমাপ্ত হওয়ার পরেই বাজি গণনা করা হয়।
- এই ধরনের লড়াই বহু বছর ধরে চলছে এবং প্রাচীন গ্রিস পর্যন্ত এর সন্ধান পাওয়া যায় যেখানে Pankration নামে একটি খেলা জনপ্রিয় ছিল যা একটি যুদ্ধ খেলা যা গ্র্যাপলিং এবং আঘাতের কৌশলগুলির পরিসর বৈশিষ্ট্যযুক্ত ছিল। অনুরূপ যুদ্ধ শৈলী যুগে যুগে বিদ্যমান ছিল কিন্তু 1993 সালে USA-এ আলটিমেট ফাইটিং চ্যাম্পিয়নশিপের আবির্ভাব পর্যন্ত কোনওটিই বিশ্বব্যাপী মনোযোগ আকর্ষণ করেনি।
- এই খেলার উদ্দেশ্য হল আঘাত, নিক্ষেপ এবং গ্র্যাপলিং কৌশল ব্যবহার করে প্রতিপক্ষকে পরাজিত করা। যদিও MMA-এর প্রাথমিক বছরগুলিতে এবং বিশেষত UFC যোদ্ধারা একটি মার্শাল আর্টে মনোনিবেশ করতে ঝোঁক ছিল এবং কেবলমাত্র স্ট্রাইকার এবং গ্র্যাপলার হতে ঝোঁক ছিল, আজকাল বেশিরভাগ যোদ্ধারা MMA-এ সফল হওয়ার জন্য ক্রস-ট্রেনিংয়ের প্রয়োজনীয়তা স্বীকার করে।
- যেহেতু মিশ্র মার্শাল আর্টস চূড়ান্ত এক-এক যুদ্ধ খেলা, MMA গ্লাভস ছাড়া অন্য কোনও সরঞ্জাম ব্যবহার করা হয় না, হালকা প্যাডেড গ্লাভস যা আঙুলের চলাচলের অনুমতি দেয় এবং ঘুষি মারার সময় হাতকে রক্ষা করে।

- মিশ্র মার্শাল আর্টস ম্যাচে, বক্সিংয়ের মতো অন্যান্য অনেক যুদ্ধ খেলার মতোই স্কোরিং করা হয়। তিনজন বিচারক রিংয়ের চারপাশে বসে প্রতিটি রাউন্ড স্কোর করেন, তাদের বিচারে রাউন্ডের বিজয়ীকে 10 পয়েন্ট এবং পরাজিতকে 9 পয়েন্ট দেন। যে রাউন্ডে স্পষ্ট বিজয়ী থাকে, সেখানে পরাজিত ব্যক্তি কেবল ৪ পয়েন্ট পেতে পারেন।
- 2. রাউন্ডে বাজি। যদি অ্যাথলেটকে পরবর্তী রাউন্ডের শুরুতে আমন্ত্রণ জানানোর পরে লড়াই চালিয়ে যেতে না পারেন, তাহলে লড়াইটি পূর্ববর্তী রাউন্ডে সম্পন্ন হয়েছে বলে বিবেচিত হবে।
- 4. যদি লড়াই 24 ঘণ্টার বেশি সময়ের জন্য বাধাগ্রস্ত বা স্থগিত হয়, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত বাজি "1" প্রতিক্রিয়ার সাথে নিষ্পত্তি করা হবে, যদি না ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময়ে বাজির ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে। যে ফলাফলগুলি এটি বন্ধ হওয়ার সময় দ্বারা অনন্যভাবে নির্ধারিত হয় (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম রাউন্ডের ফলাফল) সেগুলি বাজি নিষ্পত্তির জন্য গ্রহণ করা হয়।
- 4. যদি ভুল স্কোরের সাথে মার্কেটগুলি খোলা থাকে যা মূল্যের উপর উল্লেখযোগ্য প্রভাব ফেলে, কোম্পানি বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 5. যদি খেলোয়াড়/দলগুলি ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, কোম্পানি বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 7. ম্যাচ বেটিং ম্যাচ শুরু হলে কিন্তু সম্পন্ন না হলে, পরবর্তী রাউন্ডে অগ্রসর হওয়া খেলোয়াড়কে বিজয়ী হিসেবে গণ্য করা হবে না। মার্কেট বাতিল করা হবে।
- সাঁতার একটি ব্যক্তিগত বা দলগত দৌড় প্রতিযোগিতা যা জলের মধ্য দিয়ে চলাচলের জন্য অ্যাথলেটের সম্পূর্ণ শরীরের ব্যবহার প্রয়োজন। এই খেলাটি পুলে বা সমুদ্র বা হ্রদে খোলা জলে অনুষ্ঠিত হয়। প্রতিযোগিতামূলক সাঁতার সবচেয়ে জনপ্রিয় অলিম্পিক খেলাগুলির মধ্যে একটি, যেখানে প্রজাপতি, ব্যাকস্ট্রোক, ব্রেস্টস্ট্রোক, ফ্রিস্টাইল এবং ব্যক্তিগত মেডলেতে বিভিন্ন দূরত্বের ইভেন্ট রয়েছে। এই ব্যক্তিগত ইভেন্টগুলি ছাড়াও, চারজন সাঁতারু ফ্রিস্টাইল বা মেডলে রিলেতে অংশ নিতে পারেন। একটি মেডলে রিলেতে চারজন সাঁতারু থাকেন যারা প্রত্যেকে একটি ভিন্ন স্ট্রোক সাঁতার কাটবেন, ব্যাকস্ট্রোক, ব্রেস্টস্ট্রোক, প্রজাপতি এবং ফ্রিস্টাইল ক্রমে।
- টেনিস এমন একটি খেলা যা প্রায় 19 শতাব্দীতে ইংল্যান্ডে উদ্ভূত হয়েছিল এবং এখন বিশ্বের অনেক দেশে খেলা হয়। চারটি প্রধান টুর্নামেন্ট রয়েছে যা 'মেজর' নামে পরিচিত যার মধ্যে রয়েছে উইম্বলডন, US ওপেন, ফ্রেঞ্চ ওপেন এবং অস্ট্রেলিয়ান টুর্নামেন্ট।
- অতীতের টুর্নামেন্টে, সার্ভ ডাকার দায়িত্বে থাকা লাইন জাজদের কখনও কখনও ইলেকট্রনিক সেন্সর দ্বারা সহায়তা করা হত যা আউট-অফ-বাউন্ড সার্ভ নির্দেশ করতে বিপ শব্দ করত; এমন একটি সিস্টেমের নাম ছিল "সাইক্লপস"। সাইক্লপস তখন থেকে মূলত হক-আই সিস্টেম দ্বারা প্রতিস্থাপিত হয়েছে। এই সিস্টেম ব্যবহারকারী পেশাদার টুর্নামেন্টে, খেলোয়াড়দের প্রতি সেটে তিনটি অসফল আপিলের অনুমতি দেওয়া হয়, بالإضافة টাই-ব্রেকে একটি অতিরিক্ত আপিল ইলেকট্রনিক পর্যালোচনার মাধ্যমে নিকটতম লাইন কলকে চ্যালেঞ্জ করার জন্য। US ওপেন, মায়ামি মাস্টার্স, US ওপেন সিরিজ এবং ওয়ার্ল্ড টিম টেনিস 2006 সালে এই চ্যালেঞ্জ সিস্টেম ব্যবহার শুরু করে এবং অস্ট্রেলিয়ান ওপেন এবং উইম্বলডন 2007 সালে সিস্টেমটি চালু করে। ক্লে-কোর্ট ম্যাচে, যেমন ফ্রেঞ্চ ওপেনে, কোর্টের পৃষ্ঠে বলের প্রভাবের ফলে সৃষ্ট চিহ্নের উল্লেখ করে একটি কলকে প্রশ্ন করা যেতে পারে।
- যে 4 টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যামগুলি জানা আবশ্যক সেগুলি হল উইম্বলডন, ইউএস ওপেন, ফ্রেঞ্চ ওপেন এবং সর্বশেষ কিন্তু অন্তত নয় অস্ট্রেলিয়ান ওপেন। এই 4 প্রধান টেনিস টুর্নামেন্টগুলিকে প্রতি বছর সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ টেনিস ইভেন্ট হিসাবে দেখা হয়; তাদের গুরুত্ব নির্ধারিত হয় পুরস্কারমূল্য, প্রতিটি ইভেন্টের সাথে যুক্ত ঐতিহ্য, বিশ্ব ট্যুর র‍্যাঙ্কিং পয়েন্ট, জনসাধারণের মনোযোগ এবং টেনিস খেলোয়াড় ক্ষেত্রের আকার এবং শক্তি সহ বিভিন্ন কারণের দ্বারা।

- এই ঘাস কোর্ট টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যাম এই চারটি টেনিস ইভেন্টের মধ্যে সবচেয়ে পুরানো। বিশ্বের সবচেয়ে পুরানো, এখনও সক্রিয় টেনিস টুর্নামেন্ট, এটি টেনিস বিশ্বের অনেকেই সবচেয়ে মর্যাদাপূর্ণ হিসাবে দেখেন এবং এটি সাধারণত জুনের শেষ থেকে জুলাইয়ের শুরু পর্যন্ত অনুষ্ঠিত হয়। এর সূচনার বছর 1877 থেকে, উইম্বলডন লন্ডনের উইম্বলডনে অবস্থিত অল ইংল্যান্ড ক্লাবে অনুষ্ঠিত হয়ে আসছে।
- এই টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যাম 1881 সালে প্রতিষ্ঠিত হয়েছিল, যা এটিকে উইম্বলডনের ঠিক পরে দ্বিতীয় প্রাচীনতম করে তোলে। কালানুক্রমিকভাবে, ইউএস ওপেন প্রতি বছর চতুর্থ এবং চূড়ান্ত টেনিস গ্র্যান্ড স্ল্যাম। ঐতিহ্যগতভাবে, এটি আগস্ট এবং সেপ্টেম্বর মাসে দুই সপ্তাহের জন্য অনুষ্ঠিত হয়, যা লেবার ডে সপ্তাহান্তের ঠিক আগে এবং পরে সপ্তাহ পর্যন্ত বিস্তৃত। ইউএস ওপেনের প্রধান টেনিস টুর্নামেন্টে পুরুষ এবং মহিলাদের একক, পুরুষ এবং মহিলাদের দ্বৈত, মিশ্র দ্বৈত, জুনিয়র টুর্নামেন্ট, সিনিয়র টুর্নামেন্ট এবং হুইলচেয়ার টুর্নামেন্ট অন্তর্ভুক্ত।
- ফ্রেঞ্চ ওপেন প্রতি বছর মে মাসের শেষ থেকে জুনের শুরু পর্যন্ত দুই সপ্তাহের কিছু বেশি সময়ের জন্য স্টেড রোলাঁ গারোতে অনুষ্ঠিত হয়। এই টুর্নামেন্টটি আকর্ষণীয় কারণ খেলোয়াড়রা ক্লে কোর্টে খেলেন তাই আপনি তাদের কোর্টে স্লাইডিং এবং গ্লাইডিং করতে দেখবেন। টেনিস খেলার সমস্ত ইভেন্টের মধ্যে আরও মর্যাদাপূর্ণ একটি, ফ্রেঞ্চ ওপেন টেনিসের সমস্ত সাধারণ ইভেন্টের মধ্যে সর্বোচ্চ বিশ্বব্যাপী সম্প্রচার দর্শক থাকার জন্য বিখ্যাত।
- D. যদি একটি টেনিস ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয়, একই দিনে সম্পন্ন না হয় এবং স্থগিত করা হয়, তাহলে তার উপর বাজি টুর্নামেন্ট শেষ না হওয়া পর্যন্ত, ম্যাচটি সম্পন্ন না হওয়া পর্যন্ত বা খেলোয়াড়দের একজন অস্বীকার না করা পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- ব্যাডমিন্টন একটি খেলা যা 16 শতাব্দী থেকে চলে আসছে। খেলাটি ইনডোরে খেলা হয় এবং এর শীর্ষস্থান তার অলিম্পিক ইভেন্টগুলি থেকে আসে। খেলাটি চীন এবং ভারতের মতো এশিয়ান দেশগুলিতে খুব জনপ্রিয়, এই দেশগুলি বিশ্বের সেরা কিছু খেলোয়াড় তৈরি করে পথপ্রদর্শক।
- এই খেলাগুলির জন্য হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্টে নির্দেশিত হয়, যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়।
- "বিজয়ী" বাজি। যে অ্যাথলেট (দল) টুর্নামেন্টে প্রথম স্থান অর্জন করেন তাকে বিজয়ী হিসাবে বিবেচনা করা হয়। যদি অ্যাথলেট টুর্নামেন্ট শুরু হওয়ার আগে অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করেন, তবে তার উপর বাজির জয়ের প্রতিক্রিয়া "1" (রিটার্ন) বলে ধরে নেওয়া হয়।
- c. কোনও FIDE ম্যাচ, চ্যাম্পিয়নশিপ বা যোগ্যতা অর্জনকারী ইভেন্ট, অথবা FIDE শিরোনাম বা রেটিং টুর্নামেন্টের জন্য বৈধ নয়।
- দাবা বেটিংয়ের জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- 4. টুর্নামেন্ট বিজয়ী
- রাগবি সবচেয়ে শারীরিক খেলাগুলির মধ্যে একটি। আন্তর্জাতিকভাবে খেলার শীর্ষস্থান রাগবি বিশ্বকাপে। অন্যান্য টুর্নামেন্ট যেমন ট্রাই নেশনস (দক্ষিণ আফ্রিকা, নিউজিল্যান্ড এবং অস্ট্রেলিয়া সহ), সিক্স নেশনস (ইংল্যান্ড, আয়ারল্যান্ড, স্কটল্যান্ড, ওয়েলস, ইতালি এবং ফ্রান্স সহ) এবং হেইনেকেন কাপ হল অন্যান্য টুর্নামেন্ট যা সর্বত্র উচ্চ সম্মানিত।
- এশিয়া রাগবি, পূর্বে এশিয়ান রাগবি ফুটবল ইউনিয়ন (ARFU)
- সেভেনস একটি স্ট্যান্ডার্ড রাগবি ইউনিয়ন খেলার মাঠে খেলা হয়। মাঠটি দৈর্ঘ্যে 100 মিটার (330 ফুট) এবং প্রস্থে 70 মিটার (230 ফুট) পর্যন্ত পরিমাপ করা হয়। প্রতিটি গোল লাইনে H-আকৃতির গোল পোস্ট থাকে। গোল পোস্টগুলি গোল লাইনে থাকে। এটি আমেরিকান ফুটবলের বিপরীত যেখানে পোস্টগুলি গোল লাইনের পিছনে থাকে।
- রাগবি ইউনিয়নের সাথে তুলনা

- রাগবি লীগ এবং রাগবি ইউনিয়ন অনেক মিল এবং একটি সাধারণ উত্স সহ স্বতন্ত্র খেলা। উভয়েরই একই মৌলিক নিয়ম রয়েছে, 80 মিনিটের জন্য খেলা হয় এবং একটি ডিম্বাকৃতি বল এবং H-আকৃতির গোলপোস্ট বৈশিষ্ট্যযুক্ত। উভয়েরই নিয়ম রয়েছে যে বলটি সামনের দিকে পাস করা যায় না, এবং এটি সামনের দিকে ফেলে দিলে স্ক্রাম হয়। উভয়ই কেন্দ্রীয় স্কোরিং পদ্ধতি হিসাবে ট্রাই এবং অতিরিক্ত স্কোরিং পদ্ধতি হিসাবে কনভার্সন কিক, পেনাল্টি গোল এবং ড্রপ গোল ব্যবহার করে। তবে, প্রতিটি পদ্ধতি কত পয়েন্টের যোগ্য তা নিয়ে পার্থক্য রয়েছে।
- d. রাগবি বেটিংয়ের জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়:
- 6. টুর্নামেন্ট বিজয়ী
- যদি যে দলের উপর বাজি ধরা হয়েছিল সেই দল এই টুর্নামেন্টের জন্য যোগ্যতা অর্জন না করে, অযোগ্য ঘোষিত হয় বা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই দলের উপর সমস্ত বাজি হেরে গেছে বলে গণ্য হবে।
- নির্দেশিত দলগুলির অংশগ্রহণে টুর্নামেন্টের এই রাউন্ডের সিরিজের শেষ ম্যাচ শেষ হওয়ার পরেই বাজি গণনা করা হয়।
- আমাদের কোম্পানি নিম্নলিখিত মোটরস্পোর্টে বাজি ধরে: ফর্মুলা 1, র‍্যালি, বাইক, নাসকার, স্পিডওয়ে, DTM, র‍্যালিক্রস, ইন্ডিকার, রেড বুল এয়ার রেস, সুপারকার্স, ফর্মুলা 2, ফর্মুলা ই।
- মোটরসাইকেল রেসিং (মোটো রেসিং এবং মোটরবাইক রেসিংও বলা হয়) মোটরসাইকেল রেসিংয়ের মোটরসাইকেল খেলা। প্রধান জাতের মধ্যে রয়েছে মোটরসাইকেল রোড রেসিং এবং অফ-রোড রেসিং, উভয়ই সার্কিট বা খোলা কোর্সে, এবং ট্র্যাক রেসিং। অন্যান্য শ্রেণীর মধ্যে রয়েছে হিল ক্লাইম্ব, ড্র্যাগ রেসিং এবং ল্যান্ড স্পিড রেকর্ড ট্রায়াল।
- মোটরসাইকেল স্পিডওয়ে, সাধারণত স্পিডওয়ে নামে পরিচিত, একটি মোটরসাইকেল খেলা যেখানে চারজন এবং কখনও কখনও ছয়জন পর্যন্ত রাইডার একটি ডিম্বাকৃতি সার্কিটের চারটি ঘড়ির কাঁটার বিপরীত দিকে ল্যাপে প্রতিযোগিতা করেন। মোটরসাইকেলগুলি বিশেষ মেশিন যা কেবল একটি গিয়ার ব্যবহার করে এবং কোনও ব্রেক নেই; রেসিং সাধারণত মাটি, হালকাভাবে প্যাক করা শেল বা চূর্ণ পাথর (বেশিরভাগ অস্ট্রেলিয়া এবং নিউজিল্যান্ডে ব্যবহৃত) সমন্বিত একটি সমতল ডিম্বাকৃতি ট্র্যাকে অনুষ্ঠিত হয়। প্রতিযোগীরা এই পৃষ্ঠটি ব্যবহার করে তাদের মেশিনগুলিকে পাশাপাশি স্লাইড করে, পাওয়ারস্লাইডিং বা ব্রডসাইডিং করে বাঁকে প্রবেশ করে। ট্র্যাকের সোজা অংশে মোটরসাইকেলগুলি 70 মাইল প্রতি ঘণ্টা (110 কিমি/ঘণ্টা) পর্যন্ত গতিতে পৌঁছায়।
- যে ড্রাইভাররা প্রতিপক্ষকে ধাক্কা দেয় তারা অন্য গাড়িটি তাদের অবস্থান পুনরুদ্ধার করার জন্য অপেক্ষা করলে শাস্তি এড়ানোর অনেক ভালো সম্ভাবনা রাখে। যদি কোনও প্রতিপক্ষ মেরামতের জন্য পিটে যাওয়ার প্রয়োজন হয় তবে আপনারও তাদের অনুসরণ করে পিট লেনে যাওয়া উচিত এবং রেসে পুনরায় যোগদানের আগে পুরো লেন জুড়ে আপনার লিমিটার সক্রিয় করা উচিত। আপনার ক্রীড়াসুলভ অঙ্গভঙ্গি বিবেচনায় নেওয়া হতে পারে এবং শাস্তি প্রয়োগের প্রয়োজন নাও হতে পারে। বিপরীতটি করলে অবশ্যই রেস-পরবর্তী শাস্তির সম্মুখীন হতে হবে।
- c. সমস্ত যোগ্যতা অর্জনকারী বাজির বিজয়ী সেই টুর্নামেন্টের জন্য সংশ্লিষ্ট নিয়ন্ত্রক ফেডারেশন দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল যোগ্যতা অর্জনের সময় দ্বারা নির্ধারিত হবে।
- e. মোটরস্পোর্টের উপর নিম্নলিখিত ধরনের বাজি গ্রহণ করা হয়:
- ড্রাইভারদের অবশ্যই বৈদ্যুতিক সুরক্ষা, সম্পূর্ণ বৈদ্যুতিক ফর্মুলা ই গাড়ির নির্দিষ্ট বৈশিষ্ট্য এবং সিরিজের প্রযুক্তিগত ও ক্রীড়াগত দিক উভয়ই পর্যালোচনা করে একটি নির্দিষ্ট FIA প্রশিক্ষণ সেশন পরিচালনা করতে হবে।
- ফর্মুলা ওয়ান - একটি রেসিং খেলা

- কোম্পানি নিম্নলিখিত শীতকালীন খেলায় প্রতিক্রিয়া প্রদান করে: আলপাইন স্কিইং, বায়াথলন, ববস্লেই, ক্রস কান্ট্রি, ফিগার স্কেটিং, ফ্রিস্টাইল স্কিইং, লুজ, নর্ডিক কম্বাইন্ড, স্পিড স্কেটিং, শর্ট ট্র্যাক, স্কেলেটন, স্কি জাম্পিং, স্নোবোর্ড।
- রেস পয়েন্ট বিজয়ীর সময় এবং পৃথক রেসারের সময় তুলনা করে নির্ধারিত হয়। পয়েন্টের সূত্রটি তুলনা করে এবং বিজয়ীর সময়ের সাথে রেসারের সময়ের অনুপাত অনুযায়ী প্রতিটি শাখায় পয়েন্ট তৈরি করে।
- বায়াথলন একটি খুব জনপ্রিয় শীতকালীন খেলা যা ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং এবং রাইফেল শ্যুটিংকে একত্রিত করে। এর উত্স নরওয়েজিয়ান সৈন্যদের জন্য একটি অনুশীলনে। প্রথম পরিচিত প্রতিযোগিতা 1767 সালে অনুষ্ঠিত হয় যখন সীমান্ত টহল সংস্থাগুলি একে অপরের বিরুদ্ধে প্রতিযোগিতা করেছিল। ধীরে ধীরে এই খেলাটি সামরিক চাকরিজীবী পুরুষ/মহিলাদের জন্য একটি বিকল্প প্রশিক্ষণ হিসাবে নর্ডিক দেশগুলিতে আরও সাধারণ হয়ে ওঠে।
- পুরুষদের জন্য 20 কিমি ব্যক্তিগত দৌড় এবং মহিলাদের জন্য 15 কিমি হল সবচেয়ে পুরানো বায়াথলন ইভেন্ট। বায়াথলিট যে কোনও শ্যুটিং লেনে চারবার শুট করে, প্রোন, স্ট্যান্ডিং, প্রোন, স্ট্যান্ডিং ক্রমে মোট 20 লক্ষ্যের জন্য। প্রতিটি মিস করা লক্ষ্যের জন্য ক্রীড়াবিদদের সাধারণত এক মিনিটের নির্দিষ্ট শাস্তি দেওয়া হয়। এটি বায়াথলিটের স্কিইং সময়ের সাথে যোগ করা হয়। প্রতিযোগীদের সূচনা সাধারণত ত্রিশ সেকেন্ড দ্বারা স্তব্ধ করা হয়।
- অবশ্যই, এই ইভেন্টটির জন্য অন্যান্য শীতকালীন খেলাগুলির তুলনায় আরও কয়েকটি সরঞ্জাম প্রয়োজন। বায়াথলিটদের দক্ষতার সাথে ব্যবহার করতে হবে:
- ববস্লেডিং, যাকে ববস্লেইংও বলা হয়, একটি চার-রানার স্লেডে বরফে ঢাকা প্রাকৃতিক বা কৃত্রিম ঢালের নিচে দ্রুত স্লাইডিংয়ের খেলা, যাকে ববস্লেড, ববস্লেই বা বব বলা হয়, যা দুই বা চারজন ব্যক্তিকে বহন করে।
- যখন ববস্লেইং শুরু হয়েছিল, অংশগ্রহণকারীরা কাঠের স্লেড ব্যবহার করে ট্র্যাকের নিচে স্লাইড করত, যদিও খেলাটি আরও বিস্তৃত মনোযোগ এবং স্বীকৃতি অর্জনের সাথে সাথে এগুলি শেষ পর্যন্ত ইস্পাত-ভিত্তিক যানবাহন দ্বারা প্রতিস্থাপিত হয়েছিল। অলিম্পিকে ববস্লেইতে এখন পুরুষ এবং মহিলা উভয়ের জন্য ইভেন্ট সহ দুই-পুরুষ এবং চার-পুরুষ টুর্নামেন্ট উভয়ই অনুষ্ঠিত হয়।
- প্রত্যাশিতভাবে, সুইজারল্যান্ড অলিম্পিক ববস্লেডিংয়ে সবচেয়ে সফল দেশগুলির মধ্যে একটি, জার্মানি এবং USA-ও এই খেলায় বিভিন্ন ধরনের পদক জিতে নিচ্ছে।
- ববস্লেইং একটি রেসিং খেলা – এবং রেসের শেষে ফিনিশ লাইনে পৌঁছানো প্রথম দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়। ইভেন্টের ধরণের উপর নির্ভর করে ববস্লেই যানবাহনে দুই বা চারজন অ্যাথলেট থাকবেন, এবং দলগুলির ক্রুরা ট্র্যাকের নিচে তাদের চলাচল শুরু করার জন্য স্থির সূচনা থেকে যানবাহনগুলিকে ধাক্কা দেয়।
- ক্রু: যেহেতু ববস্লেইং মাধ্যাকর্ষণ দ্বারা পরিচালিত একটি খেলা, প্রতিটি দলকে ক্রু সদস্যদের দ্বারা ক্রিয়ায় ধাক্কা দিতে হবে – যারা আক্ষরিকভাবে ববস্লেই যানবাহনের পিছনে গিয়ে গতিশীলতা শুরু করার জন্য যানবাহনটিকে ট্র্যাকে ঠেলে দেয়। একটি ববস্লেই দলের প্রতিটি ব্যক্তির একটি নির্দিষ্ট ভূমিকা থাকে, তা তিনি পাইলট, ব্রেকম্যান বা পুশারই হোন না কেন।
- ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য অফিসিয়াল স্পেশাল অলিম্পিক্স স্পোর্টস রুলস সমস্ত স্পেশাল অলিম্পিক্স প্রতিযোগিতা নিয়ন্ত্রণ করবে। একটি আন্তর্জাতিক ক্রীড়া কর্মসূচি হিসাবে, স্পেশাল অলিম্পিক্স এই নিয়মগুলি তৈরি করেছে ফেডারেশন ইন্টারন্যাশনাল ডি স্কি (FIS) ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের নিয়মের উপর ভিত্তি করে যা FIS-এ পাওয়া যায় বা ন্যাশনাল গভর্নিং বডি (NGB) নিয়ম প্রয়োগ করা হবে যদি না সেগুলি ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য অফিসিয়াল স্পেশাল অলিম্পিক্স স্পোর্টস রুলস বা অনুচ্ছেদ।-এর সাথে বিরোধপূর্ণ হয়। এই ধরনের ক্ষেত্রে, ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য অফিসিয়াল স্পেশাল অলিম্পিক্স স্পোর্টস রুলস প্রযোজ্য হবে।
- 6.2 জুরি এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়ম কমিটি
- 6.2.1 জুরি বা ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়ম কমিটির গঠন সম্পর্কে অনুচ্ছেদ। SECTION G দেখুন।

- 7. UNIFIED SPORTS®
- 7.1.1 একটি রিলে দল দুজন স্পেশাল অলিম্পিক অ্যাথলেট এবং দুজন ইউনিফাইড স্পোর্টস পার্টনার নিয়ে গঠিত।
- 7.1.2 ক্রস কান্ট্রি স্কিইং-এ ইউনিফাইড স্পোর্টস প্রশিক্ষণ ও প্রতিযোগিতার জন্য অনুরূপ বয়স ও সামর্থ্যের স্পেশাল অলিম্পিক অ্যাথলেট এবং ইউনিফাইড স্পোর্টস পার্টনার নির্বাচন করা পছন্দনীয়। বয়স ও সামর্থ্য মিলানো প্রশিক্ষণ ও প্রতিযোগিতার অভিজ্ঞতার গুণমান বাড়াবে।
- ফিগার স্কেটিং হল এমন একটি খেলা যেখানে একক অ্যাথলেট বা অ্যাথলেটদের দল বরফের উপর শৈল্পিক পরিবেশনা করে। পুরুষ ও মহিলা উভয়েই তাদের নিজস্ব একক ইভেন্টে অংশগ্রহণ করে, যেখানে পেয়ার স্কেটিং ইভেন্ট এবং আইস ড্যান্সিং ইভেন্ট উভয় লিঙ্গের জন্য উন্মুক্ত (সাধারণত একজন পুরুষ এবং একজন মহিলা)।
- যেকোনো শীতকালীন ক্রীড়া প্রতিযোগিতার অন্যতম প্রধান আকর্ষণ, হাফপাইপ একটি শৈলীগত ইভেন্ট যেখানে অ্যাথলেটেরা বরফে খোদাই করা 'হাফ-পাইপ'-এর মধ্য দিয়ে দৌড়ে শীর্ষ থেকে উড়ে গিয়ে লাফ ও মোড় সম্পাদন করে।
- লুজ একটি শীতকালীন খেলা যাতে খাড়া ঢাল ও উত্থান দিয়ে নির্মিত কৃত্রিম ট্র্যাকের নিচে স্লেড চালানো হয়। অংশগ্রহণকারী অ্যাথলেটেরা স্লেড চালানোর সময় নিজেদের "সুপাইন" অবস্থানে রাখে (পিঠের উপর শুয়ে মুখ উপরের দিকে এবং পা নিচের দিকে রেখে)
- স্কেলিটন এবং ববস্লেই-এর মতো লুজ খেলার উৎপত্তি সুইজারল্যান্ডের সেন্ট মরিটজ-এর স্বাস্থ্য-স্পা শহরে 19 শতাব্দীর মাঝামাঝি থেকে শেষের দিকে, হোটেল উদ্যোক্তা ক্যাসপার বাড্রাটের প্রচেষ্টার মাধ্যমে। বাড্রাট শীতকালীন রিসোর্টিং-এর ধারণা, সেইসাথে খাবার, পানীয় এবং কার্যকলাপসহ কক্ষ বিক্রি করতে সফল হন। তাঁর আরও দুঃসাহসী ইংরেজ অতিথিরা বিনোদনের জন্য ডেলিভারি বয়দের স্লেড অভিযোজিত করতে শুরু করেন, যা গ্রামের গলি ও অলিগলিতে দ্রুত নিচে নামার সময় পথচারীদের সাথে সংঘর্ষের দিকে পরিচালিত করে।
- গেওর্গ হ্যাকল, ইয়ান বেহরেন্ডট এবং স্টেফান ক্রাউসে জার্মানির শীর্ষ লুজ অ্যাথলেটদের মধ্যে তিনজন, তবে আজ পর্যন্ত এই খেলায় সবচেয়ে সফল ব্যক্তি ইতালির আরমিন জোগেলার, যিনি সামগ্রিকভাবে 2টি স্বর্ণ, 1টি রৌপ্য এবং 3টি ব্রোঞ্জ পদক জিতেছেন।
- এই খেলার উদ্দেশ্য হল যত দ্রুত সম্ভব ট্র্যাকের শেষ প্রান্তে পৌঁছানো।
- লুজ-এ স্কোরিং গণনা করা হয় একটি অ্যাথলেট বা দল পূর্বনির্ধারিত সংখ্যক "রান" সম্পূর্ণ করতে যে মোট সময় নেয় তা গণনা করে (একটি "রান" মানে শুরু থেকে শেষ পর্যন্ত ট্র্যাক সম্পূর্ণ করা)। সমস্ত দৌড় এক হাজারতম সেকেন্ড পর্যন্ত সময় মাপা হয়। এটি লুজ-কে বিশ্বের সবচেয়ে নির্ভুলভাবে সময় মাপা ক্রীড়াগুলির মধ্যে একটি করে তোলে।
- একক প্রতিযোগিতায়, সমস্ত প্রতিদ্বন্দ্বী অ্যাথলেটকে ট্র্যাকের নিচে চারটি পৃথক রান নেওয়ার অনুমতি দেওয়া হয়। দ্বৈত প্রতিযোগিতায়, দুইজনের দল লুজ ট্র্যাকের নিচে দুটি রান নেয়।
- এগুলি আরও কয়েকটি বয়স শ্রেণীতে বিভক্ত - একাধিক যুব ও জুনিয়র শ্রেণী যা 7–20 বয়সের পরিসর এবং সাধারণ শ্রেণী (বয়স 21 এবং তার বেশি) কভার করে। বয়স্ক প্রতিযোগীরা মাস্টার্স (বয়স 30–50), এবং সিনিয়র মাস্টার্স (বয়স 51+) শ্রেণীতে খেলাটি উপভোগ করতে পারেন। একটি দলগত রিলে প্রতিযোগিতায়, একজন পুরুষ, একজন মহিলা এবং একটি দ্বৈত জুটি একটি দল গঠন করে। রানের নিচের প্রান্তে একটি টাচপ্যাড স্পর্শ করা হয় একজন প্রতিযোগীর দ্বারা, যা রানের উপরের প্রান্তে একজন সতীর্থকে শুরু করার সংকেত দেয়।
- নর্ডিক কম্বাইন্ড একটি খেলা যা স্কি জাম্পিং এবং ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং অন্তর্ভুক্ত করে। বর্তমানে নর্ডিক কম্বাইন্ড শীতকালীন অলিম্পিকে খেলা হয় এবং এই খেলাটি জনপ্রিয় করতে, FIS নর্ডিক কম্বাইন্ড বিশ্বকাপ খেলা হয়। নর্ডিক কম্বাইন্ড নিয়ন্ত্রণের সর্বোচ্চ কর্তৃপক্ষ হল ইন্টারন্যাশনাল স্কি ফেডারেশন। এটি কোনো মহিলাদের প্রতিযোগিতার অনুমোদন দেয়নি। নর্ডিক কম্বাইন্ড মূলত স্ক্যান্ডিনেভিয়ান দেশগুলির আধিপত্যে রয়েছে। এই

খেলাটি নরওয়েজিয়ানরা আবিষ্কার করেছিলেন এবং অনেক মহান অ্যাথলেট প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য নরওয়েতে আসেন।

- নর্ডিক কম্বাইন্ড খেলায় স্কি জাম্পিং এবং ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং অন্তর্ভুক্ত। মূলত, স্কি কৌশলটি স্কিতে বরফের উপর ভ্রমণের জন্য আবিষ্কৃত হয়েছিল। এটি বিশ্বাস করা হয় যে স্কিইং 600 খ্রিস্টপূর্বের প্রথম দিকেই আবিষ্কৃত ও অনুশীলিত হয়েছিল। নর্ডিক কম্বাইন্ডের অংশ স্কি জাম্পিংয়ের সূচনা নরওয়েতে 1808 সালে শুরু হয়, যখন ওলে রাই 9.5 মিটার উচ্চতা অতিক্রম করেছিলেন।
- নর্ডিক কম্বাইন্ডে ফিরে আসি, প্রথম বড় প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হয় 1892 সালে OSLO-এ। 1924 শীতকালীন অলিম্পিকে অন্তর্ভুক্ত হওয়ার পর এই খেলাটি বিশিষ্ট হয়ে ওঠে। প্রাথমিকভাবে, ক্রস-কান্ট্রি দৌড় প্রথমে অনুষ্ঠিত হত এবং পরের দিন স্কি জাম্পিং হত। কিন্তু 1950 সালের পর শৈলী উল্টে যায় এবং স্কি জাম্পিং প্রথমে অনুষ্ঠিত হয়।
- নর্ডিক কম্বাইন্ড বিশ্বব্যাপী অনেক জনপ্রিয়তা অর্জন করেছে। 1924 সালে আধুনিক অলিম্পিকে এর প্রবর্তনের পর থেকে, বিভিন্ন জাতির মধ্যে এই খেলার জনপ্রিয়তা ব্যাপকভাবে বৃদ্ধি পেয়েছে। অনেক এশীয় ও অ-এশীয় দেশ সক্রিয়ভাবে এই খেলায় অংশগ্রহণ করে। কিছু প্রধান প্রভাবশালী এশীয় দেশ হল কাজাখস্তান, কোরিয়া, জাপান। কিন্তু ইউরোপীয়রা মূলত স্ক্যান্ডিনেভিয়ান দেশগুলি এই খেলায় প্রভাবশালী। তালিকায় পোল্যান্ড, ইতালি, নরওয়ে, অস্ট্রিয়া, জার্মানি অন্তর্ভুক্ত।
- নর্ডিক কম্বাইন্ড খেলায় স্কোরিং ব্যবস্থা সহজতর করতে এবং এটি ভক্তদের জন্য বন্ধুত্বপূর্ণ করতে, ক্যালগারিতে অনুষ্ঠিত 1988 শীতকালীন ক্রীড়ায় নতুন স্কোরিং পদ্ধতি চালু করা হয়। এটি দর্শকদের জন্য খেলাটিকে বন্ধুত্বপূর্ণ করে তোলে কারণ ভক্তদের চূড়ান্ত ফলাফলের জন্য অপেক্ষা করতে হয় না।
- এটি বাধ্যতামূলক যে স্যুটের সমস্ত অংশ একই ধরনের উপাদান দিয়ে তৈরি হতে হবে। তাদের কিছু অংশে বায়ু প্রবেশযোগ্যতা থাকা উচিত। যেহেতু খেলাটি বরফের ট্র্যাকে খেলা হয়, তাই স্যুটের পুরুত্ব বেশি হওয়া ভাল। খেলার সময় নমনীয়তার জন্য, স্যুটের আকার অ্যাথলেটের জন্য উপযুক্ত হওয়া উচিত যখন সে সোজা অবস্থানে থাকে।
- স্পিড স্কেটিং একটি শীতকালীন খেলা যেখানে ক্রীড়াবিদরা বরফের সার্কিটে একে অপরের বিরুদ্ধে প্রতিযোগিতা করে, স্কেট ব্যবহার করে ট্র্যাকের চারপাশে চলাচল করে। স্পিড স্কেটিংয়ের তিনটি প্রধান রূপ রয়েছে – লং ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং, শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং এবং ম্যারাথন স্পিড স্কেটিং। অলিম্পিকে, "স্পিড স্কেটিং" শব্দটি লং ট্র্যাক বিভাগ বর্ণনা করতে ব্যবহৃত হয়, যেখানে শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিংকে সংক্ষেপে "শর্ট ট্র্যাক" বলা হয়।
- স্পিড স্কেটিং একটি রেসিং খেলা, তাই প্রাথমিক লক্ষ্য হলো প্রতিটি সার্কিট যত দ্রুত সম্ভব সম্পূর্ণ করা। ক্রীড়াবিদরা একবারে দুটি করে রেসে প্রতিযোগিতা করে, প্রত্যেকের জন্য একটি লেন সংরক্ষিত থাকে। রেসের সময়, ক্রীড়াবিদরা একটি নির্দিষ্ট বিন্দুতে পৌঁছায় যেখানে তারা লেন পরিবর্তন করে যাতে তারা সামগ্রিকভাবে একে অপরের সমান দূরত্ব অতিক্রম করে। যদি একটি রেস হাড্ডাহাড্ডি হয় এবং উভয় প্রতিযোগী একটি কোণে মিলিত হয়, ভেতরের লেনে থাকা ক্রীড়াবিদকে বাইরের প্রতিদ্বন্দ্বীকে পথ ছেড়ে দিতে হবে। যে ক্রীড়াবিদ প্রথমে ফিনিশ লাইনে পৌঁছায় তাকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।
- স্পিড স্কেটিং রেসের বিজয়ী হল সেই ক্রীড়াবিদ যে প্রথমে ফিনিশ লাইনে পৌঁছায়। অন্যান্য রেসিং খেলার মতো স্পিড স্কেটিংয়ে প্রায়ই কোনো হিট বা ফাইনাল থাকে না।
- শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং একটি শীতকালীন খেলা এবং বরফ স্পিড স্কেটিংয়ের একটি রূপ। প্রতিযোগিতায়, একাধিক স্কেটার (সাধারণত চার থেকে ছয়জনের মধ্যে) 111.112 মিটার (364.54 ফুট) দৈর্ঘ্যের একটি ডিম্বাকৃতি বরফ ট্র্যাকে স্কেট করে। রিঙ্কটি নিজেই 60 মিটার (200 ফুট) লম্বা এবং 30 মিটার (98 ফুট) চওড়া, যা একটি অলিম্পিক-আকারের ফিগার স্কেটিং রিঙ্ক এবং একটি আন্তর্জাতিক-আকারের আইস হকি রিঙ্কের সমান আকারের। শর্ট ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং লং ট্র্যাক স্পিড স্কেটিং এবং ইনলাইন স্পিড স্কেটিংয়ের অনুরূপ খেলা।

- অক্রীড়াসুলভ আচরণ: একজন ক্রীড়াবিদ বা রোল মডেলের অযোগ্য পদ্ধতিতে কাজ করা। এর মধ্যে প্রতিযোগীকে গালি দেওয়া, পা ছোড়া, অন্য স্কেটার বা কর্মকর্তাদের আঘাত করা ইত্যাদি অন্তর্ভুক্ত।
- স্কেলেটন একটি শীতকালীন স্লাইডিং খেলা যেখানে একজন ব্যক্তি উপুড় হয়ে (প্রোন) একটি ছোট স্লেডে চড়ে হিমায়িত ট্র্যাকের নিচে যায়, এই সময়ে আরোহী 5 জি পর্যন্ত শক্তি অনুভব করে এবং 130 কিমি/ঘণ্টার বেশি গতি অর্জন করে। স্লেডের হাড়ময় চেহারা থেকে খেলাটির নামকরণ করা হয়েছে। এটি 2002 শীতকালীন অলিম্পিকের জন্য অলিম্পিক কর্মসূচিতে যুক্ত করা হয়েছিল; পূর্বে, এটি শুধুমাত্র 1928 সালে এবং 1948 সালেও সুইজারল্যান্ডের সেন্ট মরিটজে অলিম্পিক কর্মসূচিতে ছিল।
- ববস্লেই এবং লুজের মতো অন্যান্য স্লাইডিং খেলার বিপরীতে, স্কেলেটনে সর্বদা একক আরোহী থাকে। ববস্লেইয়ের মতো, কিন্তু লুজের বিপরীতে, রেসটি কোর্সের শীর্ষে অবস্থিত ওপেনিং গেট থেকে দৌড়ে শুরু হয়। স্কেলেটন স্লেড লুজ স্লেডের চেয়ে পাতলা এবং ভারী, এবং স্কেলেটন আরোহীকে স্লেডের আরও সুনির্দিষ্ট নিয়ন্ত্রণ দেয়। স্কেলেটন তিনটি স্লাইডিং খেলার মধ্যে সবচেয়ে ধীরগতির, কারণ স্কেলেটনের উপুড় হয়ে, মাথা আগে করে Riding অবস্থান লুজের মুখ উপরে, পা আগে করে Riding অবস্থানের চেয়ে কম অ্যারোডাইনামিক।
- "19 শতাব্দীর শেষে আলপাইন দেশগুলিতে ব্যবহৃত 'টোবোগান' পরিবহনের জন্য ব্যবহৃত কানাডিয়ান/ভারতীয় স্লেড দ্বারা অনুপ্রাণিত হয়েছিল"। ক্রীড়াবিদদের বিভিন্ন সংযোজন এবং পুনরায় ডিজাইন করার প্রচেষ্টা আজ ব্যবহৃত স্কেলেটন স্লেডের দিকে পরিচালিত করেছে। 1892 সালে, এল. পি. চাইল্ড "আমেরিকা" নামে একটি নতুন ধাতব স্লেড প্রবর্তন করেন যা একটি খেলা হিসেবে স্কেলেটনে বিপ্লব ঘটায়। স্ট্রিপড-ডাউন ডিজাইন একটি ধাতব রানার সহ একটি কমপ্যাক্ট স্লেড সরবরাহ করেছিল, এবং ডিজাইনটি দ্রুত জনপ্রিয় হয়েছিল। 1902 সালে, আর্ডেন বট একটি স্লাইডিং সিট যোগ করেন যা ক্রীড়াবিদদের তাদের ওজন সামনে এবং পিছনে স্থানান্তর করতে সহায়তা করে, একটি বৈশিষ্ট্য যা আধুনিক স্লেডে আর অন্তর্ভুক্ত নেই।
- কন্টিনেন্টাল কাপ - দুটি কন্টিনেন্টাল কাপ সিরিজ হলো ইউরোপ কাপ এবং নর্থ আমেরিকান কাপ। উভয়ই সমস্ত অংশগ্রহণকারী দেশের ক্রীড়াবিদদের জন্য উন্মুক্ত, তবে কিছু বিধিনিষেধ সহ: সম্মিলিত র‍্যাঙ্কিংয়ে শীর্ষ 15 ক্রীড়াবিদদের কন্টিনেন্টাল কাপে রেস করার অনুমতি নেই, এবং ক্রীড়াবিদদের রেস করার অনুমতি নেই যদি না তাদের দল ওয়ার্ল্ড কাপে তাদের নির্ধারিত সমস্ত কোটা স্পোর্ট পূরণ না করে।
- স্কি জাম্পিং সবচেয়ে বিখ্যাত এবং প্রশংসিত শীতকালীন খেলাগুলির মধ্যে একটি যেখানে প্রতিযোগীরা একটি বড় র‍্যাম্প থেকে লাফ দেওয়ার চেষ্টা করে এবং সফলভাবে অবতরণ করে সর্বোচ্চ পয়েন্ট স্কোর করে। 1924 সালে পুরুষদের জন্য এবং 2014 সাল থেকে মহিলাদের জন্য শুরু হওয়া শীতকালীন অলিম্পিকের অংশ হিসাবে, এটি শীতকালীন অলিম্পিকের কিছু সবচেয়ে নাটকীয় মুহূর্ত সরবরাহ করেছে। স্কি জাম্পিং আসলে নর্ডিক স্কিইংয়ের একটি রূপ যদিও স্কিইংয়ের অন্যান্য বেশিরভাগ রূপের বিপরীতে এটি পিস্টে নয়, বরং ইন-রান নামে পরিচিত একটি বিশেষভাবে নির্মিত র‍্যাম্পে করা হয়।
- ভৌগোলিক অবস্থানগুলি এই খেলায় নেতৃস্থানীয়দের যেমন নরওয়ে, ফিনল্যান্ড এবং অস্ট্রিয়াকে গুরুতরভাবে প্রভাবিত করেছে, যারা এখন পর্যন্ত সবচেয়ে সফল স্কি জাম্পিং দেশ।
- স্কি জাম্পিং একটি ব্যক্তিগত ইভেন্ট খেলা এবং যেটিতে তুলনামূলকভাবে কম সরঞ্জাম রয়েছে।
- হেলমেট: এই খেলার সম্ভাব্য বিপদগুলির কারণে স্কি জাম্পিং প্রতিযোগিতায় হেলমেট বাধ্যতামূলক।
- সঠিক সরঞ্জাম আঘাত প্রতিরোধ করতে সহায়তা করতে পারে। যারা এই খেলা অনুসরণ করেন তাদের অবশ্যই:
- যেহেতু স্নোবোর্ডিং একটি শীতকালীন খেলা হিসাবে প্রতিষ্ঠিত হয়েছিল, এটি বিভিন্ন শৈলী বিকাশ করেছে, প্রত্যেকের নিজস্ব বিশেষ সরঞ্জাম এবং কৌশল রয়েছে। আজকাল সর্বাধিক দেখা শৈলীগুলি হল: ফ্রিরাইড, ফ্রিস্টাইল, এবং ফ্রিকার্ভ/রেস।
- আলপাইন স্নোবোর্ডিং স্নোবোর্ডিং খেলার মধ্যে একটি শাখা। এটি গ্রুমড পিস্টে অনুশীলন করা হয়। এটি 1998 সাল থেকে একটি অলিম্পিক ইভেন্ট।

- স্নোবোর্ডিং 1998 শীতকালীন অলিম্পিক থেকে একটি শীতকালীন অলিম্পিক খেলা। বছর ধরে ইভেন্টগুলি পরিবর্তিত হচ্ছিল। 2018 শীতকালীন অলিম্পিকের সময়, স্নোবোর্ডিং ইভেন্টগুলি ছিল বিগ এয়ার, হাফপাইপ, প্যারালাল জায়ান্ট স্লালম, স্লোপস্টাইল এবং স্নোবোর্ড ক্রস।
- চ. শীতকালীন খেলায় বাজি ধরার জন্য নিম্নলিখিত পজিশনগুলি দেওয়া হয়:
- 6. টুর্নামেন্টের বিজয়ীর উপর বাজি।
- টুর্নামেন্ট শুরুর আগে যদি খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে জেতার বাজির সম্ভাবনা "1" ধরে নেওয়া হয়।
- এটি একক যুদ্ধ, প্রদর্শনী ও ধর্মীয় আচার-অনুষ্ঠানের উপাদানকে একত্রিত করে। এ ধরনের দার্শনিক আচার, যুদ্ধের আগে অভিবাদন হিসেবে অন্য কোনো খেলাধুলায় নেই। প্রতিপক্ষরা একে অপরকে অভিবাদন জানায়, ইঙ্গিতে জানায় যে তারা উদ্দেশ্য নিয়ে এসেছে, অস্ত্র ছাড়া, এবং সৎ লড়াইয়ে নিজেদের শ্রেষ্ঠত্ব প্রমাণ করতে প্রস্তুত। জাপানি সুমো কুস্তির প্রধান উপাদান হলো আত্মা, কৌশল, দেহ। সুমোতোরির একটি প্রধান নীতি হলো: জয়ী হয়ে, অজ্ঞতা নয়; হেরে গিয়ে, পড়ে যেও না!
- সুমো প্রতিযোগিতা একটি বর্গাকার ক্রীড়া রিংয়ে অনুষ্ঠিত হয় যার প্রতি পাশে 7,27 মিটার, যাকে দোহিও বলা হয়।
- গ. নিম্নলিখিত বাজি ধরার অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়েছে:
- 3. টুর্নামেন্ট বিজয়ী।
- অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা আলটিমেট পেনাল্টি লীগের নিয়মাবলী
- আলটিমেট পেনাল্টি লীগ হলো প্লেস্টেশন 5 প্ল্যাটফর্মে EA SPORTS FC 26 ক্রীড়া সিমুলেটরে একটি প্রতিযোগিতা।
- একটি ম্যাচ হলো EA SPORTS FC 26-এ পেনাল্টি কিকের একটি সিরিজ।
- প্রতিটি খেলা হওয়া ম্যাচের জন্য, একজন অংশগ্রহণকারীকে ম্যাচের ফলাফল এবং গতিপ্রকৃতির উপর নির্ভর করে নির্ধারিত একটি গণনাকৃত সংখ্যক টুর্নামেন্ট পয়েন্ট প্রদান করা হয়।
- টুর্নামেন্ট পয়েন্ট গণনার পদ্ধতি এবং সূত্র আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয় এবং প্রতিযোগিতার সমস্ত অংশগ্রহণকারীদের জন্য সমানভাবে প্রযোজ্য।
- আমেরিকান ফুটবলের উদ্দেশ্য হলো নির্ধারিত সময়ের মধ্যে প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি পয়েন্ট স্কোর করা। এজন্য তাদেরকে খেলার পর্যায়ক্রমে বলটি মাঠের নিচের দিকে সরাতে হবে এবং শেষ পর্যন্ত টাচডাউনের জন্য বলটি ‘এন্ড জোনে’ নিয়ে যেতে হবে। এটি হয় সহখেলোয়াড়ের কাছে বল নিক্ষেপ করে অথবা বল নিয়ে দৌড়িয়ে অর্জন করা যায়।
- একটি আমেরিকান ফুটবল মাঠ সাধারণত প্রায় 100 গজ লম্বা এবং 160 গজ চওড়া হয়। প্রতিটি দলকে এন্ড জোনে পৌঁছানোর আগে কতদূর যেতে হবে তা নির্দেশ করতে মাঠে 10-গজ অন্তরালে রেখা আঁকা হয়। মাঠের প্রতিটি প্রান্তে এন্ড জোন যোগ করা হয় এবং প্রতিটির দৈর্ঘ্য আনুমানিক 20 গজ। প্রতিটি প্রান্তে পোস্টও থাকে যা দিয়ে কিকার বলটি লাথি মারে।
- আক্রমণকারী দলকে পরপর চারটি খেলার সুযোগ দেওয়া হয়, যাকে ডাউন বলা হয়। যদি আক্রমণকারী দল চার ডাউনে দশ বা তার বেশি গজ অগ্রসর হয়, তাদেরকে নতুন চারটি ডাউনের সেট প্রদান করা হয়। যদি তারা দশ গজ অগ্রসর হতে ব্যর্থ হয়, ফুটবলের দখল প্রতিরক্ষা দলের কাছে হস্তান্তরিত হয়। বেশিরভাগ ক্ষেত্রে, যদি আক্রমণকারী দল তাদের চতুর্থ ডাউনে পৌঁছায়, তারা বলটি অন্য দলের কাছে পান্ট করবে, যা তাদেরকে মাঠের আরও দূর থেকে তাদের ড্রাইভ শুরু করতে বাধ্য করে; যদি তারা ফিল্ড গোলের পরিসরে থাকে, তারা পরিবর্তে ফিল্ড গোল স্কোর করার চেষ্টা করতে পারে। কর্মকর্তাদের একটি দল, চেইন ক্রু, ডাউন এবং দূরত্বের মাপকাঠি

উভয়ই ট্র্যাক রাখে। টেলিভিশনে, দর্শকদের জন্য প্রথম ডাউন লাইন দেখানোর জন্য মাঠে ইলেকট্রনিকভাবে একটি হলুদ রেখা আরোপিত হয়।

- ফুটবলে দুই ধরনের কিক আছে: স্ক্রিমেজ কিক, যা আক্রমণকারী দল স্ক্রিমেজ লাইনের পিছনে বা তার উপর যেকোনো ডাউনে সম্পাদন করতে পারে, এবং ফ্রি কিক। ফ্রি কিক হলো কিকঅফ, যা প্রথম ও তৃতীয় কোয়ার্টার এবং অতিরিক্ত সময় শুরু করে এবং একটি ট্রাই প্রচেষ্টা বা সফল ফিল্ড গোলের পরে আসে; সেফটি কিক একটি সেফটির পরে আসে।
- আমেরিকান ফুটবলের নিয়মাবলী
- আক্রমণকারী ইউনিটের ভূমিকা হলো ফুটবলকে মাঠের নিচের দিকে এগিয়ে নিয়ে যাওয়া যার চূড়ান্ত লক্ষ্য টাচডাউন স্কোর করা।
- তিনটি অবস্থান ফিল্ড গোল এবং PAT (পয়েন্ট-আফটার-টাচডাউন) ইউনিটের জন্য নির্দিষ্ট: প্লেসকিকার (কে বা PK), হোল্ডার (এইচ) এবং লং স্ন্যাপার (LS)। লং স্ন্যাপারের কাজ হলো ফুটবলটি হোল্ডারের কাছে স্ন্যাপ করা, যিনি এটি ধরবেন এবং প্লেসকিকারের জন্য অবস্থান করবেন। কিকঅফে সাধারণত কোনো হোল্ডার থাকে না, কারণ বলটি একটি টি থেকে লাথি মারা হয়; তবে, নির্দিষ্ট পরিস্থিতিতে একজন হোল্ডার ব্যবহার করা যেতে পারে, যেমন যদি বাতাস বলটিকে টি-তে সোজা থাকতে বাধা দেয়। রিসিভিং দলের যে খেলোয়াড় বলটি ধরেন তাকে কিকঅফ রিটার্নার (KR) বলা হয়।
- আমেরিকান ফুটবলে স্কোরিং
- আমেরিকান ফুটবলে, একটি স্যাক ঘটে যখন কোয়ার্টারব্যাক (বা পাসার হিসেবে কাজ করা অন্য আক্রমণকারী খেলোয়াড়) ফরোয়ার্ড পাস নিক্ষেপ করার আগে স্ক্রিমেজ লাইনের পিছনে ট্যাকল হন, যখন কোয়ার্টারব্যাক "পকেটে" স্ক্রিমেজ লাইনের পিছনে ট্যাকল হন এবং তার উদ্দেশ্য অস্পষ্ট থাকে, অথবা যখন একজন পাসার প্রতিরক্ষামূলক চাপের কারণে স্ক্রিমেজ লাইনের পিছনে আউট অফ বাউন্ডসে দৌড়ে যান। এটি প্রায়শই ঘটে যদি প্রতিপক্ষ দলের প্রতিরক্ষামূলক লাইন, লাইনব্যাকার বা প্রতিরক্ষামূলক ব্যাকরা আক্রমণকারী দলের ব্লকিং খেলোয়াড়দের (কোয়ার্টারব্যাকের সুরক্ষা) দ্রুত পেরিয়ে যেতে পাস চাপ (পাস রাশও বলা হয়) প্রয়োগ করতে সক্ষম হয়, অথবা যদি কোয়ার্টারব্যাক বল হ্যান্ডঅফ করার জন্য একজন ব্যাক বা বল ধরার জন্য একজন উপলব্ধ যোগ্য রিসিভার খুঁজে পেতে অক্ষম হন, যা প্রতিরক্ষাকে কোয়ার্টারব্যাককে ট্যাকল করার দীর্ঘ সুযোগ দেয়।
- গ্রিডআইরন ফুটবলে, একটি টার্নওভার ঘটে যখন বলধারী দল লাথি না মেরে বলের দখল হারায়, যা পরে অন্য দল পায়। আমেরিকান ফুটবলে, যে দুটি ঘটনাকে আনুষ্ঠানিকভাবে "টার্নওভার" হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয় সেগুলো হলো ফাম্বল (একজন খেলোয়াড়ের দখলে থাকার পরে লাইভ বলের আকস্মিক হারানো) এবং ইন্টারসেপশন (পাসিং দলের সদস্যের উদ্দেশ্যে করা পাস, কিন্তু প্রতিরক্ষাকারী দলের সদস্য দ্বারা ধৃত)।
- ঘ. আমেরিকান ফুটবলে বাজি ধরার জন্য নিম্নলিখিত অবস্থানগুলি প্রস্তাব করা হয়েছে:
- 7. প্রথমার্ধে বাজি ধরা

- বাজি ধরার খেলোয়াড়দের জন্য আরও বিনোদনের জন্য বুকমেকার কোম্পানিগুলো বিশেষ ধরনের বাজি তৈরি করে। এই ধরনের মার্কেটে সব ধরনের বিভিন্ন বাজি অন্তর্ভুক্ত থাকে, যা বুকমেকিং শিল্পে ক্রীড়া হিসেবে বিবেচিত হয়। এগুলো হলো: নিয়মিত ক্রীড়া, রাজনীতি, TV অনুষ্ঠান ও চলচ্চিত্র ইত্যাদির উপর বিশেষ বাজি।
- রাজনৈতিক বাজি নিম্নলিখিত মার্কেটগুলো অফার করতে পারে যেমন: কোন রাজনীতিবিদ বা রাজনৈতিক দল নির্বাচনে জয়লাভ করবে। বিশ্বজুড়ে সংসদীয় নির্বাচন, রাষ্ট্রপতি নির্বাচন এবং বিভিন্ন রাজনৈতিক ফলাফলের উপর বাজির প্রস্তাব রয়েছে।
- প্রচলিত খেলাধুলাও বিশেষ বাজিতে অন্তর্ভুক্ত। উদাহরণস্বরূপ, খেলোয়াড় BBC স্পোর্টস পার্সোনালিটি ইত্যাদির উপর বাজি ধরতে পারেন।

- যদি গ্রাহকরা সিদ্ধান্ত নেন যে কে অস্কার পাবেন, কে রাষ্ট্রপতি হবেন, কে সেরা পরিচালক হবেন, কে বছরের সেরা খেলোয়াড় হবেন, কোন দল নির্বাচনে জিতবে, মনোনীত প্রার্থী পরবর্তী নির্বাচনে রাষ্ট্রপতির জন্য প্রতিদ্বন্দ্বিতা করবেন কিনা ইত্যাদির উপর বাজি ধরবেন, তাহলে আমাদের কোম্পানি সেরা বাজি অফার করে।

MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো এবং স্পোর্টসবুক

- SPORT
- শীর্ষ ক্রীড়া

মার্কেট

- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধে প্রথম বা দ্বিতীয় দল ম্যাচে জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথম কোয়ার্টারে প্রথম বা দ্বিতীয় দল জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধে প্রথম বা দ্বিতীয় দল ম্যাচে জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে প্রথম বা দ্বিতীয় দল জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের তৃতীয় কোয়ার্টারে প্রথম বা দ্বিতীয় দল জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ের চতুর্থ কোয়ার্টারে প্রথম বা দ্বিতীয় দল জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। এই সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নিয়মিত সময়ে প্রথম বা দ্বিতীয় দল জিতবে এর উপর বাজি ধরা হয়। নিয়মিত সময়ে ড্র হলে, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের দ্বিতীয়ার্ধে (এবং অতিরিক্ত সময়সহ) বিজয়ী। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বাজি ধরার খেলোয়াড়কে একটি বাজিতে দুটি সম্ভাব্য ম্যাচের নিয়মিত সময়ের ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার দ্বিগুণ সুযোগ দেওয়া হয়েছে। (হোম দল জয়ী বা ড্র, হয় প্রথম বা দ্বিতীয় দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী বা ড্র)
- বাজি ধরার খেলোয়াড়কে একটি বাজিতে দুটি সম্ভাব্য ম্যাচের নিয়মিত সময়ের প্রথমার্ধের ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার দ্বিগুণ সুযোগ দেওয়া হয়েছে। (হোম দল জয়ী বা ড্র, হয় প্রথম বা দ্বিতীয় দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে একটি বাজিতে নিয়মিত সময়ের দ্বিতীয়ার্ধের দুটি সম্ভাব্য ম্যাচ ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাবের মাধ্যমে জেতার দ্বিগুণ সুযোগ দেওয়া হয়েছে। (হোম দল জয়ী বা ড্র, হয় একটি বা দ্বিতীয় দল জয়ী, অ্যাওয়ে দল জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম কোয়ার্টারের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় কোয়ার্টারের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)

- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম তৃতীয় কোয়ার্টারের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম চতুর্থ কোয়ার্টারের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম হাফের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম হাফে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় হাফে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম পিরিয়ডের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম পিরিয়ডে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় পিরিয়ডের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় পিরিয়ডে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম তৃতীয় পিরিয়ডের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইম তৃতীয় পিরিয়ডে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- রেগুলার টাইমের পরে যদি ওভারটাইম হয় তাহলে বাজি ধরুন। যদি এক্সট্রা টাইম কমপক্ষে এক মিনিট চলার পর স্থগিত বা বাতিল হয়, তাহলে বাজি জয়ী হয়। যদি কোনো কারণে এক্সট্রা টাইম নির্ধারিত হয় কিন্তু শুরু না হয়, তাহলে কোম্পানি লাইভ বেটিংয়ের জন্য 48 ঘণ্টা এবং প্রি-ম্যাচের জন্য 24 ঘণ্টা অপেক্ষা করে। উল্লিখিত সময়ের পরে যদি এক্সট্রা টাইম খেলা হয়, তাহলে বাজি হেরে যায়।
- প্রথম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- দ্বিতীয় ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- তৃতীয় ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- চতুর্থ ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- পঞ্চম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ষষ্ঠ ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।

- সপ্তম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- অষ্টম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- নবম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- দশম ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- একাদশ ফ্রেমের বিজয়ীর উপর বাজি। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম হাফের ট্রাইয়ের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফে ট্রাইয়ের সংখ্যায় হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে ট্রাইয়ের সংখ্যায় জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে ট্রাইয়ের সংখ্যায় হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফের ফলাফলের উপর বাজি। এই মার্কেট ম্যাচ শুরু হওয়ার পরে উপস্থিত হয় এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফের শেষ পর্যন্ত অডস দেয়। শুধুমাত্র লাইভ বেটিংয়ে কাজ করে। বর্তমানে চলমান ম্যাচের স্কোরের সাথে অডস পরিবর্তিত হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (প্লেয়ার 1 জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় প্লেয়ার জয়ী, প্লেয়ার 2 জয়ী বা ড্র)
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম প্রথম হাফের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমে উভয় টিমকে একটি গোল করতে হবে। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় হাফের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইম দ্বিতীয় হাফে উভয় টিমকে একটি গোল করতে হবে। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের দ্বিতীয় হাফে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হয় হোম টিম জয়ী হবে বা ড্র হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে অ্যাওয়ে টিম জয়ী হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- রেগুলার টাইমে করা গোলের সংখ্যা। বেটিং প্লেয়ারের বাজি জেতার জন্য, করা গোল তাকে/তিনি নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার বেশি হতে হবে।

- রেগুলার টাইমে করা গোলের সংখ্যা। বেটিং প্লেয়ারের বাজি জেতার জন্য, করা গোল তাকে/তিনি নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার কম হতে হবে।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম হাফে উভয় টিমকে একটি গোল করতে হবে। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমের দ্বিতীয় হাফে উভয় টিমকে একটি গোল করতে হবে। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইম চলাকালীন উভয় টিমকে একটি গোল করতে হবে। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র) এবং ম্যাচের রেগুলার টাইমে করা মোট গোলের সংখ্যা। বাজি সব একসাথে একযোগে ধরা হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমে হয় অ্যাওয়ে টিম জয়ী হবে বা ড্র হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে হোম টিম জয়ী হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- রেগুলার টাইমের পরে যদি এক্সট্রা টাইম হয় তাহলে বাজি ধরুন। যদি এক্সট্রা টাইম কমপক্ষে এক মিনিট চলার পর স্থগিত বা বাতিল হয়, তাহলে বাজি জয়ী হয়। যদি কোনো কারণে এক্সট্রা টাইম নির্ধারিত হয় কিন্তু শুরু না হয়, তাহলে কোম্পানি লাইভ বেটিংয়ের জন্য 48 ঘণ্টা এবং প্রি-ম্যাচের জন্য 24 ঘণ্টা অপেক্ষা করে। উল্লিখিত সময়ের পরে যদি এক্সট্রা টাইম খেলা হয়, তাহলে বাজি হেরে যায়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (ফাইটার 1 জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় ফাইটার জয়ী, ফাইটার 2 জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের প্রথম সেটে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় প্লেয়ার জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের নির্দিষ্ট সেটে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় প্লেয়ার জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- মার্কেটে হোম টিম রেগুলার টাইমে জয়ী হলে বা রেগুলার টাইমে করা মোট গোল নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার কম হলে বাজি।
- মার্কেটে হোম টিম রেগুলার টাইমে জয়ী হলে বা রেগুলার টাইমে করা মোট গোল নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার বেশি হলে বাজি।
- মার্কেটে অ্যাওয়ে টিম রেগুলার টাইমে জয়ী হলে বা রেগুলার টাইমে করা মোট গোল নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার বেশি হলে বাজি।
- মার্কেটে অ্যাওয়ে টিম রেগুলার টাইমে জয়ী হলে বা রেগুলার টাইমে করা মোট গোল নির্বাচিত ফ্লোট সংখ্যার কম হলে বাজি।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের প্রথম কোয়ার্টারে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।

- ম্যাচের রেগুলার টাইমের দ্বিতীয় হাফে (ওভারটাইমসহ) হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের দ্বিতীয় কোয়ার্টারে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের তৃতীয় কোয়ার্টারে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের চতুর্থ কোয়ার্টারে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের রেগুলার টাইমের চতুর্থ কোয়ার্টারে (ওভারটাইমসহ) হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচে (ওভারটাইমসহ) হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- রেগুলার টাইমের পরে যদি ওভারটাইম হয় তাহলে বাজি ধরুন। যদি ওভারটাইম কমপক্ষে এক মিনিট চলার পর স্থগিত বা বাতিল হয়, তাহলে বাজি জয়ী হয়। যদি কোনো কারণে এক্সট্রা টাইম নির্ধারিত হয় কিন্তু শুরু না হয়, তাহলে কোম্পানি লাইভ বেটিংয়ের জন্য 48 ঘণ্টা এবং প্রি-ম্যাচের জন্য 24 ঘণ্টা অপেক্ষা করে। উল্লিখিত সময়ের পরে যদি এক্সট্রা টাইম খেলা হয়, তাহলে বাজি হেরে যায়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের রেগুলার টাইম নির্দিষ্ট সময়ের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের ওভারটাইমে হয় প্রথম বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। রেগুলার টাইমে ড্র হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- বেটিং প্লেয়ারকে এক বেটে ম্যাচের ওভারটাইমের দুটি সম্ভাব্য ফলাফল একত্রিত করার প্রস্তাব দিয়ে জেতার ডাবল চান্স দেওয়া হয়েছে। (হোম টিম জয়ী বা ড্র, হয় এক নম্বর বা দ্বিতীয় টিম জয়ী, অ্যাওয়ে টিম জয়ী বা ড্র)
- ম্যাচের ওভারটাইমে হয় ড্র হবে বা দ্বিতীয় টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। ওভারটাইমে হোম টিম জয়ী হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।
- ম্যাচের ওভারটাইমে হয় ড্র হবে বা প্রথম টিম জয়ী হবে এই বিষয়ে বাজি ধরা হয়। ওভারটাইমে অ্যাওয়ে টিম জয়ী হলে বাজি ফেরত দেওয়া হয়।

ORIGINALS

- FootballX
- 8BIT FOOTBALL TWINKO

MyStake - প্রমোশন

- MyStake টুর্নামেন্ট হোস্ট করে
- → এখনই টুর্নামেন্ট দেখুন
- স্পোর্টস বেটিং: শুধুমাত্র ন্যূনতম 2টি সিলেকশন সহ অ্যাকুমুলেটর (প্রতিটি 1.4+ অডস সহ)।
- $1 স্পোর্ট বেট = 0.03 ★
- 🏆 WELCOME TO THE TOP 5 LEAGUE TOURNAMENT!

- যোগ্য বেটের ধরন: টুর্নামেন্টে Prematch, Live, Outright, BetBuilder Prematch, এবং BetBuilder Live মার্কেট অন্তর্ভুক্ত।

MyStake টুর্নামেন্ট

- ONGOING
- DD
- HH
- MM
- SS
- আরও তথ্য
- WIN A SHARE OF $300,000
- WIN A SHARE OF $300,000 — 5
- MyStake টুর্নামেন্ট

Прочие сведения, предложения и интерфейс

- কমিশন
- পণ্য
- প্রশংসাপত্র
- সংবাদ
- শিক্ষানবিশের গাইড
- EN
- MyStake অ্যাফিলিয়েটসে স্বাগতম। Mystake.com-এ লোকজনকে আমন্ত্রণ জানিয়ে অর্থ উপার্জন করতে আমাদের সাথে যোগ দিন
- অ্যাফিলিয়েট হোন
- অ্যাফিলিয়েট টিউটোরিয়াল
- WhatsApp
- Telegram
- ই-মেইল
- affiliate@mystake.email
- কমিশন পরিকল্পনা
- রেভিনিউ শেয়ার
- CPA
- হাইব্রিড
- সাব অ্যাফিলিয়েট
- আমাদের পণ্য
- কেন MyStake
- আজীবন আয়

- নমনীয় কমিশন
- কোনো নেগেটিভ ক্যারিওভার নেই
- Anthony
- Sarah
- Chicken-Mystake
- যেহেতু MyStake-এর সাথে আমাদের দীর্ঘদিনের সম্পর্ক রয়েছে, তাই আমরা আত্মবিশ্বাসের সাথে বলতে পারি যে তাদের সিস্টেম ব্যবসায়ের সেরা। এত চমৎকার অংশীদার পেয়ে আমাদের কর্মীরা অত্যন্ত আনন্দিত।
- George
- Robert
- Mystake-Dino
- এক্সক্লুসিভ পার্টনার হিসেবে Mystake-এর যোগ্যতাসম্পন্ন অ্যাফিলিয়েট ম্যানেজারদের সাথে আমাদের মতবিনিময়ের সুযোগ হয়েছে। তাদের সাথে কথা বলার আনন্দ ছাড়া কিছু নেই। ব্যবসার শীর্ষস্থানীয় অ্যাফিলিয়েট প্রোগ্রামগুলোর একটি। অত্যন্ত প্রস্তাবিত!
- Paul
- আমরা Mystake অ্যাফিলিয়েটসের অংশ হতে পেরে খুশি। Mystake টিম আমাদের প্রিয় অংশীদারদের একটি এবং তাদের সাথে সহযোগিতা করে আমরা কিছু সময়ে চমৎকার ফলাফল অর্জন করেছি। আমরা এর নির্ভরযোগ্যতা এবং সুন্দর খেলার পরিবেশের সুপারিশ করি। Mystake-এর সাথে কাজ করা আনন্দের।
- Marcus
- খুব দয়ালু এবং দ্রুত ম্যানেজার।
- Gerald
- আমরা মহান আশা নিয়ে আমাদের ভবিষ্যতের অংশীদারিত্বের দিকে তাকিয়ে আছি!
- Andrew
- Juego de Penaltis MyStake
- Bitcoin জুয়া Mystake-এ উপলব্ধ
- MyStake অ্যাফিলিয়েট প্রোগ্রামের সাথে অর্থ উপার্জন করুন: একটি ধাপে ধাপে গাইড
- MyStake ত্রুটি বার্তা সমাধান: একটি ব্যাপক গাইড
- League of Legends-এ কীভাবে বাজি ধরবেন
- Valorant-এ কীভাবে বাজি ধরবেন?
- CS:GO-এ কীভাবে বাজি ধরবেন
- Dota 2-এ কীভাবে বাজি ধরবেন
- গেটস অফ অলিম্পাস
- MyStake অ্যাফিলিয়েটস সিস্টেম কী?
- MyStake অ্যাফিলিয়েটস হলো এমন একটি প্রোগ্রাম যেখানে আমরা আপনাকে আমাদের ভার্চুয়াল দরজা দিয়ে আরও খেলোয়াড়দের স্বাগত জানানোর সুযোগ দিয়ে প্রতি মাসে সহজেই অর্থ উপার্জনের সুযোগ দিই।
- আপনার কি সোশ্যাল চ্যানেল, গ্রুপ বা জুয়া সংক্রান্ত ওয়েবসাইট আছে? তাহলে আমরা আপনাকে পাশে পেয়ে খুশি হব। আমরা আন্তরিকভাবে আপনার আগ্রহ এবং আমাদের সাথে সহযোগিতা করার ইচ্ছাকে সম্মান করি।
- আমি কীভাবে একজন MyStake অ্যাফিলিয়েট পার্টনার হতে পারি?

- আপনি অ্যাফিলিয়েটদের যে কমিশন হার দেন তা কত?
- আপনি কীভাবে আমার কমিশন গণনা করেন?
- আমাকে কত ঘন ঘন অর্থ প্রদান করা হয়?
- শিরোনামহীন পৃষ্ঠা
- MyStake-এ কনভার্সন দেখে Squad বিস্মিত। তারা যেকোনো GEO থেকে সব ধরনের ট্রাফিক পরিচালনায় দুর্দান্ত!
- সহযোগিতা
- দিন
- আমাদের সাথে।
- আমাদের সাথে কথা বলুন
- আমাদের দল আপনার যা প্রয়োজন তা সাহায্য করতে প্রস্তুত
- ব্যবহারকারীর নাম
- কথোপকথন শুরু করুন

ইন্টারফেসের বিভাগ এবং ক্যাটাগরি

- **ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগসমূহ।** 1ম সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম সেট - গেম {X} বিজয়ী · 1ম সেট - মোট গেম · 1ম সেট {Z} গেম পর্যন্ত রেস · 2য় সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · 2য় সেট - গেম {X} বিজয়ী · 2য় সেট - মোট গেম · 2য় সেট {Z} গেম পর্যন্ত রেস · 3য় সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · 3য় সেট - গেম {X} বিজয়ী · 3য় সেট - মোট গেম · 3য় সেট {Z} গেম পর্যন্ত রেস · 3x3 খেলার নিয়ম · 4র্থ সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · 4র্থ সেট - গেম {X} বিজয়ী · 4র্থ সেট - মোট গেম · 5ম সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · 5ম সেট - গেম {X} বিজয়ী · 5ম সেট - মোট গেম · Best.Casino · ক্যাসিনো · গেম হ্যান্ডিক্যাপ · খেলার নিয়ম · গেম বিজয়ী সেট/গেম {Z} · লাইভ ক্যাসিনো · Lucky-minigames · মিনি গেম · My-stake.casino · Mystake Slots · NOLIMIT CASINOS · নন গ্যামস্টপ ক্যাসিনো · জোড়/বিজোড় গেম সংখ্যা · ORIGINALS · খেলোয়াড় 1 1ম বা 2য় গেমে এস · খেলোয়াড় 1 1ম বা 2য় গেমে ব্রেক · খেলোয়াড় 1 1ম বা 2য় গেমে ডাবল ফল্ট · খেলোয়াড় 1 মোট গেম · খেলোয়াড় 1 1ম গেমে মোট পয়েন্ট · খেলোয়াড় 2 1ম বা 2য় গেমে এস · খেলোয়াড় 2 1ম বা 2য় গেমে ব্রেক · খেলোয়াড় 2 1ম বা 2য় গেমে ডাবল ফল্ট · খেলোয়াড় 2 মোট গেম · খেলোয়াড় 2 1ম গেমে মোট পয়েন্ট · পয়েন্ট বিজয়ী। সেট/গেম/পয়েন্ট {Z} · সেট 1 এর গেম {X} এর স্কোর · সেট 1 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক · সেট 2 এর গেম {X} এর স্কোর · সেট 2 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক · সেট 3 এর গেম {X} এর স্কোর · সেট 3 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক · সেট 4 এর গেম {X} এর স্কোর · সেট 4 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক · সেট 5 এর গেম {X} এর স্কোর · সেট 5 এর গেম {X} এর স্কোর বা ব্রেক · ম্যাচে 1ম গেম জেতা · মোট গেম · 1ম গেমে মোট পয়েন্ট · {X} সেট - গেম হ্যান্ডিক্যাপ · {X} সেট - জোড়/বিজোড় গেম · {X} সেট - {Y} গেম পর্যন্ত রেস · {X} সেট - মোট গেম · {X} সেট - কোন খেলোয়াড় {Y} এবং {Z} গেম জিতবে · {X} সেট - গেম {Y} এর প্রথম {Z} পয়েন্ট কে জিতবে · {X} সেট - গেম {Y} এ {Z} পয়েন্ট কে জিতবে · {X} সেট - {Y} গেমের সঠিক পয়েন্ট · {X} সেট - {Y} গেমের পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · {X} সেট - {Y} গেম {Z} পয়েন্ট পর্যন্ত রেস · {X} সেট - {Y} গেম ডিউস পর্যন্ত · {Y} সেট - গেম {X} বিজয়ী · {Y} সেট - {X} গেমের সঠিক স্কোর · {Y} সেট - {X} গেমের সঠিক স্কোর বা ব্রেক
- **পেমেন্ট, ক্যাশিয়ার, মুদ্রা এবং উইথড্রয়াল।** সময়মতো পেআউট
- **সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ।** যোগাযোগের তথ্য · গ্রাহক সহায়তা
- **প্রোমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং লয়্যালটি।** 1) বাদ পড়া বাজি · 2) ওয়েজারিং শর্তাবলী · 3) অপব্যবহারের সতর্কতা · 4) বাদ দেওয়ার অধিকার · প্রোমোশনের সাধারণ নিয়মাবলী: · আমি কীভাবে আমার পুরস্কার দাবি

করতে পারি? · Galaxy VIP লবি কীভাবে কাজ করে? · কীভাবে পয়েন্ট অর্জন করবেন? · কীভাবে অংশগ্রহণ করবেন? · লেভেল 10: SUN – HANDPICKED · লেভেল 1: Pluto – 0–500 পয়েন্ট · লেভেল 2: Neptune – 500–5,000 পয়েন্ট · লেভেল 3: Uranus – 5,000–13,000 পয়েন্ট · লেভেল 4: Saturn – 13,000–25,000 পয়েন্ট · লেভেল 5: Jupiter – 25,000–40,000 পয়েন্ট · লেভেল 6: Mars – 40,000–60,000 পয়েন্ট · লেভেল 7: Earth – 60,000–80,000 পয়েন্ট · লেভেল 8: Venus – 80,000–100,000 পয়েন্ট · লেভেল 9: Mercury – 100,000–10.0এমপয়েন্ট · Lucky Wheel · MyStake এর Galaxy VIP সিস্টেম সম্পর্কে আরও বিস্তারিত · Mystake প্রোমোশন · VIP লেভেলের সুবিধা ও উপকারিতা · Plinko-বোনাস · পুরস্কার · দ্য স্টোর · ℹ আপডেট হওয়া লেভেল পুরস্কারের জন্য গুরুত্বপূর্ণ নীতি নোট

- **অন্যান্য তথ্য, অফার এবং ইন্টারফেস।** Chicken-Mystake · কমিশন প্ল্যান · CPA · নমনীয় কমিশন · হাইব্রিড · লাইফটাইম আয় · Mystake-Dino · নো নেগেটিভ ক্যারিওভার 我们的 প্রোডাক্ট · রেভিনিউ শেয়ার · সাব অ্যাফিলিয়েট · MyStake অ্যাফিলিয়েটে স্বাগতম। Mystake.com-এ লোকেদের আমন্ত্রণ জানিয়ে আমাদের সাথে যোগ দিন এবং অর্থ উপার্জন করুন · কেন MyStake
- **নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাই।** Q3-এ Charles Schwab সক্রিয় ব্রোকারেজ অ্যাকাউন্ট
- **স্পোর্টস, ই-স্পোর্টস এবং সেটেলমেন্টের নিয়ম।** 100 USD · 1000 USD · 150 USD · 200 USD · 2000 USD · 30 USD FreeBet · 300 USD · 3000 USD · 400 USD · 50 USD FreeBet · 500 USD · 80 USD · অর্থবছর 2026-এ Alaska Air যাত্রী লোড ফ্যাক্টর · Q3-এ Alaska Air যাত্রী লোড ফ্যাক্টর · অর্থবছর 2026-এ American Airlines যাত্রী লোড ফ্যাক্টর · Q3-এ American Airlines যাত্রী লোড ফ্যাক্টর · Q3-এ Domino's মোট US দোকান · Q3-এ Domino's US একই দোকানের বিক্রয় বৃদ্ধি · ই-স্পোর্টস · Q2-এ First Solar বিক্রীত মেগাওয়াট · Q3-এ Google অনুসন্ধানের পেইড ক্লিক পরিবর্তন · MyStakeSports · রেসিং · স্পোর্টস বেটিং · স্পোর্টসবুক · অর্থবছর 2026-এ Talen Energy TWh উৎপাদন · শীর্ষ 5 লিগ টুর্নামেন্ট · টুর্নামেন্ট · ভার্চুয়াল ইভেন্ট · NVIDIA কখন Vera Rubin প্রকাশ করবে? · অর্থবছর 2026-এ Wingstop মোট সিস্টেম-ব্যাপী রেস্তোরাঁ · Q2-এ Wingstop মোট সিস্টেম-ব্যাপী রেস্তোরাঁ · অর্থবছর 2026-এ Wingstop US একই দোকানের বিক্রয় বৃদ্ধি · Q2-এ Wingstop US একই দোকানের বিক্রয় বৃদ্ধি
- **আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।** 00:00 - 09:59 মিনিট। - ফলাফল · 1। সাধারণ বিধানাবলী · 10 পয়েন্ট রেস · 10তম পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 11তম পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 1ম / 2য় উভয় অর্ধে উভয় দল গোল করবে · 1ম বক্সার পয়েন্টে জিতবে · 1ম ফাইটারের উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক · 1ম ফাইটারের টেকডাউন · 1ম ফ্রেম - হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম ফ্রেম - মোট · 1ম ফ্রেম - বিজয়ী · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল সঠিক কার্ড · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল সঠিক কর্নার · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল লাল কার্ড · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 1ম অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট ট্রাই · 1ম অর্ধ - উভয় দল গোল করবে · 1ম অর্ধ - কার্ড পয়েন্ট রেঞ্জ · 1ম অর্ধ - কর্নার হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম অর্ধ - কর্নার রেঞ্জ · 1ম অর্ধ - কর্নার জোড়/বিজোড় · 1ম অর্ধ - সঠিক স্কোর · 1ম অর্ধ - ম্যাচের বাকি অংশে সঠিক স্কোর {Z} · 1ম অর্ধ - ডাবল চান্স · 1ম অর্ধ - ডাবল চান্স এবং উভয় দল গোল করবে · 1ম অর্ধ - ডাবল চান্স ট্রাই · 1ম অর্ধ - ড্র নো বেট · 1ম অর্ধ - ড্র নো বেট ট্রাই · 1ম অর্ধ - সঠিক কার্ড · 1ম অর্ধ - প্রথম কার্ড · 1ম অর্ধ - প্রথম কর্নার · 1ম অর্ধ - প্রথম দল যে গোল করবে · 1ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) · 1ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই · 1ম অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই (1X2) · 1ম অর্ধ - হোম দল ক্লিন শিট · 1ম অর্ধ - হোম দল সঠিক কার্ড · 1ম অর্ধ - হোম দল সঠিক কর্নার · 1ম অর্ধ - হোম দল লাল কার্ড · 1ম অর্ধ - হোম দল মোট · 1ম অর্ধ - হোম দল মোট পয়েন্ট · 1ম অর্ধ - হোম দল মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 1ম অর্ধ - হোম দল মোট ট্রাই · 1ম অর্ধ - শেষ কর্নার · 1ম অর্ধ - সর্বাধিক কার্ড · 1ম অর্ধ - সর্বাধিক কর্নার · 1ম অর্ধ - সর্বাধিক ট্রাই · 1ম অর্ধ - মাল্টিগোল · 1ম অর্ধ - পরবর্তী গোল {Z} · 1ম অর্ধ - জোড় / বিজোড় · 1ম অর্ধ - জোড়/বিজোড় গোল · 1ম অর্ধ - {Z} পয়েন্টে রেস · 1ম অর্ধ - লাল কার্ড · 1ম অর্ধ - অর্ধের বাকি অংশ {Z} · 1ম অর্ধ -

ফলাফল · 1ম অর্ধ - ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে · 1ম অর্ধ - ফলাফল এবং মোট · 1ম অর্ধ - মোট · 1ম অর্ধ - মোট কার্ড পয়েন্ট · 1ম অর্ধ - মোট কার্ড · 1ম অর্ধ - মোট কর্নার · 1ম অর্ধ - মোট গোল · 1ম অর্ধ - মোট মার্জিন · 1ম অর্ধ - মোট পয়েন্ট · 1ম অর্ধ - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 1ম অর্ধ - মোট রেঞ্জ · 1ম অর্ধ - মোট রেঞ্জ পয়েন্ট · 1ম অর্ধ - মোট ট্রাই · 1ম অর্ধ - ট্রাই জোড়/বিজোড় · 1ম অর্ধ - জয়ের মার্জিন · 1ম অর্ধ - জয়ের মার্জিন · 1ম অর্ধ – সঠিক গোল · 1ম অর্ধ – জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · 1ম ইনিং - মোট · 1ম পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দল মোট · 1ম পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে · 1ম পিরিয়ড - ডাবল চান্স · 1ম পিরিয়ড - ড্র নো বেট · 1ম পিরিয়ড - প্রথম দল যে গোল করবে · 1ম পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম পিরিয়ড - হোম দল মোট · 1ম পিরিয়ড - শেষ দল যে গোল করবে · 1ম পিরিয়ড - জোড়/বিজোড় · 1ম পিরিয়ড - জোড়/বিজোড় গোল · 1ম পিরিয়ড - ফলাফল · 1ম পিরিয়ড - মোট · 1ম পিরিয়ড এবং ম্যাচবেট · 1ম পিরিয়ড এবং ম্যাচবেট, অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি সহ · 1ম পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 1ম কোয়ার্টার - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 1ম কোয়ার্টার - ডাবল চান্স · 1ম কোয়ার্টার - ড্র নো বেট · 1ম কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম কোয়ার্টার - হোম দল মোট পয়েন্ট · 1ম কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · 1ম কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টে রেস · 1ম কোয়ার্টার - ফলাফল · 1ম কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট · 1ম সেট - এইস হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম সেট - সঠিক স্কোর · 1ম সেট - ডাবল ফল্ট · 1ম সেট - ডাবল ফল্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম সেট - ড্র নো বেট · 1ম সেট - হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম সেট - সর্বাধিক এইস · 1ম সেট - সর্বাধিক ডাবল ফল্ট · 1ম সেট - জোড়/বিজোড় · 1ম সেট - প্লেয়ার 1 মোট · 1ম সেট - প্লেয়ার 1 মোট এইস · 1ম সেট - প্লেয়ার 2 মোট · 1ম সেট - প্লেয়ার 2 মোট এইস · 1ম সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 1ম সেট - 10 পয়েন্টে রেস · 1ম সেট - 15 পয়েন্টে রেস · 1ম সেট - 20 পয়েন্টে রেস · 1ম সেট - 5 পয়েন্টে রেস · 1ম সেট - {Z} পয়েন্টে রেস · 1ম সেট - ফলাফল · 1ম সেট - মোট এইস · 1ম সেট - মোট ডাবল ফল্ট · 1ম সেট - মোট পয়েন্ট · 1ম সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 1ম সেট - মোট সেট পয়েন্ট · 1ম সেট - টাইব্রেক হবে কি · 1ম সেট - বিজয়ী · 1ম সেট X-এ রেস · 2। প্রতিযোগিতার ফরম্যাট · 20 পয়েন্ট রেস · 2য় বক্সার পয়েন্টে জিতবে · 2য় ফাইটারের উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক · 2য় ফাইটারের টেকডাউন · 2য় অর্ধ - অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট · 2য় অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট · 2য় অর্ধ - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 2য় অর্ধ - উভয় দল গোল করবে · 2য় অর্ধ - সঠিক স্কোর · 2য় অর্ধ - ডাবল চান্স · 2য় অর্ধ - ডাবল চান্স এবং উভয় দল গোল করবে · 2য় অর্ধ - ড্র নো বেট · 2য় অর্ধ - ড্র নো বেট (অতিরিক্ত সময় সহ) · 2য় অর্ধ - সঠিক গোল · 2য় অর্ধ - প্রথম দল যে গোল করবে · 2য় অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ · 2য় অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) · 2য় অর্ধ - হ্যান্ডিক্যাপ (অতিরিক্ত সময় সহ) · 2য় অর্ধ - হোম দল ক্লিন শিট · 2য় অর্ধ - হোম দল মোট · 2য় অর্ধ - হোম দল মোট পয়েন্ট · 2য় অর্ধ - মাল্টিগোল · 2য় অর্ধ - জোড় / বিজোড় · 2য় অর্ধ - জোড়/বিজোড় (অতিরিক্ত সময় সহ) · 2য় অর্ধ - জোড়/বিজোড় গোল · 2য় অর্ধ - ফলাফল · 2য় অর্ধ - ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে · 2য় অর্ধ - ফলাফল এবং মোট · 2য় অর্ধ - ফলাফল (অতিরিক্ত সময় সহ) · 2য় অর্ধ - মোট · 2য় অর্ধ - মোট গোল · 2য় অর্ধ - মোট পয়েন্ট · 2য় অর্ধ - মোট পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · 2য় অর্ধ - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 2য় ইনিং - মোট · 2য় পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দল মোট · 2য় পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে · 2য় পিরিয়ড - ডাবল চান্স · 2য় পিরিয়ড - ড্র নো বেট · 2য় পিরিয়ড - প্রথম দল যে গোল করবে · 2য় পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ · 2য় পিরিয়ড - হোম দল মোট · 2য় পিরিয়ড - শেষ দল যে গোল করবে · 2য় পিরিয়ড - জোড়/বিজোড় · 2য় পিরিয়ড - জোড়/বিজোড় গোল · 2য় পিরিয়ড - ফলাফল · 2য় পিরিয়ড - মোট · 2য় পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 2য় কোয়ার্টার - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 2য় কোয়ার্টার - ডাবল চান্স · 2য় কোয়ার্টার - ড্র নো বেট · 2য় কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ · 2য় কোয়ার্টার - হোম দল মোট পয়েন্ট · 2য় কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড় · 2য় কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · 2য় কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টে রেস · 2য় কোয়ার্টার - ফলাফল · 2য় কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট · 2য় সেট - সঠিক স্কোর · 2য় সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 2য় সেট - {Z} পয়েন্টে রেস · 2য় সেট - মোট পয়েন্ট · 2য় সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 2য় সেট - বিজয়ী · 3। ম্যাচ ফরম্যাট · 30 পয়েন্ট রেস · 3য় ইনিং - মোট · 3য় পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে · 3য় পিরিয়ড - ডাবল চান্স · 3য় পিরিয়ড - ড্র নো বেট · 3য় পিরিয়ড - প্রথম দল যে গোল করবে · 3য় পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ · 3য় পিরিয়ড - হোম দল মোট · 3য় পিরিয়ড - শেষ দল যে গোল করবে · 3য় পিরিয়ড - জোড়/বিজোড় · 3য় পিরিয়ড

- জোড়/বিজোড় গোল · 3য় পিরিয়ড - ফলাফল · 3য় পিরিয়ড - মোট · 3য় পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 3য় স্থান বিজয়ী · 3য় কোয়ার্টার - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 3য় কোয়ার্টার - ডাবল চান্স · 3য় কোয়ার্টার - ড্র নো বেট · 3য় কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ · 3য় কোয়ার্টার - হোম দল মোট পয়েন্ট · 3য় কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · 3য় কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টে রেস · 3য় কোয়ার্টার - ফলাফল · 3য় কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট · 3য় সেট - সঠিক স্কোর · 3য় সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 3য় সেট - {Z} পয়েন্টে রেস · 3য় সেট - মোট পয়েন্ট · 3য় সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 3য় সেট - বিজয়ী · 4। ম্যাচ ফলাফল এবং স্কোরিং · 40 পয়েন্ট রেস · 4র্থ ইনিং - মোট · 4র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 4র্থ কোয়ার্টার - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · 4র্থ কোয়ার্টার - ডাবল চান্স · 4র্থ কোয়ার্টার - ড্র নো বেট · 4র্থ কোয়ার্টার - ড্র নো বেট (অতিরিক্ত সময় সহ) · 4র্থ কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ · 4র্থ কোয়ার্টার - হ্যান্ডিক্যাপ (অতিরিক্ত সময় সহ) · 4র্থ কোয়ার্টার - হোম দল মোট পয়েন্ট · 4র্থ কোয়ার্টার - জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · 4র্থ কোয়ার্টার - {Z} পয়েন্টে রেস · 4র্থ কোয়ার্টার - ফলাফল · 4র্থ কোয়ার্টার - ফলাফল (অতিরিক্ত সময় সহ) · 4র্থ কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট · 4র্থ কোয়ার্টার - মোট পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · 4র্থ সেট - সঠিক স্কোর · 4র্থ সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 4র্থ সেট - {Z} পয়েন্টে রেস · 4র্থ সেট - মোট পয়েন্ট · 4র্থ সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 4র্থ সেট - বিজয়ী · 4র্থ সেট খেলা হয়েছে · 4র্থ সেট {Z}-এ রেস · 5 পয়েন্ট রেস · 5) সাধারণ শর্তাবলী প্রযোজ্য · 5। খেলার শর্তাবলী · 50 পয়েন্ট রেস · 5র্থ ইনিং - মোট · 5র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 5র্থ সেট - সঠিক স্কোর · 5র্থ সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · 5র্থ সেট - {Z} পয়েন্টে রেস · 5র্থ সেট - মোট পয়েন্ট · 5র্থ সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · 5র্থ সেট - বিজয়ী · 5র্থ সেট খেলা হয়েছে · 5র্থ সেট {Z}-এ রেস · 6। প্রযুক্তিগত এবং বিতর্কিত পরিস্থিতি · 6র্থ ইনিং - মোট · 6র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 7র্থ ইনিং - মোট · 7র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 8র্থ ইনিং - মোট · 8র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · 9র্থ পিরিয়ড বিজয়ী হোম/অ্যাওয়ে · আমাদের সম্পর্কে · এইস হ্যান্ডিক্যাপ · {h}-এর বেশি সমস্ত পিরিয়ড · {h}-এর কম সমস্ত পিরিয়ড · 6:0 বা 0:6-এ কোনো সেট নিল · যেকোনো সময় গোলদাতা · {X} পিরিয়ডের জন্য এশিয়ান টোটাল · অ্যাওয়ে দল জিতবে এবং মোট বেশি · অ্যাওয়ে দল জিতবে এবং মোট কম · অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট · অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট (OT এবং পেনাল্টি সহ) · অ্যাওয়ে দল কর্নার রেঞ্জ · অ্যাওয়ে দল সঠিক কার্ড · অ্যাওয়ে দল সঠিক গোল · অ্যাওয়ে দল সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ) · অ্যাওয়ে দল সঠিক গোল 3+ · অ্যাওয়ে দল সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ · অ্যাওয়ে দল সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড · অ্যাওয়ে দল নো বেট · অ্যাওয়ে দল জোড়/বিজোড় · অ্যাওয়ে দল জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · অ্যাওয়ে দল জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · অ্যাওয়ে দল রিবাউন্ড · অ্যাওয়ে দল লাল কার্ড · অ্যাওয়ে দল থ্রি-পয়েন্টার স্কোর · অ্যাওয়ে দল সমস্ত পিরিয়ডে স্কোর করবে · অ্যাওয়ে দল উভয় অর্ধে স্কোর করবে · অ্যাওয়ে দল একটি সেট জিতবে · অ্যাওয়ে দল সমস্ত পিরিয়ড জিতবে · অ্যাওয়ে দল ঠিক 1 সেট জিতবে · অ্যাওয়ে দল ঠিক 2 সেট জিতবে · অ্যাওয়ে দল মোট · অ্যাওয়ে দল মোট (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · অ্যাওয়ে দল মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ) · অ্যাওয়ে দল মোট গোল · অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · অ্যাওয়ে দল মোট রেঞ্জ · অ্যাওয়ে দল {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংয়ের জন্য মোট রান · অ্যাওয়ে দল মোট ট্রাই · অ্যাওয়ে দল যেকোনো পিরিয়ড জিতবে · অ্যাওয়ে দল যেকোনো অর্ধ জিতবে · অ্যাওয়ে দল উভয় অর্ধ জিতবে · অ্যাওয়ে দল শূন্যে জিতবে · উভয় ফাইটার নকডাউন হবে · উভয় অর্ধে গোল 1.5-এর বেশি · উভয় অর্ধে গোল 1.5-এর কম · উভয় দল গোল করবে · কার্ড রেঞ্জ পয়েন্ট · চ্যাম্পিয়নশিপ আউটরাইট · অ্যাওয়ে দল ক্লিন শিট · হোম দল ক্লিন শিট · কর্নার হ্যান্ডিক্যাপ · কর্নার রেঞ্জ · কর্নার জোড়/বিজোড় · সঠিক ফ্রেম স্কোর (সর্বোচ্চ 11 ফ্রেমের মধ্যে) · সঠিক ফ্রেম স্কোর (সর্বোচ্চ 9 ফ্রেমের মধ্যে) · সঠিক স্কোর · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 3 সেটের মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 3-এর মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 5 ফ্রেমের মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 5 সেটের মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 7 ফ্রেমের মধ্যে) · সঠিক স্কোর (সর্বোচ্চ 7-এর মধ্যে) · সঠিক স্কোর (OT এবং পেনাল্টি সহ) · সঠিক স্কোর (অন্যান্য সহ) · {X} ফ্রেমের পরে সঠিক স্কোর · সঠিক স্কোর ফ্লেক্স · ম্যাচের বাকি অংশে সঠিক স্কোর {Z} · সঠিক স্কোর সুকার · জুয়া নিয়ে আপনার সমস্যা আছে কি? · ডাবল চান্স · ডাবল চান্স এবং 1ম অর্ধে উভয় দল স্কোর করবে · ডাবল চান্স এবং 2য় অর্ধে উভয় দল স্কোর করবে · ডাবল চান্স এবং উভয় দল গোল

করবে · ডাবল চান্স এবং মোট গোল · ডাবল চান্স ট্রাই · ডাবল ফল্ট হ্যান্ডিক্যাপ · ডাবল ফল্ট মোট · ডাবল ফলাফল (1ম সেট/ম্যাচ) · ডাবল ফলাফল (রাউন্ড / ম্যাচ বিজয়ী) · ড্র নো বেট · ড্র নো বেট (অতিরিক্ত সময় সহ) · প্রথম পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট · দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট · তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য ড্র নো বেট · ড্র নো বেট ট্রাই · সঠিক কার্ড · সঠিক গোল · সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ) · {X} পিরিয়ডের জন্য সঠিক সংখ্যক গোল · সঠিক সংখ্যক সেট (সর্বোচ্চ 3-এর মধ্যে) · সঠিক সংখ্যক সেট (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিংয়ে সঠিক রান · সঠিক সেট · সঠিক সেট (সর্বোচ্চ 3-এর মধ্যে) · সঠিক সেট (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · সঠিক সেট (সর্বোচ্চ 7-এর মধ্যে) · সঠিক জয়ের পদ্ধতি · প্রত্যাশিত মোট এবং শ্রেষ্ঠত্ব · অতিরিক্ত সময় - ফলাফল · অতিরিক্ত সময় এবং গোল · ন্যায্যতা এবং RNG পরীক্ষার পদ্ধতি · 1ম রাউন্ডের প্রথম 60 সেকেন্ডে লড়াই · চূড়ান্ত ফলাফল · প্রথম এইস · প্রথম বক্সার যে নকডাউন হবে এবং জিতবে · 1ম সেটে প্রথম ব্রেক · প্রথম কার্ড · প্রথম কর্নার · প্রথম ডাবল ফল্ট · প্রথম ফাউল · প্রথম গোল এবং ম্যাচ ফলাফল · প্রথম গোলের ব্যবধান · প্রথম গোলদাতা · প্রথম পয়েন্ট জিতেছে · প্রথম রিবাউন্ড · প্রথম স্কোরিং প্লে · প্রথম দল ফ্রি থ্রো স্কোর · প্রথম দল যে স্কোর করবে · প্রথম দল টু-পয়েন্টার স্কোর · প্রথম টাইম-আউট · প্রথম যে পয়েন্ট স্কোর করবে · ফ্রেম হ্যান্ডিক্যাপ · ফ্রেম {X} থেকে {Y} - {Z} ধারাবাহিক ফ্রেম বিজয়ী · ফ্রি থ্রো স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ · ফ্রি থ্রো স্কোর মোট · সাধারণ শর্তাবলী · {X} পিরিয়ডের জন্য অ্যাওয়ে দল গোল · {X} পিরিয়ডের জন্য হোম দল গোল · হাফটাইম/ফুলটাইম · হাফটাইম/ফুলটাইম সঠিক স্কোর · হ্যান্ডিক্যাপ · হ্যান্ডিক্যাপ (1 X 2) · হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) (OT এবং পেনাল্টি সহ) · হ্যান্ডিক্যাপ (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · হ্যান্ডিক্যাপ (OT এবং পেনাল্টি সহ) · হ্যান্ডিক্যাপ (অতিরিক্ত সময় সহ) · হ্যান্ডিক্যাপ পয়েন্ট · হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই · হ্যান্ডিক্যাপ ট্রাই (1X2) · হেড2হেড · সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ · সর্বোচ্চ স্কোরিং ইনিং · সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড · সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার · সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার মোট · সর্বোচ্চ স্কোরিং সেট মোট · সর্বোচ্চ স্কোরিং সেট · যেকোনো অর্ধে সর্বোচ্চ স্কোরিং দল · হোম দল জিতবে এবং মোট বেশি · হোম দল জিতবে এবং মোট কম · হোম দল ক্লিন শিট · হোম দল ক্লিন শিট (OT এবং পেনাল্টি সহ) · হোম দল কর্নার রেঞ্জ · হোম দল সঠিক কার্ড · হোম দল সঠিক গোল · হোম দল সঠিক গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ) · হোম দল সঠিক গোল 3+ · হোম দল সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ · হোম দল সর্বোচ্চ স্কোরিং পিরিয়ড · হোম দল নো বেট · হোম দল জোড়/বিজোড় · হোম দল জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · হোম দল জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · হোম দল রিবাউন্ড · হোম দল লাল কার্ড · হোম দল থ্রি-পয়েন্টার স্কোর · 9র্থ ইনিংয়ে হোম দল ব্যাট করবে · হোম দল সমস্ত পিরিয়ডে স্কোর করবে · হোম দল উভয় অর্ধে স্কোর করবে · হোম দল একটি সেট জিতবে · হোম দল সমস্ত পিরিয়ড জিতবে · হোম দল ঠিক 1 সেট জিতবে · হোম দল ঠিক 2 সেট জিতবে · হোম দল মোট · হোম দল মোট (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · হোম দল মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ) · হোম দল মোট গোল · হোম দল মোট পয়েন্ট · হোম দল মোট পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · হোম দল মোট রেঞ্জ · হোম দল {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংয়ের জন্য মোট রান · হোম দল মোট ট্রাই · হোম দল যেকোনো পিরিয়ড জিতবে · হোম দল যেকোনো অর্ধ জিতবে · হোম দল উভয় অর্ধ জিতবে · হোম দল শূন্যে জিতবে · 1ম সেট কতক্ষণ স্থায়ী হয় (মিনিট) · ম্যাচ কতক্ষণ স্থায়ী হয় (মিনিট) · কত সেট টাই-ব্রেক সহ হবে (সর্বোচ্চ 3-এর মধ্যে) · কত সেট টাই-ব্রেক দিয়ে শেষ হবে · কত সেট টাই-ব্রেক দিয়ে শেষ হবে (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · কত সেট টাই-ব্রেক দিয়ে শেষ হবে (সর্বোচ্চ 7-এর মধ্যে) · কত সেট স্কোর সীমা অতিক্রম করবে (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · কীভাবে লড়াই জিতবে 1ম বক্সার · কীভাবে লড়াই জিতবে 2য় বক্সার · কোন রাউন্ডে লড়াই শেষ হবে · কোন রাউন্ডে 1ম বক্সার জিতবে · কোন রাউন্ডে 2য় বক্সার জিতবে · কোন রাউন্ডে লড়াই শেষ হবে · কোন রাউন্ডে প্রথম বক্সার জিতবে? · কোন রাউন্ডে প্রথম ফাইটার KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে · কোন রাউন্ডে প্রথম ফাইটার সাবমিশন দ্বারা জিতবে · কোন রাউন্ডে দ্বিতীয় বক্সার জিতবে? · কোন রাউন্ডে দ্বিতীয় ফাইটার KO/TKO/DQ দ্বারা জিতবে · কোন রাউন্ডে দ্বিতীয় ফাইটার সাবমিশন দ্বারা জিতবে · ইনিং 1 থেকে 5 - অ্যাওয়ে দল মোট · ইনিং 1 থেকে 5 - হ্যান্ডিক্যাপ · ইনিং 1 থেকে 5 - হোম দল মোট · ইনিং 1 থেকে 5 - ফলাফল · ইনিং 1 থেকে 5 - মোট · ইনিং 1 থেকে 5তম টপ - অ্যাওয়ে দল মোট · ইনিং 1 থেকে 5তম টপ - হ্যান্ডিক্যাপ · ইনিং 1 থেকে 5তম টপ - হোম দল মোট · ইনিং 1 থেকে 5তম টপ - ফলাফল · ইনিং 1 থেকে 5তম টপ - মোট ·

শেষ কর্নার · শেষ ফাউল · শেষ গোলদাতা · শেষ দল যে গোল করবে · শেষ টাইম-আউট · {X} ফ্রেমের পরে লিডার · সর্বনিম্ন স্কোরিং কোয়ার্টার মোট · সর্বনিম্ন স্কোরিং সেট মোট · মার্কেট · ম্যাচ ফলাফল · ম্যাচ ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে · ম্যাচ ফলাফল এবং উভয় দল গোল করবে (OT এবং পেনাল্টি সহ) · ম্যাচ ফলাফল এবং মোট · ম্যাচ ফলাফল এবং মোট (OT এবং পেনাল্টি সহ) · ম্যাচ ফলাফল এবং মোট পয়েন্ট · ম্যাচ ফলাফল (অতিরিক্ত সময় সহ) · ম্যাচ ফলাফল + মোট গোল · ম্যাচ ফলাফল এবং মোট · ম্যাচ ফলাফল এবং মোট (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · ম্যাচ একটি এইস দ্বারা জিতবে · ম্যাচ একটি নির্ধারক ফ্রেমে যাবে · ম্যাচ বিজয়ী · ম্যাচ বিজয়ী এবং মোট (অতিরিক্ত সময় সহ) · ম্যাচ বিজয়ী (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · ম্যাচ বিজয়ী (OT এবং পেনাল্টি সহ) · ম্যাচ বিজয়ী (অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি সহ) · ম্যাচ বিজয়ী (অতিরিক্ত সময় সহ) · ম্যাচ বিজয়ী এবং মোট (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · প্রথম পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS · চতুর্থ পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS · দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS · তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য ম্যাচবেট AAMS · নিয়মিত সময়ে ম্যাচবেট AAMS · ম্যাচবেট এবং 1ম গোল · ম্যাচবেট এবং 1ম গোল, অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি সহ · সর্বাধিক এইস · সর্বাধিক কার্ড · সর্বাধিক কর্নার · সর্বাধিক ডাবল ফল্ট · সর্বাধিক ট্রাই · মাল্টিগোল · অ্যাওয়ে দল মাল্টিগোল · হোম দল মাল্টিগোল · মাল্টিস্কোর · পরবর্তী গোল {Z} · পরবর্তী গোল {Z} (OT এবং পেনাল্টি সহ) · পরবর্তী {X} স্কোরিং প্লে · সেট সংখ্যা (সর্বোচ্চ 5-এর মধ্যে) · জোড় / বিজোড় গোল · জোড়/বিজোড় · জোড়/বিজোড় (অতিরিক্ত সময় সহ) · জোড়/বিজোড় গোল (OT এবং পেনাল্টি সহ) · জোড়/বিজোড় ফ্রেম সংখ্যা · জোড়/বিজোড় পয়েন্ট · জোড়/বিজোড় পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · জোড়/বিজোড় রান (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · জোড়/বিজোড় ট্রাই · অতিরিক্ত সময় - অ্যাওয়ে দল নো বেট · অতিরিক্ত সময় - ডাবল চান্স · অতিরিক্ত সময় - ড্র নো বেট · অতিরিক্ত সময় - হ্যান্ডিক্যাপ · অতিরিক্ত সময় - হোম দল নো বেট · অতিরিক্ত সময় - পরবর্তী গোল {Z} · অতিরিক্ত সময় - ফলাফল · অতিরিক্ত সময় - মোট · অতিরিক্ত সময় - মোট গোল · অতিরিক্ত সময় - ম্যাচের বাকি অংশ কে জিতবে {Z} · পেনাল্টি শুটআউট - পরবর্তী গোল {Z} · পেনাল্টি শুটআউট - বিজয়ী · পেনাল্টি শুটআউট - {Z} পরবর্তী গোল · প্লেয়ার 1 - 1ম সার্ভ % · প্লেয়ার 1 - 1ম সার্ভে জয়ের % · প্লেয়ার 1 ডাবল ফল্ট মোট · প্লেয়ার 1 একটি সেট জিতবে · প্লেয়ার 1 জিতবে এবং মোট বেশি · প্লেয়ার 1 জিতবে এবং মোট কম · প্লেয়ার 1 ঠিক 1 সেট জিতবে · প্লেয়ার 1 ঠিক 2 সেট জিতবে · প্লেয়ার 1 ঠিক 2 সেট জিতবে · প্লেয়ার 1 মোট এইস · প্লেয়ার 2 - 1ম সার্ভ % · প্লেয়ার 2 - 1ম সার্ভে জয়ের % · প্লেয়ার 2 ডাবল ফল্ট মোট · প্লেয়ার 2 একটি সেট জিতবে · প্লেয়ার 2 জিতবে এবং মোট বেশি · প্লেয়ার 2 জিতবে এবং মোট কম · প্লেয়ার 2 ঠিক 1 সেট জিতবে · প্লেয়ার 2 ঠিক 2 সেট জিতবে · প্লেয়ার 2 ঠিক 2 সেট জিতবে · প্লেয়ার 2 মোট এইস · পোডিয়াম ফিনিশ · পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · পয়েন্ট রেঞ্জ (নিয়মিত সময়) · প্রথম ফাইটার দ্বারা পয়েন্ট জয় · দ্বিতীয় ফাইটার দ্বারা পয়েন্ট জয় · গোপনীয়তা নীতি · অপ্রাপ্তবয়স্ক ব্যবহারকারীদের সুরক্ষা · {X} ফ্রেমে রেস · {Z} গোলে রেস (অতিরিক্ত সময় সহ) · {Z} পয়েন্টে রেস · {Z} পয়েন্টে রেস (অতিরিক্ত সময় সহ) · {Z} রানে রেস (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · রিবাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ · রিবাউন্ড মোট · লাল কার্ড · রিফান্ড নীতি · দায়িত্বশীল গেমিং · ফলাফলের উৎস · প্রথম ফাইটার দ্বারা লড়াই যে রাউন্ডে জিতবে · দ্বিতীয় ফাইটার দ্বারা লড়াই যে রাউন্ডে জিতবে · রান রেঞ্জ (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · দ্বিতীয় বক্সার যে নকডাউন হবে এবং জিতবে · দ্বিতীয় দল ফ্রি থ্রো স্কোর · দ্বিতীয় দল টু-পয়েন্টার স্কোর · স্ব-বহিষ্কার · সেট হ্যান্ডিক্যাপ · স্বল্পমেয়াদী আউটরাইট · উল্লেখযোগ্য স্ট্রাইক · কর্মীদের সচেতনতা এবং যোগ্যতা · টেকডাউন · দল 1 {X} পিরিয়ডে স্কোর করবে · দল 2 {X} পিরিয়ডে স্কোর করবে · সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার সহ দল · প্রথম পয়েন্ট যে স্কোর করবে · শেষ পয়েন্ট যে স্কোর করবে · বিজয়ী পয়েন্টে হবে · থ্রি-পয়েন্টার স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ · থ্রি-পয়েন্টার স্কোর মোট · 1ম সেটে টাই-ব্রেক · টাইম আউট পিরিয়ড · 1ম সেট হারা এবং ম্যাচ জেতা · ম্যাচের সময় আরও ব্রেক করা · যোগ্যতা অর্জন করা · প্রথম ফ্রি-থ্রো স্কোর করা · প্রথম থ্রি-পয়েন্টার স্কোর করা · প্রথম টু-পয়েন্টার স্কোর করা · শেষ ফ্রি-থ্রো স্কোর করা · শেষ পয়েন্ট স্কোর করা · শেষ থ্রি-পয়েন্টার স্কোর করা · শেষ টু-পয়েন্টার স্কোর করা · দূরত্বের ভিতরে জয় · প্রথম ফাইটার দ্বারা দূরত্বের ভিতরে জয় · দ্বিতীয় ফাইটার দ্বারা দূরত্বের ভিতরে জয় · প্রথম বক্সার দূরত্বের ভিতরে জয় · দ্বিতীয় বক্সার দূরত্বের ভিতরে জয় · মোট · মোট এবং উভয় দল গোল করবে · মোট (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · মোট (OT এবং পেনাল্টি

সহ) · মোট (ওভার-সঠিক-আন্ডার) (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · প্রথম পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS · চতুর্থ পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS · দ্বিতীয় পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS · তৃতীয় পিরিয়ডের জন্য মোট AAMS · নিয়মিত সময়ে মোট AAMS · অ্যাওয়ে দল মোট · 1ম সেটে মোট ব্রেক · ম্যাচে মোট ব্রেক · মোট কার্ড পয়েন্ট · মোট কার্ড · মোট কর্নার · মোট ফ্রেম · মোট গোল · হোম দল মোট · রেঞ্জে মোট · মোট মার্জিন · মোট ম্যাচ পয়েন্ট · মোট এইস সংখ্যা · মোট পয়েন্ট · মোট পয়েন্ট (অতিরিক্ত সময় সহ) · মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · মোট পয়েন্ট (ওভার-সঠিক-আন্ডার) · মোট রেঞ্জ · মোট রেঞ্জ পয়েন্ট · মোট রাউন্ড · {X} থেকে {Y} পর্যন্ত ইনিংয়ের জন্য মোট রান · মোট সেট · মোট টাই-ব্রেক · মোট ট্রাই · মোট · টু-পয়েন্টার স্কোর হ্যান্ডিক্যাপ · টু-পয়েন্টার স্কোর মোট · কোন দল ইনিংয়ে সর্বোচ্চ স্কোর পায় · কোন দল স্কোর করবে · কোন দল স্কোর করবে (OT এবং পেনাল্টি সহ) · কোন দল বেশি ইনিং জিতবে · কোন দল {X} পয়েন্টে রেস জিতবে, পঞ্চম সেট · কোন দল {X} পয়েন্টে রেস জিতবে, প্রথম সেট · কোন দল {X} পয়েন্টে রেস জিতবে, চতুর্থ সেট · কোন দল {X} পয়েন্টে রেস জিতবে, দ্বিতীয় সেট · কোন দল {X} পয়েন্টে রেস জিতবে, তৃতীয় সেট · কোন দল জাম্প বল জিতবে · কোন দল ম্যাচের বাকি অংশ জিতবে {Z} · কোন দল ম্যাচের বাকি অংশ জিতবে {Z} (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · কোন দল বাকি অংশ জিতবে {Z} · কে পরবর্তী {X} পয়েন্ট স্কোর করে (অতিরিক্ত সময় সহ) · কে পরবর্তী {Z} রান স্কোর করে (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · কে {X}তম পয়েন্ট পঞ্চম সেটে স্কোর করে · কে {X}তম পয়েন্ট চতুর্থ সেটে স্কোর করে · কে {X}তম পয়েন্ট দ্বিতীয় সেটে স্কোর করে · কে {X}তম পয়েন্ট তৃতীয় সেটে স্কোর করে · কে {X}তম পয়েন্ট প্রথম সেটে স্কোর করে · কে {Z} গোল স্কোর করে (অতিরিক্ত সময় সহ) · কে ম্যাচের {X} পয়েন্ট স্কোর করবে? (অতিরিক্ত সময় সহ) · কে প্রথম পিরিয়ডের বাকি অংশ জিতবে? {Z} · কে ম্যাচের বাকি অংশ জিতবে (শুধুমাত্র OT!)? {Z} · কে ম্যাচের বাকি অংশ জিতবে {Z} · কে দ্বিতীয় পিরিয়ডের বাকি অংশ জিতবে? {Z} · লড়াই কি দূরত্ব পর্যন্ত যাবে · পেনাল্টি শুটআউট হবে কি · টাইব্রেক হবে কি · অতিরিক্ত ইনিং হবে কি · অতিরিক্ত সময় হবে কি · অতিরিক্ত সময় হবে কি · বিজয়ী · বিজয়ী এবং সঠিক রাউন্ড · বিজয়ী এবং রাউন্ড রেঞ্জ · বিজয়ী এবং মোট · ফাইনালের বিজয়ী · জয়ের মার্জিন · জয়ের মার্জিন (অতিরিক্ত ইনিং সহ) · জয়ের মার্জিন · জয়ের মার্জিন (OT এবং পেনাল্টি সহ) · জয়ের পদ্ধতি · প্রথম ফাইটার দ্বারা জয়ের পদ্ধতি · দ্বিতীয় ফাইটার দ্বারা জয়ের পদ্ধতি · {X} - ফ্রেম - 50+ ব্রেক সহ যেকোনো প্লেয়ার · {X} ফ্রেম - 100+ ব্রেক সহ যেকোনো প্লেয়ার · {X} ফ্রেম - প্রথম রঙ পট · {X} ফ্রেম - হ্যান্ডিক্যাপ · {X} ফ্রেম - সর্বোচ্চ ব্রেক · {X} ফ্রেম - শেষ পয়েন্ট স্কোর · {X} ফ্রেম - জোড়/বিজোড় পয়েন্ট সংখ্যা · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার 1 100+ ব্রেক সহ · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার 1 50+ ব্রেক সহ · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার 2 100+ ব্রেক সহ · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার 2 50+ ব্রেক সহ · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার শেষ বল পট করবে · {X} ফ্রেম - প্লেয়ার {Y} বল পট করবে · {X} ফ্রেম - সর্বোচ্চ ব্রেক সহ প্লেয়ার · {X} ফ্রেম - 30-এ রেস · {X} ফ্রেম - মোট পয়েন্ট · {X} ফ্রেম - ফাউল হবে কি · {X} ফ্রেম - বিজয়ী · {X} ইনিং - ফলাফল · {X} পিরিয়ড - অ্যাওয়ে দল মোট · {X} পিরিয়ড - উভয় দল গোল করবে · {X} পিরিয়ড - সঠিক স্কোর · {X} পিরিয়ড - ডাবল চান্স · {X} পিরিয়ড - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) · {X} পিরিয়ড - হোম দল মোট · {X} পিরিয়ড - পরবর্তী গোল {Z} · {X} পিরিয়ড - ফলাফল · {X} পিরিয়ড - কোন দল স্কোর করবে · {X} স্কোরিং প্লে · {X} সেট - অ্যাওয়ে দল মোট পয়েন্ট · {X} সেট - সঠিক স্কোর · {X} সেট - ড্র নো বেট · {X} সেট - হ্যান্ডিক্যাপ · {X} সেট - হ্যান্ডিক্যাপ (1X2) · {X} সেট - হোম দল মোট পয়েন্ট · {X} সেট - পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ · {X} সেট - ফলাফল · {X} সেট - মোট পয়েন্ট · {X} সেট - মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · {X} সেট - টাইব্রেক হবে কি · {X} সেট - বিজয়ী · {X} সেট - {Y} শেষে সঠিক পয়েন্ট · {X} সেট - {Y} শেষে মোট পয়েন্ট · {X} সেট - {Y} শেষে মোট পয়েন্ট জোড়/বিজোড় · {X} সেট - {Y} শেষে বিজয়ী · {Y} সেট - {X} পয়েন্টে রেস · {Y} সেট - কে প্রথম পারস্পরিক {X} পয়েন্ট নেয়

গেম কার্ড এবং ক্যাটালগ আইটেম

পৃথকযোগ্য আইটেম এবং নামের সাধারণ তালিকা। কার্ডে যেখানে পড়া যায় সেখানে শনাক্তকারী নির্দেশিত। চিত্রের ক্যাপশন পর্যবেক্ষিত নাম দেখায়।

- AFFILIATE__CASINO
- AFFILIATE__LIVE_CASINO
- AFFILIATE__MINI_GAMES
- lime_cube
- lime_cube_fragmented
- lime_cube_small_fragmented
- purple_cube_def
- purple_cube_fragmented
- red_cube
- red_cube_def
- red_cube_fragmented
- red_cube_small_fragmented

শর্তাবলী, প্যারামিটার এবং পর্যবেক্ষণের সারণী

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
1ম উদাহরণ:		
দল	ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	প্রতিকূলতা
ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:	-0.25 (0, -0.5)	2.0
লিভারপুল:	+0.25 (0, +0.5)	1.8

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
2তম উদাহরণ:		
দল	ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	প্রতিকূলতা
ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:	0.75 (-0.5, -1)	2.0
লিভারপুল:	+0.75 (+0.5, +1)	1.8

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
3তম উদাহরণ:		
দল	ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	প্রতিকূলতা
ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:	-1.25 (-1, -1.5)	2.0

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
লিভারপুল:	+1.25 (+1, +1.5)	1.8

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
4তম উদাহরণ:		
দল	ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	প্রতিকূলতা
ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:	-1.75 (-1.5, -2)	2.0
লিভারপুল:	+1.75 (+1.5, +2)	1.8

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
5তম উদাহরণ:		
দল	ডাবল এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	প্রতিকূলতা
ম্যানচেস্টার ইউনাইটেড:	-2.25 (-2, -2.5)	2.0
লিভারপুল:	+2.25 (+2, +2.5)	1.8

সাধারণ শর্তাবলী। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
		ডাবল টোটাল বাজির উদাহরণ		
№	Match	ডাবল টোটাল বাজি	প্রতিকূলতা	বাজি
1	বায়ার্ন-বরুশিয়া	ওভার 2.25 (2, 2.5)	2.0	(সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)400
2	বায়ার্ন-বরুশিয়া	আন্ডার 2.25 (2, 2.5)	1.8	(সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)400
3	বায়ার্ন-বরুশিয়া	ওভার 2.75 (2.5, 3)	1.9	(সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)400
4	বায়ার্ন-বরুশিয়া	আন্ডার 2.75 (2.5, 3)	1.9	(সংশ্লিষ্ট মুদ্রা)400

নতুন দৈনিক মিনি গেমস রেস। ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
N°	PLAYER	POINTS	PRIZE
1		107363	100 FREE SPINS
2		32575.09	75 FREE SPINS

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
3		32186.18	50 FREE SPINS
4		29930.33	25 FREE SPINS
5		26114.6	25 FREE SPINS
6		22457.2525	25 FREE SPINS
7		14065.0875	25 FREE SPINS
8		11794.28	25 FREE SPINS
9		10857.61	25 FREE SPINS
10		10485.5	25 FREE SPINS
11		9760	10 FREE SPINS
12		9514.94410325	10 FREE SPINS
13		9166	10 FREE SPINS
14		8700.925	10 FREE SPINS
15		7882.6	10 FREE SPINS
16		7803.55	10 FREE SPINS
17		7750.775	10 FREE SPINS
18		7531.2	10 FREE SPINS
19		6890.4	10 FREE SPINS
20		6604.91425	10 FREE SPINS
21		5463.75	10 FREE SPINS
22		5461.8	10 FREE SPINS
23		5402	10 FREE SPINS
24		5243.5	10 FREE SPINS
25		5137.48	10 FREE SPINS
26		4937.8	10 FREE SPINS
27		4628.8	10 FREE SPINS
28		4549.25	10 FREE SPINS
29		4483.8	10 FREE SPINS
30		4058.2	10 FREE SPINS

নতুন দৈনিক মিনি গেমস রেস। ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
N°	খেলোয়াড়	Points	পুরস্কার
1		107363	100 Free Spins
2		32575.09	75 ফ্রি স্পিন
3		32186.18	50 Free Spins
4		29930.33	25 ফ্রি স্পিন
5		26114.6	25 ফ্রি স্পিন
6		22457.2525	25 ফ্রি স্পিন
7		14065.0875	25 ফ্রি স্পিন
8		11794.28	25 ফ্রি স্পিন
9		10857.61	25 ফ্রি স্পিন
10		10485.5	25 ফ্রি স্পিন
11		9760	10 Free Spins
12		9514.94410325	10 Free Spins
13		9166	10 Free Spins
14		8700.925	10 Free Spins
15		7882.6	10 Free Spins
16		7803.55	10 Free Spins
17		7750.775	10 Free Spins
18		7531.2	10 Free Spins
19		6890.4	10 Free Spins
20		6604.91425	10 Free Spins
21		5463.75	10 Free Spins
22		5461.8	10 Free Spins
23		5402	10 Free Spins
24		5243.5	10 Free Spins
25		5137.48	10 Free Spins
26		4937.8	10 Free Spins
27		4628.8	10 Free Spins
28		4549.25	10 Free Spins

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
29		4483.8	10 Free Spins
30		4058.2	10 Free Spins

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5	ফিল্ড 6	ফিল্ড 7	ফিল্ড 8	ফিল্ড 9	ফিল্ড 10
পজ	দল	খেলা হয়েছে	W	D	L	গোল	পার্থক্য	পয়েন্ট	ফর্ম
1 1	VL মাদ্রিদ	23 23	14 14	4 4	5 5	35:25 35:25	+10 +10	46 46	WWLWW
2 2	VL লিসবন	23 23	13 13	6 6	4 4	40:18 40:18	+22 +22	45 45	LWDDW
3 3	VL এথেন্স	23 23	14 14	3 3	6 6	39:27 39:27	+12 +12	45 45	WDWWL
4 4	VL বার্লিন	23 23	13 13	5 5	5 5	39:19 39:19	+20 +20	44 44	DWLWD
5 5	VL মস্কো	23 23	12 12	7 7	4 4	36:22 36:22	+14 +14	43 43	WWWDW
6 6	VL লন্ডন	23 23	10 10	7 7	6 6	36:25 36:25	+11 +11	37 37	DDWDL
7 7	VL প্যারিস	23 23	9 9	9 9	5 5	33:28 33:28	+5 +5	36 36	DWDWD
8 8	VL আমস্টারডাম	23 23	9 9	8 8	6 6	40:32 40:32	+8 +8	35 35	DLWDL
9 9	VL কিয়েভ	23 23	9 9	6 6	8 8	37:32 37:32	+5 +5	33 33	WWWDL
10 10	VL রোম	23 23	9 9	3 3	11 11	35:32 35:32	+3 +3	30 30	WLLDL
11 11	VL জাগরেব	23 23	7 7	8 8	8 8	29:28 29:28	+1 +1	29 29	LDDWD
12 12	VL আঙ্কারা	23 23	8 8	4 4	11 11	23:34 23:34	-11 -11	28 28	DLLLD
13 13	VL ভিয়েনা	23 23	6 6	5 5	12 12	22:34 22:34	-12 -12	23 23	LDLDD
14 14	VL প্রাগ	23 23	3 3	5 5	15 15	13:40 13:40	-27 -27	14 14	DLDLL
15 15	VL কোপেনহেগেন	23 23	2 2	6 6	15 15	14:35 14:35	-21 -21	12 12	LLLDL
16 16	VL বার্ন	23 23	2 2	2 2	19 19	14:54 14:54	-40 -40	8 8	DLWLL

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
পূর্ণ সময়		2	1.85
হাফ টাইম		X	2.40
প্রথম গোল		1	2.45
মোট গোল - ওভার/আন্ডার	1.5	O	1.35
	2.5	O	2.05
	3.5	U	1.22
হ্যান্ডিক্যাপ	0:1	2	1.25
	0:2	2	1.05
	1:0	X	3.25
	2:0	1	1.25
এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ	-0.25	2	1.60
	-0.5	2	1.80

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
	0.75	-	
সঠিক স্কোর		1:2	4.75
হাফ টাইম / ফুল টাইম		X2	5.00
ডাবল চান্স		X2	1.22
উভয় দল গোল করবে		হ্যাঁ	1.90
মোট গোল - হোম	0.5	O	1.55
	1.5	U	1.22
মোট গোল - অ্যাওয়ে	1.5	O	2.05
বিজোড়/জোড়		বিজোড়	1.85
ড্র নো বেট		2	1.35
গোল করবে যে দল		উভয়	1.85

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5	ফিল্ড 6	ফিল্ড 7	ফিল্ড 8	ফিল্ড 9	ফিল্ড 10
পজ	দল	খেলা হয়েছে	W	D	L	গোল	পার্থক্য	পয়েন্ট	ফর্ম
11	VL মাদ্রিদ	2323	1414	44	55	35:2535:25	+10+10	4646	WWLWW
22	VL লিসবন	2323	1313	66	44	40:1840:18	+22+22	4545	LWDDW
33	VL এথেন্স	2323	1414	33	66	39:2739:27	+12+12	4545	WDWWL
44	VL বার্লিন	2323	1313	55	55	39:1939:19	+20+20	4444	DWLWD
55	VL মস্কো	2323	1212	77	44	36:2236:22	+14+14	4343	WWWDW
66	VL লন্ডন	2323	1010	77	66	36:2536:25	+11+11	3737	DDWDL
77	VL প্যারিস	2323	99	99	55	33:2833:28	+5+5	3636	DWDWD
88	VL আমস্টারডাম	2323	99	88	66	40:3240:32	+8+8	3535	DLWDL
99	VL কিয়েভ	2323	99	66	88	37:3237:32	+5+5	3333	WWWDL
1010	VL রোম	2323	99	33	1111	35:3235:32	+3+3	3030	WLLDL
1111	VL জাগরেব	2323	77	88	88	29:2829:28	+1+1	2929	LDDWD
1212	VL আঙ্কারা	2323	88	44	1111	23:3423:34	-11-11	2828	DLLLD
1313	VL ভিয়েনা	2323	66	55	1212	22:3422:34	-12-12	2323	LDLDD
1414	VL প্রাগ	2323	33	55	1515	13:4013:40	-27-27	1414	DLDLL
1515	VL কোপেনহেগেন	2323	22	66	1515	14:3514:35	-21-21	1212	LLLDL
1616	VL বার্ন	2323	22	22	1919	14:5414:54	-40-40	88	DLWLL

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
পজ	দল	খেলা হয়েছে	গোল	পয়েন্ট
11	VL মাদ্রিদ	2323	35:2535:25	4646
22	VL লিসবন	2323	40:1840:18	4545
33	VL এথেন্স	2323	39:2739:27	4545
44	VL বার্লিন	2323	39:1939:19	4444
55	VL মস্কো	2323	36:2236:22	4343
66	VL লন্ডন	2323	36:2536:25	3737
77	VL প্যারিস	2323	33:2833:28	3636
88	VL আমস্টারডাম	2323	40:3240:32	3535
99	VL কিয়েভ	2323	37:3237:32	3333
1010	VL রোম	2323	35:3235:32	3030
1111	VL জাগরেব	2323	29:2829:28	2929
1212	VL আঙ্কারা	2323	23:3423:34	2828
1313	VL ভিয়েনা	2323	22:3422:34	2323
1414	VL প্রাগ	2323	13:4013:40	1414
1515	VL কোপেনহেগেন	2323	14:3514:35	1212
1616	VL বার্ন	2323	14:5414:54	88

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
1 (20%)	1 (20%)	3 (60%)
VL ভিয়েনা	ড্র	VL রোম

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
L	D	L	D	D
1:2	0:0	1:2	1:1	2:2

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
W	L	L	D	L
1:2	0:1	3:0	1:1	3:2

MyStake স্পোর্টসবুক। খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5	ফিল্ড 6	ফিল্ড 7	ফিল্ড 8
পজ	দল	W	D	L	গোল	পার্থক্য	পয়েন্ট
11	VL মাদ্রিদ	1414	44	55	35:2535:25	+10+10	4646
22	VL লিসবন	1313	66	44	40:1840:18	+22+22	4545
33	VL এথেন্স	1414	33	66	39:2739:27	+12+12	4545
44	VL বার্লিন	1313	55	55	39:1939:19	+20+20	4444
55	VL মস্কো	1212	77	44	36:2236:22	+14+14	4343
66	VL লন্ডন	1010	77	66	36:2536:25	+11+11	3737
77	VL প্যারিস	99	99	55	33:2833:28	+5+5	3636
88	VL আমস্টারডাম	99	88	66	40:3240:32	+8+8	3535
99	VL কিয়েভ	99	66	88	37:3237:32	+5+5	3333
1010	VL রোম	99	33	1111	35:3235:32	+3+3	3030
1111	VL জাগরেব	77	88	88	29:2829:28	+1+1	2929
1212	VL আঙ্কারা	88	44	1111	23:3423:34	-11-11	2828
1313	VL ভিয়েনা	66	55	1212	22:3422:34	-12-12	2323
1414	VL প্রাগ	33	55	1515	13:4013:40	-27-27	1414
1515	VL কোপেনহেগেন	22	66	1515	14:3514:35	-21-21	1212
1616	VL বার্ন	22	22	1919	14:5414:54	-40-40	88

গেমের নিয়ম। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
একটি সাদা রাজা		একটি কালো রাজা	
একটি সাদা রানী		একটি কালো রানী	
দুটি সাদা রুক		দুটি কালো রুক	
দুটি সাদা বিশপ		দুটি কালো বিশপ	
দুটি সাদা নাইট		দুটি কালো নাইট	
আটটি সাদা পন		আটটি কালো পন	

গেমের নিয়ম। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
		ডাবল টোটাল বাজির উদাহরণ		
№	Match	ডাবল টোটাল বাজি	প্রতিকূলতা	বাজি
1	বায়ার্ন-বরুশিয়া	ওভার 2.25 (2, 2.5)	2.0	$400
2	বায়ার্ন-বরুশিয়া	আন্ডার 2.25 (2, 2.5)	1.8	$400
3	বায়ার্ন-বরুশিয়া	ওভার 2.75 (2.5, 3)	1.9	$400
4	বায়ার্ন-বরুশিয়া	আন্ডার 2.75 (2.5, 3)	1.9	$400

স্ক্রিনশট থেকে অতিরিক্ত পর্যবেক্ষণ

পাঠযোগ্য ক্যাপশন এবং শর্তের অংশাংশ স্ক্রিনের প্রসঙ্গসহ সংরক্ষিত। পরিমাণ, সময়সীমা বা সহগের একটি একক লেবেলের মূল শর্ত প্রয়োজন হতে পারে। যাচাইমূলক ভিজ্যুয়াল পাঠ 7 বিভাগে প্রদত্ত।

পাঠযোগ্য নাম এবং ক্যাপশন।

- **খেলার নিয়মাবলী।** এই ম্যাচে "1" এর সমান জয়ের সম্ভাবনা পাওয়া যায়; যদি এটি 24 ঘণ্টার মধ্যে খেলা হয়, তাহলে এর উপর সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। · "1" এর জয়ের সম্ভাবনা। · 13:3 যদি নিয়ম 13:1a-b এর অধীনে সাধারণত ফ্রি থ্রো দেওয়া হয় এমন কোনো লঙ্ঘন ঘটে যখন বল খেলার বাইরে থাকে, তাহলে খেলা পুনরায় শুরু হয় · 4.12(a), (3) বা (4) খেলা শুরু হওয়ার পরে যেকোনো সময় স্থগিত খেলা হিসাবে গণ্য হবে। · 6.5। একটি দল ডিফল্টে হেরে যাবে যদি তারা খেলা শেষ হওয়ার আগে কোর্ট ত্যাগ করে বা দলের সমস্ত খেলোয়াড় আহত এবং/অথবা অযোগ্য ঘোষিত হয়, · বয়স 9-13: আকার 3, পরিধি 56–59 সেমি (22–23 ইঞ্চি), খেলার শুরুতে ওজন 350–380 a (12–13 আউন্স) এর মধ্যে। · যেকোনো নিয়মিত মৌসুমের খেলা যা অতিরিক্ত সময়ে ড্র হয়ে শেষ হয় তা শুটআউটে যাবে। শুটআউট হলো পেনাল্টি শটের একটি সিরিজ যেখানে প্রতিটি · নিয়ম Z:11-এ উল্লিখিত হিসাবে, প্যাসিভ খেলার কারণে দেওয়া ফ্রি থ্রো সেই স্থান থেকে নেওয়া হবে যেখানে খেলা বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় বলটি ছিল · ফুটবল খেলায় মাঝে মাঝে খেলোয়াড়দের শট ব্লক হয়ে যায়। ব্লক করা শট হলো এক ধরনের শট যা লক্ষ্যের দিকে যাচ্ছে এবং প্রতিপক্ষের দ্বারা ব্লক করা হয় · এই ধরনের খেলায়, নবম ইনিংসে প্রযোজ্য এই নিয়মগুলির যেকোনোটি সপ্তম ইনিংসে প্রযোজ্য হবে। · খেলা শুরু হওয়ার পরে যেসব খেলোয়াড় এবং দলীয়

কর্মকর্তা পৌঁছান তাদের অবশ্যই টাইমকিপার/স্কোরকিপারের কাছ থেকে অংশগ্রহণের অধিকার পেতে হবে · দ্বিতীয় হলুদ কার্ড একটি খেলায় হলুদ কার্ডের সংখ্যায় গণনা করা হয় না এবং YC পরিসংখ্যানকে প্রভাবিত করে না। এটি হলুদ/লাল কার্ড হিসাবে বিবেচিত হয় যা · b. (I) খেলার মাঠে বা বদলি অঞ্চল থেকে একজন দলীয় কর্মকর্তার হস্তক্ষেপ, অথবা (II) একজন খেলোয়াড় স্পষ্ট গোলের সুযোগ নষ্ট করে · বল, ব্যাটারকে আঘাত বা বেস পূর্ণ থাকা অবস্থায় অন্য কোনো খেলা যা তৃতীয় বেসের রানারকে এগিয়ে যেতে বাধ্য করে, আম্পায়ার খেলা শেষ ঘোষণা করবেন না · বক্স, আম্পায়ার "প্লে" বলবেন এবং খেলা শুরু হবে। · c. যদি কোনো সম্পূর্ণ স্কোরশিট পাওয়া না যায়, তাহলে খেলোয়াড়দের অবশ্যই আরবিটারের নিয়ন্ত্রণে দ্বিতীয় দাবাবোর্ডে খেলাটি পুনর্গঠন করতে হবে · c. যদি খেলার শেষ 30 সেকেন্ডের মধ্যে বল খেলার বাইরে থাকে এবং একজন খেলোয়াড় বা দলীয় কর্মকর্তা থ্রো-এর সম্পাদন প্রতিরোধ বা বিলম্বিত করে · ফুটবল খেলার সময়কাল। বেশিরভাগ ফুটবল খেলোয়াড়ের পরিধান করা মৌলিক সরঞ্জামের মধ্যে রয়েছে হেলমেট, শোল্ডার প্যাড, গ্লাভস, জুতা এবং থাই ও নি প্যাড, · রানটি বাতিল করুন, অপরাধী খেলোয়াড়কে আউট ঘোষণা করুন এবং খেলা পুনরায় শুরু করার নির্দেশ দিন। যদি দুইজন আউট হওয়ার আগে ব্যাটার রানার প্রথম বেসে এগিয়ে যেতে এবং স্পর্শ করতে অস্বীকার করে · আজ আমরা যে খেলার নিয়ম জানি তার ভিত্তি তৈরি করেছিল। সম্ভবত মিচেলের নিয়মের ফলস্বরূপ, আধুনিক খেলার জন্মস্থান এখনও · খেলা, যে দল বেশি অ্যাওয়ে গোল করেছে তারা জয়ী হয়। অতিরিক্ত সময় পাঁচ মিনিটের দুটি সময়কাল নিয়ে গঠিত। যদি এর পরে কোনো বিজয়ী তৈরি না হয় · কখনও NFL-এ খেলেছে, তবে মহিলারা উচ্চ বিদ্যালয় এবং কলেজ ফুটবল খেলায় খেলেছে 2018-এ, পপ-এ 225,000 খেলোয়াড়ের মধ্যে 1,100 · বেস রানিং নিয়ম অনুসারে, এবং ব্যাটার রানার হোম প্লেট স্পর্শ করলে খেলা শেষ হয় · ড্রিবলিং বা বল পাস করে বলটি চারপাশে সরানো হয়। খেলা শেষে সর্বোচ্চ পয়েন্টধারী দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়। · অপরাধী খেলোয়াড় এবং খেলা পুনরায় শুরু করার নির্দেশ দিন। যদি দুইজন আউট থাকা অবস্থায় ব্যাটার রানার প্রথম বেসে এগিয়ে যেতে এবং স্পর্শ করতে অস্বীকার করে, আম্পায়ার · খেলাধুলার শীর্ষস্থান অলিম্পিক গেমসে আসে যেখানে সেরা খেলোয়াড়রা প্রায়ই প্রদর্শিত হয়। · দলের ব্যাটিং অর্ডারে অবস্থান। একবার খেলা থেকে বাদ পড়া খেলোয়াড় সেই খেলায় পুনরায় প্রবেশ করতে পারবে না। যদি একজন বদলি খেলোয়াড়ের স্থলে খেলায় প্রবেশ করে · প্রতিস্থাপন। বল খেলার বাইরে থাকা অবস্থায় বা খেলা বন্ধ থাকা অবস্থায় বদলি খেলোয়াড় মাঝখান থেকে মাঠে প্রবেশ করে। মাঝে মাঝে যখন · পান্টের সময় স্ক্রিমেজ, এবং খেলার সময়। লাইন জাজ কোয়ার্টারের শেষে সময় শেষ হলে রেফারিকে জানান এবং হেড · ভুল দলের ম্যানেজার বা ক্যাপ্টেনের দৃষ্টি আকর্ষণ করা উচিত, যাতে খেলা শুরু হওয়ার আগে সংশোধন করা যায়। জন্য · যদি খেলা অতিরিক্ত সময়ে যায় তবে বদলি। বেশিরভাগ ক্ষেত্রে বদলি করা খেলোয়াড়দের খেলার মাঠে ফিরে আসার অনুমতি দেওয়া হয় না · সেই স্থান থেকে নেওয়া হয় যেখানে খেলা বাধাগ্রস্ত হওয়ার সময় বলটি ছিল, যদি এটি সেই অবস্থানের চেয়ে বেশি অনুকূল হয় যেখানে · হাফের মধ্যে সময় বিরতি। ম্যাচের শেষকে ফুল-টাইম বলা হয়। ফুটবল খেলায় অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি শুটআউটও থাকে। · সেটের বিজয়ী। সামগ্রিক খেলা জিততে আপনাকে খেলা 3 সেটের মধ্যে 2 জিততে হবে। · নির্দিষ্ট দল/খেলোয়াড় একাধিক দল/খেলোয়াড়ের সাথে শেয়ার করা অবস্থানে রাখা হয়েছে, যা পেআউট কমিয়ে দেয়। এই ক্ষেত্রে সমস্ত বাজি জিতবে · বলের সাথে তার যোগাযোগের পরে, সে একজন খেলোয়াড়ের সাথে বা দেয়ালের সাথে ধাক্কা খায়, অথবা পড়ে যায় এবং এই ধরনের ধাক্কা বা পড়ে যাওয়ার ফলে ফেলে দেয় · গ্লাভের সামনের দিক বা বল গ্রহণকারী দিক পরিমাপ করে তৈরি করা হয়। সরঞ্জাম বা পরিমাপের টেপ অবশ্যই আইটেমের পৃষ্ঠ বা বৈশিষ্ট্যের সাথে যোগাযোগ করতে হবে · a. লীগ সিরিজের নিয়ম অনুযায়ী ধারাবাহিকভাবে পয়েন্ট প্রদান করা হবে। · এই সময়ে, ট্র্যাক লেআউট, কার্ব এবং বৈশিষ্ট্যগুলি FIA দ্বারা পরীক্ষা করা যেতে পারে, প্রতিযোগীদের কাছ থেকে পাওয়া প্রতিক্রিয়া বিবেচনায় নিয়ে · একটি টেনিস ম্যাচ ব্যাহত / স্থগিত / বাতিল হলে, যে খেলোয়াড়ের পরিচয় না হওয়া পর্যন্ত টুর্নামেন্টের শেষ পর্যন্ত বাজি সক্রিয় থাকে · কোম্পানি বিবেচনায় নেওয়া হয় না। · e. একটি রাউন্ডে মোট গোল সংখ্যার জন্য খেলার সময়, শুধুমাত্র সেই দিনের লাইনে তালিকাভুক্ত ম্যাচগুলি বিবেচনায় নেওয়া হয়, যদি না · মুহূর্ত, আবহাওয়া বা অবস্থার কারণে কখন খেলা ডাকা হবে, স্থগিত করা হবে বা পুনরায় শুরু হবে তা নির্ধারণের

একমাত্র কর্তৃত্ব তাদের থাকবে · রাইডার এবং রেসের পরবর্তী প্রোটোকলের পরিবর্তনগুলি বুকমেকার কোম্পানি বিবেচনায় নেয় না। · তাহলে "যেকোনো অন্যান্য অ্যাকাউন্ট" অবস্থানে রাখা বাজি জিতবে। · (টাচলাইন) গোলগুলি যেখানে স্থাপন করা হয় সেই সংক্ষিপ্ত সীমানাগুলির (গোল লাইন) চেয়ে বড় (28 মি × 15 মি (92 ফুট x 49 ফুট) এর বাস্কেটবল কোর্ট · অস্পোর্টিং আচরণ, ভিন্নমত, পুনরায় শুরুতে দূরত্বকে সম্মান করতে ব্যর্থতা, পুনরায় শুরুতে অতিরিক্ত বিলম্ব, অবিরাম · গ্রুপ পর্বের বিজয়ী। টুর্নামেন্টের এই রাউন্ডের মধ্যে নির্দিষ্ট গ্রুপের সমস্ত ম্যাচ সম্পন্ন হওয়ার পরেই বাজি গণনা করা হয়। · ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য অলিম্পিক ক্রীড়া নিয়মাবলী বা অনুচ্ছেদ।। এই ধরনের ক্ষেত্রে, ক্রস-কান্ট্রি স্কিইংয়ের জন্য অফিসিয়াল স্পেশাল অলিম্পিক্স ক্রীড়া নিয়মাবলী · রাজনৈতিক বাজি নিম্নলিখিত মার্কেটগুলি অফার করতে পারে যেমন: কোন রাজনীতিবিদ বা রাজনৈতিক দল নির্বাচনে জয়লাভ করবে। এর উপর বাজির অফার রয়েছে · গ্রিডআয়রন ফুটবলে প্রতিরক্ষামূলক সরঞ্জাম ("ফুটবল গিয়ার") বলতে ফুটবল খেলোয়াড়দের দ্বারা শরীরের সুরক্ষার জন্য পরিধান করা সরঞ্জাম বোঝায় · যদিও প্রতিটি দল থেকে মাঠে একসাথে মাত্র 11 জন খেলোয়াড় থাকে, একটি আমেরিকান ফুটবল দল আসলে 45 জন খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত। দলগুলি · ফুটবলার কেন্দ্র থেকে অনেক দূরে যেখানে তাকে অন্য খেলোয়াড়ের সাথে বদলি করতে হবে, সময় বাঁচানোর জন্য, সে বাইরে যায় · দলগুলিকে লীগ-প্রস্তাবিত নম্বরিং স্কিম অনুসারে তাদের আক্রমণাত্মক খেলোয়াড়দের নম্বর দিতে "দৃঢ়ভাবে পরামর্শ দেওয়া হয়"। · (b) কাপড ব্যাট, ব্যাটের শেষে এক ইঞ্চি গভীরতা পর্যন্ত একটি ইন্ডেন্টেশন অনুমোদিত এবং এটি দুই ইঞ্চির বেশি চওড়া এবং দুই ইঞ্চির কম হবে না · (b) ম্যানেজার আম্পায়ারকে জানাতে পারেন যে তিনি একজন খেলোয়াড় বা কোচকে নিয়ম দ্বারা নির্ধারিত নির্দিষ্ট দায়িত্ব অর্পণ করেছেন, এবং এই ধরনের যে কোনো পদক্ষেপ · (e) সমস্ত ব্যাট/বল ছেলে বা মেয়েদের তাদের দায়িত্ব পালন করার সময় প্রতিরক্ষামূলক হেলমেট পরতে হবে। আম্পায়ার এই নিয়মগুলির কোনো লঙ্ঘন লক্ষ্য করলে তিনি · (f) একটি মিস এবং পরবর্তী খেলোয়াড়ের কিউবল প্রতিস্থাপনের অনুরোধের পরে, কোনো অবজেক্ট বল বিশৃঙ্খল হলে সেগুলি যেখানে আছে সেখানেই থাকবে যদি না রেফারি · (i) পরবর্তী খেলোয়াড় জিজ্ঞাসা করতে পারেন যে রেফারি কিউ-বলের ব্যতীত অন্য বল প্রতিস্থাপন করার ইচ্ছা পোষণ করেন কিনা যদি তিনি স্ট্রোকটি খেলতে অনুরোধ করেন · (i) এই নিয়মগুলির কোনো লঙ্ঘন না করে, সমস্ত বল প্রতিস্থাপিত হবে এবং একই স্ট্রোক আবার খেলা হবে, অথবা একটি ভিন্ন স্ট্রোক খেলা হতে পারে · (স্প্রিন্ট বা পারস্যুট) অথবা সঠিক ক্রমে (মাস স্টার্ট ইভেন্ট) প্রথম ফ্রি লেন থেকে শুরু করে। যখন মাস স্টার্টে প্রথম শুটিং স্টেজের কথা আসে · 1। তারিখ: যদি লড়াই স্থগিত হয় এবং লড়াইয়ের মূল পরিকল্পিত তারিখের 24 ঘণ্টার পরে না হয়, তাহলে পূর্বে রাখা সমস্ত বাজি · 12:1 গোলকিপার থ্রো প্রদান করা হয় যখন: (I) প্রতিপক্ষ দলের একজন খেলোয়াড় নিয়ম 6:2a লঙ্ঘন করে গোল অঞ্চলে প্রবেশ করেছে; (II) গোলকিপার · 13:6 ফ্রি থ্রো সাধারণত রেফারির কোনো হুইসেল সংকেত ছাড়াই নেওয়া হয় (তবে 15:5b দেখুন) এবং নীতিগতভাবে, সেই স্থান থেকে যেখানে · 3.05 (a) নিয়ম 4.01 (a) এবং 4.01 (b) এ প্রদত্ত হিসাবে ব্যাটিং অর্ডারে নামকৃত পিটচার প্রধান আম্পায়ারকে হস্তান্তর করবেন, প্রথম ব্যাটারের কাছে পিচ করবেন · 3.10 (a) হোম দলের ম্যানেজার অনুপযুক্ত আবহাওয়ার অবস্থার কারণে খেলা শুরু করা হবে কিনা তার একমাত্র বিচারক হবেন · 3.13 হোম দলের ম্যানেজার প্রধান আম্পায়ার এবং প্রতিপক্ষ ম্যানেজারের কাছে তার প্রয়োজনীয় মনে করা যে কোনো গ্রাউন্ড নিয়ম উপস্থাপন করবেন · 4:8 খেলোয়াড়দের অবশ্যই দৃশ্যমান নম্বর পরতে হবে যা শার্টের পিছনে কমপক্ষে 20 সেমি উচ্চ এবং সামনে কমপক্ষে 10 সেমি। ব্যবহৃত নম্বর · 6.1.2 500 মিটার রেস থেকে 10 কিলোমিটার রেস পর্যন্ত ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং ইভেন্টের জন্য শুরু কমান্ড নিম্নরূপ হবে: · 8। রাউন্ড বাজি: যে রাউন্ডে ম্যাচ শেষ হয় সেই রাউন্ডে বাজি গ্রহণ করা হয়। যদি কোনো বক্সারের পরবর্তী রাউন্ডে যোগ্যতা না থাকে, তাহলে পূর্ববর্তী · 8.1 খেলার সময় প্রতিটি খেলোয়াড়কে সঠিক পদ্ধতিতে নিজের এবং প্রতিপক্ষের চালগুলি ক্রম অনুসারে রেকর্ড করতে হবে · 9.2। যদি কোর্টে শট ক্লক থাকে, তাহলে একটি দলকে 12 সেকেন্ডের মধ্যে শট নেওয়ার চেষ্টা করতে হবে। বল প্রবেশ করার সাথে সাথে ঘড়ি শুরু হবে · একজন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষকে লাথি মারতে বা ট্রিপ করতে সফল হলে বা চেষ্টা করলে, লাফ দিলে, চার্জ করলে বা ঠেলে দিলে প্রতিপক্ষ দলকে সরাসরি ফ্রি কিক দেওয়া যেতে পারে · আমেরিকা। NHL (ন্যাশনাল হকি লীগ) বিশ্বের

বৃহত্তম লীগ এবং বর্তমানে প্রতি বছর লক্ষ লক্ষ ডলার টার্নওভার করে · সমস্ত সময়কালের শেষে (নিয়মিত সময়ের 1ম এবং 2য় হাফ, অতিরিক্ত সময়ের 1ম এবং 2য় হাফ) পেনাল্টি শুটআউট হতে পারে। যদি একটি কাপ বা প্রীতি · বক এন্ড, ডানদিকেরটি হলুদ স্পট এবং বামদিকেরটি সবুজ স্পট নামে পরিচিত · প্রতিটি খেলোয়াড় আক্রমণাত্মক অঞ্চলে (নেটের পাশে) বা প্রতিরক্ষামূলক অঞ্চলে (কোর্টের পিছনে) একটি অবস্থান নেয়। তিনজন খেলোয়াড় থাকে · প্রতিটি দল বল 10 গজ এগিয়ে নিতে 4 সুযোগ (ডাউন) পায়। একবার তারা 10 গজ পার হলে তাদের ডাউন রিসেট হয় এবং তারা আবার শুরু করে · F. যে ইভেন্টগুলিতে ফলাফলের 2 রূপান্তর অফার করা হয়, কিন্তু ফলাফলের অন্য রূপান্তরও অনুমোদিত, তাহলে এই ইভেন্টে সমস্ত বাজি · FIS বা ন্যাশনাল গভর্নিং বডি (NGB) নিয়মাবলী প্রয়োগ করা হবে যদি না সেগুলি অফিসিয়াল স্পেশালের সাথে বিরোধপূর্ণ হয় · আইসিং হয় যখন একজন খেলোয়াড় তার দলের লাল কেন্দ্র রেখার দিক থেকে পাকটিকে বরফের নিচে ঠেলে দেয় এবং এটি লাল গোল লাইন অতিক্রম করে · যদি আঘাত খুব গুরুতর না হয়, রেফারি খেলোয়াড়কে খেলার মাঠের বাইরে যাওয়ার নির্দেশ দেন যখন চিকিৎসকরা চিকিৎসা সহায়তা প্রদান করেন। এই ক্ষেত্রে · যদি উভয় দলের কোনো রাইডার অফিসিয়াল ফাইনাল প্রোটোকলে অন্তর্ভুক্ত না থাকে এবং উভয় দলের সেরা রাইডাররা একই সংখ্যক ল্যাপ সম্পূর্ণ করে, সেরা · 1969-এ, নিউ হ্যাম্পশায়ারের ওয়াটারভিল ভ্যালি স্কি এরিয়া, প্রথম ফ্রিস্টাইল নির্দেশনা কর্মসূচি গঠন করে, রিসর্টটিকে ফ্রিস্টাইলের জন্মস্থান করে তোলে · স্বতন্ত্রভাবে, আয়োজক সহিংসতা, মৌখিক বা শারীরিক আক্রমণ, এর জন্য সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়(দের) ইভেন্ট থেকে অযোগ্য ঘোষণা করবেন · সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের রিবাউন্ড (পাস / ব্লক / স্টিল / পয়েন্ট / ব্লক-শট) সংখ্যা নির্ধারণ করা প্রয়োজন। · ম্যানেজাররা হলুদ কার্ড পান পানির বোতল লাথি মারা, ব্যঙ্গাত্মক হাততালি বা অন্য কোনো অঙ্গভঙ্গির মতো ঘটনার জন্য যা বিবেচিত হতে পারে · আরও আধুনিক নিয়মের মধ্যে রয়েছে 1743 থেকে ব্রোটনের নিয়ম, লন্ডন প্রাইজ রিং নিয়ম (1838) এবং আরও সুপরিচিত মার্কেস অফ · 6 নভেম্বর, 1869, দুটি কলেজ দল, রুটজার্স এবং প্রিন্সটনের মধ্যে, সেই সময়ের সকারের নিয়মের উপর ভিত্তি করে নিয়ম ব্যবহার করে। নিয়ম পরিবর্তনের একটি সেট · পুরাতন বোলিং গ্রিন – 1299 পর্যন্ত পুরানো। · ওভার / আন্ডার বাজি, যেখানে তিনটি বিকল্প (ওভার / আন্ডার / ঠিক .. গোল) অন্তর্ভুক্ত, সমস্ত হকি ম্যাচের জন্য নিয়মিত সময়ের জন্য অফার করা হয় যদি না · উৎপাদনের আগে খেলার নিয়মাবলী কমিটি। · পোস্টগুলি প্রতিটি প্রান্তে পাওয়া যায় যার উপর কিকার বল লাথি মারে। · র‍্যালি হল মোটরস্পোর্টের একটি রূপ যা পাবলিক বা প্রাইভেট রাস্তায় পরিবর্তিত উৎপাদন বা বিশেষভাবে নির্মিত রাস্তা-আইনি গাড়ি দিয়ে অনুষ্ঠিত হয়। এটি · নিয়ম 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a)। · পুরুষ ও মহিলাদের জন্য সেভেন্স ওয়ার্ল্ড সিরিজ, যার জন্য WR কয়েকটি জাতীয় ইউনিয়নের সাথে পৃথক ইভেন্ট আয়োজনের চুক্তি করে। · শত শত বিভিন্ন খেলা রয়েছে যা খেলোয়াড়রা যেকোনো ডাউনে চালাতে পারে। খেলাগুলি দলগুলির দ্বারা তৈরি করা হয় এবং প্রায়শই খেলোয়াড়রা সর্বত্র ছুটে বেড়ায় · MMA-এর জন্য কোনো একক পরিচালনা সংস্থা নেই এবং সারা বিশ্বে ব্যবহৃত নিয়মের কোনো অভিন্ন সেট নেই, এবং শত শত বিভিন্ন · গোল করতে একজন খেলোয়াড়কে গোল লাইনের উপর দিয়ে পাকটিকে আঘাত করতে হবে। তারা তাদের শরীরের যেকোনো অংশ বা স্টিক ব্যবহার করতে পারে কিন্তু হাত ব্যবহার করতে পারে না। · 2009-এ ট্যুর ইভেন্ট এবং খেলোয়াড়কে প্রতি সেটে একবার তার কোচকে অনুরোধ করার অনুমতি দেয়। · ট্রফি, নেশনস কাপ এবং প্যাসিফিক নেশনস কাপ। WR এই ইভেন্টগুলির প্রতিটি কোথায় অনুষ্ঠিত হবে তা সিদ্ধান্ত নিতে ভোট দেয়, ব্যতিক্রম · দুটি কুস্তিগীর বাউটে অংশ নেয়। বিজয়ী সেই ব্যক্তি যে প্রতিপক্ষকে আখড়ার বাইরে ঠেলে দেয় বা যে কারো মাটিতে স্পর্শ করায় · যখন একজন খেলোয়াড় টাচডাউন করে তখন তাদের দলকে ছয় পয়েন্ট দেওয়া হয়। টাচডাউন হয় বলটি এন্ড জোনে বহন করে বা · যখন রেসাররা রিলে পয়েন্টে পৌঁছায়, তারা অন্য রেসারদের শুরুর সাথে হস্তক্ষেপ করবে না। · ফুটসালে হলুদ ও লাল কার্ড ব্যবহার করা হয়। হলুদ কার্ড খেলোয়াড়দের তাদের কাজের জন্য সতর্ক করার জন্য। যদি তারা দুটি পায়, তাদের লাল কার্ড দেওয়া হয়, যা · একটি চাল বা খেলোয়াড় তার ঘড়ি চাপেনি। · একটি একক কান ফ্ল্যাপ হেলমেট (অথবা খেলোয়াড়ের পছন্দে, একটি দ্বৈত কান ফ্ল্যাপ হেলমেট), সেই খেলোয়াড়দের ব্যতীত যারা 1982 সময়ে মেজর লীগে ছিলেন · a. ড্রাইভারদের তাদের রেসিং সিরিজের পতাকা নিয়ম মেনে চলতে হবে। যারা মানে না

তাদের জন্য শাস্তি প্রযোজ্য। · a. যদি অনুচ্ছেদ 8.4 এর অধীনে কোনো খেলোয়াড়ের স্কোর রাখার প্রয়োজন না হয়, আরবিটার বা একজন সহকারী উপস্থিত থাকার এবং স্কোর রাখার চেষ্টা করবেন। এই · a. একজন খেলোয়াড় বল খেলার পরে গোল অঞ্চলে প্রবেশ করে, যতক্ষণ এটি প্রতিপক্ষের জন্য অসুবিধা সৃষ্টি না করে; · a. একজন খেলোয়াড় যিনি মেঝেতে উভয় পা রেখে দাঁড়িয়ে আছেন তিনি একটি পা তুলে আবার নামিয়ে দেন, বা একটি পা এক স্থান থেকে অন্য স্থানে সরান। · a. a. একবার ড্রাইভার গ্রিডে থাকলে, স্টার্ট লাইট জ্বালানো পর্যন্ত তাকে ব্রেক প্যাডেল চেপে ধরে রাখতে হবে (সাধারণত একটি লাল আলো জ্বলবে, যা রেস নির্দেশ করে · a. গোলকিপার থ্রো যখন বলধারী দলের একজন খেলোয়াড় বল নিয়ে গোল অঞ্চলে প্রবেশ করে বা বল ছাড়াই প্রবেশ করে কিন্তু একটি সুবিধা পায় · a. অন্য ব্যক্তির প্রতি নির্দেশিত অপমানজনক বা হুমকিমূলক আচরণ, উদাহরণস্বরূপ, রেফারি, টাইমকিপার/স্কোরকিপার, প্রতিনিধি, দলীয় কর্মকর্তা, খেলোয়াড়, দর্শক; · a. বলধারী দল এমন নিয়ম লঙ্ঘন করে যা বল দখল হারানোর দিকে নিয়ে যেতে হবে (দেখুন 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1ম অনুচ্ছেদ, · a. অন্য খেলোয়াড়ের হাত থেকে বল খেলার জন্য খোলা হাত ব্যবহার করা। · চূড়ান্ত সংকেত দেওয়ার সময় এই দলটি গোলকিপার ছাড়া খেললে গোলকিপারের জন্য একজন কোর্ট খেলোয়াড়কে বদলি করার অনুমতি দেওয়া হয়। লঙ্ঘনগুলি · আউট-অফ-বাউন্ডস কলের নিয়মও রয়েছে যা তাদের মাঠের দিকে ঘটে, চেইন ক্রুকে তত্ত্বাবধান করে এবং যখন একজন রানারের অগ্রগতি চিহ্নিত করে · ডিম্বাকৃতি সার্কিটের ঘড়ির কাঁটার বিপরীত দিকে ল্যাপ। মোটরসাইকেলগুলি বিশেষ মেশিন যা শুধুমাত্র একটি গিয়ার ব্যবহার করে এবং কোন ব্রেক নেই; রেসিং হয় · বিরল, এটি ঘটে এবং স্কোয়াডের যেকোনো খেলোয়াড় গোলকিপারের স্থান নিতে পারে যতক্ষণ রেফারিকে জানানো হয় এবং এটি বদলির জন্য আদর্শ নিয়ম অনুসরণ করে · অস্ত্র প্রসারিত করুন এবং তালু উপরের দিকে রেখে মাটির সমান্তরালভাবে পাশে ছড়িয়ে দিন, এবং আচারের শেষে তাদের হাত নিচের দিকে ঘুরিয়ে দিন। সিকিরি প্রি- · অলিম্পিকে, পুরুষ ও মহিলা উভয়ের জন্য ইভেন্ট উপলব্ধ। · শুটিং রেঞ্জে, ওয়ার্ল্ড কাপ পারস্যুট শুধুমাত্র 60 শীর্ষ র‍্যাংকিং বায়াথলেটদের নিয়ে অনুষ্ঠিত হয় পূর্ববর্তী রেসের পরে। বায়াথলেটরা শুট করে · বল যখন সম্পূর্ণভাবে নেটের উচ্চতার উপরে থাকে তখন আক্রমণ করুন। বল খেলার বাইরে থাকা অবস্থায়, লিবেরো পূর্ব নোটিশ ছাড়াই যেকোনো ব্যাক-রো খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপন করতে পারে · পুরস্কার অর্থ, প্রতিটি ইভেন্টের সাথে সংযুক্ত ঐতিহ্য, ওয়ার্ল্ড ট্যুর র‍্যাংকিং পয়েন্ট, জনসাধারণের মনোযোগ এবং আকারের পাশাপাশি শক্তি · b. অনুচ্ছেদ 7.4.a এর অধীনে পদক্ষেপ নেওয়ার পরে, একজন খেলোয়াড়ের প্রথম দুটি অবৈধ চালের জন্য আরবিটার তাকে দুই মিনিট অতিরিক্ত সময় দেবেন · b. যদি আপনাকে নীল পতাকা দেখানো হয়, যতটা সম্ভব যুক্তিসঙ্গতভাবে রেসিং লাইন থেকে সরে যান এবং কোনো অনিয়মিত পদক্ষেপ করবেন না। আপনার দিকে মনোযোগ দিন · b. গাড়ির সেটআপ এবং টায়ার পরিবর্তন শুধুমাত্র তখনই অনুমোদিত হতে পারে যদি লীগ সিরিজ এটি সক্ষম করে। রেসসেন্টার কর্মীরা প্রতিটি লীগের জন্য নিয়মগুলি নির্ধারণ করবেন · b. 'টাইম ডিলে' মোড ব্যতীত, একজন খেলোয়াড়ের এক সময়কালে সাশ্রয় করা সময় তার পরবর্তী সময়ের জন্য উপলব্ধ সময়ের সাথে যোগ করা হয়। · b. একটি দলের একজন খেলোয়াড় বল ছাড়াই গোল অঞ্চলে প্রবেশ করে এবং এটি করার মাধ্যমে কোনো সুবিধা পায় না। · b. একজন খেলোয়াড় শুধুমাত্র এক পা দিয়ে মেঝে স্পর্শ করে, বল ধরে এবং তারপর অন্য পা দিয়ে মেঝে স্পর্শ করে। · b. ফ্রি থ্রো যখন প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন কোর্ট খেলোয়াড় গোল অঞ্চলে প্রবেশ করে এবং সুবিধা পায়, কিন্তু গোল করার সুযোগ নষ্ট না করে · b. প্রতিপক্ষ এমন নিয়ম লঙ্ঘন করে যা বলধারী দলকে তা হারাতে বাধ্য করে (দেখুন 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10)। · b. হাত, হাত, পা দিয়ে প্রতিপক্ষকে ব্লক করা, বা শরীরের কোনো অংশ ব্যবহার করে তাকে সরিয়ে দেওয়া বা ঠেলে দেওয়া; এর মধ্যে বিপজ্জনক ব্যবহার অন্তর্ভুক্ত · b. যখন বলধারী দলের বিরুদ্ধে সিদ্ধান্ত হয় এবং বলধারী খেলোয়াড় অবিলম্বে এটি প্রতিপক্ষের কাছে উপলব্ধ না করে · বল পরিষ্কার এবং প্রতিস্থাপিত হয়েছে। যদি স্ট্রাইকার ব্যতীত অন্য কোনো খেলোয়াড় ডিভাইসটি স্পর্শ বা বিশৃঙ্খল করে, তাকে তেমন শাস্তি দেওয়া হবে যেন সে · বল, মাটিতে পড়ে যায় এবং প্রথম বেসম্যান বন্য নিক্ষিপ্ত বল পুনরুদ্ধার করতে যাওয়ার পথে কোচের সাথে ধাক্কা খায়; ব্যাটার রানার শেষ পর্যন্ত পৌঁছায় · রানার হয়ে শেষ হয়। · মৌসুম শুরুর আগে, এই অবস্থানের জন্য এই দলের সমস্ত বাজির উপর একটি রিটার্ন আছে। · বাজি নতুন সংগঠিত লড়াইয়ের জন্য বৈধ। যদি ম্যাচের

নির্ধারিত তারিখের 24 ঘণ্টার মধ্যে না হয়, তাহলে সমস্ত রাখা বাজি · পুটআউটের মধ্যে। · প্রথম বেস বা তৃতীয় বেসের বাইরে, বা যা ফেয়ার টেরিটরিতে থাকা বা তার উপরে থাকা অবস্থায় আম্পায়ার বা খেলোয়াড়ের ব্যক্তিকে স্পর্শ করে, বা যা ফেয়ার টেরিটরির উপরে থাকা অবস্থায় · ধানের খড়ের বান্ডিল, যার প্রান্তগুলি মাটিতে পোঁতা। · c. 7-মিটার থ্রো যখন প্রতিরক্ষাকারী দলের একজন কোর্ট খেলোয়াড় গোল অঞ্চলে প্রবেশ করে এবং এর কারণে গোল করার একটি স্পষ্ট সুযোগ নষ্ট করে (14:1a)। জন্য · c. পিট-এক্সিটে সবুজ, লাল এবং নীল আলো সহ একটি লাইট ট্রি রয়েছে। নীল আলো, যখন জ্বলজ্বল করে, নির্দেশ করে যে একটি গাড়ি স্টার্ট/ফিনিশে আসছে · c. যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টা (লাইভ) বিলম্বিত হয়, সমস্ত বাজি ফেরত দেওয়া হয়। ব্যতিক্রম: যদি, যখন · c. যদি ম্যাচের শুরুর সময় 24 ঘণ্টার বেশি (প্রি-ম্যাচ) বা 48 ঘণ্টা (লাইভ) বিলম্বিত হয়, বাজি ফেরত দেওয়া হয়। ব্যতিক্রম: যদি, যখন · c. যানবাহনের টায়ার একটি বিকল্পে সীমাবদ্ধ থাকতে পারে বা একাধিক টায়ার অনুমোদিত হতে পারে। আপনার জন্য অনুমোদিত টায়ারের তালিকার জন্য রেসসেন্টার কর্মচারীর সাথে পরামর্শ করুন · c. একজন খেলোয়াড় লাফ দেওয়ার পরে শুধুমাত্র এক পা দিয়ে মেঝে স্পর্শ করে, এবং তারপর একই পায়ে লাফ দেয় বা অন্য পা দিয়ে মেঝে স্পর্শ করে। d) একজন খেলোয়াড় · c. ফাউল করার সময় দোষী খেলোয়াড়ের দ্বারা প্রদর্শিত বেপরোয়া মনোভাব। · "ডিফেন্স" এবং "অফেন্স" ক্যাপশন, প্রথমটি লাইনের উপরে এবং পরেরটি লাইনের নীচে রাখা হয়েছে। · 13 সেপ্টেম্বর 2014-এ বেইজিংয়ে চ্যাম্পিয়নশিপ শুরু হয়। সিরিজটি FIA দ্বারা অনুমোদিত এবং একটি স্পেস চ্যাসিস/ব্যাটারি সংমিশ্রণে রেস করে · ইলেকট্রনিক পর্যালোচনার মাধ্যমে লাইন কল বন্ধ করুন। US ওপেন, মায়ামি মাস্টার্স, US ওপেন সিরিজ, এবং ওয়ার্ল্ড টিম টেনিস এটি ব্যবহার শুরু করে · সামগ্রিক নিয়মের উপাদান। · অপরাধী খেলোয়াড় সুবিধা পাবে বা পেতে পারে বলে মনে করে। পরবর্তী ক্ষেত্রে, রেফারির বিবেচনায় যেকোনো বা সমস্ত বিশৃঙ্খল বল প্রতিস্থাপন করা যেতে পারে · দেশ। WR অনুসারে, রাগবি ইউনিয়ন 100-এর বেশি দেশে পুরুষ এবং মহিলাদের দ্বারা খেলা হয়। WR রাগবি বিশ্বকাপ, মহিলাদের · ক্রস, এরিয়ালস এবং স্কি স্লোপস্টাইল, প্রতিটি ফিনিক্স স্নো পার্কে অনুষ্ঠিত হয়। · d. ড্রাইভারদের ট্র্যাকে পুনরায় প্রবেশ করার বা রেসিং লাইনে ফিরে আসার আগে বা স্পিন থেকে পুনরুদ্ধারের পরে ট্র্যাক পরিষ্কার আছে কিনা তা নিশ্চিত করতে হবে। এর মধ্যে রয়েছে · রিসিভারকে ব্লক করা বা ট্যাকল করা থেকে প্রতিরক্ষা। বল ধরা পড়ার সাথে সাথে খেলা শেষ হয় এবং বল এগিয়ে নেওয়া যাবে না। · ডিফেন্সিভ লাইনম্যান এবং বেশিরভাগ হোল্ডিং পেনাল্টি কল করে। আম্পায়ার নেওয়া টাইমআউটের সংখ্যা এবং কয়েন টসের বিজয়ী রেকর্ড করেন এবং · ডিফেন্সিভ খেলোয়াড়। যদি ফিল্ডার ক্যাচ করে এবং ক্যাচের পরে থ্রো করার সময় বল ফেলে দেয়, বলটি হবে · পরিবর্তনের ডিফেন্সিভ দল। সেন্টার (C) ব্যতীত কোনো দলের খেলোয়াড়দের বল না হওয়া পর্যন্ত নিরপেক্ষ অঞ্চলে সারিবদ্ধ হতে বা অতিক্রম করতে অনুমতি দেওয়া হয় না · ডিউসে খেলোয়াড়কে তখন দুই পরিষ্কার পয়েন্টে জিততে হবে। · একই ঢালে বিভিন্ন কোর্স। উভয় রান একই দিনে অনুষ্ঠিত হয়, সাধারণত প্রথম রান সকালে এবং দ্বিতীয় রান · গ্রুপ পর্যায়ের ড্রাইভার প্রথমে বেরিয়ে যান। যখন তারা তাদের ফ্লাইং ল্যাপ শুরু করতে লাইনটি অতিক্রম করে, পিটলেন লাইট সবুজ হয়ে যায় এবং পঞ্চম দ্রুততম · উভয় ক্ষেত্রেই। সেফটি কিকে, কিকিং দল তাদের নিজস্ব 20-গজ লাইন থেকে বল লাথি মারে। তারা পান্ট, ড্রপ-কিক বা প্লেস-কিক করতে পারে, কিন্তু একটি টি · নিয়মিত সময়ের শেষে এবং অতিরিক্ত সময়ের 1ম হাফের শুরুতে এবং অতিরিক্ত সময়ের প্রথম ও দ্বিতীয় হাফের মধ্যেও। অতিরিক্ত সময়ও খেলা যেতে পারে · প্রবেশ করা হয় যখন একজন কোর্ট খেলোয়াড় শরীরের কোনো অংশ দিয়ে এটি স্পর্শ করে। · দুটি হলুদ কার্ডের সমান। ম্যাচে একজন খেলোয়াড়ের নেওয়া দ্বিতীয় হলুদ কার্ড, যা লাল কার্ডে পরিণত হয়, একটি হিসাবে গণনা করা হয়। (উদাঃ 1 হলুদ কার্ড + · পাঁচটি লক্ষ্যের প্রতিটি রাউন্ডে আটটি বুলেট উপলব্ধ, যদিও শেষ তিনটি শুধুমাত্র একবারে একটি করে অতিরিক্ত থেকে ম্যানুয়ালি একক-লোড করা যায় · প্রতিবার একজন খেলোয়াড় এটি মাঠের বাইরে পাঠায়। · মেয়াদ শেষ হলে, রেফারি সমস্ত স্কোর বাতিল করবেন এবং একটি ফ্রেমের শুরুতে যেমন হয় তেমনভাবে সমস্ত বল পুনরায় সেট করবেন এবং · প্রতিটি দলকে এন্ড জোনে পৌঁছানোর আগে কতদূর যেতে হবে। পিচের প্রতিটি প্রান্তে এন্ড জোন যোগ করা হয় এবং প্রতিটি প্রায় 20 গজ লম্বা · প্রথম ফিনিশ লাইন অতিক্রমকারী বিজয়ী। দূরত্ব পুরুষদের জন্য 12.5 কিমি এবং মহিলাদের জন্য 10 কিমি, চারটি শুটিং

বাউট (দুটি প্রোন, দুটি স্ট্যান্ডিং, · প্রথম বেস, বা হোম এবং তৃতীয় বেস, এবং তারপর প্রথম বা তৃতীয় বেস অতিক্রম করার আগে কোনও খেলোয়াড় বা আম্পায়ার স্পর্শ না করে ফাউল টেরিটরিতে বাউন্স করে, এটি · কয়েন টস করে কে পেনাল্টি শুটআউট শুরু করবে তা বেছে নেয়, অন্যজন নেট বেছে নেয়। · 80 মিনিটের জন্য এবং একটি ডিম্বাকৃতি বল এবং H-আকৃতির গোলপোস্ট বৈশিষ্ট্যযুক্ত। উভয়েরই নিয়ম রয়েছে যে বল সামনের দিকে পাস করা যায় না, এবং এটি ফেলে দেওয়া · হাফের শেষের জন্য অতিরিক্ত সময়ে) শাস্তি দেওয়া হবে, এমনকি যদি ফলস্বরূপ ফ্রি থ্রো (নিয়ম 13:1 এর অধীনে) বা 7- মিটার থ্রো না নেওয়া যায় ততক্ষণ · তাদের দলের জন্য)। কোর্টের প্রতিটি প্রান্তে দুটি বাস্কেট উভয়ই 10 ফুট উচ্চতায়। একটি তিন-পয়েন্ট আর্ক বাইরের রিং, যেখানে তার মাঝখানে রয়েছে · একটি রেসে চতুর্থ স্থান বিজয়ীর থেকে এক সেকেন্ড পিছনে, বিপরীতে অন্য রেসে দ্বিতীয় স্থান দুই সেকেন্ড পিছনে · ফ্রেম। যদি কোনো খেলোয়াড় আপত্তি করে, রেফারি খেলা চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি দেবেন এই শর্তে যে পরিস্থিতি একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে পরিবর্তন করতে হবে, সাধারণত · এন্ড লাইনের পিছন থেকে) আর্কের পিছনে কোর্টের একটি স্থানে। · g. যদি রেসিং এটিকেটে কোনো অসঙ্গতি থাকে, আমরা আরও স্পষ্টীকরণের জন্য সুপারকারস, FIA বা ব্ল্যাংপেইন রুলস হ্যান্ডবুক উল্লেখ করব। · g. রেসসেন্টার লীগ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ এখানে তালিকাভুক্ত সমস্ত নিয়ম (1A – 8G) সম্পর্কে সঠিক জ্ঞান এবং বোঝার ইঙ্গিত দেয়। বিপজ্জনক · হাত, কিকারকে বল পুনরায় সংগ্রহ করতে এবং এটি নিয়ে দৌড়াতে দেয়; একটি পুন্ট, যখন বল হাত থেকে দীর্ঘ দূরত্বে লাথি মারা হয়, ফিল্ড অবস্থানের জন্য; একটি প্লেস- · গোল অঞ্চলে বল নিয়ন্ত্রণ করেছে বা বল গোল অঞ্চলে মেঝেতে স্থির আছে (6:4-5); (III) প্রতিপক্ষ দলের একজন খেলোয়াড় স্পর্শ করেছে · স্টার্ট লাইনের সমতল অতিক্রম করেছে। · পড়ে গেলে খেলোয়াড়কে দাবাবোর্ডে একটি গুটি সরানোর আগে তার স্কোরশিট সম্পূর্ণরূপে আপডেট করতে হবে। · প্রতিটি খেলোয়াড়ের দ্বারা কোনো প্যান সরানো ছাড়াই এবং কোনো ক্যাপচার ছাড়াই তৈরি করা হয়েছে, বা · তার নিজের ঝুঁকি। যদি একজন ফিল্ডার ডাগআউটের প্রান্তে ক্যাচ করার চেষ্টা করে, "হোল্ড আপ" হয় এবং কোনও দলের একজন বা একাধিক খেলোয়াড়ের দ্বারা আপাত পতন থেকে বিরত থাকে · অবৈধ প্রবেশ, নিয়ম 4:6 এবং 16:3a এর অধীনে একজন খেলোয়াড়ের ক্ষেত্রে, এবং নিয়ম 4:2, 16:1b, 16:3d এবং 16:6c এর অধীনে একজন দলীয় কর্মকর্তার ক্ষেত্রে। একজন ব্যক্তি · এই ক্ষেত্রে ফ্রি কিক পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে যে কোনও জায়গা থেকে নেওয়া যেতে পারে। পেনাল্টি কিক দেওয়া হয় যদি একজন খেলোয়াড় ফাউলগুলির একটি করে · এর মধ্যে রয়েছে রাগবি লীগে কম খেলোয়াড় (15 এর তুলনায় 13) এবং ট্যাকলিংয়ের জন্য ভিন্ন নিয়ম। রাগবি ইউনিয়নে আরও বিস্তারিত নিয়ম রয়েছে · নিয়মের অবিচ্ছেদ্য অংশ। · একটি ফাউল বল; বা যদি বল ফাউল টেরিটরিতে থেমে যায় বা ফাউল টেরিটরিতে একজন খেলোয়াড় দ্বারা স্পর্শ করা হয়, এটি একটি ফাউল বল। যদি একটি ফ্লাই বল প্রথম বা তার পরে অবতরণ করে বা · পরিত্যক্ত এবং খেলোয়াড়ের অভাবের কারণে দলের জন্য একটি ক্ষতি হিসাবে গণনা করা হয়। · দেওয়া হয় যদি একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে একটি ফাউল করে। দ্বিতীয় পেনাল্টি স্পট ব্যবহার করা হয় যদি একজন খেলোয়াড় তাদের দলের ষষ্ঠ ফাউল করে · স্টক কার রেসিংয়ের জন্য পরিচিত। প্রাইভেটলি মালিকানাধীন কোম্পানিটি 1948-এ বিল ফ্রান্স সিনিয়র দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়েছিল এবং তার ছেলে জিম ফ্রান্স সিইও হয়েছেন · স্ক্রিমেজ লাইন, এবং ফ্রি কিক। ফ্রি কিকগুলি হল কিকঅফ, যা প্রথম এবং তৃতীয় কোয়ার্টার এবং অতিরিক্ত সময় শুরু করে এবং একটি ট্রাই প্রচেষ্টা অনুসরণ করে · ম্যানেজার নিজের জায়গায়另一位 খেলোয়াড়কে বদলি করলে, তিনি বেঞ্চ বা কোচের বক্স থেকে তার দলকে নির্দেশনা দিতে পারেন। আম্পায়ারদের অনুমতি দেওয়া উচিত নয় · এর মানে হল প্রতিপক্ষ দল গোল করার কাছাকাছি এবং তাদের আক্রমণ গোলের উপর শট, গোলের বাইরে শট, কাঠামোর উপর শট দিয়ে শেষ হতে পারে · পেনাল্টি বক্সে মিনিট এবং শুধুমাত্র সেই সময়ের শেষে মেয়াদ শেষ হয়। অসদাচরণের শাস্তি দৈর্ঘ্যে পরিবর্তিত হয়। · কোর্টে চলে যান। যদি খেলোয়াড় তা না করে, বা যদি পরে একই দল দ্বারা পদক্ষেপটি পুনরাবৃত্তি হয়, তাহলে একটি ফ্রি থ্রো প্রদান করা হবে · বদলি খেলোয়াড় খেলার মাঠে প্রবেশ করার আগে মাঠ ছেড়ে যেতে হবে। যদি একটি দল তিনজনের কম খেলোয়াড় অবশিষ্ট থাকে বা হ্রাস পায়, ম্যাচটি · o খেলোয়াড়দের বল বহন, তালু বা দৌড়ানোর অনুমতি নেই। · খেলোয়াড়ের অনুরোধে কোর্টে, এবং রেফারি বা সহকারী একজন খেলোয়াড়ের কল

পরিবর্তন করতে পারেন। · ফাউল কোথায় সংঘটিত হয়েছে তার উপর নির্ভর করে একজন খেলোয়াড় কতটি ফ্রি থ্রো পাবে। · প্রতিপক্ষকে গোলের উপর শট নিতে বা স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগ পেতে বাধা দেওয়ার জন্য, দোষী খেলোয়াড় / কর্মকর্তাকে শাস্তি দেওয়া হবে · একটি পেনাল্টি ল্যাপ পাস করার প্রয়োজনীয়তা বা একটি নির্দিষ্ট পেনাল্টি সময় যোগ করে শাস্তি দেওয়া হয়। বিজয়ী হলেন সেই ক্রীড়াবিদ যিনি দেখাতে সক্ষম হন · ব্যাটিং অর্ডারে প্রতিস্থাপিত খেলোয়াড়ের স্থান। · ম্যাচে খেলোয়াড়। · খেলোয়াড় বাতাসে লাফাচ্ছে বা দৌড়াচ্ছে, এবং তাই নিজেকে রক্ষা করতে অক্ষম। এই ধরনের পরিস্থিতিতে, এটি প্রতিপক্ষের জন্য বিপদ এবং নয় · খেলোয়াড়-ম্যানেজার, ম্যানেজার এর পরে তার বিবেচনায় কোচিং লাইনে যেতে পারেন। যখন প্রতিরক্ষামূলক দলের দুই বা ততোধিক বদলি খেলোয়াড় · খেলোয়াড় জীর্ণ, ছেঁড়া বা চেরা হাতা পরবেন। · যে খেলোয়াড় তাদের প্রতিস্থাপন করেছে। · যে খেলোয়াড়কে মাঠ থেকে পাঠানো হয়েছে তাকে অবশ্যই মাঠের আশেপাশ ছেড়ে যেতে হবে। · যে খেলোয়াড়দের জন্য বদলি করা হয়েছে, এবং যাদের বেঞ্চে থাকার অনুমতি রয়েছে, তারা কোনও প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় বা · পয়েন্ট (বিশেষ স্টেজ), নিয়মিত বিরতিতে এক বা একাধিক স্টার্ট পয়েন্ট থেকে ছেড়ে যাওয়া। র‍্যালি স্টেজের মধ্যে বিশুদ্ধ গতিতে জেতা যেতে পারে বা · কোয়ার্টার খেলা হয় যতক্ষণ না দলগুলির মধ্যে একটি স্কোর করে। স্কোর করা প্রথম দল বিজয়ী হবে। · টিতে সোজা হয়ে থাকুন। যে খেলোয়াড় বলটি ধরে তাকে কিকঅফ রিটার্নার (KR) বলা হয়। · রানার। যদি একজন ফিল্ডার একটি নিক্ষিপ্ত বল পেতে চলেছেন এবং বলটি সরাসরি ফিল্ডারের দিকে এবং যথেষ্ট কাছাকাছি উড়ে আসছে যাতে তাকে তার জায়গা নিতে হয় · এটি নিয়ে দৌড়ায়। খেলা শেষ হয় যখন বলধারী খেলোয়াড় ট্যাকল হয় বা আউট-অফ-বাউন্ডস হয় বা একটি পাস মাটিতে আঘাত করে কোনও খেলোয়াড় ধরতে না পারে · ইভেন্টের নিয়ন্ত্রক কাঠামোর অধীনে নিষেধাজ্ঞা, 3x3planet.com এর শর্তাবলী এবং FIBA অভ্যন্তরীণ বিধিমালা রয়ে গেছে · সার্ভার পালাক্রমের বাইরে সার্ভ করছে, একজন খেলোয়াড় প্রস্তুত ছিল না বা এমন সিদ্ধান্ত যা কল করার জন্য খুব কাছাকাছি · খেলোয়াড়ের জন্য 2-মিনিটের সাসপেনশন হবে। সুতরাং, পরবর্তী 2 মিনিটের জন্য কোর্টে দলটিকে একজন খেলোয়াড় কমাতে হবে (ব্যতীত · শর্ট-হ্যান্ডেড। একটি মাইনর পেনাল্টি মেয়াদ শেষ হবে যদি প্রতিপক্ষ দল পাওয়ার প্লেতে থাকাকালীন স্কোর করে। মেজর পেনাল্টির জন্য একজন খেলোয়াড়কে পাঁচ · বর্গক্ষেত্র, চালটি এখনও করা হয়নি, কিন্তু খেলোয়াড়ের আর প্যানটিকে অন্য বর্গক্ষেত্রে খেলার অধিকার নেই। · প্রস্তুতিমূলক আন্দোলন শুরু করুন। কুস্তিগীররা কোর্টে বসে তাদের পা প্রশস্ত করে ছড়িয়ে দেয় এবং শরীর সামনের দিকে কাত করে। পোঁদ এবং কাঁধ · নিজের ঘড়ি বন্ধ করা এবং প্রতিপক্ষের ঘড়ি শুরু করা খেলোয়াড়কে বরাদ্দ সময়ের অংশ হিসাবে বিবেচিত হয়। · এই রেসে অংশ নিন, এই অবস্থানের জন্য তার উপর রাখা বাজির উপর একটি রিটার্ন তৈরি করা হয়। · সেই বর্গক্ষেত্র কারণ তারা তখন তাদের নিজের রাজাকে চেকের মধ্যে ফেলে বা রাখে। কোনও গুটি সরানো যাবে না যা একই দলের রাজাকে প্রকাশ করবে · উভয় দলের কোর্ট খেলোয়াড় এবং প্রতিপক্ষ দলের গোলকিপার(দের) থেকে তাদের (17:3)। · তারপর একটি বিজয়ী না পাওয়া পর্যন্ত একটি অতিরিক্ত কোয়ার্টার খেলা হবে। · তারপর রিলের বাকি অংশের জন্য, রিলে দল যে অবস্থানে পৌঁছেছে সেই লেনে শুট করে (রেঞ্জে 5তম স্থানে পৌঁছান, আপনি লেনে শুট করেন · তারা রেফারির কাছ থেকে মৌখিক নোটিশ বা এমনকি একটি কার্ড পেতে পারে। ওয়ার্ম আপ করার সময় খেলোয়াড়দের সেই বক্স ছেড়ে যাওয়ার অনুমতি রয়েছে। · থ্রো যদি বল উভয় দলের অন্য কোনো খেলোয়াড়ের দ্বারা স্পর্শ করা হয় (12:1 2য় অনুচ্ছেদ, 13:3)। · থ্রো। একটি ফ্রি থ্রোতে আক্রমণাত্মক দলের একজন খেলোয়াড় (যে খেলোয়াড় ফাউল হয়েছে) ফ্রি থ্রো লাইন থেকে বিনা প্রতিরোধে শট নেয়। নির্ভর করে · টাইম ডিলে মোডে উভয় খেলোয়াড় একটি বরাদ্দ 'প্রধান চিন্তার সময়' পান। প্রতিটি খেলোয়াড় প্রতিটি চালের সাথে একটি নির্দিষ্ট অতিরিক্ত সময়ও পান। · নিচে। এই সীমাগুলির মধ্যে সমস্ত লেসিং এবং মিটের বাইরের প্রান্তে সংযুক্ত কোনও চামড়ার ব্যান্ড বা ফেসিং অন্তর্ভুক্ত থাকবে। থাম্বের মধ্যে ফাঁক · বিজয়ী নির্ধারণের জন্য টাইব্রেকার হিসাবে 7-মিটার থ্রো ব্যবহার করতে, নীচে নির্দেশিত পদ্ধতিগুলি অনুসরণ করতে হবে। · খেলার ফলাফলে জটিল হস্তক্ষেপ, FIBA এর অ্যান্টি-ডোপিং নিয়মের লঙ্ঘন (FIBA অভ্যন্তরীণ বিধিমালার 4 বই) বা এর অন্য কোনও লঙ্ঘন · ড্রাইভারদের দ্বারা দখলকৃত মোট স্থান সংখ্যা অন্যের চেয়ে কম। যদি এই দলের অন্তত একজন রাইডার রেসে অংশ নেয়, এই দলের সমস্ত বাজি · প্রথম বেস স্পর্শ করুন, রান

গণনা করা হবে, কিন্তু অপরাধী খেলোয়াড়কে আউট ঘোষণা করা হবে। অনুমোদিত রায়: যে খেলায় রান হবে না · দুই), ট্রিপল বা ফোর। রিংকগুলি 4.3 থেকে 5.8 মিটার প্রশস্ত এবং 31 থেকে 40 মিটার লম্বা। গ্রিনের প্রতিটি প্রান্তে একটি খাদ রয়েছে যা অবশ্যই · অবাঞ্ছিত ভিড়, ওয়ার্ল্ড কাপ মাস স্টার্ট শুধুমাত্র 30 শীর্ষ র‍্যাংকিং অ্যাথলেটদের সাথে স্টার্ট লাইনে অনুষ্ঠিত হয় (পারস্যুটের অর্ধেক যেহেতু এখানে সমস্ত · খেলোয়াড় বা কর্মকর্তারা আগে সতর্কতা পেয়েছিলেন কিনা। এর মধ্যে রয়েছে: · যা যানবাহনের শক্তি, ওজন, আকার এবং নকশা নিয়ন্ত্রণ করে। নিয়মগুলি কিছু বৈচিত্রের অনুমতি দেয়, তবে। · যা 1877 ছিল, উইম্বলডন লন্ডনের উইম্বলডনে অবস্থিত অল ইংল্যান্ড ক্লাবে অনুষ্ঠিত হয়েছে। · যা একজন ফিল্ড খেলোয়াড়কে দেখানো হবে, মোট কার্ডের সংখ্যায় গণনা করা হবে এবং দ্বিতীয়ার্ধে দেখানো কার্ড হিসাবে রেকর্ড করা হবে)); না · বিজয়ী। মার্কেট বাতিল করা হবে। · "1" এর সমান জয়ের সম্ভাবনা। · 1985 (মাদ্রিদ, স্পেন) এ শব্দটি ফুট-সাল। তখন থেকে ফিফাও ফুটসাল শব্দটি ব্যবহার শুরু করেছে। নামটি ইতালীয় ভাষায় ক্যালসিও এ হিসাবে অনুবাদ করা হয়েছে

- **সাধারণ শর্তাবলী।** যোগকৃত সময় হলো ফুটবল খেলায় প্রতিটি হাফের শেষে যোগ করা সময়। সাধারণত খেলার সময় অনেক কিছু ঘটতে পারে যা · যোগকৃত সময় হলো ফুটবল খেলায় প্রতিটি বিরতির শেষে যোগ করা সময়। সাধারণত খেলার সময় অনেক কিছু ঘটতে পারে যা · ফুটবলে, অন্য যেকোনো খেলার মতোই, এমন কিছু লোক থাকে যারা খেলার ন্যায্যতা পর্যবেক্ষণ করে এবং নিশ্চিত করে যে সমস্ত নিয়ম · একটি ফুটবল খেলার সময় প্রতি দলে এগারো জন খেলোয়াড় মাঠে থাকে। প্রতিটি দলে একজন গোলরক্ষক এবং অন্যান্য 10 খেলোয়াড় থাকে যারা অবস্থান করে · খেলা এবং যোগকৃত সময়ের ট্যাব দেখানো হয় না, তবে এর মানে এই নয় যে রেফারি খেলায় সময় যোগ করেননি। যোগকৃত সময় · ম্যাচ (চুক্তির উপর নির্ভর করে) ড্র হয় বা দুটি খেলার ভারসাম্যে যেখানে স্কোর অনুপাতে সমান (উভয় খেলা শেষ হয় · খেলা শুরু করে, অন্যটি মাঠের যে দিক থেকে তার দল ম্যাচ শুরু করবে তা বেছে নেয়। · একটি ডেড-হিট ফ্যাক্টর এমন বাজারের জন্য ফেরত দেওয়া হতে পারে যেখানে একটি নির্দিষ্ট দল/খেলোয়াড়ের উপর একটি স্থানে (টুর্নামেন্টে) বাজি রাখা হয়েছে এবং এটি · ফুটবল (সকার) একটি দল-ভিত্তিক খেলা, যা এগারো জন খেলোয়াড়ের দুটি দল এবং একটি গোলাকার বল দিয়ে খেলা হয় যা স্পর্শ করা যাবে না · ব্যবস্থা। ঠান্ডা আবহাওয়ায় নিয়মিত খেলোয়াড়দের বিশেষ গ্লাভস পরার অনুমতি দেওয়া হয়। খেলোয়াড়দের বিশেষ ক্রীড়া চশমাও পরার অনুমতি দেওয়া হয়, তবে এই · 10 – 20 মিটারের ব্যাসার্ধের মধ্যে করা একটি পাসকে মিডিয়াম পাস বলা হয়। মিডিয়াম পাস পরিবর্তনের ক্ষেত্রে সহায়ক · কার্ড adalah রেফারির প্রধান বৈশিষ্ট্য এবং চরম পরিস্থিতিতে ব্যবহৃত হয় যখন খেলোয়াড়ের করা ফাউল গুরুতর হয়। রেফারি · লাল কার্ড হলো মাঠে একজন খেলোয়াড় যে সবচেয়ে কঠোর শাস্তি পেতে পারে। লাল কার্ড সাধারণত দেওয়া হয় যদি খেলোয়াড় খুব গুরুতর ফাউল করে · কখনও কখনও যদি একজন খেলোয়াড় মাঠের একটি নির্দিষ্ট এলাকায় ফাউলের শিকার হয় তবে তার/তার প্রতিপক্ষকে পেনাল্টি কিক দেওয়া হয়। এটি ঘটে যখন ফাউল · স্থানান্তর উইন্ডোর দুটি সময়কাল রয়েছে – গ্রীষ্ম এবং শীতকাল। গ্রীষ্মকালীন সময়কাল জুনের প্রথম তারিখে খোলা হয় এবং আগস্ট 30 তারিখে বন্ধ হয়। শীতকালীন · যখন একটি দল থ্রো ইন বা ড্রপ বল দিয়ে অন্য দলকে বল ফেরত দেয় এবং খেলোয়াড় বলটি প্রতিপক্ষের গোলরক্ষককে ফেরত দেয় এবং পাসটি · একই স্কোরের সাথে ড্র, প্রতিটি দল নিজের হোম*বা অ্যাওয়ে মাঠে একই স্কোরের সাথে জয়লাভ করে), তারপর পেনাল্টি শুটআউট পরিচালিত হবে। এর উপর নির্ভর করে · মাঠ (বাম বা ডান। বলটি কর্নার লাইন অতিক্রম করার সময় কোন দিকটি বলের নিকটবর্তী ছিল তার উপর নির্ভর করে)। বল স্থাপনের পরে খেলোয়াড় এটি কিক করে এবং · মাঠে খেলোয়াড়দের দ্বারা অনুসরণ করা হয়, এই লোকদের রেফারি বলা হয়। রেফারি মাঠে ঘটে যাওয়া ঘটনাগুলির একমাত্র এবং চূড়ান্ত বিচারক। · কমপক্ষে সাতজন খেলোয়াড় মাঠে। · সম্পূর্ণ ম্যাচের সময়ে খেলোয়াড়দের সম্পূর্ণ দল দ্বারা তৈরি পাস। পৃথক খেলোয়াড়দের পাস সব একসাথে গণনা করা হয় এবং আপনার একটি সঠিক · তাদের মধ্যে কোনোটির উপস্থিতি ছাড়া ম্যাচ শুরু করা নিষিদ্ধ। এটি ম্যাচ বিলম্ব বা স্থগিতের কারণ হতে পারে। · ব্যক্তি যিনি এটি তার/তার জালে পাঠান এবং প্রতিপক্ষের খেলোয়াড়ের কাছে নয়। · বোধগম্য অবস্থান এবং গঠনে অন্তর্ভুক্ত নয়। কোনও দলের মাঠে 7 জনের কম খেলোয়াড় থাকলে খেলা শুরু বা চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি নেই,

- **বাজার।** ম্যাচের বাকি সময়ে নিয়মিত সময়ে (লাইভ) খেলার ফলাফল কী হবে। বাজি ধরনে বালা খেলোয়াড়কে বর্তমান সময় থেকে অনুমান করতে হবে কী · বাকি সময়ে প্রথম পিরিয়ডের ফলাফল কী হবে - (লাইভ)। বাজি ধরনে বালা খেলোয়াড়কে বর্তমান সময় থেকে অনুমান করতে হবে কী হবে · (খেলোয়াড় 1 জয়ী বা ড্র, হয় একজন বা দ্বিতীয় খেলোয়াড় জয়ী, খেলোয়াড় 2 জয়ী বা ড্র) · ম্যাচের নিয়মিত সময়ে গোল করা খেলোয়াড়ের উপর বাজি ধরুন। স্কোরারদের উপর বাজি এড়ানো হবে শুধুমাত্র যদি খেলোয়াড় না করে
- **MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো ও স্পোর্টসবুক।** পেনাল্টি শুট আউট কাপ ম্যা… · 3 ফ্রি বেট
- **MyStake লাইভ ক্যাসিনো।** BET ON POKER · WAR OF BETS · EUROPEAN VIP · TurkishFree Bet · TürkseFree Bet
- **MyStake অনলাইন স্লট।** FROZEN QUEEN · GENIE JACKPOTS · SOLAR TEMPLE · BLACKJACK VIP · RETURN TO PARIS
- **MyStake - প্রমোশন।** আরোহণ, আপনার সমস্ত বাছাই সফল হলে বিশাল পেআউটের দিকে নিয়ে যায়! · আরোহণ, আপনার সমস্ত বাছাই সফল হলে বিশাল পেআউটের দিকে নিয়ে যায়! · লেভেল 5 থেকে শুরু করে, আপনি একটি ব্যক্তিগত VIP ম্যানেজার অনুরোধ করার অধিকারী। আপনার VIP ম্যানেজারের যোগাযোগের তথ্য জিজ্ঞাসা করুন · ব্যালেন্স এবং একটি প্রাসঙ্গিক আইটেম আপনার অ্যাকাউন্টে যোগ করা হবে (ফ্রি স্পিন, নগদ, ইত্যাদি…)। অনুগ্রহ করে সর্বদা ডাবল চেক করুন যে আপনি না · একে অপরের এবং উচ্চতর স্থাপিত খেলোয়াড় আরও বড় পুরস্কার পাবে। · তাদের থেকে কোনও জয় বাজেয়াপ্ত। · খেলোয়াড়কে নোটিশ। · শেষ। ফ্রি স্পিন শুধুমাত্র কিছু গেমে উপলব্ধ এবং আপনি প্রোফাইল > আমার উপহার > ফ্রি স্পিন > "গেম তালিকা" থেকে গেম তালিকা দেখতে পারেন। ব্যবহার করতে · এই ধরনের বাজি বাতিল করার এবং তাদের থেকে কোনও জয় বাজেয়াপ্ত করার অধিকার। · আপনি আপনার শেষ স্পিনের ফলাফল (পুরস্কার) কী ছিল তা দেখতে সক্ষম হবেন যদি আপনি অ্যানিমেশনে এটি মিস করেন · পূর্ববর্তী সপ্তাহ থেকে আপনার নেট ক্ষতি…একটি ইমেলের জন্য অপেক্ষা করুন / সোমবার সন্ধ্যায় আপনার অ্যাকাউন্ট চেক করুন আপনি পুরস্কৃত হয়েছেন কিনা দেখতে। · লিড বোর্ডে আপনার পথ, যা সর্বোচ্চ পয়েন্ট সহ খেলোয়াড়দের নিয়ে গঠিত। যদি টুর্নামেন্টের শেষে আপনি লিড বোর্ডে থাকেন, আপনি পাবেন
- **গোপনীয়তা নীতি।** তাদের দায়িত্ব পালন এবং আপনাকে সহায়তা প্রদানের উদ্দেশ্যে। আমাদের কর্মচারী যাদের খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে অ্যাক্সেস বা সম্পর্ক রয়েছে · আপনার ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সাথে সম্পর্কিত একটি অভিযোগ একটি তত্ত্বাবধায়ক কর্তৃপক্ষের কাছে দাখিল করার অধিকার, বিশেষত আপনার বসবাসের সদস্য রাষ্ট্রে, কর্মস্থলে, বা · যদি আপনি প্রচারমূলক উপকরণ গ্রহণ না করার জন্য নির্বাচন না করেন, আমরা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য, আপনার ইমেল ঠিকানা এবং ফোন নম্বর সহ, আপনাকে পাঠাতে ব্যবহার করতে পারি · নিবন্ধিত খেলোয়াড়দের আমাদের প্রচারমূলক অফার সম্পর্কে তথ্য, বা আমাদের নির্বাচিত ব্যবসায়িক অংশীদার, সহযোগী এবং অনুমোদিতদের কাছ থেকে প্রচারমূলক তথ্য প্রদান (শুধুমাত্র যদি · আমাদের শর্তাবলী এবং শর্তাবলীর অধীনে stated হিসাবে, আপনি এবং ক্যাসিনো উভয়ই যে কোনও সময় আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারেন। আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার পরে, আমরা · ওয়েবসাইটের সাথে একটি প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করে আপনি এই গোপনীয়তা নীতির সাথে আপনার সম্মতি নিশ্চিত করেন। যদি আপনি এই গোপনীয়তা নীতির শর্তাবলীর সাথে সম্মত না হন এবং না চান · আমরা এতদ্বারা স্বীকার করি যে আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট পরিচালনার উদ্দেশ্যে আপনার ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ এবং প্রক্রিয়াকরণে, আমরা কঠোর আইনি দ্বারা আবদ্ধ · ক্যাসিনো গেম প্রদানকারী। যখনই আপনি এই ধরনের বিপণন এবং বিজ্ঞাপন উপাদান গ্রহণ বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নেন, আপনি আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট সেটিংসে বা · আমাদের কন্টেন্ট মার্কেটিং কতটা কার্যকর। এই কুকিজ আমাদের অংশীদারদের দ্বারা ওয়েবসাইট পরিদর্শন এবং বিজ্ঞাপন থেকে নতুন প্লেয়ার নিবন্ধন ট্র্যাক করতে প্রদান করা হয়। আমরা আপনার · এটি ওয়েবসাইট(গুলি) এর মাধ্যমে বা যোগাযোগের অন্যান্য উপায়ে ঘটে; ওয়েবসাইট লগইন এবং তাদের বিশদ,

ট্রাফিক ডেটা, জিওআইপি অবস্থান ডেটা, ব্রাউজার/ডিভাইস ডেটা, · ইউরোপীয় ইউনিয়ন (EU) এবং ইউরোপীয় মুক্ত বাণিজ্য সমিতি (EFTA) অঞ্চল এবং কিছু ডেটা প্রসেসরের কাছে যারা ইউরোপীয় অর্থনৈতিক এলাকার বাইরে অবস্থিত হতে পারে · এই গোপনীয়তা নীতি ব্যাখ্যা করে আমরা খেলোয়াড়দের কাছ থেকে কী ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ করি, কেন সংগ্রহ করি এবং কীভাবে ব্যবহার করি। mystake.com GTW B.V. দ্বারা পরিচালিত, একটি কোম্পানি · আমরা আপনার দেওয়া তথ্য আমাদের কোম্পানির গ্রুপের অন্যান্য সত্তা এবং আমাদের ব্যবসায়িক অংশীদারদের কাছে পাঠাতে পারি। এই কোম্পানিগুলির মধ্যে আমাদের মূল · বিশ্লেষণ, ওয়েবসাইট উন্নত করা, এবং ইমেল নিউজলেটার পাঠানো। আমরা নিশ্চিত করব যে প্রাপকের কাছে ব্যক্তিগত ডেটা স্থানান্তর প্রযোজ্য ডেটা · গ্রাহকদের ব্যক্তিগত ডেটা বিক্রয় বা স্থানান্তরের মধ্যে অন্তর্ভুক্ত করা হবে। আমরা, আমাদের নীতির অংশ হিসাবে, এই ধরনের ব্যক্তিগত স্থানান্তর প্রভাবিত করার আগে ইমেল দ্বারা আমাদের খেলোয়াড়দের অবহিত করব · সামাজিক মিডিয়া বৈশিষ্ট্য অন্তর্ভুক্ত (যেমন "শেয়ার" বা "লাইক" বোতাম)। এই ধরনের বৈশিষ্ট্য তৃতীয় পক্ষের সামাজিক মিডিয়া প্ল্যাটফর্ম যেমন ফেসবুক দ্বারা প্রদান করা হয়। যেখানে ডেটা সংগ্রহ করা হয় · আইন। আপনাকে একটি দক্ষ পরিষেবা প্রদানের জন্য, আমরা এবং/অথবা আমাদের পরিষেবা প্রদানকারীরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা এক দেশ থেকে অন্য দেশে স্থানান্তর করার প্রয়োজন হতে পারে · অনুশীলন এবং প্রযোজ্য প্রবিধান। আমরা খেলোয়াড়দের নিরাপদ পরিষেবা প্রদানে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ, এবং আমরা সমস্ত ডেটা নিশ্চিত করতে সমস্ত যুক্তিসঙ্গত সতর্কতা গ্রহণ করব · অনুরোধ; যদি আমাদের বিপণন পরিষেবা প্রদানকারীদের তাদের কাজ সম্পাদনের জন্য ডেটা প্রয়োজন হয়; খেলোয়াড়ের পূর্ব সম্মতি সহ অন্য কোনও তৃতীয় পক্ষের কাছে। আমরা তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করি · যে তারা আমাদের প্রদান করছে। এই ধরনের পরিষেবাগুলির মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, ওয়েবসাইটে আপনার কার্যকলাপ ট্র্যাক করে আপনার অভিজ্ঞতা উন্নত করতে আমাদের সহায়তা করা, পরিমাপ করা · আমরা সংগ্রহ করি যে ব্যক্তিগত তথ্য আমরা ব্যবহার এবং প্রক্রিয়া করার অনুরোধ করতে পারি তা অন্তর্ভুক্ত করবে, সীমাবদ্ধতা ছাড়াই: পূরণ করার সময় আপনি আমাদের যে কোনও তথ্য প্রদান করেন · ওয়েবসাইট (যেমন আপনার সেশন কী, ভাষা, বা অঞ্চল), যাতে আমরা এই সেটিংস সংরক্ষণ করতে পারি এবং আপনাকে আরও ব্যক্তিগতকৃত অভিজ্ঞতা অফার করতে পারি। বিজ্ঞাপন কুকিজ: আমাদের পরিমাপ করতে দেয় কীভাবে

- **ফেরত নীতি।** আমাদের অনুরোধের ত্রিশ (30) দিনের মধ্যে প্রদান না করা হলে, সমস্ত ব্যবহারকারীর তহবিল বাতিল করা হবে, যখন অ্যাকাউন্ট - বন্ধ করা হবে। এই ধরনের সিদ্ধান্ত আপিলের সাপেক্ষে নয়।
- **MyStake স্পোর্টসবুক।** চীন, চাইনিজ ফুটবল লীগ… · আন্তর্জাতিক ক্লাব, AFC চ্যাম্পিয়ন্স লীগ এলিট, পূর্ব অঞ্চল

নিয়ম, ইন্টারফেস এবং প্রস্তাব।

- **MyStake অ্যাফিলিয়েটস-এ স্বাগতম। আমাদের সাথে যোগ দিন এবং Mystake.com-এ মানুষদের আমন্ত্রণ জানিয়ে টাকা উপার্জন করুন।** con el RTP
- **খেলার নিয়ম।** 4:2 একটি দল খেলার সময় সর্বাধিক 4 দলীয় কর্মকর্তা ব্যবহার করার অনুমতি পায়। এই দলীয় কর্মকর্তাদের খেলার সময়কালে প্রতিস্থাপন করা যাবে না · অফারের সাথে সংযুক্ত করা যাবে। উভয় ক্ষেত্রেই অফার প্রত্যাহার করা যায় না এবং প্রতিপক্ষ এটি গ্রহণ না করা পর্যন্ত বৈধ থাকে, এটি প্রত্যাখ্যান করে · বন্ধ। স্ট্রাইকার তার নিজের ইচ্ছায়, এবং একটি স্ট্রোক খেলার আগে, তার সঙ্গীর সাথে পরামর্শ করার জন্য টেবিল থেকে প্রত্যাহার করতে পারে। তার সঙ্গীকে অবশ্যই · j. ড্যাশ ফর ক্যাশের জন্য একটি প্রচেষ্টা অন্য কোনও লীগের সাথে একসাথে করা যাবে না যদি না অংশগ্রহণকারী আগে থেকে প্রত্যাহার না করে · রাউন্ড হোল্ডার বা বুলেট প্রতিযোগী দ্বারা ট্রে বা ফায়ারিং লাইনে ম্যাটে জমা করা হয়। যদি আটটি বুলেটের পরে এখনও মিস থাকে, একটি · গোলপোস্ট এবং ক্রসবারের পিছনে সংযুক্ত। জালের নিচের অংশ বাঁকা টিউবিং বা অন্য উপযুক্ত সমর্থনের উপায়ে সংযুক্ত · দৈর্ঘ্য এবং প্রস্থ সম্পর্কে মানক নিয়ম এটির জন্য নির্ধারিত। ঘর্ষণ এড়াতে এগুলি পালিশ করা যায় তবে সংকীর্ণ হতে পারে না কারণ তারা সম্পূর্ণ সমর্থন করে · 8.1.6 পড়ে বা ট্র্যাক ছেড়ে যায়:

সেই ব্যক্তির দৌড় পুনরায় শুরু করার জন্য দুই মিনিট সময় আছে, প্রতিযোগীকে অবশ্যই কমপক্ষে 20 এগিয়ে যেতে হবে · প্রতিটি দলে সর্বাধিক 20 খেলোয়াড় থাকতে পারে। এই 20 খেলোয়াড়দের মধ্যে শুধুমাত্র ছয়জন একসাথে বরফে থাকতে পারে। বাকিরা হিসাবে ব্যবহৃত হবে · a. একটি দাবা ঘড়ি ব্যবহার করার সময়, প্রতিটি খেলোয়াড়কে একটি নির্ধারিত সময়ের মধ্যে ন্যূনতম সংখ্যক চাল বা সমস্ত চাল করতে হবে এবং/অথবা করতে পারে · হাফ-টাইম বিরতি। সর্বাধিক হাফটাইম বিরতি 15 মিনিট। · সর্বাধিক গতি। · ডান এবং বাম ফিল্ড ফাউল লাইনে নিকটতম বেড়া, স্ট্যান্ড বা অন্যান্য বাধা, এবং সেন্টার ফিল্ড বেড়া পর্যন্ত ন্যূনতম 40o ফুট দূরত্ব।

- **সাধারণ শর্তাবলী।** কারণ এটি একটি খেলা পরিচালনা করার জন্য ন্যূনতম হিসাবে বিবেচিত হয়। সুতরাং, একটি দল মাঠে কম খেলোয়াড় নিয়ে শেষ হতে পারে যদি তারা সমস্ত · 1 হলুদ কার্ড + লাল কার্ড = 3 কার্ড)। একজন খেলোয়াড় ম্যাচের সময় সর্বাধিক 3 কার্ড পেতে পারে।
- **MyStake - প্রমোশন।** CRYPTO DEPOSITS · ON EVERY DEPOSIT · বাজি ধরার প্রয়োজনীয়তা: নগদ বোনাসের জন্য Ox বাজি ধরার প্রয়োজনীয়তা রয়েছে। পুরস্কারগুলি খাঁটি নগদ এবং প্রত্যাহার করা যেতে পারে বা · YOUR FIRST CRYPTO DEPOSIT · অ্যাকাউন্ট। (উদাহরণস্বরূপ, যদি আপনি 100 EUR/USD ক্যাশব্যাক পান, আপনি সর্বাধিক 500 EUR/USD প্রত্যাহার করতে পারেন)। অতিরিক্ত জয় কেটে নেওয়া হবে · লাইভ চ্যাটে অথবা support@mystake.email এ যত তাড়াতাড়ি আপনি লেভেল 5 এ পৌঁছান। · আমার উপহার > বোনাস)। · WELCOME BONUS · আপনি যে কোনও সময় আপনার বোনাস বাতিল করতে পারেন, তবে, অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে মোট বোনাস পরিমাণ, কোনও জয়, এবং মোট বাজি স্থাপন করা হয়েছে
- **নতুন দৈনিক মিনি গেমস রেস।** (NOOGH)। CYGTW LTD, কোম্পানি নম্বর HE 462903 এবং নিবন্ধিত অফিস Poreias, 2 3011, লিমাসোল, সাইপ্রাস, লাইসেন্স ধারক এবং মূল কোম্পানি - GTW B.V. এর পেমেন্ট এজেন্ট হিসাবে কাজ করে।
- **গোপনীয়তা নীতি।** (No0GH)। CYGTW LTD, কোম্পানি নম্বর HE 462903 এবং নিবন্ধিত অফিস Poreias, 2 3011, লিমাসোল, সাইপ্রাস, লাইসেন্স ধারক এবং মূল কোম্পানি - GTW B.V. এর পেমেন্ট এজেন্ট হিসাবে কাজ করে। · CYGTW LTD লাইসেন্স ধারক এবং মূল কোম্পানি GTW B.V. এর পেমেন্ট এজেন্ট হিসাবে কাজ করে। · এই ধরনের ডেটা প্রক্রিয়াকরণের প্রয়োজন। কোম্পানির কর্মচারী, বিশেষত ডেটা প্রোটেকশন অফিসার, মানি লন্ডারিং অফিসার, পেমেন্ট ও অ্যান্টি-ফ্রড বিশ্লেষক, গ্রাহক · ওয়েবলগ, কার্যকলাপ লগ এবং আমাদের সিস্টেমে রেকর্ড করা অন্যান্য ট্রাফিক তথ্য; আপনার অ্যাকাউন্ট যাচাই করতে, আমানত প্রক্রিয়া করতে বা · প্রত্যাহার এবং প্রতারণা-বিরোধী চেক পরিচালনা করতে (আমাদের নিজস্ব উদ্যোগে বা প্রযোজ্য আইন দ্বারা প্রয়োজন অনুসারে) আমাদের দ্বারা যুক্তিসঙ্গতভাবে অনুরোধ করা নথি এবং প্রমাণ। এই ধরনের প্রমাণ পাসপোর্ট স্ক্যান, পেমেন্ট স্লিপ, ব্যাংক · আমাদের পক্ষে সীমিত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করার প্রসেসর। এই ধরনের পরিষেবা প্রদানকারীরা ওয়েবসাইট সমর্থন করে, বিশেষত ওয়েবসাইট হোস্টিং এবং পরিচালনা, বিপণন, · বিক্রেতা এবং পরিষেবা প্রদানকারী, যেমন প্রতারণা প্রতিরোধ কোম্পানি। এছাড়াও, আমরা প্রযুক্তিগত সহায়তা প্রদানের জন্য তৃতীয় পক্ষের প্রদানকারীদের পরিষেবা নিয়োগের অধিকার রাখি, · সহায়তা এজেন্ট, গ্রাহক ধরে রাখা দলের সদস্য, VIP খেলোয়াড় ম্যানেজার এবং অন্যান্য নির্বাচিত কর্মচারীদের জন্য আপনার ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস থাকবে · গ্রাহক সহায়তা প্রদান, যেমন আপনার অ্যাকাউন্ট সেট আপ এবং পরিচালনায় সহায়তা; প্রয়োজনীয় যাচাইকরণ চেক সনাক্তকরণ এবং সম্পাদন; প্রদান · শেষ খেলোয়াড় লেনদেন বা অ্যাকাউন্ট বন্ধ থেকে ন্যূনতম পাঁচ বছরের জন্য প্লেয়ার অ্যাকাউন্টের সময়কাল। অতএব, এই সময়কাল অতিক্রান্ত হওয়ার আগে মুছে ফেলার অনুরোধ করা যায় না · Curaçao এর আইনের অধীনে অন্তর্ভুক্ত কোম্পানি নম্বর 165433 সহ এবং Curaçao Gaming Control Board দ্বারা লাইসেন্স নম্বরের অধীনে সুযোগের গেম অফার করার লাইসেন্সপ্রাপ্ত · গোপনীয়তা নীতি। এই গোপনীয়তা নীতি সম্পর্কে আপনার কোনও প্রশ্ন থাকলে, অনুগ্রহ করে support@mystake.email এ DPO এর সাথে যোগাযোগ করুন। এছাড়াও, GDPR এর অনুচ্ছেদ 77 অনুসারে, আপনার আছে

- **MyStake অনলাইন স্লট।** BUDAI REELS BONUS BUY · CATCH BONUS BUY · EARN 2X LOYALTY STARS BY PLAYING · HOT VOLCANO BONUS BUY · INNER FIRE BONUS BUY · SUPER BONUS
- **আমাদের সম্পর্কে।** mystake.com GTW B.V. দ্বারা পরিচালিত, একটি কোম্পানি Curaçao এর আইনের অধীনে কোম্পানি নম্বর 165433 সহ অন্তর্ভুক্ত এবং Curaçao Gaming Authority দ্বারা লাইসেন্সপ্রাপ্ত
- **MyStake - মিনি গেমস।** সুযোগ লাইসেন্স নম্বর 0GL/2024/250/0115 অধীনে অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ড (Landsverordening buitengaatse hazardspelen,P.B. 1993, no. 63) সম্পর্কিত জাতীয় অধ্যাদেশ অনুসারে
- **MyStake - অনলাইন ক্যাসিনো ও স্পোর্টসবুক।** সুযোগ লাইসেন্স নম্বর 0GL/2024/250/0115 অধীনে অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ড (Landsverordening buitengaatse hazardspelen,'P.B. 1993, no. 63) সম্পর্কিত জাতীয় অধ্যাদেশ অনুসারে
- **MyStake লাইভ ক্যাসিনো।** সুযোগ লাইসেন্স নম্বর OGL/2024/250/0115 অধীনে অফশোর গেমস অফ হ্যাজার্ড (Landsverordening buitengaatse hazardspelen,P.B. 1993, no. 63) সম্পর্কিত জাতীয় অধ্যাদেশ অনুসারে
- **শীর্ষ 5 লীগ টুর্নামেন্ট।** mystake.com GTW B.V. দ্বারা পরিচালিত, একটি কোম্পানি Curaçao এর আইনের অধীনে কোম্পানি নম্বর 165433 সহ অন্তর্ভুক্ত এবং Curaçao Gaming Authority (CGA) দ্বারা গেম অফার করার লাইসেন্সপ্রাপ্ত

প্রচার এবং সংখ্যাসূচক লেবেল।

- **MyStake - প্রমোশন।** 10%। CASHBACK · 50% CASINO RELOAD BONUS · • আপনার একটি সক্রিয় বোনাস থাকাকালীন, স্লট গেমগুলিতে প্রতি স্পিনে সর্বাধিক অনুমোদিত বাজি 5 €/$/A$/C$/R$। এই পরিমাণের চেয়ে বেশি বাজি গণনা করা হবে না
- **খেলার নিয়ম।** ওয়ার্নার লিটল স্কলার্স যুব ফুটবলে মেয়েরা ছিল, এবং প্রায় 11% জন আমেরিকান যারা ট্যাকল ফুটবল খেলার রিপোর্ট করে তাদের মধ্যে 5.5 মিলিয়ন মহিলা · b. ক্ষতির পরিমাণ কমপক্ষে 50% নির্ধারণ করা হবে।
- **শীর্ষ 5 লীগ টুর্নামেন্ট।** জিতুন UP TO $1O,OOO EVERY WEEK CASH পুরস্কারে AND

Betify

Франкоязычные страницы Betify аvнг англоязычные условия। мул এবং সিক্যুয়েলের পৃথক কার্ড, ফরাসি ডেমো এবং প্রচার। নিবন্ধন শর্তাবলী, বাংলাদেশের জন্য নিষেধাজ্ঞা সহ, চুক্তির স্থির সংস্করণের সাথে সম্পর্কিত।

পেমেন্ট, ক্যাশ ডেস্ক, মুদ্রা এবং উত্তোলন

Politique du sport | Bétifier

- 1.6. এই বাজি ধরার নিয়মগুলি একচেটিয়াভাবে বাজি ধরার মেকানিক্স, মার্কেট সেটেলমেন্ট এবং স্পোর্টসবুক দ্বারা প্রদত্ত সম্পর্কিত স্পোর্টসবুক কার্যকারিতা নিয়ন্ত্রণ করে। অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন, আমানত, প্রত্যাহার, KYC এবং দায়িত্বশীল জুয়া সম্পর্কিত বিষয়গুলি অপারেটরের শর্তাবলী এবং শর্তাবলী দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়। এই বাজি ধরার নিয়মগুলি অপারেটরের সাধারণ শর্তাবলী এবং শর্তাবলীর সাথে একসাথে পড়তে হবে। স্পোর্টসবুক অপারেটরের সাধারণ শর্তাবলী এবং শর্তাবলী বা এই বাজি ধরার নিয়মগুলির সুযোগের বাইরে অপারেটর দ্বারা প্রদত্ত কোনও পরিষেবার বিষয়বস্তু, বাস্তবায়ন বা সম্মতির জন্য কোনও দায় বহন করে না।
- 4.4. পেআউট এবং রাউন্ডিং

- ● 4.5.3. ক্যাশ আউট প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ বাজি উভয়ের জন্যই উপলব্ধ হতে পারে। স্পোর্টসবুক যে কোনও সময় এবং তার একক বিবেচনায়, কোনও কারণ না দিয়ে ক্যাশ আউট অফার প্রস্তাব, সামঞ্জস্য, স্থগিত বা প্রত্যাহার করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 4.7. আর্লি পেআউট
- আর্লি পেআউট একটি বিশেষ অফার যা একটি বাজিকে আগে থেকেই বিজয়ী হিসাবে নিষ্পত্তি করার অনুমতি দেয় যদি সংশ্লিষ্ট ইভেন্ট এবং মার্কেটে সংযুক্ত বিশেষ ট্যাগে তালিকাভুক্ত পূর্বনির্ধারিত নিষ্পত্তি শর্ত (এক বা একাধিক) পূরণ হয়, ইভেন্টের প্রকৃত চূড়ান্ত ফলাফল নির্বিশেষে।
- ● a) আর্লি পেআউটের জন্য যোগ্য মার্কেটগুলি সেই অনুযায়ী চিহ্নিত করা হবে। প্রযোজ্য আর্লি পেআউট শর্তগুলি বিশেষ আর্লি পেআউট ট্যাগের মাধ্যমে স্পোর্টসবুক ইন্টারফেসের মধ্যে উপলব্ধ করা হবে (ইভেন্ট পৃষ্ঠা বা "আমার বাজি" বিভাগে সহ)।
- ● b) আর্লি পেআউট ট্যাগের প্রাপ্যতা, প্রযোজ্য শর্ত এবং যোগ্য ইভেন্ট বা মার্কেট সহ, শুধুমাত্র স্পোর্টসবুকের বিবেচনায় নির্ধারিত হয় এবং পরিবর্তিত হতে পারে।
- ● c) আর্লি পেআউট একক বাজি এবং একাধিক বাজিতে (কম্বো, সিস্টেম, এবং বেট বিল্ডার বাজি সহ) প্রযোজ্য হতে পারে, সেগুলি সম্পূর্ণভাবে আর্লি পেআউট নির্বাচন নিয়ে গঠিত হোক বা আর্লি পেআউট এবং নন-আর্লি পেআউট নির্বাচনের সংমিশ্রণ হোক। আর্লি পেআউট নির্দিষ্ট বোনাস প্রকারের সাথে (যেমন, কম্বোবুস্ট, বেট রিফান্ড, ফ্রি মানি, নো রিস্ক) সংযোগে উপলব্ধ হতে পারে।
- ● d) একক বাজির জন্য, আর্লি পেআউট শর্ত পূরণ হয়ে গেলে, ইভেন্টের চূড়ান্ত ফলাফল নির্বিশেষে বাজিটি বিজয়ী বাজি হিসাবে নিষ্পত্তি হয়। মূল নির্বাচনও জিতলে কোনও অতিরিক্ত পেআউট করা হবে না।
- ● e) একাধিক বাজির জন্য (যেমন, কম্বো, সিস্টেম, বা বেট বিল্ডার বাজি) যেগুলিতে আর্লি পেআউট এবং নন-আর্লি পেআউট নির্বাচন উভয়ই রয়েছে, শুধুমাত্র আর্লি পেআউট শর্ত পূরণকারী নির্বাচনগুলি আগে নিষ্পত্তি করা হবে। অবশিষ্ট নির্বাচনগুলি এই বাজি ধরার নিয়ম অনুসারে নিষ্পত্তি হতে থাকবে।
- ● f) স্পোর্টসবুক যে কোনও সময় যেকোনও আর্লি পেআউট মার্কেট স্থগিত, পরিবর্তন বা প্রত্যাহার করার অধিকার সংরক্ষণ করে, যার মধ্যে প্রযুক্তিগত সমস্যা, মানব ত্রুটি, বাজি ধরার অখণ্ডতা, আইনি সম্মতি, বা অন্যান্য কারণ সহ। ইতিমধ্যে গৃহীত আর্লি পেআউট মার্কেটে বাজিগুলি সংশ্লিষ্ট বাজি গ্রহণের সময় প্রযোজ্য শর্তগুলির সাপেক্ষে থাকবে, যদি না এই বাজি ধরার নিয়মে অন্যথায় বলা হয়।
- ● g) স্পোর্টসবুক এই বাজি ধরার নিয়ম অনুসারে আর্লি পেআউট মার্কেটে যে কোনও বাজি প্রত্যাখ্যান বা বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, বাতিল বাজি সম্পর্কিত সাধারণ বিধানগুলি প্রযোজ্য হবে।
- নন-রানার নিয়ম: যদি মার্কেটে তালিকাভুক্ত একটি অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগিতায় কোনও অংশ না নেয় (যেমন, টুর্নামেন্ট শুরু হওয়ার আগে প্রত্যাহার করে), সেই অংশগ্রহণকারী জড়িত বাজিগুলি বাতিল, যদি না বিশেষ-ক্রীড়া নিয়ম অন্যথায় নির্ধারণ করে।
- 6.6.3. মাল্টি-ওয়ে পেআউট:
- ○ দ্রষ্টব্য: যদি অংশগ্রহণকারী ইভেন্টের কোনও অংশে প্রতিযোগিতা করে (যেমন, এক সেকেন্ড খেলে বা একটি যোগ্যতা হিট শুরু করে) এবং তারপর প্রত্যাহার করে বা অযোগ্য ঘোষিত হয়, বাজি বহাল থাকে এবং হেরে যাওয়া হিসাবে নিষ্পত্তি হবে।
- ● মোট পেআউট: $300।
- ● মোট পেআউট: $100
- 7.4.1. অন্যায্য কার্যকলাপ এবং প্রত্যাহার স্থগিতাদেশ
- অন্যায্য কার্যকলাপের সন্দেহের ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক কোনও বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে এবং অপারেটর তদন্ত চলমান থাকাকালীন 31 ক্যালেন্ডার দিন পর্যন্ত কোনও প্রত্যাহার অনুরোধ স্থগিত করার

অধিকার সংরক্ষণ করে।

- 8.0. বোনাস-সংক্রান্ত বাজি এবং তাদের নিষ্পত্তি এই বাজি নিয়মাবলীর অধীন; তবে, বোনাস পরিচালনাকারী সম্পূর্ণ শর্তাবলী (যোগ্যতা, ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা এবং উত্তোলন শর্তাবলী সহ) অপারেটর দ্বারা নির্ধারিত হয় এবং অপারেটরের শর্তাবলী ও নিয়মাবলীতে উল্লেখ করা হয়।
- উদাহরণ: 5 পরিমাণের ফ্রিবেট, অডস 3.5 → পেআউট = (5 × 3.5) − 5 = 12.5।
- উদাহরণ: 5 পরিমাণের ফ্রিমনি, অডস 3.5 → পেআউট = 5 × 3.5 = 17.5।
- e) স্পোর্টসবুক যেকোনো বোর ড্র স্থগিত, পরিবর্তন বা প্রত্যাহার করার অধিকার সংরক্ষণ করে
- • অবসর: যখন কোনো খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন (প্রথম পয়েন্ট খেলার পর) সাধারণত ইনজুরি বা অসুস্থতার কারণে আনুষ্ঠানিকভাবে প্রত্যাহার করে নেয়।
- • ওয়াকওভার: যখন কোনো খেলোয়াড় ম্যাচ শুরু হওয়ার আগে (ম্যাচের প্রথম পয়েন্ট খেলার আগে) প্রত্যাহার করে নেয়, ওয়াকওভারের ক্ষেত্রে ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল করা হয়।
- 2.3.2. ওয়াকওভার: যদি কোনো খেলোয়াড় বা দল ম্যাচ শুরুর আগে (প্রথম পয়েন্ট খেলার আগে) প্রত্যাহার করে নেয়, তবে এটি ওয়াকওভার হিসেবে বিবেচিত হয় এবং ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল করা হয়।
- • অবসর: যখন কোনো খেলোয়াড় বা দল ম্যাচ চালিয়ে যেতে অক্ষম হয় এবং খেলা চলাকালীন আনুষ্ঠানিকভাবে প্রত্যাহার করে নেয়।
- • অবসর: যখন কোনো প্রতিযোগী ম্যাচ চলাকালীন (সাধারণত ইনজুরির কারণে) আনুষ্ঠানিকভাবে প্রত্যাহার করে নেয়।
- • অবসর: যখন কোনো খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন আনুষ্ঠানিকভাবে প্রত্যাহার করে নেয়।
- 22.4. প্রত্যাহার এবং প্রতিস্থাপন:
- সংশ্লিষ্ট যোদ্ধাদের মধ্যে কারও প্রত্যাহার বা প্রতিস্থাপন হলে, লড়াইয়ের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- • প্রত্যাহার: কোনো খেলোয়াড় টি অফ করার পর প্রত্যাহার করলে, অবসর নিলে বা অযোগ্য ঘোষিত হলে, সেই খেলোয়াড়ের সমস্ত বাজি হারানো হিসেবে নিষ্পত্তি হবে, শর্ত থাকে যে বাজারটি নিষ্পত্তি করা হয়।
- • শুরুর পর প্রত্যাহার: যদি কোনো অ্যাথলেট ইভেন্ট শুরু করে কিন্তু শেষ করতে ব্যর্থ হয় (DNF), তবে সেই অ্যাথলেটের জন্য মার্কেট সিলেকশনের সমস্ত বাজি ক্ষতি হিসেবে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 5। ন্যায্য প্রতিযোগিতা বিকৃত করার উদ্দেশ্যে অন্য যে কোনো ধরনের অসদাচরণ বা প্রতারণামূলক আচরণ। নিম্নলিখিত বিষয়গুলো অখণ্ডতা লঙ্ঘন হিসেবে গণ্য হবে না - এমন পরিস্থিতি যেখানে একটি দল বৈধ লজিস্টিক বা সময়সূচিগত কারণে ইচ্ছাকৃতভাবে একটি ম্যাচ থেকে পিছিয়ে যায় বা প্রত্যাহার করে (যেমন, অন্য একটি ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে বা সময় দ্বন্দ্ব এড়াতে), তবে শর্ত থাকে যে এই ধরনের কাজ আর্থিক লাভ, ম্যানিপুলেশন বা প্রতারণামূলক অভিপ্রায়ের সাথে যুক্ত নয়। যদি কোনো দল বা খেলোয়াড় অন্য কারণে (যেমন, আচরণগত বা নিয়ম লঙ্ঘন) একটি টুর্নামেন্ট থেকে অযোগ্য ঘোষিত হয় এবং অখণ্ডতা-সম্পর্কিত অসদাচরণের চূড়ান্ত প্রমাণ প্রতিষ্ঠিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক মামলাটিকে অখণ্ডতা লঙ্ঘন হিসেবে বিবেচনা করবে, এবং নিয়ম
- 1.7 প্রযোজ্য হবে। সততা-সংক্রান্ত লঙ্ঘনগুলো কারিগরি বা পরিচালনগত সমস্যা (যেমন, সার্ভার ডাউনটাইম, সম্প্রচার ব্যর্থতা, বা খেলোয়াড়ের দুর্ঘটনা) থেকে পৃথক, যা নিয়ম 1.12 এর অধীনে আলাদাভাবে নিয়ন্ত্রিত। এবং 1.15। কারিগরি পরাজয় (টেক লস / অযোগ্যতা) বলতে এমন পরিস্থিতি বোঝায় যেখানে টুর্নামেন্ট আয়োজক সততা লঙ্ঘনের সাথে সম্পর্কিত নয় এমন কারণে, কিন্তু যেমন অনুপস্থিতি, নিয়ম লঙ্ঘন, কারিগরি ত্রুটি, অনুপযুক্ত আচরণ, বা খেলোয়াড় বা দলের নিয়ন্ত্রণের বাইরের বাহ্যিক পরিস্থিতির কারণে একটি দলকে পরাজয় প্রদান করে। এই নিয়মগুলোর উদ্দেশ্যে, "অবসর", "ত্যাগ", "প্রত্যাহার", "ওয়াকওভার" বা অনুরূপ যেকোনো পদবি কারিগরি পরাজয়ের সমতুল্য বিবেচিত হবে, যেখানে একটি ম্যাচ বা টুর্নামেন্ট তার স্বাভাবিক সমাপ্তির

আগেই একজন খেলোয়াড় বা দল অংশগ্রহণ বন্ধ করে, এবং আয়োজক আনুষ্ঠানিকভাবে ফলাফলটি ক্ষতিগ্রস্ত দলের জন্য পরাজয় এবং বিপক্ষ দলের জন্য জয় হিসেবে নথিভুক্ত করে। যাচাইকৃত বাহ্যিক বা কারিগরি পরিস্থিতি যা কারিগরি পরাজয়ের দিকে পরিচালিত করতে পারে, সেগুলো অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:

- 2.5. একাধিক বিজয়ী থাকলে ডেড-হিট নিয়ম প্রযোজ্য হবে। ঘোষিত বিজয়ীর সংখ্যার অনুপাতে পেআউট ভাগ করা হবে।
- 3.6.1. স্টুয়ার্ডদের নির্দেশে কোনো ঘোড়া বা গ্রেহাউন্ড দেরিতে প্রত্যাহার করা হলে, ঘোড়া বা গ্রেহাউন্ডের (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে) অবস্থা সম্পর্কে স্টুয়ার্ডদের সিদ্ধান্ত বিবেচনায় নিয়ে, অবশিষ্ট রানারদের উপর কর্তনসহ, সব বাজি পরিশোধ করা হবে। ধারা 3.5.5-এ কর্তন সারণি দেখুন।
- 1.6 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 31.07.2025 আর্লি পেআউট বেটিং নিয়ম, বিশেষ ক্রীড়া নিয়ম (টেনিস, বেসবল, দাবা) এবং ইস্পোর্টস সলিউশন বেটিং নিয়মে হালনাগাদ।
- 1.9 আর্থার লায়ান্নি 23.04.2026 আর্লি পেআউট; প্রেডিকশনস; প্লেসহোল্ডার ও ব্র্যাকেট বেটিং সম্পর্কিত হালনাগাদ
- আর্লি পেআউট; প্রেডিকশনস; প্লেসহোল্ডার ও ব্র্যাকেট বেটিং সম্পর্কিত হালনাগাদ — 2.0
- ডিপো

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- AML নীতির উদ্দেশ্য: আমরা Betify-এ আমাদের সকল ব্যবহারকারী ও গ্রাহকদের সর্বোচ্চ নিরাপত্তা প্রদান করতে চাই, সেজন্য আমাদের গ্রাহকদের পরিচয় নিশ্চিত করার জন্য তিন ধাপের অ্যাকাউন্ট যাচাইকরণ সম্পন্ন করা হয়। এর পেছনের কারণ হলো নিবন্ধিত ব্যক্তির বিবরণ সঠিক কিনা এবং ব্যবহৃত জমার পদ্ধতিগুলো চুরি করা বা অন্য কারো দ্বারা ব্যবহৃত হচ্ছে কিনা তা প্রমাণ করা, যা মানি লন্ডারিং প্রতিরোধের সাধারণ কাঠামো তৈরি করে। আমরা এটাও বিবেচনায় নিই যে, জাতীয়তা ও উৎস, পেমেন্টের ধরন এবং উত্তোলনের পদ্ধতির উপর নির্ভর করে বিভিন্ন নিরাপত্তা ব্যবস্থা গ্রহণ করতে হবে।
- উত্তোলনের জন্য প্রত্যেক ব্যবহারকারী ও গ্রাহককে অবশ্যই প্রথম ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন করতে হবে। পেমেন্টের পছন্দ, পেমেন্টের পরিমাণ, উত্তোলনের পরিমাণ, উত্তোলনের পছন্দ এবং ব্যবহারকারী/গ্রাহকের জাতীয়তা নির্বিশেষে প্রথমে প্রথম ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন করতে হবে। প্রথম ধাপের যাচাইকরণ হলো একটি নথি যা ব্যবহারকারী/গ্রাহক নিজেই পূরণ করতে হবে।
- 2000€ (দুই হাজার ইউরো) এর বেশি জমা করে বা 2000€ (দুই হাজার ইউরো) এর বেশি উত্তোলন করে এমন প্রত্যেক ব্যবহারকারীকে অবশ্যই দ্বিতীয় ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন করতে হবে। দ্বিতীয় ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন না হওয়া পর্যন্ত উত্তোলন বা জমা স্থগিত থাকবে। দ্বিতীয় ধাপের যাচাইকরণ ব্যবহারকারী বা গ্রাহককে একটি উপপৃষ্ঠায় নিয়ে যাবে যেখানে তাকে তার ID পাঠাতে হবে। ব্যবহারকারী/গ্রাহককে তার ID এর একটি ছবি তুলতে হবে। তার ID এর পাশে ছয়-সংখ্যার এলোমেলোভাবে তৈরি একটি সংখ্যা সহ একটি পেপারক্লিপ থাকবে: ID যাচাইকরণের জন্য কেবল একটি অফিসিয়াল ID ব্যবহার করা যেতে পারে, দেশের উপর নির্ভর করে গৃহীত আইডির বৈচিত্র্য ভিন্ন হতে পারে। পূরণকৃত তথ্যের একটি ইলেকট্রনিক চেকও করা হবে যদি
- 5000€ (পাঁচ হাজার ইউরো) এর বেশি জমা করে বা 5000€ (পাঁচ হাজার ইউরো) এর বেশি উত্তোলন করে এমন প্রত্যেক ব্যবহারকারীকে অবশ্যই তৃতীয় ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন করতে হবে। তৃতীয় ধাপের যাচাইকরণ সম্পন্ন না হওয়া পর্যন্ত উত্তোলন বা জমা স্থগিত থাকবে। 3 ধাপের জন্য ব্যবহারকারী/গ্রাহকের কাছে সম্পদের উৎস সম্পর্কে জিজ্ঞাসা করা হবে।
- যদি কোনও খেলোয়াড় পাঁচ হাজার ইউরোর বেশি জমা করে, তবে সম্পদের উৎস (SOW) বোঝার একটি প্রক্রিয়া রয়েছে

- সেই সম্পদের উৎস এবং বৈধতা স্পষ্টভাবে বোঝা অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ। যদি এটি সম্ভব না হয়, একজন কর্মচারী অতিরিক্ত নথি বা প্রমাণ চাইতে পারেন। যদি একই ব্যবহারকারী একবারে এই পরিমাণ বা একাধিক লেনদেনে যা এই পরিমাণে পৌঁছায়, জমা করেন তবে অ্যাকাউন্টটি জমে যাবে। উপরের বিষয়গুলি পর্যালোচনা করার জন্য তাদের কাছে ম্যানুয়ালি একটি ইমেল পাঠানো হবে এবং ওয়েবসাইটেই তথ্য দেওয়া হবে।
- অঞ্চল দুই-এর প্রতিটি দেশের জন্য তিন-ধাপের যাচাইকরণ কম জমা, উত্তোলন এবং টিপ পরিমাণে সম্পন্ন হবে। প্রথম ধাপ যথারীতি সম্পন্ন হবে। দ্বিতীয় ধাপ 1000€ (এক হাজার ইউরো) জমা করার পরে, 1000€ (এক হাজার ইউরো) উত্তোলনের পরে সম্পন্ন হবে। তৃতীয় ধাপ 2500€ (দুই হাজার পাঁচশত ইউরো) জমা করার পরে, 2500€ (দুই হাজার পাঁচশত ইউরো) উত্তোলনের পরে সম্পন্ন হবে। এছাড়াও, নিম্ন ঝুঁকিপূর্ণ অঞ্চলের ব্যবহারকারীরা যারা ক্রিপ্টো কারেন্সি অন্য কোনও মুদ্রায় পরিবর্তন করেন তাদের মধ্যম ঝুঁকিপূর্ণ অঞ্চলের ব্যবহারকারী/গ্রাহকদের মতোই বিবেচনা করা হবে।
- এছাড়াও, একটি আধুনিক, ইলেকট্রনিক, বিশ্লেষণাত্মক সিস্টেম দ্বারা সমর্থিত একজন ডেটা সায়েন্টিস্ট অস্বাভাবিক আচরণ খুঁজবেন যেমন: দীর্ঘ বাজি সেশন ছাড়াই জমা এবং উত্তোলন। ভিন্ন ব্যবহারের প্রচেষ্টা
- জমা এবং উত্তোলনের জন্য ব্যাংক অ্যাকাউন্ট, জাতীয়তা পরিবর্তন, মুদ্রা পরিবর্তন, আচরণ এবং কার্যকলাপের পরিবর্তন পাশাপাশি চেক, যদি একটি অ্যাকাউন্ট তার মূল মালিক দ্বারা ব্যবহৃত হয়।
- এছাড়াও একজন ব্যবহারকারীকে উত্তোলনের জন্য সেই একই পদ্ধতি ব্যবহার করতে হবে যা তিনি জমার জন্য ব্যবহার করেছেন, প্রাথমিক জমার পরিমাণের জন্য, যেকোনো মানি লন্ডারিং প্রতিরোধ করতে।
- Betify কেবলমাত্র বিশ্বস্ত পেমেন্ট সার্ভিস প্রোভাইডারদের সাথে যাদের সকলেরই কার্যকর AML নীতি রয়েছে যাতে সম্ভাব্য গ্রাহকের উপর KYC পদ্ধতিগুলির যথাযথ সম্পাদন ছাড়াই Betify-এ সন্দেহজনক জমার বড় সংখ্যাগরিষ্ঠ অংশ সংঘটিত হওয়া রোধ করা যায়।
- অ্যাকাউন্টে আর্থিক লেনদেন সম্পাদনের অনুরোধ; অ্যাকাউন্টে পেমেন্টের মাধ্যম বা পরিষেবা সম্পর্কিত অনুরোধ;

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- আপনার প্রথম জমা থেকে 50% ফ্রিবেটে পান
- পেআউট
- ডিপোজিট

FAQ

- আমাদের বোনাসগুলো স্টিকি, যার মানে হলো একবার বোনাস সক্রিয় হয়ে গেলে, তা সম্পূর্ণভাবে খেলতে হবে (বাজি ধরার শর্ত পূরণ করে) তবেই তা উত্তোলন করা যাবে। অবশ্যই, যদি বোনাসের মেয়াদ শেষ হয়ে যায় এবং আপনার তহবিল অন্তত একবার বাজি ধরা হয়ে থাকে (মানি লন্ডারিং প্রতিরোধ সংক্রান্ত নিয়মাবলী অনুযায়ী), আপনি উত্তোলন করতে পারবেন।

বোনাসের শর্তাবলী

- 1. আমাদের বোনাসগুলো "স্টিকি" বোনাস। বোনাসটি আসল ব্যালেন্সের সাথে সংযুক্ত থাকে। যতক্ষণ বোনাস সক্রিয় থাকে, ততক্ষণ উত্তোলন করা অসম্ভব। তাছাড়া, একবার বোনাস সক্রিয় হয়ে গেলে তা বাতিল করা সম্ভব নয়। বাজি ধরার শর্ত পূরণ করতে হবে কারণ যদি তা না হয়, বোনাসটি ক্রেডিট হওয়ার X দিন পর মেয়াদোত্তীর্ণ হয় (বোনাস অনুযায়ী)।

- 2. প্রতি ব্যক্তি, পরিবার, ঠিকানা, ইমেইল, IP ঠিকানা, ফোন নম্বর, চলতি অ্যাকাউন্ট নম্বর, ক্রেডিট বা ডেবিট কার্ড নম্বর, ই-ওয়ালেট নম্বর, পেমেন্ট সিস্টেম অ্যাকাউন্ট (Neteller, Skrill ইত্যাদি), একটি ইলেকট্রনিক ডিভাইস (কম্পিউটার, মোবাইল ফোন, ট্যাবলেট ইত্যাদি) প্রতি শুধুমাত্র একটি বোনাস অফার অনুমোদিত।
- 5. উত্তোলনের অনুরোধের পরে পূর্বে অব্যবহৃত বোনাস সক্রিয় করা যাবে না। সেগুলো উত্তোলনের মাধ্যমে স্বয়ংক্রিয়ভাবে বাতিল হয়ে যাবে।
- 8. সক্রিয় বোনাসের বাজি ধরার শর্তাবলী সম্পূর্ণভাবে পূরণ হলেই কেবল উত্তোলন করা যাবে।
- 11. একটি মেশিনে খেলার রাউন্ড বিলম্বিত করা নিষিদ্ধ, যার মধ্যে ফ্রিস্পিন এবং বোনাস অন্তর্ভুক্ত, এমন একটি পরবর্তী সময়ে যখন আপনার আর বাজি ধরার শর্ত থাকে না এবং/অথবা একটি বা একাধিক নতুন জমা করা যখন ফ্রিস্পিন বা বোনাস এখনও একটি খেলায় উপলব্ধ থাকে। এই নিয়ম লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, প্রশাসন সমস্ত জয় বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 20. জমার মাধ্যমে একটি বোনাস সক্রিয় করার সময়, আসল ব্যালেন্স বোনাসের সাথে সংযুক্ত থাকে, যতক্ষণ না বোনাসটি বাজি ধরা হয় বা মেয়াদোত্তীর্ণ হয়।
- 25. ডিপোজিট বোনাসের ক্ষেত্রে, বোনাস সক্রিয় না হওয়া পর্যন্ত অনুগ্রহ করে আপনার ডিপোজিট নিয়ে খেলবেন না। অন্যথায়, Betify সক্রিয় বোনাসের সাথে সম্পর্কিত সমস্ত জয় বাজেয়াপ্ত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 29. যে সমস্ত প্রমোশনে ডিপোজিট প্রয়োজন সেগুলো একটি ডিপোজিটে একসাথে ব্যবহার করা যাবে না। উদাহরণস্বরূপ: যদি Aviator-এ 10 স্পিনের একটি অফার থাকে (সর্বনিম্ন ডিপোজিট €20) এবং Book of Dead-এ 20 ফ্রিস্পিনের আরেকটি অফার থাকে (সর্বনিম্ন ডিপোজিট €20), তাহলে €20-এর একটি ডিপোজিট দিয়ে Aviator-এ 10 স্পিন এবং Book of Dead-এ ফ্রিস্পিন পাওয়া সম্ভব নয়।
- সংক্ষেপে, ডিপোজিট-প্রয়োজনীয় কোনো প্রমোশনই অন্য কোনো প্রমোশনের সাথে একসাথে ব্যবহার করা যায় না। (উদাহরণস্বরূপ প্রমোশন VIP)
- খেলোয়াড়কে ডিপোজিটের 4 ঘণ্টার মধ্যে আমাদের সাথে যোগাযোগ করতে হবে। (ইমেইল বা লাইভ চ্যাটের মাধ্যমে) প্রতিটি Telegram অফার প্রতি খেলোয়াড়ের জন্য শুধুমাত্র একবার বৈধ। যদি কোনো খেলোয়াড় আমাদের বোনাসের শর্ত নং 2 মেনে না চলে, তাহলে তাকে অফারটি প্রত্যাখ্যান করা হতে পারে। সপ্তাহান্তের অফারগুলো চালু হওয়ার সময় থেকে রবিবার রাত 23টা ৫৯ মিনিট পর্যন্ত বৈধ।
- 31. প্রমোশনের সুবিধা পেতে, প্রমোশনটি ইমেইলে বা Telegram চ্যানেলে পাঠানোর পরে ডিপোজিট করতে হবে।
- 35. ডিপোজিটে আমাদের সমস্ত অফার একটি একক ডিপোজিটের জন্য প্রযোজ্য এবং ধারাবাহিকভাবে করা একাধিক ডিপোজিটের সাথে একসাথে ব্যবহার করা যায় না।
- 36. প্রমোশনে ওয়েজারিং: যে খেলোয়াড়দের কার্যকলাপে মূলত প্রমোশনাল অফার দাবি করার জন্য ডিপোজিট করার একটি ধারাবাহিক প্যাটার্ন দেখা যায়, এবং যাদের বাজি সেই ডিপোজিট এবং তার থেকে প্রাপ্ত জয়ের মধ্যে সীমাবদ্ধ থাকে, তাদের প্রমোশনে প্রবেশাধিকার সীমাবদ্ধ করা হতে পারে, তাদের সক্রিয় বোনাস নিষ্ক্রিয় করা হতে পারে এবং তাদের লয়্যালটি পয়েন্ট বাতিল করা হতে পারে। প্রাথমিক ডিপোজিট সংরক্ষিত থাকে। এই বিধিনিষেধ স্থায়ী নয় এবং দীর্ঘ সময় ধরে নিয়মিত ও বৈচিত্র্যময় খেলার পর অনুরোধে পুনরায় পর্যালোচনা করা হতে পারে।

- 37. বোনাসের অপব্যবহার: যে খেলোয়াড়দের প্রকৃত খেলায় অংশগ্রহণের পরিবর্তে শুধুমাত্র আর্থিক মূল্য আহরণের উদ্দেশ্যে বোনাস ব্যবহার করতে দেখা যায় — যার মধ্যে রয়েছে কম অডসের স্পোর্টস বেটিং, আরবিট্রেজ বা বিপরীত ফলাফলে বাজি ধরা, ন্যূনতম মাল্টিপ্লায়ার সহ মিনি-গেমে উইথড্রয়াল, অথবা লাইভ ক্যাসিনোতে প্রায় প্রতিসম ফলাফলের উভয় দিকে কভার করা — তাদের সক্রিয় বোনাস এবং বোনাস থেকে প্রাপ্ত যেকোনো জয় বাতিল করা হতে পারে, নতুন কোনো উইথড্রয়ালের আগে তাদের প্রাথমিক ডিপোজিট পুনরায় ওয়েজার করতে হতে পারে, এবং ভবিষ্যতের প্রমোশনের জন্য তাদের যোগ্যতা হারাতে পারে। বোনাসের অপব্যবহারের নিশ্চিত সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত।

- UNFUNDED (যে খেলোয়াড়রা কখনো ডিপোজিট করেননি তাদের জন্য)
- 10 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 10%, জয়ের উপর ওয়েজার 1 / সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- 25 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 2%, জয়ের উপর ওয়েজার 1 / সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- 50 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 0.5% / জয়ের উপর ওয়েজার 1 / সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- FUNDED (যে খেলোয়াড়রা কমপক্ষে একটি ডিপোজিট করেছেন তাদের জন্য)
- 10 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 5% - সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- 20 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 3% - সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- 35 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 2% - সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 50 EUR
- 75 FS (মূল্য 20 সেন্ট EUR/CAD/USD/BRL) - 1% - সর্বোচ্চ উইথড্রয়াল 100 EUR

গোপনীয়তা নীতি

- 5. আপনার অ্যাকাউন্ট, ডিপোজিট বা উইথড্রয়াল যাচাই করতে এবং প্রতারণা-বিরোধী পরীক্ষা পরিচালনা করতে (আমাদের নিজেদের দ্বারা বা বর্তমান আইন অনুসারে) আমাদের দ্বারা যুক্তিসঙ্গতভাবে অনুরোধ করা নথি ও প্রমাণ। এই ধরনের প্রমাণের মধ্যে পাসপোর্টের স্ক্যান করা কপি, পেমেন্ট স্লিপ, ব্যাংক স্টেটমেন্ট ইত্যাদি অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে।

- 1. আপনার বাজি এবং লেনদেন প্রক্রিয়াকরণ, যার মধ্যে ক্রেডিট কার্ড এবং অনলাইন পেমেন্ট সিস্টেমের ব্যবহার অন্তর্ভুক্ত।

দুর্দান্ত বোনাস এবং ফ্রিস্পিন আপনার জন্য অপেক্ষা করছে Betify-এ

- আপনার প্রথম ডিপোজিটের জন্য Shaolin Panda-তে 100 পর্যন্ত ফ্রিস্পিন - SANS WAGER
- আপনার প্রথম ডিপোজিটের 50% বেটিং ক্রেডিট হিসেবে পান

Betify-এর সাথে আপনার ক্ষতির উপর ক্যাশব্যাক পান

- আপনার ক্যাশব্যাক আপনার ইচ্ছামতো ব্যবহার করুন। আপনি এটি খেলতে ব্যবহার করতে পারেন বা উত্তোলন করতে পারেন (ডিপোজিটের মতো একই শর্ত প্রযোজ্য)।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- 2.7.প্রতারণা প্রতিরোধ করতে এবং আপনার লেনদেনে নিরাপত্তার একটি অতিরিক্ত স্তর যোগ করতে, Betify পরিচয় যাচাই এবং পেমেন্ট প্রমাণীকরণ সম্পাদন করে।
- ◦ তহবিল উত্তোলনের আগে অ্যাকাউন্টের মালিককে অবশ্যই অ্যাকাউন্ট যাচাইকরণ সম্পূর্ণ করতে হবে। এটি অ্যাকাউন্ট মালিকের প্রোফাইলের "যাচাইকরণ" বিভাগে নথি আপলোড করে করা যেতে পারে। শুধুমাত্র প্রযুক্তিগত সমস্যার ক্ষেত্রে অ্যাকাউন্টের মালিক ইমেইলের মাধ্যমে আমাদের কাছে নথি পাঠাতে পারেন।

- কোম্পানির ডুপ্লিকেট অ্যাকাউন্ট দিয়ে করা ডিপোজিট বাজেয়াপ্ত করার অধিকার রয়েছে।
- ব্যাখ্যা ছাড়াই ডিপোজিট প্রত্যাখ্যান করা;
- কোম্পানির পরিষেবাগুলিতে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করা, যদি একই পেমেন্ট বিবরণ অন্য অ্যাকাউন্টের সাথে ব্যবহার করা হয় তবে খেলোয়াড়ের ব্যালেন্স থেকে তহবিল বাজেয়াপ্ত করা;
- একটি পৃথক ব্যাংক অ্যাকাউন্টে ব্যবহারকারীর তহবিল সংরক্ষণ।
- Betify প্রশাসন নিষ্ক্রিয় অ্যাকাউন্টের মালিকের সাথে যোগাযোগ করার চেষ্টা করেছে, কিন্তু কোনো উত্তর পাওয়া যায়নি / প্রয়োজনীয় পেমেন্ট নির্দেশনা মানা হয়নি।
- 8. DEPOSIT RULES
- শুধুমাত্র তার ব্যক্তিগত ক্রেডিট কার্ড বা আর্থিক প্রতিষ্ঠান বা তার লাইসেন্সধারীদের সাথে খোলা ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করে তার Betify অ্যাকাউন্টে তহবিল জমা করা;
- ডিপোজিট করা বা তহবিল উত্তোলনসহ তৃতীয় পক্ষের কাছে অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস প্রদান নিষিদ্ধ। অ্যাকাউন্টের মালিক সম্মত হন যে তার অ্যাকাউন্ট শুধুমাত্র তার নিজের ব্যবহারের জন্য;
- ডিপোজিট এবং উইথড্রয়ালের জন্য মৌলিক ব্যাংক ফি প্রদান করা।
- 9. WITHDRAWAL POLICY
- আমরা মাঝে মাঝে আপনার অ্যাকাউন্টের আপনার করা যেকোনো ডিপোজিট সম্পর্কে অতিরিক্ত নথি বা বিবরণের অনুরোধ করতে পারি, যেমন সেলফি, কার্ডের প্রমাণ বা অন্যান্য।
- ক্যাসিনোর নিয়ন্ত্রণের বাইরের প্রযুক্তিগত কারণে উইথড্রয়াল শর্তাবলী না মানার জন্য Betify দায়ী নয়।
- Betify-এর নিজস্ব পেমেন্ট এবং উইথড্রয়াল শর্তাবলী এবং প্রতিটি পদ্ধতির জন্য সর্বোচ্চ ও সর্বনিম্ন উইথড্রয়াল পরিমাণ নির্ধারণের অধিকার রয়েছে, যা উইথড্রয়াল পদ্ধতি, অ্যাকাউন্টের অবস্থা এবং উইথড্রয়াল প্রক্রিয়াকে প্রভাবিত করতে পারে এমন অন্যান্য সম্ভাব্য কারণের উপর নির্ভর করে ভিন্ন হতে পারে।
- আপনি প্রতি লেনদেনে €1,000 (অথবা আপনার অ্যাকাউন্টের মুদ্রায় সমতুল্য পরিমাণ) এর বেশি, প্রতিদিনে €3,000 এর বেশি এবং 30 দিনের মধ্যে €20,000 (অথবা আপনার অ্যাকাউন্টের মুদ্রায় সমতুল্য পরিমাণ) এর বেশি উত্তোলন করতে পারবেন না, যদি না আমরা বড় কোনো পরিমাণে সম্মতি দিয়েছি।
- শুধুমাত্র আর্থিক প্রতিষ্ঠান বা তার লাইসেন্সধারীদের সাথে খোলা তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে তার Betify অ্যাকাউন্ট থেকে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ করা;
- সর্বনিম্ন উইথড্রয়াল পরিমাণ ব্যাংক কার্ডের জন্য অন্যান্য মুদ্রায় €50 সমতুল্য, এবং অন্যান্য পেমেন্ট পদ্ধতির জন্য €50 বা অন্যান্য মুদ্রায় সমতুল্য;
- উইথড্রয়াল শুধুমাত্র সেই একই পদ্ধতি ব্যবহার করে করা যাবে যা আপনি আপনার অ্যাকাউন্টে তহবিল যোগ করতে ব্যবহার করেছিলেন। অতএব, আপনাকে নিশ্চিত করতে হবে যে পেমেন্ট বিবরণ সংশ্লিষ্ট পেমেন্ট সিস্টেমের প্রয়োজনীয়তা পূরণ করে। কোনো কারণে যদি কোনো পেমেন্ট সিস্টেম উইথড্রয়ালের জন্য উপলব্ধ না থাকে, তাহলে ক্যাসিনোর নিজস্ব বিবেচনায় উইথড্রয়াল পদ্ধতি বেছে নেওয়ার অধিকার রয়েছে;

- ক্যাসিনোর নিজস্ব পেমেন্ট এবং উইথড্রয়াল শর্তাবলী এবং প্রতিটি পদ্ধতির জন্য সর্বোচ্চ ও সর্বনিম্ন উইথড্রয়াল পরিমাণ নির্ধারণের অধিকার রয়েছে, যা উইথড্রয়াল পদ্ধতি, অ্যাকাউন্টের অবস্থা এবং উইথড্রয়াল প্রক্রিয়াকে প্রভাবিত করতে পারে এমন অন্যান্য সম্ভাব্য কারণের উপর নির্ভর করে ভিন্ন হতে পারে।
- যদি উইথড্রয়ালের আবেদনের সময় খেলোয়াড়ের প্রকৃত ব্যালেন্স থেকে বাজির পরিমাণ ডিপোজিটের তিন গুণের কম হয়, তাহলে কোম্পানির উইথড্রয়াল পরিমাণের 10% পর্যন্ত কমিশন আটকে রাখার অধিকার রয়েছে। কমিশন খেলোয়াড়ের প্রকৃত ব্যালেন্স থেকে কেটে নেওয়া হয়।
- আর্থিক বিভাগের উইথড্রয়াল প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রয়েছে যদি জমা করা তহবিল একবারও ওয়েজার না করা হয়।
- উইথড্রয়াল বা রিফান্ডের অনুরোধ করার জন্য Betify প্রশাসনকে সঠিক পেমেন্ট বিবরণ প্রদানের জন্য অ্যাকাউন্ট ধারক সম্পূর্ণভাবে দায়ী।
- বোনাস শিকার করার মধ্যে অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়) শুধুমাত্র প্রমোশনাল অফারের সুবিধা নেওয়ার জন্য ডিপোজিট করা।
- যদি বিভিন্ন IBAN সহ উত্তোলন অনুরোধ জমা দেওয়া হয়, তবে Betify সেগুলো প্রত্যাখ্যান করার অধিকার সংরক্ষণ করে। প্রতি ক্লায়েন্টের জন্য শুধুমাত্র একটি IBAN অনুমোদিত।
- যদি খেলোয়াড় ক্রিপ্টো মুদ্রা এবং ক্রেডিট কার্ড উভয় দিয়েই জমা করে থাকেন, তাহলে ক্রিপ্টো মুদ্রায় উত্তোলন করার আগে তাকে অন্তত একবার তার ব্যাংক অ্যাকাউন্টে উত্তোলন করতে অনুরোধ করা হবে।
- আপনার Betify অ্যাকাউন্টের উপযুক্ত বিভাগে Withdraw funds নির্বাচন করুন;
- একটি উপযুক্ত উত্তোলন পদ্ধতি চয়ন করুন;
- আপনার পরিচয়, অ্যাকাউন্টের মালিকানা এবং উত্তোলনের জন্য প্রয়োজনীয় পরিমাণ নিশ্চিত করার জন্য আপনার কাছে প্রয়োজনীয় ব্যক্তিগত তথ্য প্রদান করতে অনুরোধ করা হতে পারে;
- "Confirm" বোতামে ক্লিক করার পরে, আপনি উত্তোলন অনুরোধ নিশ্চিতকরণের একটি বিজ্ঞপ্তি দেখতে পাবেন;
- উত্তোলন শুধুমাত্র সেই একই পদ্ধতি ব্যবহার করে করা যাবে যা আপনি আপনার অ্যাকাউন্টে তহবিল যোগ করতে ব্যবহার করেছিলেন। উত্তোলনের উপর বিধিনিষেধ থাকতে পারে। আপনার পরিচয় এবং ক্রেডিট করার জন্য অ্যাকাউন্ট নিশ্চিত করতে Betify অতিরিক্ত তথ্যের প্রয়োজন হতে পারে (পাসপোর্টের সাথে সেলফি / ক্রেডিট বা ডেবিট কার্ড, ইত্যাদি)।
- আঠারো বছরের কম বয়সী কোনো ব্যক্তি (বা সেই ব্যক্তির এখতিয়ারে প্রযোজ্য সংখ্যাগরিষ্ঠ বয়স) খেলোয়াড় হিসেবে নিবন্ধিত হতে পারবেন না এবং এই ধরনের কোনো ব্যক্তির জমা করা কোনো তহবিল বা জেতা কোনো অর্থ নিয়ন্ত্রক কর্তৃপক্ষের কাছে বাজেয়াপ্ত হবে।
- জয়ের অর্থ প্রদান
- নিবন্ধনের পরে প্রথম উত্তোলনের অনুরোধকারী একজন খেলোয়াড়কে একটি পরিচয়পত্রের নকল জমা দিয়ে তার পরিচয় যাচাই করতে হবে। খেলোয়াড়ের কাছ থেকে এই নথির একটি নকল পাওয়ার আগে Betify ক্যাসিনো উত্তোলন অনুরোধে সম্মতি দেবে না।

- জয়ের অর্থ বা ফেরতের অর্থ সেই একই চ্যানেলের মাধ্যমে ফেরত পাঠানো হবে যা থেকে খেলোয়াড় প্রথমে মূল স্থানান্তর করেছিলেন। যেখানে এটি সম্ভব নয়, সেখানে খেলোয়াড়কে একটি বিকল্প চ্যানেল এবং সেই চ্যানেলটি খেলোয়াড়ের সাথে সম্পর্কিত তা প্রমাণের জন্য যথেষ্ট প্রমাণ প্রদান করতে অনুরোধ করা হবে। খেলোয়াড়ের প্রদত্ত প্রমাণ যথেষ্ট কিনা তা নির্ধারণ করা Betify ক্যাসিনোর একান্ত বিবেচনার মধ্যে থাকবে। Betify ক্যাসিনো, তার একান্ত বিবেচনায় এবং লাইসেন্সিং সম্মতি নিয়ম ও একটি অভ্যন্তরীণ ঝুঁকি মূল্যায়ন অনুসারে, KYC যাচাইকরণ চেক সম্পূর্ণ করার উদ্দেশ্যে খেলোয়াড়ের প্রথম জয়ের অর্থ ব্যাংক ট্রান্সফার ওয়্যার হিসেবে প্রকাশের প্রয়োজন হতে পারে।
- খেলোয়াড়দের কাছ থেকে সমস্ত উত্তোলন প্রক্রিয়া করার আগে আমাদের পেআউট ব্যবস্থাপনা পদ্ধতি অনুসারে পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে পরীক্ষা করতে হবে। যখন এটি স্পষ্ট হয় যে একজন খেলোয়াড়ের আমাদের সাথে কোনো বাজি কার্যকলাপ পরিচালনা করার অভিপ্রায় ছিল না, তখন খেলোয়াড়কে জানানো উচিত যে তার পরিচয়, বয়স এবং বসবাসের স্থান সন্দেহাতীতভাবে প্রমাণিত না হওয়া পর্যন্ত এবং/অথবা জমা দেওয়ার সময় থেকে কমপক্ষে তিন মাস অতিবাহিত না হওয়া পর্যন্ত তহবিল প্রক্রিয়া করা হবে না।
- নগদ জমা বা উত্তোলন গ্রহণ করা হয় না।
- সমস্ত উত্তোলন অনুরোধ ম্যানুয়ালি পরীক্ষা করা হবে যাতে সম্ভব হলে জমা করার জন্য ব্যবহৃত একই অ্যাকাউন্টে উত্তোলন সর্বদা পরিশোধ করা হয়।
- যে খেলোয়াড়রা জমা করেছেন কিন্তু কোনো বাজি রাখেননি, বা শুধুমাত্র ফ্রি স্পিন পেতে জমা করেছেন, তারা তাদের ক্যাসিনো অ্যাকাউন্ট থেকে কোনো অর্থ উত্তোলন করতে পারবেন না।
- একজন খেলোয়াড়কে অর্থ উত্তোলন করার আগে সর্বদা কমপক্ষে তার জমার পরিমাণ বাজিতে রাখতে হবে।
- Betify ক্যাসিনো এমন কোনো অর্থপ্রদান করবে না যা 24 ঘণ্টার মধ্যে অর্জিত দুই হাজার ইউরো (€2000) এর বেশি বা নিবন্ধনের মুহূর্ত থেকে একজন খেলোয়াড়ের অনুরোধ করা সমস্ত পেআউটের সমষ্টি দুই হাজার তিনশ ইউরো (€2300) এর বেশি হলে খেলোয়াড়ের অ্যাকাউন্ট থেকে খেলোয়াড়ের কাছে উত্তোলন করা হবে, যতক্ষণ না খেলোয়াড়ের পরিচয়, বয়স এবং বসবাসের স্থান যাচাই করা হয়।
- iv. ই-ওয়ালেট।
- ◦ আপনি আপনার অ্যাকাউন্টে করা কোনো ক্রয় বা জমার "চার্জ ব্যাক" করেছেন বা অস্বীকার করেছেন;
- Betify-এর অধিকার রয়েছে সম্পূর্ণ ব্যালেন্স বা তার কিছু অংশ আটকে রাখার, অ্যাকাউন্ট থেকে কোনো জমা, অর্থপ্রদান, বোনাস বা জয়ের পরিমাণ পুনরুদ্ধার করার, যদি আমাদের বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে সেগুলি উপরে উল্লিখিত কোনো অনুচ্ছেদ দ্বারা প্রভাবিত হয়েছে।
- ◦ স্থগিত অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করে সমস্ত কার্যকলাপও স্থগিত করা হবে (জমা, উত্তোলন, বাজি বা গেমিং সহ)। ব্যবহারকারী যে দিন আমরা তার অ্যাকাউন্ট সক্রিয় করব সেই দিন আবার তার অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করে কাজ করতে পারবেন;

আমাদের খেলোয়াড়দের জন্য একচেটিয়া পুরস্কার এবং সুবিধা VIP

- VIP সদস্য হিসেবে, আপনি বিশেষ সুবিধা পাবেন। আমাদের VIP খেলোয়াড়রা উচ্চতর উত্তোলন সীমা উপভোগ করেন এবং প্রতি সোমবার পূর্ববর্তী সপ্তাহের তাদের নেট ক্ষতির উপর 20% পর্যন্ত ক্যাশব্যাক দাবি করতে পারেন।

প্রমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং লয়্যালটি

বোনাস ক্রয় বৈশিষ্ট্য - আপনার বোনাস নিয়ন্ত্রণ করুন

- বোনাস শর্তাবলী

- প্রমো
- প্রমোশন
- টুর্নামেন্ট
- ভিআইপি ক্লাব
- ক্যাশব্যাক
- মুলতুবি বোনাস
- এই দুর্দান্ত বোনাসগুলি উপভোগ করুন
- আপনার কোনো মুলতুবি বোনাস নেই
- বোনাস ক্রয়
- Betify একচেটিয়া
- 🎃 হ্যালোউইন
- নতুন
- জনপ্রিয়
- হট🔥
- স্লট মেশিন
- Megaways
- ভার্চুয়াল
- উপ-শ্রেণী
- সংগ্রহ
- প্রোভাইডারগণ
- TOP
- বিগ বাস ভেগাস 1000
- PragmaticPlay
- Piggy Bankroll: The Big Stash
- Penguin King
- কফি ডিলার
- Hacksaw
- Love Nest
- ShadyLady
- Curse of Tut
- Toucan Royale
- MooLaLa
- Happy Duck
- Hangovers & Holidays
- Big Ape Bankroll: Hold & Win
- Mummy Tumble
- Ding Dong Death

- নোলিমিট সিটি
- Epic SixSixSix
- সুইট লুট
- Immortal Charge
- Rump & Friends
- Inout
- Willy Wildwing
- Viva Flammia
- Wicked Grin
- Tommy Gun Gold
- Rat Royale
- Ghost Vision
- Jellop
- Crack More Piggy Banks
- বিগ বাস বোনানজা 1000
- NUUKD
- Big Bass Reel Repeat
- সিক্স ফিট আন্ডার
- Le King
- The Dog House Multihold
- Gates of Hades
- Big Bass Boxing Bonus Round
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- FAQ
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- আমাদের সম্পর্কে
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash

- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- ওয়ান্টেড ডেড অর আ ওয়াইল্ড
- বিগ বাস ভেগাস ডাবল ডাউন ডিলাক্স
- Rip city
- The Dog House - Royal Hunt
- লে ব্যান্ডিট
- Demonic Dolls
- Bash the Banana Stash: Vault Smash
- Gator Hunters 2
- গেটস অফ অলিম্পাস 2500
- Ghostline Express: Hold & Win
- Buried By Night
- Wonders of Aztec
- বিগ বাস হ্যালোউইন স্প্ল্যাশ 1000
- Triple 5s: Megacharged
- Stingy Jack
- Deadline: Max Chaos
- Jefe Calavera
- Hot Chili Heat: Spicy Hot Pots
- Chonky Kong: Hold & Win
- Duck Hunters 2
- Bian Pao Fortunes: Hold & Win
- Piggy Billion
- Outlaw Rails: Hold & Win
- Cai Shen Treasure
- Buffalo Blaze: Hold & Win
- Fist of Destruction Megamultiplier
- Burning Riches: Hold & Win
- Piggy Bankroll: Vault Smash
- Pirots 5

- The Dog House Megaways 1000
- 777 Streak: Megacharged
- Tanked 3: First Blood 2
- সুইট বোনানজা 2500
- Fire in the Hole 3
- The Crypt 2
- Mental 2
- Zeus vs Hades - Gods of War 250
- Le Fisherman
- শুগার রাশ সুপার স্ক্যাটার
- Crack & Smash the Piggy Bank
- Sweet Rush Bonanza
- Serpent Gold: Hold & Win
- মায়ামি মেহেম
- Gates of Olympus Super Scatter
- Duel at Dawn
- Sweet Bonanza 1000
- Betify-এ আমাদের বাই-ফিচার সংগ্রহ দিয়ে উত্তেজনাপূর্ণ বোনাস বৈশিষ্ট্যগুলিতে তাৎক্ষণিকভাবে অ্যাক্সেস করুন। উত্তেজনাপূর্ণ জয় আপনার নাগালে!
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান

Politique du sport | Bétifier

- 8. বোনাস।
- 8.1. "System Bets" কোনো বোনাস ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তায় অবদান রাখা থেকে বাদ দেওয়া হয়েছে।
- 8.2.2. সমস্ত Market নির্বাচন নিষ্পত্তি হওয়ার পরে Combo Bet-এর চূড়ান্ত Odds-এর ভিত্তিতে চূড়ান্ত বোনাস পরিমাণ গণনা করা হয়।
- The Bore Draw হলো একটি প্রমোশনাল বৈশিষ্ট্য যা নির্বাচিত প্রি-ম্যাচ সকার Markets-এ প্রযোজ্য। যেখানে বৈশিষ্ট্যটি সক্রিয়, সেখানে নির্দিষ্ট ম্যাচটি 0–0 চূড়ান্ত স্কোরে শেষ হলে যোগ্য Bets ফেরত দেওয়া হবে।
- ● Pawn Promotion: যখন একটি pawn 8তম র‍্যাঙ্কে পৌঁছায় এবং একটি Queen, Rook, Bishop, বা Knight দ্বারা প্রতিস্থাপিত হয়।
- 28.8. একটি pawn promotion হবে কি?
- এই Market-এর Bets "Won" হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যদি কোনো খেলোয়াড়ের দ্বারা কোনো pawn promoted হয়।
- এই Market-এর Bets অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট লিডারবোর্ডের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- ● Raid Points: একটি raider দ্বারা অর্জিত পয়েন্ট (ডিফেন্ডারদের স্পর্শ করে এবং নিরাপদে ফিরে এসে)। "Bonus Points" অন্তর্ভুক্ত।

- ● Successful Raid: একটি raid যেখানে raider কমপক্ষে একটি পয়েন্ট স্কোর করে (Raid point বা Bonus point) এবং নিরাপদে তাদের অর্ধে ফিরে আসে।
- ● Super Raid: একটি সফল raid যেখানে raider 3 বা তার বেশি পয়েন্ট স্কোর করে (বোনাস পয়েন্ট সহ)।
- এই Market-এর Bets শুধুমাত্র Successful Raids-এর সময় অর্জিত পয়েন্টের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। এটি raiders দ্বারা স্কোর করা touch points এবং bonus points-এর সমষ্টি।
- 1.18. কিছু esports market শিরোনামে গেমপ্লে উপাদান, পরিভাষা এবং উদ্দেশ্য রয়েছে যা সহিংসতা, অস্ত্র বা সংঘাতের কাজের উল্লেখ অন্তর্ভুক্ত করতে পারে। এই ধরনের বিষয়বস্তু গেম ডেভেলপার এবং Tournament Organizers দ্বারা প্রতিষ্ঠিত অফিসিয়াল গেম নিয়ম ও কাঠামোর অংশ এবং শুধুমাত্র esports পরিবেশের মধ্যে ইন-গেম ভূমিকা, উদ্দেশ্য এবং ফলাফল চিহ্নিত করার উদ্দেশ্যে ব্যবহৃত হয়। Sportsbook বাস্তব-বিশ্বের সহিংসতা, সন্ত্রাসবাদ বা বেআইনি কার্যকলাপের কোনো রূপকে সমর্থন, প্রচার বা অনুমোদন করে না। বাজি বাজারে এই ধরনের শব্দের উল্লেখ সম্পূর্ণরূপে ইন-গেম প্রেক্ষাপটের বর্ণনামূলক এবং Sportsbook-এর মতামত বা মূল্যবোধের প্রতিনিধিত্ব করে না।

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- এই গেমটি আমাদের ক্যাসিনো বোনাসের বাজির 100% হারে অবদান রাখে।

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- আপনার ক্যাসিনো স্বাগত বোনাস উপভোগ করুন!
- 100 ফ্রিস্পিন পর্যন্ত SANS WAGER
- একচেটিয়া পুরস্কার
- Bonus Terms
- Pending bonuses
- Pending bonus details
- Pending bonus status

দুর্দান্ত বোনাস এবং ফ্রিস্পিন আপনার জন্য অপেক্ষা করছে Betify-এ

- স্পোর্ট / ই-স্পোর্ট স্বাগত বোনাস
- Pragmatic টুর্নামেন্ট
- রেস হলো ক্যাসিনো টুর্নামেন্ট যেখানে লক্ষ্য হলো একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যতবার সম্ভব জেতা। আজই আপনার ভাগ্য পরীক্ষা করুন!
- ক্যাসিনো স্বাগত বোনাস
- একটি বোনাস পান
- November Spin Win Quest
- পুরস্কার: €30.000
- Betify সম্প্রদায়ে যোগ দিন
- প্রতি সপ্তাহে একচেটিয়া অফার!
- টেলিগ্রাম চ্যানেলে যোগ দিন
- যুদ্ধ

- সব দেখুন
- Galaxsys চ্যালেঞ্জ
- FINIR EN
- DD
- HH
- MM
- SS
- PRIX
- 02.11.2026 00:00:01 - 08.11.2026 23:59:59 UTC
- অবস্থান
- ব্যবহারকারী
- Points
- অংশগ্রহণ করুন
- সম্পূর্ণ র‍্যাঙ্কিং
- আরো বিস্তারিত
- প্রচারের জগতে স্বাগতম!
- পুরস্কার জিতুন, বোনাস পান, এবং র‍্যাঙ্ক VIP পর্যন্ত অগ্রসর হন যা আপনাকে আরও সুবিধা দেবে! আমাদের অনন্য অফারের মাধ্যমে আমাদের গেমগুলি আরও উপভোগ করুন।
- বোনাস পান
- অবিশ্বাস্য Betify প্রচারগুলি অন্বেষণ করুন এবং আকর্ষণীয় অফার ও বোনাস উপভোগ করুন। সেরা প্রচারগুলি উপভোগ করুন।
- যেখানে লক্ষ্য হলো
- একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে।

Blackjack উন্মাদনা

- Blackjack VIP Crystal
- VIP Diamond Blackjack
- Blackjack VIP 2
- Free Bet Blackjack 13
- Free Bet VIP Blackjack A
- Free Bet Blackjack Clássico em Português 1
- Free Bet Blackjack 23
- Free Bet Blackjack 21
- Free Bet Blackjack 8
- Free Bet VIP Blackjack B
- Free Bet Blackjack 15
- Free Bet Blackjack 17

- Free Bet Blackjack 6
- Free Bet Blackjack 19
- Free Bet Blackjack 12
- Free Bet Blackjack 7
- Free Bet Blackjack 5
- Free Bet Blackjack 10
- Free Bet Blackjack 16
- Free Bet Blackjack 4
- Free Bet Blackjack 3
- Free Bet Blackjack 1
- Free Bet Blackjack 18
- Free Bet Blackjack 14
- Free Bet Blackjack 2
- Free Bet Blackjack 9
- Free Bet Blackjack 22
- Free Bet Blackjack 20
- Velvet VIP Blackjack
- VIP Bet Stacker Blackjack 7
- Free Bet Blackjack 11
- VIP Bet Stacker Blackjack 5
- VIP Bet Stacker Blackjack 6
- VIP Surrender Blackjack

আপনার পুরস্কার বিনিময় করুন এবং নিজেকে প্রশ্রয় দিন!

- এই দোকানে, আপনি আপনার bytes ফ্রি স্পিন এবং বোনাস অর্থের বিনিময়ে বিনিময় করতে পারেন!
- সম্প্রদায়ে যোগ দিন
- আপনার Bytes ফ্রিস্পিন বা বোনাসে ব্যয় করুন
- Betify Bytes
- আপনার Bytes ফ্রি স্পিন বা বোনাস অর্থে ব্যয় করুন।
- আপনি আমাদের দোকানে বিভিন্ন বোনাস কিনতে পারেন। বোনাস অর্থ বা ফ্রি স্পিনের মধ্যে চয়ন করুন! আপনার আনুগত্যের জন্য পুরস্কৃত হওয়ার সময় এসেছে।
- এখন খেলুন
- Betify দোকান পরিদর্শন করুন এবং আপনার আনুগত্য পয়েন্ট নগদ পুরস্কারের বিনিময়ে বিনিময় করুন। বাস্তব অর্থ দিয়ে আপনার গেমিং অভিজ্ঞতা উন্নত করুন।
- আপনি আমাদের দোকানে বিভিন্ন বোনাস কিনতে পারেন যা আপনাকে বাস্তব অর্থ এনে দিতে পারে! নগদ অর্থ বা ফ্রি স্পিনের মধ্যে চয়ন করুন! আপনার আনুগত্যের জন্য পুরস্কৃত হওয়ার সময় এসেছে।

- Bytes সিস্টেম হলো আমাদের অনুগত ও নিবেদিত খেলোয়াড়দের ধন্যবাদ জানানোর উপায়! খেলে Bytes অর্জন করুন, এবং আরও Bytes জিততে দৈনিক মিশন ও ট্রফি সম্পূর্ণ করুন। আপনি কি আমাদের সবচেয়ে সক্রিয় খেলোয়াড়দের সাথে যোগ দেবেন?

লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারদের সাথে গেমে ডুবে যান

- Auto VIP Roulette
- Vip American Roulette
- VIP Blackjack 14 - Emerald
- VIP Classic Auto Roulette

FAQ

- আমি কি আমার বোনাস তহবিল উত্তোলন করতে পারি?
- আনুগত্য কর্মসূচি কীভাবে কাজ করে?
- এটি খুবই সহজ: আপনি যত বেশি খেলবেন, তত বেশি Bytes পাবেন! Bytes আপনাকে একজন VIP হতে বা দোকানে একচেটিয়া পুরস্কার কিনতে দেয়।

বোনাসের শর্তাবলী

- তথ্য পৃষ্ঠা
- প্রিন্ট
- 3. ওয়েজার প্রয়োজনীয়তা পূরণের জন্য সক্রিয় বোনাস নিয়ে খেলার সময় গ্রাহকদের কৌশল ব্যবহার করার অনুমতি নেই। যদি কৌশল ব্যবহার করা হয়,
- প্রশাসন খেলোয়াড়ের সমস্ত জয় বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 4. ক্যাসিনোর জন্য, যদি একটি বোনাস সক্রিয় থাকে, সর্বোচ্চ বাজির পরিমাণ নিম্নরূপ: €5। এই নিষেধাজ্ঞা সমস্ত বোনাস এবং প্রচারের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য, যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়। ওয়েজারে অবদানের জন্য, বাস্তব ব্যালেন্স থেকে খেলা বাজির জন্য সর্বোচ্চ €15 এবং বোনাস ব্যালেন্স থেকে খেলা বাজির জন্য €5।
- 6. এই বোনাসের আয় উত্তোলন করার আগে আপনাকে বোনাসটি নির্দিষ্ট সংখ্যকবার ওয়েজার করতে হবে।
- 7. আমাদের ক্যাসিনোগুলির বোনাস ক্রেডিট হওয়ার পরে 14 দিন পর্যন্ত বৈধ (যদি না অন্যথায় নির্দেশিত হয়), এই সময়ের পরে: যদি বোনাস সক্রিয় করা হয় এবং ওয়েজার পূরণ না হয়, তাহলে বাজি, বোনাস এবং সংশ্লিষ্ট জয় প্রত্যাহার করা হবে।
- 9. খেলোয়াড়রা একবারে শুধুমাত্র একটি সক্রিয় বোনাস / ফ্রিস্পিন রাখতে পারেন।
- 10. গ্রাহকের ক্যাসিনোর যেকোনো বোনাস প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রয়েছে।
- 12. ক্যাসিনোর সমস্ত বোনাস এবং জয় বাতিল করার অধিকার রয়েছে, সেইসাথে অ্যাকাউন্টের সমস্ত অর্থ বাজেয়াপ্ত করার অধিকার রয়েছে যদি সেগুলি অসৎভাবে বা নিয়ম লঙ্ঘন করে প্রাপ্ত হয়।
- 14. ওয়েলকাম বোনাসের সাথে জয়ের পরিমাণ সীমিত: 250€।
- 15. ফ্রিবেট সম্পূর্ণভাবে খেলতে হবে।

- 16. প্রতিটি বোনাস/পুরস্কার স্বতন্ত্রভাবে বাজি ধরতে হবে। উদাহরণস্বরূপ, একই সাথে 2 বোনাস ব্যবহার করা সম্ভব নয়। সক্রিয়করণের তারিখ অনুসারে, প্রথমে একটি তারপর অন্যটি।
- 17. আমাদের বোনাস এবং ফ্রিস্পিন বাতিল করা হয় যদি:
- ফ্রিস্পিন: কোনও স্বয়ংক্রিয় বাতিলকরণ নেই (মেয়াদ শেষের তারিখ ব্যতীত), আপনি যদি আপনার ফ্রিস্পিন বাতিল করতে চান, সহায়তার সাথে যোগাযোগ করুন।
- বোনাস: যদি আপনার বোনাস ব্যালেন্স €0,09 এর সমান বা কম হয় এবং আপনার একটি সক্রিয় বোনাস থাকে, তাহলে আপনার বোনাস ব্যালেন্স বাতিল করা হবে (দয়া করে মনে রাখবেন যে অন্যান্য মুদ্রার জন্য তৃতীয় পক্ষের বিনিময় হার প্রযোজ্য)।
- 18. বোনাসের সাথে: প্রথমে আসল ব্যালেন্সের অর্থ খেলা হয়, তারপর বোনাস ব্যালেন্সের অর্থ ব্যবহার করা হয়। বাজি এবং জয়ের পরিমাণ সরাসরি বোনাস ব্যালেন্সে জমা হয়।
- 19. যদি একটি ক্যাসিনো বোনাস সক্রিয় করা হয় এবং বোনাস জমার পর 14 দিনের মধ্যে বাজি পূরণ না হয়: বোনাস ব্যালেন্সের সম্পূর্ণ পরিমাণ মুছে ফেলা হয়। দয়া করে মনে রাখবেন যে বোনাসের মেয়াদ শেষ হওয়ার আগে এটি সক্রিয় করার জন্য আপনার কাছে 24 ঘণ্টা আছে।
- 21. যে খেলোয়াড়দের ন্যূনতম ঝুঁকি বাজি কৌশল ব্যবহারকারী হিসাবে বিবেচনা করা হয় তাদের বোনাস অবিলম্বে নিষ্ক্রিয় করা হতে পারে।
- 22. বোনাসের জন্য, গেমগুলি ওয়েজারে ভিন্নভাবে অবদান রাখতে পারে:
- স্লট মেশিন - 100%,
- 24. বোনাস হান্টিং এবং নির্দিষ্ট সময়ে বোনাস সংগ্রহ করে খেলার মতো অনুশীলন ব্যবহার করে বোনাস রিটার্নে ইতিবাচক প্রত্যাশিত মান তৈরি করার একমাত্র উদ্দেশ্যে বোনাস ব্যবহার করা নিষিদ্ধ। যদি এটি ঘটে, Betify জয় বাজেয়াপ্ত এবং বোনাস ব্যালেন্স অপসারণের মতো নিষেধাজ্ঞা প্রয়োগের অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 26. একই সাথে শুধুমাত্র একটি বোনাস ব্যবহার করা যেতে পারে, সেগুলি একসাথে ব্যবহার করা যায় না।
- 27. দোকানে কেনা যায় এমন বোনাস অর্থের জন্য, বোনাসে অবদানের জন্য সর্বোচ্চ বাজি হল €15 আসল ব্যালেন্স থেকে খেলা একটি বাজির জন্য এবং €5 বোনাস ব্যালেন্স থেকে খেলা একটি বাজির জন্য (বোনাস অর্থ দিয়ে ডিফল্ট বাজি সীমা)।
- দয়া করে মনে রাখবেন যে আসল ব্যালেন্স দিয়ে খেলে প্রাপ্ত জয়ের পরিমাণ আসল ব্যালেন্সে যোগ করা হবে। বোনাস ব্যালেন্স দিয়ে প্রাপ্ত জয়ের পরিমাণ বোনাস ব্যালেন্সে যোগ করা হবে।
- বোনাস অর্থ জমার 10 দিন পরে মেয়াদ শেষ হয়। দয়া করে 24 ঘণ্টার মধ্যে বোনাস সক্রিয় করুন, অন্যথায় এটি বাতিল করা হবে।
- এই বোনাস একটি ওয়েজারের অধীন (1x বোনাস)।
- 28. ভুল অফার প্রদর্শনকারী সহযোগী/অংশীদার সাইটগুলির জন্য আমরা দায়ী নই (উদাহরণস্বরূপ, উল্লেখ না করা বোনাস ওয়েজার)। সুতরাং, যদি অংশীদার সাইটে কোনও তথ্য অনুপস্থিত থাকে তবে আমরা কোনও পরিস্থিতিতে দায়ী থাকব না।
- 32. Spribe মিনি-গেমগুলিতে, বোনাসের সময় দেওয়া ফ্রিস্পিনের পরিমাণ জয়ে জমা হয় না।
- 33. জার্মান, অস্ট্রিয়ান, ফিনিশ এবং ব্রাজিলিয়ান খেলোয়াড়রা স্পোর্ট ওয়েলকাম বোনাস (ফ্রিবেট) এর জন্য যোগ্য নয়।

- 34. যদি আপনি একটি সক্রিয় বোনাস বা আপনার বোনাস ব্যালেন্স দিয়ে খেলেন, তবে খেলাগুলি দৈনিক মিশন এবং ট্রফির জন্য বিবেচনা করা হয় না।
- 39. Wheel of Legends: ফ্রিস্পিনের সাথে সর্বোচ্চ রিলিজ 50 EUR / 75 CAD / 54 USD / R$312 / 600 NOK / 215 PLN, যার অর্থ ফ্রিস্পিন দিয়ে যতই জয় হোক না কেন, ওয়েজার সম্পূর্ণ করার পরে আপনি 50 EUR / CAD / USD এর বেশি পেতে পারবেন না, 75 ফ্রিস্পিন পুরস্কার ব্যতীত, যা সর্বোচ্চ 100 EUR রিলিজ।
- নিচে পুরস্কারের বিবরণ এবং বিশদ:
- 1 EUR - 0.7% (প্রতি মিলিয়নে 7000 পুরস্কার)
- 3 EUR - 0.05% (প্রতি মিলিয়নে 500 পুরস্কার)
- 5 EUR - 0.01% (প্রতি মিলিয়নে 100 পুরস্কার)
- 20 EUR - 0.001% (প্রতি মিলিয়নে 10 পুরস্কার)
- FS:
- লয়্যালটি পয়েন্ট:
- 1 পয়েন্ট - 75%
- 10 পয়েন্ট - 9.199%
- 25 পয়েন্ট - 2%
- 50 পয়েন্ট - 0.5%
- 100 পয়েন্ট - 0.04%
- 3 EUR - 5%
- 7 EUR - 2%
- 25 EUR - 1%
- 100 EUR - 0.2%
- 3000 EUR - 0.0001%
- 25 পয়েন্ট - 70%
- 50 পয়েন্ট - 8.7999%
- 100 পয়েন্ট - 2%
- 39. দোকানে কেনা ফ্রিস্পিন বোনাসের জন্য সর্বোচ্চ জয়ের পরিমাণ €250।
- Betify এর বোনাস শর্তাবলীর সাথে পরিচিত হন। অবিশ্বাস্য পুরস্কার আনলক করুন এবং আপনার গেমিং অ্যাডভেঞ্চার উপভোগ করুন।

Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স

- VIP 4 বা তার বেশি লেভেলের খেলোয়াড়দের সবচেয়ে বড় প্রতিযোগিতার টিকিট জেতার সুযোগ রয়েছে
- স্পোর্টস ওয়েলকাম বোনাস
- আমার বোনাস নিন!

হট গেমস - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন

- THE VIP
- Chicken Road বোনাস

- Texas Holdem বোনাস
- 3 Pots of Potions Betwitched Bonus Pot 20,000

🎃 হ্যালোউইন

- Fangtastic Freespins

দায়িত্বশীল জুয়া

- আমরা সেই সমস্ত খেলোয়াড়দের পরামর্শ দিই যারা তাদের জুয়া আচরণ নিয়ে চিন্তিত তাদের গেমিং অ্যাকাউন্ট থেকে নিজেদের বাদ দিয়ে একটি বিরতি নিতে। স্ব-বহিষ্কার আপনার অ্যাকাউন্ট কমপক্ষে 6 মাসের জন্য লক করবে এবং কোনও প্রচারমূলক উপাদান পাঠানো হবে না।

Mines গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন

- Spribe এর Mines হল চূড়ান্ত ক্র্যাশ গেম যা অ্যাড্রেনালিন বাড়ায় এবং বিশ্বকে ঝড় তুলেছে। শিল্পের সর্বোচ্চ রিটার্ন টু প্লেয়ার রেটের একটি সঙ্গে, এই গেমটি বিশাল জয়ের সম্ভাবনা প্রদান করে। আপনাকে শুধু কতগুলি মাইন দিয়ে খেলতে চান তা নির্বাচন করতে হবে এবং প্রতিটি সফল রাউন্ডের সাথে গুণক বাড়তে দেখতে হবে। আপনি দ্রুত ক্যাশ আউট করবেন নাকি আরও বড় পুরস্কারের জন্য আপনার ভাগ্য চেষ্টা করবেন? ভিডিও গেম শিল্প থেকে উদ্ভূত, এই সহজ এবং কার্যকর ফর্ম্যাটটি অত্যন্ত জনপ্রিয়।
- এই গেমটি ক্যাসিনো বোনাসের বাজিতে 100 % পরিমাণ অবদান রাখে।

রোমাঞ্চকর গেম এবং বড় জয়ের জন্য ক্র্যাশ গেমস খেলুন

- Chicken Road Two বোনাস
- প্রোমো কোড
- আমি ইমেইলে প্রচার পেতে চাই

নতুন গেম - Betify এ সর্বশেষ সংযোজন আবিষ্কার করুন

- Betify এ আমাদের গেম সংগ্রহে সর্বশেষ সংযোজন আবিষ্কার করুন। সর্বাধিক সাম্প্রতিক এবং রোমাঞ্চকর ক্যাসিনো গেম খেলুন এবং দুর্দান্ত বোনাস জিতুন। আমাদের সাথে যোগ দিন!

Floyd Mayweather গেমের সাথে রিংয়ে উঠুন

- যদিও এটি প্রকাশ্য নয়, আপনি সম্ভবত তাকে বিভিন্ন টুর্নামেন্টে খেলতে দেখতে পারেন।

Betify এ লাইভ রুলেট খেলুন

- Vip European Roulette
- European Roulette VIP

গোপনীয়তা নীতি

- 5. সদস্যদের আমাদের কিছু ব্যবসায়িক অংশীদার সহযোগী এবং affiliates থেকে প্রচারমূলক তথ্য বা বিজ্ঞাপন সামগ্রী প্রদান (শুধুমাত্র যদি খেলোয়াড়রা স্পষ্টভাবে এই প্রচারমূলক তথ্য পেতে সম্মত হয়)।
- আমরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা, যেমন আপনার ইমেইল এবং ফোন নম্বর, আমাদের পণ্য, পরিষেবা এবং প্রচার সম্পর্কে বিজ্ঞাপন বার্তা পাঠাতে ব্যবহার করতে পারি, যার মধ্যে আমাদের ব্যবসায়িক অংশীদার, সফ্টওয়্যার

সরবরাহকারী ইত্যাদির বিজ্ঞাপনও অন্তর্ভুক্ত।

আসল অর্থ দিয়ে জনপ্রিয় গেম খেলুন

- Betify এ আসল অর্থের জন্য সবচেয়ে জনপ্রিয় ক্যাসিনো গেম আবিষ্কার করুন এবং খেলুন। রোমাঞ্চকর গেম এবং ব্যতিক্রমী বোনাসের জন্য এখনই আমাদের সাথে যোগ দিন।

রোনালদিনহো, ফুটবলের কিংবদন্তি

- VIP লেভেলের 4 বা তার বেশি খেলোয়াড়দের ব্যতিক্রমী ম্যাচের টিকিট জেতার সুযোগ রয়েছে!
- স্পোর্ট ওয়েলকাম বোনাস
- আমার বোনাস উপভোগ করুন!

Betify-এর সাথে আপনার ক্ষতির উপর ক্যাশব্যাক পান

- ক্যাশব্যাক সম্পর্কে
- একটি অপ্রতিরোধ্য ক্যাশব্যাক প্রোগ্রাম
- স্বয়ংক্রিয় ক্যাশব্যাক
- সপ্তাহে একবার আপনার ক্যাশব্যাক পান।
- লাভজনক প্রোগ্রাম
- 20% পর্যন্ত, আমাদের ক্যাশব্যাক আজীবন
- সীমাহীন পরিমাণ
- ক্যাশব্যাকের পরিমাণে কোনও সীমা নেই
- এটি কিভাবে কাজ করে?
- আপনি খেলেন, Betify আপনাকে ক্যাশব্যাক জমা দেয়। এই বৈশিষ্ট্যটি প্ল্যাটফর্ম ব্যবহারের শুরু থেকেই সবার জন্য উপলব্ধ।
- পান
- প্রতি সোমবার আপনার ক্যাশব্যাক দাবি করুন।
- দাবি করুন
- মেনু থেকে বা এই পৃষ্ঠায় আপনার ক্যাশব্যাক দাবি করতে আপনার অ্যাকাউন্টে লগ ইন করুন।
- এটি উপভোগ করুন!
- আপনার লেভেলের জন্য ক্যাশব্যাক
- আপনি Betify এ যত বেশি খেলবেন, তত বেশি আপনার VIP লেভেল এবং আপনার ক্যাশব্যাক হার হবে। সবচেয়ে সক্রিয় ব্যবহারকারীরা 20 % পর্যন্ত পেতে পারেন।
- VIP প্রোগ্রাম
- Betify এর সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাকের সাথে প্রতি সপ্তাহে পুরস্কৃত হন।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- ○ এই অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করে প্রাপ্ত সমস্ত বোনাস, ফ্রি স্পিন এবং জয় বাতিল করা হবে;
- ○ VIP ম্যানেজার VIP লেভেল 10 থেকে উপলব্ধ। তবে, আমরা নিম্নলিখিত অধিকার সংরক্ষণ করি:
- ○ একজন খেলোয়াড় VIP সুবিধার জন্য যোগ্য কিনা তা নির্ধারণ করা।

- ○ কিছু বা সমস্ত গেম, প্রচার, পুরস্কার ড্র বা অন্যান্য পরিষেবাগুলিতে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করা, যদি বিশ্বাস করার বৈধ কারণ থাকে যে একটি Betify অ্যাকাউন্ট প্রতারণা বা অন্য কোনও অবৈধ কার্যকলাপ চালানোর জন্য ব্যবহৃত হচ্ছে, ব্যবহার করা হয়েছে বা ব্যবহার করা হবে;
- নকল Betify অ্যাকাউন্টের কোনও বোনাস বাজেয়াপ্ত করা হবে।
- -খেলোয়াড়ের সক্রিয় ওয়েজার বোনাস থাকলে "বোনাস হান্ট" অনুশীলন করা নিষিদ্ধ (বিভিন্ন গেমে জমা হওয়া সমস্ত ফ্রি স্পিন একই সাথে খোলা)।
- যখন একজন খেলোয়াড় ক্যাসিনোতে অন্যায্য সুবিধা পাওয়ার চেষ্টা করে, ক্যাসিনো ব্যবস্থা নেবে, যার মধ্যে জয় এবং বোনাস তহবিল বাজেয়াপ্ত করা অন্তর্ভুক্ত। একটি অনুস্মারক হিসাবে, বোনাস অপব্যবহার অনলাইন ক্যাসিনোতে কঠোরভাবে নিষিদ্ধ একটি অনুশীলন।
- ○ বোনাস বা অন্যান্য প্রচারের অপব্যবহার;
- ○ অ্যাকাউন্ট ধারক` এর অন্য ব্যবহারকারীদের সাথে অন্যায্য সুবিধা পেতে মিলিত হওয়া (আমাদের দ্বারা প্রদত্ত বোনাস স্কিম বা অনুরূপ প্রণোদনা সহ);
- ○ কোনও গেমে গেম রাউন্ড বিলম্বিত করা, ফ্রি স্পিন এবং বোনাস বৈশিষ্ট্য সহ, পরে এমন সময়ে যখন আপনার কোনও ওয়েজারিং প্রয়োজনীয়তা নেই;
- ○ ব্ল্যাকজ্যাকের মতো বড় বাজি টেবিলে রেখে যাওয়া, এবং বোনাস ওয়েজারিং সম্পূর্ণ হওয়ার পরে গেমে ফিরে আসা;
- ○ ইন-গেম মান তৈরি করতে বোনাস অর্থ দিয়ে গেম খেলা, বোনাস তহবিল হারানো, এবং তারপর আসল অর্থ খেলার সময় নির্মিত মানের উপর ক্যাশ আউট করা;
- ○ কোনও সফ্টওয়্যার বাগ বা ব্যর্থতার সুবিধা নেওয়া কৌশল ব্যবহার করা, বোনাস, ফ্রিস্পিন বা আমাদের অন্য কোনও প্রচারমূলক অফারের শর্তাবলী লঙ্ঘন;
- তদুপরি, Betify নকল অ্যাকাউন্টের ক্ষেত্রে (অপব্যবহারমূলক বোনাস উদ্দেশ্যে বা প্রতারণার জন্য) এটিও করতে পারে:
- ○ অ্যাকাউন্ট ধারকের প্রাপ্ত বোনাস বাতিল করা এবং সেই বোনাস থেকে কোনও জয় বাতিল করা;
- ○ অ্যাকাউন্ট ধারকের জন্য বোনাস অফার ব্লক করা;
- ○ কোনও ভবিষ্যতের প্রচারমূলক অফারে অ্যাকাউন্ট ধারকের অংশগ্রহণ ব্লক করা;
- ○ কোনও বোনাস বা সম্ভাব্য জয় অ্যাকাউন্টে জমা হবে না;
- ○ আপনি আমাদের দ্বারা বোনাস অপব্যবহারে বা শুধুমাত্র বোনাস অপব্যবহারের চেষ্টা করার সন্দেহভাজন (নিজের বা একটি মিলিত গোষ্ঠীর অংশ হিসাবে);
- VIP লেভেল

রোমাঞ্চকর প্রতিযোগিতার জন্য টুর্নামেন্টে যোগ দিন

- The Dog House Megaways
- গেটস অফ অলিম্পাস 1000
- Madame Destiny Megaways

- Starlight Princess 1000
- Sugar Rush 1000
- Sweet Bonanza Super Scatter
- Big Bass Splash 1000
- 5 লায়ন্স মেগাওয়েজ 2
- CULT.
- Big Bass - Secrets of the Golden Lake
- Fury of Anubis
- Sweet Bonanza POP
- Big Bass Xmas Xtreme
- পুরস্কার জিততে Betify এ রোমাঞ্চকর টুর্নামেন্টে অংশ নিন।

টুর্নামেন্টে অংশ নিন এবং উত্তেজনাপূর্ণ পুরস্কার জিতুন

- এটি কীভাবে কাজ করে?
- সাম্প্রতিক দৌড়
- সংরক্ষিত দৌড়
- বর্তমান
- শেষ হবে
- জ্যাকপট
- সর্বনিম্ন বাজি
- 6 দিন
- সময়কাল
- টুর্নামেন্টে যোগ দিন
- লিডারবোর্ড
- টুর্নামেন্ট গেম
- Galaxsys
- গ্যাংস্টা পিগি: হোল্ড অ্যান্ড উইন
- Rise Of Frogs: Book Legacy
- অলিম্পিয়ান লেজেন্ডস
- বিঙ্গো স্টার
- ইনফিনিটি
- Plinkoman
- Gates of Asgard
- প্লে মি
- প্লিংকো ডাইস
- কয়েন রাশ
- ফিগোল

- Jungle Wheel
- Avia Show
- ভবিষ্যৎ
- 09.11.2026 00:00:01 - 15.11.2026 23:59:59 UTC
- Toucan Royale Challenge
- শুরু হবে
- প্রাইজ পুল
- 16.11.2026 00:00:01 - 22.11.2026 23:59:59 UTC
- Mining Challenge
- 23.11.2026 00:00:01 - 29.11.2026 23:59:59 UTC
- Pirate Challenge
- Betify এ বর্তমান এবং ভবিষ্যতের টুর্নামেন্ট আবিষ্কার করুন।
- সম্পূর্ণ লিডারবোর্ড
- স্থান
- সমস্ত পুরস্কার দেখুন
- পুরস্কার বোর্ড
- Flaming Roar: Hold & Win
- Valley of the Kings: Hold & Win
- Jaws on Rails: Hold & Win
- Lucky Fruit Vault: Hold & Win
- 8 Runes of War: Hold & Win
- Jokers & Diamonds
- Sands of Fortune: Hold & Win
- Coin Bloom: Hold & Win
- Fishing Whiskers
- Legacy of Olympus: Hold & Win
- Fortune Paws: Hold & Win
- Freedom Fortune: Hold & Win
- Ultimate Energy Strike
- Rainbow Road
- Mystic Souk: Hold & Win
- ডাইস
- Inside Job: Lock & Loot
- লিম্বো
- Chicken
- Candy Quake
- Le Digger

- Fire In The Hole xBomb
- Mining Rush
- TNT Rush
- Backseat
- Dynamite Diggin Doug
- Dynamite Trail: Hold & Win
- Drill The Thrill
- Dynamite Miner
- Endorphina
- Doom's Digging Machine
- Gem Ghosts
- Wild Mining™ XXXtreme
- NetEnt
- Mole in the Hole
- Dig It
- PeterAndSons
- Fire in the Hole 2
- Dig Dig Digger
- বিজি গেমিং
- Sky Bounty
- Pirate Bonanza 2
- Star Pirates Code
- 3 Cursed Chests: Hold & Win
- Pirate Gold Deluxe
- Lord of The Seas
- Pirate Bonanza
- Pirate Golden Age
- Pirate’s Pearl Megaways
- Pirates Pub
- Pirate's Charm
- Quickspin
- Age Of Pirates
- স্পিনোমেনাল
- Captain's Quest: Treasure Island
- BetSoft
- Cursed Seas

আমাদের খেলোয়াড়দের জন্য একচেটিয়া পুরস্কার এবং সুবিধা VIP

- প্রচার VIP
- বাইটে পুরস্কার
- 0 বাইট
- মোট বাজি
- মোট বাজি — 0
- 50 বাইট
- 500 বাইট
- 2000 বাইট
- 5000 বাইট
- 12500 বাইট
- 25000 বাইট
- 50000 বাইট
- 75.000 বাইট
- 100.000 বাইট
- 150.000 বাইট
- 200.000 বাইট
- 250.000 বাইট
- 500.000 বাইট
- 1.000.000 বাইট
- 1.500.000 বাইট
- 2.000.000 বাইট
- 3.000.000 বাইট
- সুবিধা
- VIP অফার
- VIP হিসাবে একচেটিয়া অফার এবং বিশেষ সুবিধা আনলক করুন। আপনি রাজকীয় আচরণের যোগ্য!
- কোন সীমা নেই
- VIP সদস্য হিসাবে সীমাহীন পুরস্কার উপভোগ করুন। খেলুন, কৌশল তৈরি করুন এবং বড় জয়ের জন্য আপনার প্রিয় গেম উপভোগ করুন - কোন সীমা ছাড়াই!
- আর্থিক সুবিধা
- আপনার সেবায়, একজন ব্যক্তিগত ম্যানেজার আপনাকে রাজকীয় পরিবারের সদস্যের মতো আচরণ করার জন্য অপেক্ষা করছেন। আপনার প্রশ্ন জিজ্ঞাসা করতে, আপনার মতামত জানাতে এবং আরও অনেক কিছু করতে আপনি যেকোনো সময় আমাদের VIP লাইভ চ্যাট 24/7 এর মাধ্যমে আমাদের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন।
- কিভাবে লেভেল আপ করবেন?
- আপনার VIP র্যাঙ্ক আপনার বাজির উপর নির্ভর করে। আপনি Betify.eu এ যত বেশি খেলবেন, তত বেশি সম্ভাবনা রয়েছে যে আপনি এর সমস্ত সুবিধা সহ উচ্চতর লেভেলে পৌঁছাবেন। আমাদের সাথে থাকুন এবং

আমরা আপনাকে সেরা অভিজ্ঞতা দেব!

- Betify এর VIP প্রোগ্রামে যোগ দিন এবং একচেটিয়া পুরস্কার, ব্যক্তিগতকৃত পরিষেবা এবং ব্যতিক্রমী সুবিধা উপভোগ করুন।

নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাইকরণ

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- এএমএল নীতি
- তথ্য পৃষ্ঠা
- আমাদের সম্পর্কে
- FAQ
- ভূমিকা:
- Betify এছাড়াও ML ঝুঁকি নিয়ন্ত্রণ ও সীমিত করার জন্য যুক্তিসঙ্গত ব্যবস্থা গ্রহণ করে, যার মধ্যে উপযুক্ত উপায় বরাদ্দ করাও অন্তর্ভুক্ত।
- Betify মানি লন্ডারিং প্রতিরোধে (AML) উচ্চ মানের প্রতি প্রতিশ্রুতিবদ্ধ EU নির্দেশিকা অনুসারে, কমপ্লায়েন্স এবং পরিচালনা পর্ষদ ও কর্মচারীদেরকে মানি লন্ডারিং উদ্দেশ্যে তার পরিষেবার ব্যবহার প্রতিরোধে এই মানগুলি প্রয়োগ করতে হবে।
- Betify এর AML প্রোগ্রামটি নিম্নলিখিতগুলির সাথে সম্মত হওয়ার জন্য ডিজাইন করা হয়েছে:
- EU: "ইউরোপীয় পার্লামেন্ট এবং কাউন্সিলের 20 মে 2015 তারিখের নির্দেশিকা 2015/849 মানি লন্ডারিং উদ্দেশ্যে আর্থিক ব্যবস্থার ব্যবহার প্রতিরোধের বিষয়ে"
- BE: "18 সেপ্টেম্বর 2017 তারিখের আইন মানি লন্ডারিং প্রতিরোধ এবং নগদ ব্যবহারের সীমাবদ্ধতা সম্পর্কে"
- মানি লন্ডারিং এর সংজ্ঞা:
- মানি লন্ডারিং হিসাবে বোঝা যায়:
- সম্পত্তির প্রকৃত প্রকৃতি, উৎস, অবস্থান, নিষ্পত্তি, চলাচল, অধিকার বা মালিকানা লুকানো বা ছদ্মবেশিত করা, জেনে যে এই ধরনের সম্পত্তি অপরাধমূলক কার্যকলাপ বা এই ধরনের কার্যকলাপে অংশগ্রহণের কাজ থেকে উদ্ভূত;
- Betify এর জন্য AML এর সংগঠন:
- AML আইন অনুসারে, Betify ML প্রতিরোধের জন্য "সর্বোচ্চ স্তর" নিয়োগ করেছে: সম্পূর্ণ ব্যবস্থাপনা দায়িত্বে রয়েছে।
- অধিকন্তু, একজন AMLCO (অ্যান্টি মানি লন্ডারিং কমপ্লায়েন্স অফিসার) সিস্টেমের মধ্যে AML নীতি এবং পদ্ধতিগুলির প্রয়োগের দায়িত্বে রয়েছেন।
- AMLCO সাধারণ ব্যবস্থাপনার সরাসরি দায়িত্বের অধীনে রাখা হয়: AML নীতি পরিবর্তন এবং বাস্তবায়ন প্রয়োজনীয়তা:
- Betify AML নীতির প্রতিটি বড় পরিবর্তন সাধারণ ব্যবস্থাপনা এবং অ্যান্টি-মানি লন্ডারিং কমপ্লায়েন্স অফিসার দ্বারা অনুমোদন সাপেক্ষে। তিন ধাপ যাচাইকরণ:
- ধাপ এক যাচাইকরণ:
- নিম্নলিখিত তথ্য প্রদান করতে হবে: প্রথম নাম, দ্বিতীয় নাম, জন্ম তারিখ, সাধারণ বসবাসের দেশ, লিঙ্গ এবং সম্পূর্ণ ঠিকানা।
- ধাপ দুই যাচাইকরণ:

- ধাপ এক যাচাইকরণের ডেটা সঠিক। ইলেকট্রনিক চেক দুটি ভিন্ন ডেটাব্যাঙ্কের মাধ্যমে যাচাই করবে যে প্রদত্ত তথ্য পূরণ করা নথি এবং ID থেকে নামের সাথে মেলে: যদি ইলেকট্রনিক পরীক্ষা ব্যর্থ হয় বা সম্ভব না হয় তবে ব্যবহারকারী/গ্রাহককে তার বর্তমান বসবাসের নিশ্চিতকরণ পাঠাতে হবে। সরকার দ্বারা নিবন্ধন সার্টিফিকেট বা অনুরূপ নথি প্রয়োজন।
- ধাপ তিন যাচাইকরণ:
- গ্রাহক শনাক্তকরণ এবং যাচাইকরণ (KYC)
- বাণিজ্যিক সম্পর্কে প্রবেশের সময় গ্রাহকদের আনুষ্ঠানিক শনাক্তকরণ একটি গুরুত্বপূর্ণ উপাদান, যা মানি লন্ডারিং সম্পর্কিত নিয়মাবলী এবং KYC নীতির জন্য উভয়ের জন্যই। এই শনাক্তকরণ নিম্নলিখিত মৌলিক নীতির উপর নির্ভর করে:
- অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে ID এর চারটি কোণা একই চিত্রে দৃশ্যমান হতে হবে এবং উপরে উল্লিখিত বিষয়গুলি ছাড়াও সমস্ত বিবরণ স্পষ্টভাবে পঠনযোগ্য হতে হবে। প্রয়োজনে আমরা সমস্ত বিবরণ চাইতে পারি। একজন কর্মচারী পরিস্থিতির উপর ভিত্তি করে প্রয়োজনে অতিরিক্ত চেক করতে পারেন।
- ঠিকানার প্রমাণ:
- ঠিকানার প্রমাণ দুটি ভিন্ন ইলেকট্রনিক চেকের মাধ্যমে করা হবে, যা দুটি ভিন্ন ডেটাবেস ব্যবহার করে। যদি ইলেকট্রনিক পরীক্ষা ব্যর্থ হয়, ব্যবহারকারী/গ্রাহকের ম্যানুয়ালি প্রমাণ করার বিকল্প রয়েছে। আপনার নিবন্ধিত ঠিকানায় পাঠানো সাম্প্রতিক ইউটিলিটি বিল, গত 3 মাসের মধ্যে জারি করা অথবা সরকার দ্বারা তৈরি একটি অফিসিয়াল নথি যা আপনার বসবাসের অবস্থা প্রমাণ করে।
- অনুমোদন প্রক্রিয়া যতটা সম্ভব দ্রুত করতে, অনুগ্রহ করে নিশ্চিত করুন যে নথিটি স্পষ্ট রেজোলিউশনে পাঠানো হয়েছে যেখানে নথির চারটি কোণা দৃশ্যমান এবং সমস্ত পাঠ্য পঠনযোগ্য। উদাহরণস্বরূপ: একটি বিদ্যুৎ বিল, জল বিল, ব্যাংক স্টেটমেন্ট বা আপনার কাছে ঠিকানাযুক্ত কোনও সরকারি ডাক।
- একজন কর্মচারী প্রয়োজনে পরিস্থিতির উপর ভিত্তি করে অতিরিক্ত চেক করতে পারেন। তহবিলের উৎস
- SOW এর উদাহরণগুলি হল:
- ব্যবসার মালিকানা কর্মসংস্থান উত্তরাধিকার বিনিয়োগ পরিবার
- Betify ব্যবহারকারী/গ্রাহকের পরিচয় আরও নিশ্চিত করতে একটি ব্যাংক ওয়্যার/ক্রেডিট কার্ডও চায়। এটি ব্যবহারকারী/গ্রাহকের আর্থিক পরিস্থিতি সম্পর্কে অতিরিক্ত তথ্য দেয়। ধাপ একের জন্য মৌলিক নথি:
- মৌলিক নথিটি Betify এর সেটিং পৃষ্ঠার মাধ্যমে অ্যাক্সেসযোগ্য হবে। প্রতিটি ব্যবহারকারীকে নিম্নলিখিত তথ্যগুলি পূরণ করতে হবে:
- প্রথম নাম দ্বিতীয় নাম জাতীয়তা লিঙ্গ
- জন্ম তারিখ
- নথিটি সংরক্ষণ এবং তৈরি করা হবে AI দ্বারা, একজন কর্মচারী প্রয়োজনে পরিস্থিতির উপর ভিত্তি করে অতিরিক্ত চেক করতে পারেন।
- ঝুঁকি ব্যবস্থাপনা:
- পৃথিবীর বিভিন্ন অঞ্চলে বিভিন্ন ঝুঁকি এবং সম্পদের বিভিন্ন অবস্থার মোকাবিলা করার জন্য Betify প্রতিটি জাতিকে তিনটি ভিন্ন ঝুঁকি অঞ্চলে শ্রেণীবদ্ধ করবে।
- অঞ্চল এক: কম ঝুঁকি:
- অঞ্চল একের প্রতিটি জাতির জন্য পূর্বে বর্ণিত তিন-ধাপ যাচাইকরণ করা হয়। অঞ্চল দুই: মধ্যম ঝুঁকি:
- অঞ্চল তিন: উচ্চ ঝুঁকি:

- উচ্চ ঝুঁকির অঞ্চলগুলি নিষিদ্ধ করা হবে। দ্রুত পরিবর্তনশীল বিশ্বের পরিবর্তনশীল পরিবেশের সাথে তাল মিলিয়ে উচ্চ ঝুঁকি অঞ্চলগুলি নিয়মিত আপডেট করা হবে।
- অতিরিক্ত পরিমাপ।
- অতিরিক্তভাবে, একটি AI যা AML কমপ্লায়েন্স অফিসার দ্বারা তত্ত্বাবধান করা হয়, কোনও অস্বাভাবিক আচরণ খুঁজবে এবং অবিলম্বে Betify এর একজন কর্মচারীকে রিপোর্ট করবে।
- ঝুঁকি-ভিত্তিক দৃষ্টিভঙ্গি এবং সাধারণ অভিজ্ঞতা অনুসারে মানব কর্মচারীরা AI বা অন্যান্য কর্মচারীদের দ্বারা পূর্বে করা সমস্ত চেক পুনরায় পরীক্ষা করবে এবং পরিস্থিতি অনুসারে পুনরায় বা অতিরিক্ত চেক করতে পারে।
- এন্টারপ্রাইজ-ব্যাপী ঝুঁকি মূল্যায়ন
- এর ঝুঁকি-ভিত্তিক পদ্ধতির অংশ হিসাবে, Betify Betify এবং এর ব্যবসায়িক লাইনগুলির জন্য নির্দিষ্ট ঝুঁকিগুলি চিহ্নিত এবং বুঝতে একটি AML "এন্টারপ্রাইজ-ব্যাপী ঝুঁকি মূল্যায়ন" (EWRA) পরিচালনা করেছে। AML ঝুঁকি নীতি তার ব্যবসায়িক লাইনগুলির (যেমন ওয়েবসাইট যে পরিষেবাগুলি অফার করে) অন্তর্নিহিত ঝুঁকিগুলি চিহ্নিত এবং নথিভুক্ত করার পরে নির্ধারিত হয়। যে ব্যবহারকারীদের পরিষেবা দেওয়া হয়, এই ব্যবহারকারীদের দ্বারা সম্পাদিত লেনদেন, ব্যাংক দ্বারা ব্যবহৃত ডেলিভারি চ্যানেল, ব্যাংকের কার্যক্রমের ভৌগোলিক অবস্থান, গ্রাহক এবং লেনদেন এবং অন্যান্য গুণগত এবং উদীয়মান ঝুঁকি।
- AML ঝুঁকি বিভাগগুলির চিহ্নিতকরণ Betify নিয়ন্ত্রক প্রয়োজনীয়তা, নিয়ন্ত্রক প্রত্যাশা এবং শিল্প নির্দেশনার বোঝার উপর ভিত্তি করে। ওয়ার্ল্ড ওয়াইড ওয়েব যে অতিরিক্ত ঝুঁকি নিয়ে আসে তা মোকাবিলার জন্য অতিরিক্ত সুরক্ষা ব্যবস্থা নেওয়া হয়।
- EWRA বার্ষিকভাবে পুনর্মূল্যায়ন করা হয়। চলমান লেনদেন পর্যবেক্ষণ
- AML-কমপ্লায়েন্স নিশ্চিত করে যে গ্রাহক প্রোফাইলের তুলনায় অস্বাভাবিক বা সন্দেহজনক লেনদেন সনাক্ত করতে "চলমান লেনদেন পর্যবেক্ষণ" পরিচালিত হয়। এই লেনদেন পর্যবেক্ষণ দুটি স্তরে পরিচালিত হয়:
- 1)প্রথম নিয়ন্ত্রণ রেখা:
- 2)দ্বিতীয় নিয়ন্ত্রণ রেখা:
- Betify তার নেটওয়ার্ককে সচেতন করে যাতে গ্রাহক বা খেলোয়াড় বা অনুমোদিত প্রতিনিধির সাথে কোনও যোগাযোগ সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে লেনদেনের যথাযথ পরিশ্রম অনুশীলনকে জন্ম দিতে হবে।
- বিশেষত এর মধ্যে রয়েছে:
- এছাড়াও, সমন্বিত ঝুঁকি ব্যবস্থাপনার সাথে তিন-ধাপ যাচাইকরণ Betify এর সমস্ত গ্রাহকদের সম্পর্কে সর্বদা সমস্ত প্রয়োজনীয় তথ্য প্রদান করবে।
- এছাড়াও, সমস্ত লেনদেন কর্মচারীদের দ্বারা তত্ত্বাবধান করা আবশ্যক যারা AML কমপ্লায়েন্স অফিসার দ্বারা তত্ত্বাবধান করা হয় যিনি সাধারণ ব্যবস্থাপনা দ্বারা তত্ত্বাবধান করা হয়।
- এক বা একাধিক লেনদেনের অস্বাভাবিক প্রকৃতির নির্ধারণ মূলত গ্রাহকের (KYC) জ্ঞান, তাদের আর্থিক আচরণ এবং লেনদেনের প্রতিপক্ষের সাথে সম্পর্কিত একটি বিষয়গত মূল্যায়নের উপর নির্ভর করে।
- এই চেকগুলি একটি স্বয়ংক্রিয় সিস্টেম দ্বারা করা হবে, যখন একজন কর্মচারী অতিরিক্ত সুরক্ষার জন্য তাদের ক্রসচেক করবেন।
- গ্রাহক অ্যাকাউন্টেobserved লেনদেনগুলির জন্য যেখানে আইনী কার্যকলাপ এবং তহবিলের উৎসের যথাযথ বোঝা অর্জন করা কঠিন, সেগুলি তাই দ্রুত অ্যাটিপিকাল হিসাবে বিবেচিত হতে হবে (যেহেতু সেগুলি সরাসরি ন্যায্য নয়)।
- যেকোন Betify কর্মী সদস্যকে AML বিভাগকে কোনও অ্যাটিপিকাল লেনদেন সম্পর্কে অবহিত করতে হবে যা তারা পর্যবেক্ষণ করেন এবং যা গ্রাহকের জানা কোনও আইনী কার্যকলাপ বা আয়ের উৎসের জন্য দায়ী করতে পারেন না।

- 3)তৃতীয় নিয়ন্ত্রণ রেখা:
- AML Betify এর বিরুদ্ধে প্রতিরক্ষার শেষ লাইন হিসাবে মানি লন্ডারিং সম্পূর্ণভাবে প্রতিরোধ করার জন্য সমস্ত সন্দেহজনক এবং উচ্চ ঝুঁকিপূর্ণ ব্যবহারকারীদের উপর ম্যানুয়ালি চেক করবে।
- যদি জালিয়াতি বা মানি লন্ডারিং পাওয়া যায় তবে কর্তৃপক্ষকে জানানো হবে।Betify-এ সন্দেহজনক লেনদেনের রিপোর্টিং
- অ্যাটিপিকাল লেনদেনের রিপোর্টগুলি অভ্যন্তরীণ পদ্ধতিতে সম্পূর্ণভাবে বর্ণিত সুনির্দিষ্ট পদ্ধতি অনুসারে AML দলের মধ্যে বিশ্লেষণ করা হয়।
- এই পরীক্ষার ফলাফল এবং সংগৃহীত তথ্যের ভিত্তিতে, AML দল:
- পদ্ধতি
- AML নিয়মাবলী, ন্যূনতম KYC মান সহ, অপারেশনাল নির্দেশিকা বা পদ্ধতিতে অনুবাদ করা হবে যা Betify এর ইন্ট্রানেট সাইটে উপলব্ধ।
- রেকর্ড সংরক্ষণ
- শনাক্তকরণের উদ্দেশ্যে প্রাপ্ত ডেটার রেকর্ড ব্যবসায়িক সম্পর্ক শেষ হওয়ার পরে কমপক্ষে দশ বছর রাখতে হবে।
- সমস্ত লেনদেন ডেটার রেকর্ড লেনদেন সম্পাদনের বা ব্যবসায়িক সম্পর্ক শেষ হওয়ার পরে কমপক্ষে দশ বছর রাখতে হবে।
- এই ডেটাগুলি নিরাপদে, এনক্রিপ্ট করে অফলাইন এবং অনলাইনে সংরক্ষণ করা হবে। প্রশিক্ষণ:
- Betify মানব কর্মচারীরা ঝুঁকি ভিত্তিক অনুমোদনের উপর ম্যানুয়াল নিয়ন্ত্রণ করবে যার জন্য তারা বিশেষ প্রশিক্ষণ পায়।
- প্রশিক্ষণ এবং সচেতনতা প্রোগ্রাম এর ব্যবহার দ্বারা প্রতিফলিত হয়:
- -অর্থসংক্রান্ত সকলের সাথে যোগাযোগের জন্য সর্বশেষ নিয়ন্ত্রক বিবর্তন অনুসারে একটি বাধ্যতামূলক AML প্রশিক্ষণ প্রোগ্রাম
- -সমস্ত নতুন কর্মচারীদের জন্য একাডেমিক AML শেখার সেশন
- এই প্রশিক্ষণ প্রোগ্রামের বিষয়বস্তু প্রশিক্ষণার্থীরা যে ধরনের ব্যবসার জন্য কাজ করছে এবং তারা যে পদে রয়েছে তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণভাবে প্রতিষ্ঠিত করতে হবে।
- নিরীক্ষা
- অভ্যন্তরীণ নিরীক্ষা নিয়মিতভাবে AML কার্যক্রম সম্পর্কে মিশন এবং রিপোর্ট প্রতিষ্ঠা করে। ডেটা সুরক্ষা:
- যেকোন ব্যবহারকারী/গ্রাহক দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত ডেটা নিরাপদে রাখা হবে, বিক্রি করা হবে না বা অন্য কারও কাছে দেওয়া হবে না। শুধুমাত্র আইন দ্বারা বাধ্য করা হলে, বা মানি লন্ডারিং প্রতিরোধের জন্য প্রভাবিত রাষ্ট্রের AML- কর্তৃপক্ষের সাথে ডেটা শেয়ার করা যেতে পারে।
- Betify ডেটা সুরক্ষা নির্দেশিকার (আনুষ্ঠানিকভাবে 95/46/EC নির্দেশিকা) সমস্ত নির্দেশিকা এবং নিয়ম অনুসরণ করবে
- যদি আপনার আমাদের AML এবং KYC নীতি সম্পর্কে বা আপনার অ্যাকাউন্ট এবং আপনার ব্যক্তির উপর করা চেক সম্পর্কে কোনও অভিযোগ থাকে, অনুগ্রহ করে আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন:
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- অ্যাফিলিয়েট

- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান

Politique du sport | Bétifier

- 2.25। রিফান্ড – একটি বাতিল বাজির মূল Stake শেষ ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্ট ব্যালেন্সে ফেরত, তবে প্রযুক্তিগতভাবে 1.00 এর অডসে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2.30। সীমা – অপারেটর বা স্পোর্টসবুক দ্বারা একটি Stake এর পরিমাণ, প্রতি বাজি বা প্রতি ইভেন্টে সর্বাধিক জয়, বা একটি নির্দিষ্ট নির্বাচন বা পার্লের জন্য অনুমোদিত সর্বাধিক অডস সম্পর্কিত সর্বাধিক বা সর্বনিম্ন মান। সীমাগুলি সাধারণ (সমস্ত শেষ ব্যবহারকারীর জন্য প্রযোজ্য) বা পৃথক (একটি নির্দিষ্ট শেষ ব্যবহারকারী অ্যাকাউন্টে প্রযোজ্য) হতে পারে এবং খেলা, লীগ বা মার্কেটের ধরণের উপর নির্ভর করে পরিবর্তিত হতে পারে।
- 3.7। সীমা, বিধিনিষেধ বা এই বাজি নিয়মগুলি বাইপাস করার উদ্দেশ্যে একাধিক অ্যাকাউন্ট বা তৃতীয় পক্ষের অ্যাকাউন্টের ব্যবহার কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। এই ধারা লঙ্ঘন করে একটি শেষ ব্যবহারকারী বা একটি সিন্ডিকেটের একটি শেষ ব্যবহারকারী দ্বারা স্থাপিত যে কোনও বাজি বাতিল হবে।
- • 4.1.2। একটি বাজি বৈধ বিবেচিত হওয়ার জন্য, এটি বাজি স্লিপে সংশ্লিষ্ট বিবৃতি সহ স্পোর্টসবুক দ্বারা গৃহীত হিসাবে স্পষ্টভাবে নিশ্চিত করতে হবে এবং শেষ ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্ট ইতিহাসে রেকর্ড করতে হবে।
- • 6.8.2। দলগুলির নিশ্চিতকরণ: একবার সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্টের পরিচালনা সংস্থা দ্বারা একটি ব্র্যাকেট অবস্থানের জন্য অফিসিয়াল অংশগ্রহণকারীরা নিশ্চিত হয়ে গেলে, প্রতিযোগীর শিরোনামগুলি সেই অনুযায়ী আপডেট করা হবে। এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে বাজি গৃহীত হওয়ার সময় নির্দিষ্ট অংশগ্রহণকারীদের পরিচয় অপ্রাসঙ্গিক এবং বাজির বৈধতাকে প্রভাবিত করে না।
- গেমিং সফ্টওয়্যার এর অপব্যবহার অনুবাদে ত্রুটি বা ভুল কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। একজন শেষ ব্যবহারকারী যিনি গেমিং সফ্টওয়্যারে কোনও ত্রুটি আবিষ্কার করেন তাকে অবিলম্বে অপারেটরকে রিপোর্ট করতে হবে। যদি

একজন শেষ ব্যবহারকারী এই ধরনের ত্রুটির অপব্যবহার করেন, অপারেটর অ্যাকাউন্ট স্থগিত করার, তহবিল জমাট বাঁধার অধিকার সংরক্ষণ করে, এবং স্পোর্টসবুক সমস্ত গৃহীত বাজি এবং/অথবা ইতিমধ্যে ফলাফলযুক্ত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে, যদি এই ধরনের বাজি সরাসরি সংশ্লিষ্ট গেমিং সফ্টওয়্যার ত্রুটি বা অনুবাদে ভুলের অপব্যবহারের সাথে সম্পর্কিত হয়।

- 7.3। সিন্ডিকেট, গ্রুপ, এবং একাধিক অ্যাকাউন্ট বাজি
- শেষ ব্যবহারকারীদের শুধুমাত্র ব্যক্তি হিসাবে বাজি ধরার অনুমতি দেওয়া হয়, একচেটিয়াভাবে তাদের নিজের পক্ষে, সুবিধা এবং ঝুঁকিতে, তাদের নিজস্ব তহবিল, সিদ্ধান্ত গ্রহণ, সমন্বয় ছাড়াই, সিন্ডিকেটে কাজ করা, স্বয়ংক্রিয় বাজি অপারেশন এবং ভাগ করা অ্যাকাউন্ট ব্যবস্থা ব্যবহার করে। গ্রুপ বাজি অনুমোদিত নয়। একই বা ভিন্ন শেষ ব্যবহারকারী দ্বারা একই ফলাফলের উপর বারবার বাজি পরবর্তীকালে স্পোর্টসবুকের একমাত্র বিবেচনায় বাতিল ঘোষণা করা যেতে পারে।
- 7.3.3। একাধিক অ্যাকাউন্ট এবং IP শনাক্তকরণ
- স্পোর্টসবুক বাজি প্রত্যাখ্যান করতে পারে বা ইতিমধ্যে গৃহীত বাজি বাতিল ঘোষণা করতে পারে যদি সেগুলি একই IP ঠিকানা থেকে উদ্ভূত একাধিক অ্যাকাউন্ট থেকে স্থাপন করা হয়।
- একটি শেষ ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্টে নেতিবাচক ব্যালেন্সের ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক কোনও মুলতুবি বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে, সেই বাজিগুলি ত্রুটি থেকে প্রাপ্ত তহবিল ব্যবহার করে স্থাপন করা হয়েছিল কিনা তা নির্বিশেষে।
- 8.3.1। ফ্রিবেট - একটি ফ্রিবেটে, শুধুমাত্র নেট জয় অপারেটর দ্বারা শেষ ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্টে জমা করা হয় (Stake ফেরত দেওয়া হয় না)।
- অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট সমস্ত মার্কেটের জন্য বিবেচনায় নেওয়া হবে যা কাটছাঁট প্রয়োগের সময়ে এখনও নিষ্পত্তি হয়নি। যে মার্কেটগুলি ইতিমধ্যে কাটছাঁটের আগে একটি প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে সেগুলি পুনরায় নিষ্পত্তি করা হবে না।
- অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট সমস্ত মার্কেটের জন্য বিবেচনায় নেওয়া হয় যা কাটছাঁটের সময়ে এখনও নির্ধারিত হয়নি। যে মার্কেটগুলি ইতিমধ্যে কাটছাঁটের আগে একটি প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে (যেমন, একটি "10 পর্যন্ত দৌড়" ইতিমধ্যে জিতেছে) সেগুলি পুনরায় নিষ্পত্তি করা হবে না।
- অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজির জন্য বিবেচনায় নেওয়া হয়। যে মার্কেটগুলির উপর বাজি ইতিমধ্যে কাটছাঁটের আগে একটি প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে সেগুলি সেই মুহূর্তের স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে এবং সংশোধন করা হবে না।
- • অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট: সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজির জন্য বিবেচনায় নেওয়া হয়। যে মার্কেটগুলি কাটছাঁটের আগে একটি প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে সেগুলির বাজি সংশোধন করা হবে না।
- • প্লে-অফ: নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে অফিসিয়াল প্লে-অফের ফলাফল বিবেচনায় নেওয়া হয়। যে খেলোয়াড় ট্রফি পায় সে বিজয়ী।
- খ) অফিসিয়াল ম্যাচ ডেটা বা ব্রডকাস্ট ফিডের ক্ষতি বা দুর্নীতি যা ফলাফল যাচাইকরণে বাধা দেয়;
- 1.2। স্পোর্টসবুক দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত ই-স্পোর্টস মার্কেট এবং নিষ্পত্তি নির্ধারণ কেবলমাত্র অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরিং সিস্টেম, ইন-গেম লগ বা অ্যালগরিদম, সর্বজনীনভাবে স্বীকৃত গেম ডেটা উৎস এবং টুর্নামেন্ট আয়োজক বা গেম ডেভেলপার দ্বারা নিশ্চিত টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যানের উপর ভিত্তি করে। সমস্ত মার্কেট এই অফিসিয়াল উৎস দ্বারা রেকর্ডকৃত চূড়ান্ত স্কোর এবং ফলাফল অনুসারে কঠোরভাবে নিষ্পত্তি করা হবে। অফিসিয়াল ইন-গেম সিস্টেম দ্বারা গণনা বা স্বীকৃত নয় এমন ইভেন্টের জন্য কোনও সমন্বয় করা হবে না। অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকলে, ইন-গেম ইভেন্ট, ভূমিকা, চরিত্র এবং অন্যান্য প্রাসঙ্গিক তথ্যের যাচাইকরণ এবং নিষ্পত্তির জন্য নিম্নলিখিত প্রাথমিক উত্সগুলি প্রযোজ্য হবে: Dota 2: DOTABUFF - Dota 2 পরিসংখ্যান, Dota

2: বিনা বিলম্বে লাইভ স্কোর, পরিসংখ্যান, সময়সূচী, ফলাফল - DLTV, cyberscore.live Counter-Strike 2 (CS2): HLTV.org - প্রতিযোগিতামূলক Counter-Strike এর বাড়ি League of Legends: gol.gg | Valorant: Valorant esports coverage | VLR.gg .. Overwatch: Overwatch, Blizzard অফিসিয়াল ম্যাচ ডেটা। Call of Duty / Warzone: Call of Duty® | Best-Selling Video Game Franchise, Activision অফিসিয়াল ইভেন্ট পরিসংখ্যান সমস্ত ইস্পোর্টস (সাধারণ): Liquipedia

- 1.3। ইস্পোর্টস ম্যাচের জন্য প্রদর্শিত সমস্ত তথ্য, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় ম্যাচ শুরুর তারিখ এবং সময়, খেলোয়াড়/দল/টুর্নামেন্টের নাম, অংশগ্রহণকারী, ফরম্যাট, ম্যাপ, বা টুর্নামেন্ট পর্যায়, শুধুমাত্র তথ্যগত উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়। ছোট টাইপোগ্রাফিকাল ত্রুটি বা প্রদর্শন অসঙ্গতি যা ইভেন্ট, অংশগ্রহণকারী বা টুর্নামেন্টের প্রকৃত পরিচয়কে প্রভাবিত করে না (যেমন বানান ভুল, ফর্ম্যাটিং ত্রুটি) বাজির বৈধতাকে প্রভাবিত করবে না, এবং সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। বস্তুগত ত্রুটি বা অসঙ্গতি যা শেষ ব্যবহারকারীদের প্রকৃত টুর্নামেন্ট, অংশগ্রহণকারী বা সময়সূচী সম্পর্কে বিভ্রান্ত করতে পারে এর ফলে স্পোর্টসবুকের একমাত্র বিবেচনায় প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল হতে পারে।
- 1.5। যদি একটি দল তার নাম পরিবর্তন করে বা একটি ভিন্ন সংস্থার অধীনে প্রতিযোগিতা করে কিন্তু টুর্নামেন্টের জন্য অফিসিয়ালভাবে নিবন্ধিত প্রতিযোগীদের একই রোস্টার বজায় রাখে, সেই দল জড়িত সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, পরিবর্তনটি দল একটি সংস্থা ছেড়ে যাওয়া, অন্য সংস্থায় যোগদান করা, বা দলের নামের অফিসিয়াল পরিবর্তনের ফলে হোক না কেন। যদি একটি সম্পূর্ণ দল পরিবর্তন ঘটে, মূল দল জড়িত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে সম্পূর্ণ দল পরিবর্তন ঘটেছে বলে মনে করা হয়:
- ক) দলের অফিসিয়ালভাবে নিবন্ধিত প্রতিযোগীদের 50% এর বেশি প্রতিস্থাপিত হয়;
- 1.6। যদি ইভেন্টের টুর্নামেন্ট আয়োজক এক বা একাধিক স্ট্যান্ড-ইন বা বিকল্প খেলোয়াড়ের অনুমতি দেয় এবং ম্যাচটি অফিসিয়াল ফলাফল উৎপন্ন করে, সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। "স্ট্যান্ড-ইন" বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত একটি অস্থায়ী বিকল্প খেলোয়াড়কে বোঝায় যিনি এক বা একাধিক ম্যাপের জন্য অনুপলব্ধ রোস্টার সদস্যকে প্রতিস্থাপন করেন। যদি একটি দলের স্টার্টিং রোস্টারের (টুর্নামেন্ট আয়োজকের সাথে নিবন্ধিত) 50 % এর বেশি স্ট্যান্ড-ইন বা বিকল্প দ্বারা প্রতিস্থাপিত হয়, ম্যাচ জড়িত সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, এবং স্পোর্টসবুক ফিক্সচারটিকে একটি নতুন ইভেন্ট হিসাবে বিবেচনা করতে পারে।
- 1.14। যদি একটি ম্যাচ প্রি-রেকর্ডেড হিসাবে নির্ধারিত হয়, স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট ম্যাচ জড়িত মার্কেটে স্থাপিত সমস্ত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। একটি স্বীকৃত ইস্পোর্টস অখণ্ডতা সংস্থা (যেমন ESIC) থেকে অফিসিয়াল নিশ্চিতকরণ, বিশ্বাসযোগ্য সম্প্রচার বা ডেটা অসঙ্গতি, বা যাচাইকৃত প্রযুক্তিগত প্রমাণের ভিত্তিতে একটি ম্যাচ প্রি-রেকর্ডেড বলে মনে করা যেতে পারে।
- 1.15। যদি একটি অফিসিয়াল ম্যাচ সম্প্রচার, ইন-গেম ডেটা ফিড, বা টুর্নামেন্ট স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত, দুর্নীতিগ্রস্ত, বা অনুপলব্ধ হয়, স্পোর্টসবুক টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত টুর্নামেন্ট রেকর্ড ব্যবহার করে চূড়ান্ত ফলাফল যাচাই করার চেষ্টা করবে। যদি নির্ধারিত ম্যাচ শেষ হওয়ার 24 ঘন্টার মধ্যে ফলাফল যাচাই করা না যায়, সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। এই নিয়মটি সার্ভার ক্র্যাশ, ডেটা-ফিড ব্যর্থতা, বা অন্যান্য যাচাইকৃত প্রযুক্তিগত ত্রুটির কারণে সৃষ্ট বাধার ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- 2.4। যদি কোনো দল টুর্নামেন্টের সময় এক বা একাধিক সরকারিভাবে অনুমোদিত স্ট্যান্ড-ইন বা বিকল্প খেলোয়াড় ব্যবহার করে, তবে সেই দলকে জড়িত সমস্ত আউটরাইট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, শর্ত থাকে যে দলটি ইভেন্টে সরকারিভাবে স্বীকৃত অংশগ্রহণকারী হিসেবে থাকে। যদি টুর্নামেন্টের যে কোনো সময়ে কোনো দলের নিবন্ধিত প্রারম্ভিক রোস্টারের (ইভেন্টের আগে টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা নিশ্চিতকৃত) 50%-এর বেশি সদস্যকে স্ট্যান্ড-ইন বা বিকল্প খেলোয়াড় দ্বারা প্রতিস্থাপিত করা হয়, তবে সেই দলকে জড়িত সমস্ত আউটরাইট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- বিজয়ী - ম্যাচের বিজয়ীর উপর একটি বাজি। 1x2 - বিজয়ী ফলাফলের অনুরূপ, তবে ড্র একটি সম্ভাব্য ফলাফল হিসেবে বিবেচিত হয়। যে ম্যাচগুলিতে ড্র সম্ভব সেখানে প্রস্তাবিত (উদাহরণস্বরূপ, bo2 ফরম্যাটের ম্যাচে বা ওভারটাইম ছাড়া bo1 ফরম্যাটের ম্যাচে)। X ম্যাপ বিজয়ী - নির্দিষ্ট ম্যাপের বিজয়ীর উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ - চূড়ান্ত ম্যাপ স্কোরে উল্লিখিত ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি দল ম্যাচ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। মোট ম্যাপ - ম্যাচে খেলা ম্যাপের মোট সংখ্যা উল্লিখিত লাইনের উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। সঠিক স্কোর (ম্যাপে) - ম্যাচের সঠিক চূড়ান্ত ম্যাপ স্কোরের (যেমন, 2–0, 2–1) উপর একটি বাজি। দল N অন্তত একটি ম্যাপ জিতবে - নির্দিষ্ট দলটি ম্যাচে অন্তত একটি ম্যাপ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। বিজোড়/জোড় ম্যাপ - ম্যাচে খেলা ম্যাপের মোট সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। উভয়েই একটি ম্যাপ জিতবে এবং দল N একটি ম্যাচ জিতবে - প্রতিটি দল ম্যাচে অন্তত একটি ম্যাপ জিতবে এবং দল N পুরো ম্যাচ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। উভয়েই একটি ম্যাপ জিতবে - প্রতিটি দল ম্যাচে অন্তত একটি ম্যাপ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। 2 ম্যাপের পরে এগিয়ে - প্রথম দুটি ম্যাপ সম্পন্ন হওয়ার পরে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) ম্যাপে এগিয়ে থাকবে কিনা তার উপর একটি বাজি। ম্যাচ বিজয়ী এবং মোট ম্যাপ - একটি নির্দিষ্ট দল ম্যাচ জিতবে কিনা এবং ম্যাচে খেলা ম্যাপের মোট সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ - চূড়ান্ত রাউন্ড স্কোরে উল্লিখিত রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি দল নির্দিষ্ট ম্যাপ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। X ম্যাপ - মোট রাউন্ড - নির্দিষ্ট ম্যাপে খেলা রাউন্ডের মোট সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। মোট রাউন্ড - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে খেলা রাউন্ডের মোট সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ - সমস্ত ম্যাপ জুড়ে জেতা রাউন্ডের মোট সংখ্যায় উল্লিখিত রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি দল ম্যাচ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। X ম্যাপ - ওভারটাইম হবে কি - নির্দিষ্ট ম্যাপে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ওভারটাইম প্রয়োজন হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজোড়/জোড় রাউন্ড - নির্দিষ্ট ম্যাপে খেলা রাউন্ডের মোট সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে কিনা তার উপর একটি বাজি, ওভারটাইম সহ। X ম্যাপ - সঠিক স্কোর - নির্দিষ্ট ম্যাপের সঠিক চূড়ান্ত রাউন্ড স্কোরের উপর একটি বাজি, ওভারটাইম বাদে। X ম্যাপ - প্রথম পিস্তল রাউন্ড বিজয়ী - নির্দিষ্ট ম্যাপের প্রথম পিস্তল রাউন্ডে দল 1 বা দল 2 জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - দ্বিতীয় পিস্তল রাউন্ড বিজয়ী - নির্দিষ্ট ম্যাপের দ্বিতীয় পিস্তল রাউন্ডে দল 1 বা দল 2 জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজয়ী এবং মোট রাউন্ড - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপ জিতবে কিনা এবং সেই ম্যাপে খেলা রাউন্ডের মোট সংখ্যা উল্লিখিত লাইনের উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - পিস্তল রাউন্ড সঠিক স্কোর - নির্দিষ্ট ম্যাপে পিস্তল রাউন্ডের সঠিক স্কোরের উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজয়ী এবং 1ম পিস্তল রাউন্ড বিজয়ী - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপ জিতবে এবং সেই ম্যাপের 1ম পিস্তল রাউন্ডও জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - দল N মোট রাউন্ড - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N উল্লিখিত রাউন্ড সংখ্যার উপরে বা নিচে জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজয়ের ব্যবধান - নির্দিষ্ট ম্যাপে রাউন্ডে বিজয়ের ব্যবধানের উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - 1:1 স্কোর হবে - নির্দিষ্ট ম্যাপের স্কোর কোনো সময়ে 1:1-এ পৌঁছাবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - N রাউন্ডে দৌড় - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপে প্রথমে N রাউন্ড জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - 1ম অর্ধ রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ - অর্ধ-সময়ের রাউন্ড স্কোরে উল্লিখিত রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপের 1ম অর্ধ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজয়ী এবং 1ম অর্ধ - 1x2 - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপ জিতবে কিনা এবং দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) সেই ম্যাপের 1ম অর্ধ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ রাউন্ড N - বিজয়ী - নির্দিষ্ট ম্যাপের একটি নির্দিষ্ট রাউন্ডে (রাউন্ড N) দল 1 বা দল 2 জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - N কিলে দৌড় - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল প্রথমে উল্লিখিত সংখ্যক কিলে পৌঁছাবে তার উপর একটি বাজি, টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল ম্যাচ পরিসংখ্যানে রেকর্ড অনুযায়ী। যদি কোনও দলই উল্লিখিত

সংখ্যক কিলে পৌঁছাতে না পারে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - প্রথম রক্ত - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল প্রথম কিল (প্রথম রক্ত) অর্জন করবে তার উপর একটি বাজি। প্রথম কিল অফিসিয়াল ইন-গেম পরিসংখ্যান বা লগ অনুযায়ী নির্ধারিত হয়। কেবলমাত্র সরকারিভাবে বিপরীত দল/খেলোয়াড়কে কৃতিত্ব দেওয়া কিল এই মার্কেটে গণনা করা হয়। কেবলমাত্র নিরপেক্ষ উপাদান, কাঠামো, বা পরিবেশগত প্রভাব দ্বারা সৃষ্ট কিল বা মৃত্যু গণনা করা হয় না, যদি না সরকারিভাবে একটি খেলোয়াড় বা দলকে কৃতিত্ব দেওয়া হয়। যদি প্রথম কিল রেকর্ড না করা হয় বা অফিসিয়াল গেম ডেটাতে যাচাই করা না যায়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - খেলোয়াড় N মোট হেডশট - খেলোয়াড় N নির্দিষ্ট ম্যাপে উল্লিখিত সংখ্যক কিল-উৎপাদনকারী হেডশটের উপরে বা নিচে শেষ করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি অফিসিয়াল এবং সরকারিভাবে স্বীকৃত গেম ডেটা সোর্স এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ডেটা দূষিত, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। যদি সম্পূর্ণ ম্যাপ সম্পন্ন করার আগে একজন খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপিত করা হয়, তবে নির্বাচিত খেলোয়াড়ের সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন করে এবং দল 4v5 খেলা চালিয়ে যেতে বেছে নেয়, তবে খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার বিষয়ে গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম প্রযোজ্য হবে। X ম্যাপ - খেলোয়াড় (সংখ্যা)+ কিল পাবে - নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি নির্দিষ্ট খেলোয়াড় অন্তত উল্লিখিত সংখ্যক কিল অর্জন করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি অফিসিয়াল সোর্স এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ডেটা দূষিত, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। যদি সম্পূর্ণ ম্যাপ সম্পন্ন করার আগে একজন খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপিত করা হয়, তবে প্রভাবিত খেলোয়াড়ের সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন করে এবং দল 4v5 খেলা চালিয়ে যেতে বেছে নেয়, তবে খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার বিষয়ে গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম প্রযোজ্য হবে। X ম্যাপ - কিল হ্যান্ডিক্যাপ - মার্কেটে উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে নির্দিষ্ট ম্যাপে মার্কেটে চিহ্নিত একটি দল আরও কিল পাবে কিনা তার উপর একটি বাজি, টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল ম্যাচ পরিসংখ্যানে রেকর্ড অনুযায়ী। X ম্যাপ - বিজয়ী এবং ম্যাপের সময়কাল - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপ জিতবে কিনা এবং অফিসিয়াল ইন-গেম টাইমার অনুযায়ী সেই ম্যাপের মোট সময়কাল উল্লিখিত সময় লাইনের (যেমন, 00:00–35:59 মিনিট বা 36:00 মিনিট এবং তার বেশি) উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - বিজয়ী এবং মোট কিল - একটি নির্দিষ্ট দল নির্বাচিত ম্যাপ জিতবে কিনা এবং টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল ম্যাচ পরিসংখ্যানে রেকর্ড অনুযায়ী সেই ম্যাপে মোট কিলের সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - ম্যাচ বিজয়ী এবং ম্যাপ বিজয়ী - একটি নির্দিষ্ট দল ম্যাচ এবং নির্দিষ্ট ম্যাপ উভয়ই জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। ড্র না বাজি - কোন দল ম্যাচ জিতবে তার উপর একটি বাজি। যদি ম্যাচ ড্র-এ শেষ হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - কিল ড্র না বাজি - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল বেশি কিল রেকর্ড করবে তার উপর একটি বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক কিলে শেষ করে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। কিল ড্র না বাজি - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী সমস্ত ম্যাপ জুড়ে কোন দল বেশি কিল রেকর্ড করবে তার উপর একটি বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক কিলে শেষ করে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - দল N মোট কিল - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N উল্লিখিত কিল সংখ্যার উপরে বা নিচে রেকর্ড করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। দল N মোট কিল - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী সমস্ত ম্যাপ জুড়ে দল N উল্লিখিত কিল সংখ্যার উপরে বা নিচে রেকর্ড করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - দল N কিল পরিসর - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N দ্বারা রেকর্ড করা মোট কিলের সংখ্যা উল্লিখিত পরিসরের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - কিল পরিসর - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা রেকর্ড করা মোট কিলের সংখ্যা উল্লিখিত পরিসরের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর একটি বাজি। মোট কিল

- অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে উভয় দল দ্বারা রেকর্ড করা মোট কিলের সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। কিল 1x2 - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) বেশি কিল রেকর্ড করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - 15 মিনিটের মধ্যে কিল হ্যান্ডিক্যাপ - উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে ইন-গেম সময়ের 15:00-এ নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল কিলের সংখ্যায় এগিয়ে থাকবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ 1ম অর্ধ - 1x2 - দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) নির্দিষ্ট ম্যাপের 1ম অর্ধ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ 2য় অর্ধ - 1x2 - দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) নির্দিষ্ট ম্যাপের 2য় অর্ধ জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - কে N নং কিল করবে - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান দ্বারা সংজ্ঞায়িত নির্দিষ্ট ম্যাপে Nth কিলের (যেমন, 5ম কিল, 10ম কিল) কৃতিত্ব কোন দল পাবে তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - সময়কাল - অফিসিয়াল ইন-গেম টাইমার অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপের সময়কাল উল্লিখিত সময় লাইনের (যেমন, 00:00–35:59 মিনিট বা 36:00 মিনিট এবং তার বেশি) নিচে বা উপরে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - মোট কিল - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা রেকর্ড করা মোট কিলের সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। এই মার্কেটের বাজি অফিসিয়াল সোর্স এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ডেটা দূষিত, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। X ম্যাপ - কিল বিজোড়/জোড় - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা রেকর্ড করা মোট কিলের সংখ্যা বিজোড় বা জোড় হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। ডাবল চান্স - ম্যাচের ফলাফল দুটি নির্দিষ্ট ফলাফলের মধ্যে একটি হবে কিনা তার উপর একটি বাজি: দল 1 জয় বা ড্র, দল 2 জয় বা ড্র, বা দল 1 জয় বা দল 2 জয়। X ম্যাপ - কিল 1x2 - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী নির্দিষ্ট ম্যাপে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই (X – ড্র) বেশি কিল রেকর্ড করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - সবচেয়ে বেশি কিল খেলোয়াড় 1 বনাম খেলোয়াড় 2 - নির্দিষ্ট ম্যাপে খেলোয়াড় 1 বা খেলোয়াড় 2 সবচেয়ে বেশি কিল অর্জন করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। যদি উভয় খেলোয়াড় একই সংখ্যক কিলে শেষ করে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি সম্পূর্ণ ম্যাপ সম্পন্ন করার আগে কোনও খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপিত করা হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন করে এবং দল 4v5 খেলা চালিয়ে যেতে বেছে নেয়, তবে খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার বিষয়ে গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম প্রযোজ্য হবে। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি অফিসিয়াল সোর্স এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ডেটা দূষিত, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। X ম্যাপ - খেলোয়াড় N মোট কিল - খেলোয়াড় N নির্দিষ্ট ম্যাপে উল্লিখিত কিল সংখ্যার উপরে বা নিচে শেষ করবে কিনা তার উপর একটি বাজি। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি অফিসিয়াল সোর্স এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ডেটা দূষিত, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। যদি সম্পূর্ণ ম্যাপ সম্পন্ন করার আগে একজন খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপিত করা হয়, তবে নির্বাচিত খেলোয়াড়কে জড়িত সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন করে এবং দল 4v5 খেলা চালিয়ে যেতে বেছে নেয়, তবে খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার বিষয়ে গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম প্রযোজ্য হবে। কিল হ্যান্ডিক্যাপ - অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি দল সমস্ত ম্যাপ জুড়ে বেশি কিল পাবে কিনা তার উপর একটি বাজি। X ম্যাপ - 1x2 (ওভারটাইম বাদে) - দল 1 জিতবে, ম্যাপ ড্র-এ (X) শেষ হবে, বা কেবলমাত্র নিয়ন্ত্রিত সময়ের শেষে দল 2 জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে ওভারটাইম গণনা করা হয় না।

- 3.1.3। Counter-Strike 2-এর ম্যাচগুলি বিভিন্ন ফরম্যাটে (যেমন, MR12, MR8, এবং অন্যান্য) খেলা হতে পারে। একটি ম্যাচে প্রয়োগ করা ফরম্যাট সম্পর্কিত তথ্য অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট নিয়ম এবং ডেটা দ্বারা নির্ধারিত হয়।

বেটিং লাইনে প্রস্তাবিত সমস্ত মার্কেট একটি নির্দিষ্ট ম্যাচে ব্যবহৃত ফরম্যাট বিবেচনায় নেয় এবং অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট ডেটার উপর ভিত্তি করে।

- 3.1.5.2। স্ট্রিম সমস্যা: অফিসিয়াল স্ট্রিম বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল সম্প্রচারক দ্বারা নির্ধারিত, প্রান্ত ব্যবহারকারীদের কাছে উপলব্ধ ম্যাচের প্রাথমিক সম্প্রচারকে বোঝায়। যদি একটি ম্যাচের সম্পূর্ণ সময়কালের জন্য অফিসিয়াল স্ট্রিম অনুপলব্ধ থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় অফিসিয়াল স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত হয়, তবে বাধার আগে নিষ্পত্তি করা সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। স্ট্রিম বাধার যাচাইকরণ ম্যাচের অফিসিয়াল রেকর্ডিং (VOD) এর উপর ভিত্তি করে হবে, যা স্ট্রিম কখন এবং কতক্ষণ অনুপলব্ধ ছিল তার নির্ণায়ক প্রমাণ হিসেবে কাজ করে। এই নিয়ম প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ মার্কেট সহ সমস্ত বাজির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- 3.2.4.2। স্ট্রিম সমস্যা: অফিসিয়াল স্ট্রিম বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল সম্প্রচারক দ্বারা নির্ধারিত, প্রান্ত ব্যবহারকারীদের কাছে উপলব্ধ ম্যাচের প্রাথমিক সম্প্রচারকে বোঝায়। যদি একটি ম্যাচের সম্পূর্ণ সময়কালের জন্য অফিসিয়াল স্ট্রিম অনুপলব্ধ থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় অফিসিয়াল স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত হয়, তবে বাধার আগে নিষ্পত্তি করা সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। স্ট্রিম বাধার যাচাইকরণ ম্যাচের অফিসিয়াল রেকর্ডিং (VOD) এর উপর ভিত্তি করে হবে, যা স্ট্রিম কখন এবং কতক্ষণ অনুপলব্ধ ছিল তার নির্ণায়ক প্রমাণ হিসেবে কাজ করে। এই নিয়ম প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ মার্কেট সহ সমস্ত প্রাসঙ্গিক বাজির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- 3.3.3। Valorant-এর ম্যাচগুলি বিভিন্ন ফরম্যাটে (যেমন, MR12, MR8, এবং অন্যান্য) খেলা হতে পারে। একটি ম্যাচে প্রয়োগ করা ফরম্যাট সম্পর্কিত তথ্য অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট নিয়ম এবং ডেটা দ্বারা নির্ধারিত হয়। বেটিং লাইনে প্রস্তাবিত সমস্ত মার্কেট একটি নির্দিষ্ট ম্যাচে ব্যবহৃত ফরম্যাট বিবেচনায় নেয় এবং অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট ডেটার উপর ভিত্তি করে।
- 3.14.3। Crossfire-এর ম্যাচগুলি বিভিন্ন ফরম্যাটে (যেমন, MR9, MR8, এবং অন্যান্য) খেলা হতে পারে। একটি ম্যাচে প্রয়োগ করা ফরম্যাট সম্পর্কিত তথ্য অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট নিয়ম এবং ডেটা দ্বারা নির্ধারিত হয়। প্রস্তাবিত সমস্ত মার্কেট একটি নির্দিষ্ট ম্যাচে ব্যবহৃত ফরম্যাট বিবেচনায় নেয় এবং অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট ডেটার উপর ভিত্তি করে।
- 3.21.5। ক্যামেরা ব্যর্থতা: যদি একজন খেলোয়াড়ের ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং ম্যাচ বা ম্যাপের প্রত্যাশিত সময়কালের সাপেক্ষে যুক্তিসঙ্গত সময়সীমার মধ্যে পুনরুদ্ধার করা না যায়, তবে সমস্ত নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট বহাল থাকবে, যখন বাধা দ্বারা প্রভাবিত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। এই নিয়ম তখনও প্রযোজ্য যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং সেই ইভেন্টের ফলাফল অফিসিয়াল সোর্সের মাধ্যমে যাচাই করা না যায়।
- 3.21.7। স্ট্রিম সমস্যা: অফিসিয়াল স্ট্রিম বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল সম্প্রচারক দ্বারা নির্ধারিত, প্রান্ত ব্যবহারকারীদের কাছে উপলব্ধ ম্যাচের প্রাথমিক সম্প্রচারকে বোঝায়। যদি একটি ম্যাচের সম্পূর্ণ সময়কালের জন্য অফিসিয়াল স্ট্রিম অনুপলব্ধ থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় অফিসিয়াল স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত হয়, তবে বাধার আগে নিষ্পত্তি করা সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। স্ট্রিম বাধার যাচাইকরণ ম্যাচের অফিসিয়াল রেকর্ডিং (VOD) এর উপর ভিত্তি করে হবে, যা স্ট্রিম কখন এবং কতক্ষণ অনুপলব্ধ ছিল তার নির্ণায়ক প্রমাণ হিসেবে কাজ করে। এই নিয়ম প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ মার্কেট সহ সমস্ত বাজির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- 3.21.8। গুরুতর ত্রুটি: এই নিয়ম যাচাইকৃত প্রযুক্তিগত ব্যাঘাতের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যা স্বাভাবিক গেমপ্লে প্রতিরোধ করে, যার মধ্যে গেম-ব্রেকিং বাগ, গেম ক্র্যাশ, বা একজন খেলোয়াড়, দল, বা টুর্নামেন্ট স্টুডিওকে প্রভাবিত করে ইন্টারনেট/নেটওয়ার্ক বিভ্রাট অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়। যদি এই ধরনের ত্রুটি ঘটে এবং কোনও

মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট সংঘটিত না হয়, এবং প্রতিক্রিয়া অপরিবর্তিত থাকে, তবে গেমটি পুনরায় চালু করা যেতে পারে এবং সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটি মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্টের পরে ঘটে, বা যদি ব্যাঘাতের সময়সীমা স্পষ্টভাবে নির্ধারণ করা না যায়, তবে সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যখন সমস্ত নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটির সময়সীমা স্পষ্টভাবে চিহ্নিত করা যায়, তবে সেই বিন্দু পর্যন্ত নির্ধারিত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে এবং সেই অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে, যখন অবশিষ্ট অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- 3.22.6। ক্যামেরা ব্যর্থতা: যদি একজন খেলোয়াড়ের ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং ম্যাচ বা ম্যাপের প্রত্যাশিত সময়কালের সাপেক্ষে যুক্তিসঙ্গত সময়সীমার মধ্যে পুনরুদ্ধার করা না যায়, তবে সমস্ত নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন বাধা দ্বারা প্রভাবিত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। এই নিয়ম তখনও প্রযোজ্য যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং সেই ইভেন্টের ফলাফল অফিসিয়াল সোর্সের মাধ্যমে যাচাই করা না যায়।
- 3.22.7। স্ট্রিম সমস্যা: অফিসিয়াল স্ট্রিম বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল সম্প্রচারক দ্বারা নির্ধারিত, ব্যবহারকারীদের কাছে উপলব্ধ ম্যাচের প্রাথমিক সম্প্রচারকে বোঝায়। যদি একটি ম্যাচের সম্পূর্ণ সময়কালের জন্য অফিসিয়াল স্ট্রিম অনুপলব্ধ থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় অফিসিয়াল স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত হয়, তবে বাধার আগে নিষ্পত্তি করা সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। স্ট্রিম বাধার যাচাইকরণ ম্যাচের অফিসিয়াল রেকর্ডিং (VOD) এর উপর ভিত্তি করে হবে, যা স্ট্রিম কখন এবং কতক্ষণ অনুপলব্ধ ছিল তার নির্ণায়ক প্রমাণ হিসেবে কাজ করে। এই নিয়ম প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ মার্কেট সহ সমস্ত বাজির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।
- 3.22.8। গুরুতর ত্রুটি: এই নিয়ম যাচাইকৃত প্রযুক্তিগত ব্যাঘাতের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যা স্বাভাবিক গেমপ্লে প্রতিরোধ করে, যার মধ্যে গেম-ব্রেকিং বাগ, গেম ক্র্যাশ, বা একজন খেলোয়াড়, দল, বা টুর্নামেন্ট স্টুডিওকে প্রভাবিত করে ইন্টারনেট/নেটওয়ার্ক বিভ্রাট অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়। যদি এই ধরনের ত্রুটি একটি ম্যাচের সময় ঘটে এবং এখনও কোনও মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট সংঘটিত না হয়, এবং প্রতিক্রিয়া অপরিবর্তিত থাকে, তবে গেমটি পুনরায় চালু করা যেতে পারে এবং প্রাসঙ্গিক সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটি একটি মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্টের পরে ম্যাচের সময় ঘটে, বা যদি ব্যাঘাতের সময়সীমা স্পষ্টভাবে নির্ধারণ করা না যায়, তবে সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যখন নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটির সময়সীমা স্পষ্টভাবে চিহ্নিত করা যায়, তবে সেই বিন্দু পর্যন্ত নির্ধারিত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে এবং সেই অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে, যখন অবশিষ্ট অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.23.6। ক্যামেরা ব্যর্থতা: যদি একজন খেলোয়াড়ের ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং ম্যাচ বা ম্যাপের প্রত্যাশিত সময়কালের সাপেক্ষে যুক্তিসঙ্গত সময়সীমার মধ্যে পুনরুদ্ধার করা না যায়, তবে সমস্ত ইতিমধ্যে নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন বাধা দ্বারা প্রভাবিত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। এই নিয়ম তখনও প্রযোজ্য যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় ক্যামেরা ফিড ব্যর্থ হয় এবং সেই ইভেন্টের ফলাফল অফিসিয়াল সোর্সের মাধ্যমে যাচাই করা না যায়।
- 3.23.7। স্ট্রিম সমস্যা: অফিসিয়াল স্ট্রিম বলতে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল সম্প্রচারক দ্বারা নির্ধারিত, ব্যবহারকারীদের কাছে উপলব্ধ ম্যাচের প্রাথমিক সম্প্রচারকে বোঝায়। যদি একটি ম্যাচের সম্পূর্ণ সময়কালের জন্য অফিসিয়াল স্ট্রিম অনুপলব্ধ থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি একটি মূল ইভেন্টের সময় অফিসিয়াল স্ট্রিম বাধাগ্রস্ত হয়, তবে বাধার আগে নিষ্পত্তি করা সমস্ত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, যখন সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। স্ট্রিম বাধার যাচাইকরণ ম্যাচের অফিসিয়াল রেকর্ডিং (VOD) এর উপর ভিত্তি করে হবে, যা স্ট্রিম কখন এবং কতক্ষণ অনুপলব্ধ ছিল তার নির্ণায়ক প্রমাণ হিসেবে কাজ করে। এই নিয়ম প্রি-ম্যাচ এবং লাইভ মার্কেট সহ সমস্ত বাজির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য।

- 3.23.8। গুরুতর ত্রুটি: এই নিয়ম যাচাইকৃত প্রযুক্তিগত ব্যাঘাতের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যা স্বাভাবিক গেমপ্লে প্রতিরোধ করে, যার মধ্যে গেম-ব্রেকিং বাগ, গেম ক্র্যাশ, বা একজন খেলোয়াড়, দল, বা টুর্নামেন্ট স্টুডিওকে প্রভাবিত করে ইন্টারনেট/নেটওয়ার্ক বিভ্রাট অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়। যদি এই ধরনের ত্রুটি একটি ম্যাচে ঘটে এবং এখনও কোনও মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট সংঘটিত না হয়, প্রতিক্রিয়া অপরিবর্তিত থাকে এবং গেমটি পুনরায় চালু করা যেতে পারে এবং সমস্ত সম্পর্কিত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটি একটি মূল বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্টের পরে ম্যাচে ঘটে, বা যদি ব্যাঘাতের সময়সীমা স্পষ্টভাবে নির্ধারণ করা না যায়, তবে ব্যাঘাত বা ত্রুটির পরে অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যখন ইতিমধ্যে নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। যদি ত্রুটির সময়সীমা স্পষ্টভাবে চিহ্নিত করা যায়, তবে সেই বিন্দু পর্যন্ত নির্ধারিত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে এবং সেই অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে, যখন অবশিষ্ট অমীমাংসিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 1.3. উৎস এবং নিষ্পত্তি: একটি "Predictions" বাজারের ফলাফল যাচাই করতে ব্যবহৃত অফিসিয়াল উৎসগুলি (ওয়েবসাইট, সরকারি রেকর্ড বা অফিসিয়াল ঘোষণা) বাজারের তথ্য টুলটিপে উল্লেখ করা হবে।

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- Créer un compte
- সাইন আপ

বোনাসের শর্তাবলী

- 38. আন্তঃব্র্যান্ড আবেদন: পূর্ববর্তী দুটি ধারার অধীনে প্রয়োগকৃত নিষেধাজ্ঞাগুলি একই লাইসেন্সের অধীনে পরিচালিত সহযোগী ব্র্যান্ডগুলিতে আপনার অ্যাকাউন্টগুলিতে বর্ধিত করা যেতে পারে। যখন একই খেলোয়াড় একাধিক ব্র্যান্ডে চিহ্নিত হয়, তখন সংশ্লিষ্ট সমস্ত অ্যাকাউন্টে একই নিষেধাজ্ঞা প্রয়োগ করা হবে।

দরকারী লিঙ্ক

- সংযোগ চলছে…

Tower Rush

- Identifiant

দায়িত্বশীল জুয়া

- একটি দুর্দান্ত এবং আনন্দদায়ক গেমিং অভিজ্ঞতা প্রদান এবং সমস্যাযুক্ত কার্যকলাপ প্রতিরোধে আমাদের দায়িত্ব স্বীকার করতে এখানে আছে। আমরা সমস্ত খেলোয়াড়কে নিম্নলিখিত বিষয়গুলি বিবেচনা করার এবং দায়িত্বহীনভাবে গেম না খেলার পরামর্শ দিই:
- এটি অনুরোধ করতে যে কোনও সময় আমাদের অভিজ্ঞ গ্রাহক সহায়তা দলের সাথে যোগাযোগ করুন এবং তারা সদয়ভাবে আপনাকে সহায়তা করবে। একটি 7 দিনের কুলিং অফ পিরিয়ডও উপলব্ধ। আমরা সুপারিশ করি যে আপনি আপনার অ্যাকাউন্ট থাকা সমস্ত অন্যান্য জুয়া সাইটের সাথে যোগাযোগ করুন এবং সেখানেও স্ব-বহিষ্কার অনুরোধ করুন।
- খেলোয়াড়দের তাদের এখতিয়ারে বৈধ জুয়া খেলার বয়স (কমপক্ষে 18+) হতে হবে। এটি তাদের দায়িত্ব তাদের বাসস্থান এবং খেলার স্থানের বয়স সীমাবদ্ধতা সম্পর্কে সচেতন হওয়া এবং অ্যাকাউন্ট তৈরি করার সময় তাদের বৈধতা নিশ্চিত করা। আমরা পিতামাতাদের নিম্নলিখিতগুলি করার পরামর্শ দিই:
- ◦ কম্পিউটার, মোবাইল এবং/অথবা ট্যাবলেট পাসওয়ার্ড সুরক্ষিত করুন।

- ○ আপনার অ্যাকাউন্টে লগ ইন থাকা অবস্থায় ডিভাইসটি অযত্নে ফেলে রাখবেন না।
- ○ সমস্ত অ্যাকাউন্টের বিবরণ এবং ক্রেডিট কার্ড শিশুদের নাগালের বাইরে রয়েছে তা নিশ্চিত করুন।
- ○ আপনার কম্পিউটারে পাসওয়ার্ড সংরক্ষণ করবেন না, সেগুলি লিখে রাখুন এবং নাগালের বাইরে কোথাও রাখুন।

গোপনীয়তা নীতি

- সাইটে নিবন্ধন করে, আপনি এই গোপনীয়তা নীতি গ্রহণ করেন। আপনি যদি গোপনীয়তা নীতির শর্তাবলী গ্রহণ না করেন এবং আমাদের প্রয়োজনীয় ব্যক্তিগত ডেটা সরবরাহ করতে না চান তবে দয়া করে এই ওয়েবসাইটটি ব্যবহার করবেন না।
- 1. আমাদের ওয়েবসাইটে নিবন্ধন ফর্ম পূরণ করার সময় আপনি যে কোনও ডেটা পূরণ করেন, সেইসাথে পরে ওয়েবসাইট বা ইমেলের মাধ্যমে পাঠানো অন্য কোনও ডেটা (উদাহরণস্বরূপ প্রথম এবং শেষ নাম, জন্ম তারিখ, ইমেল ঠিকানা, ফোন নম্বর)।
- 3. প্লেয়ারের অ্যাকাউন্টের অধীনে লেনদেনের সম্পূর্ণ ইতিহাস, সেগুলি ওয়েবসাইট(গুলি) বা অন্যান্য যোগাযোগের মাধ্যমের মাধ্যমে সম্পাদিত হোক না কেন।
- 4. লগইন এবং সংযোগ ডেটা, যার মধ্যে ট্র্যাফিক, জিওআইপি অবস্থান, ব্রাউজার / ডিভাইস, নেটওয়ার্ক এবং কার্যকলাপ লগ এবং আমাদের সিস্টেমে সংরক্ষিত অন্যান্য ট্র্যাফিক ডেটা অন্তর্ভুক্ত।
- 3. গ্রাহক সহায়তা প্রদান, উদাহরণস্বরূপ আপনার অ্যাকাউন্টের কনফিগারেশন এবং পরিচালনা।
- 4. প্রয়োজনীয় যাচাইকরণ চেক সনাক্তকরণ এবং সম্পাদন।
- আপনি এবং ক্যাসিনো আমাদের শর্তাবলী অনুযায়ী যে কোনও সময় আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার অধিকারী। আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার পরে, আইন দ্বারা প্রয়োজনীয় সময়ের জন্য আমাদের আপনার ব্যক্তিগত ডেটা কাগজে রাখতে হবে। এই ডেটা শুধুমাত্র আর্থিক বা কর, জালিয়াতি, মানি লন্ডারিং তদন্ত বা অন্য কোনও ফৌজদারি তদন্তে সহায়তার জন্য উপযুক্ত কর্তৃপক্ষের অনুরোধে ব্যবহার করা উচিত। অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে ইউরোপীয় ইউনিয়নের লাইসেন্সিং এখতিয়ারে প্রতিষ্ঠিত অ্যান্টি-মানি লন্ডারিং নিয়মের কারণে, প্লেয়ারের অ্যাকাউন্ট থাকা পর্যন্ত এবং প্লেয়ারের শেষ লেনদেন বা অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে কমপক্ষে পাঁচ বছর ধরে প্লেয়ারদের ব্যক্তিগত ডেটা ধরে রাখা আমাদের জন্য বাধ্যতামূলক। অতএব, এই সময়ের আগে ডেটা মুছে ফেলার অনুরোধ প্রক্রিয়া করা হবে না।
- আমাদের শর্তাবলীর অধীনে উল্লিখিত হিসাবে, আপনি এবং ক্যাসিনো উভয়ই যে কোনও সময় আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারেন। আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে, আইন দ্বারা প্রয়োজনীয় সময়ের জন্য আমরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা রেকর্ডে ধরে রাখব। এই ডেটা শুধুমাত্র আর্থিক এবং রাজস্ব রেকর্ড, জালিয়াতি, মানি লন্ডারিং বা অন্য কোনও অবৈধ কার্যকলাপের তদন্তের ক্ষেত্রে উপযুক্ত কর্তৃপক্ষের প্রয়োজন হলে ব্যবহার করা হবে।
- আপনার লক্ষ্য করা উচিত যে ইউরোপীয় ইউনিয়নের লাইসেন্সপ্রাপ্ত জুয়া এখতিয়ারে অ্যান্টি-মানি লন্ডারিং বিধিমালার কারণে, নিবন্ধনের সময় জমা দেওয়া প্লেয়ারদের ব্যক্তিগত ডেটা এবং প্লেয়ার অ্যাকাউন্টের কার্যকালীন সময়ে প্রেরিত কোনও ডেটা শেষ প্লেয়ার লেনদেন বা অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে কমপক্ষে পাঁচ বছর ধরে রাখতে আমরা বাধ্য। অতএব, এই সময়কাল উত্তীর্ণ হওয়ার আগে মুছে ফেলার অনুরোধ গ্রহণ করা যাবে না।

- আমরা এই দ্বারা স্বীকার করি যে আপনার অ্যাকাউন্ট পরিচালনার উদ্দেশ্যে ডেটা সংগ্রহ এবং প্রক্রিয়াকরণের সময় আমাদের ডেটা সুরক্ষা মানদণ্ড কঠোরভাবে মেনে চলতে হবে। অতএব, আমরা সর্বোত্তম অনুশীলন এবং প্রযোজ্য মানদণ্ড অনুসারে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা সুরক্ষিত করতে এবং আপনার গোপনীয়তাকে সম্মান করতে চেষ্টা করি। আপনার সমস্ত ডেটা নিরাপদ এবং সুরক্ষিত রয়েছে তা নিশ্চিত করতে আমরা সমস্ত যুক্তিসঙ্গত সতর্কতা অবলম্বন করব।
- নীচে আমরা যে ধরনের কুকি ব্যবহার করি এবং তাদের উদ্দেশ্যগুলি দেওয়া হল। প্রয়োজনীয় কুকি: সাইট অ্যাক্সেস এবং মৌলিক কার্যকারিতা প্রদান করে, উদাহরণস্বরূপ, ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস। কার্যকরী কুকি: আমাদের পরীক্ষা এবং বিশ্লেষণ করতে দেয় কীভাবে দর্শকরা আমাদের ওয়েবসাইটের সাথে যোগাযোগ করে এবং তারা যে পছন্দগুলি করেছে (সেশন কী, ভাষা বা অঞ্চল), যাতে আমরা দর্শকদের আচরণের উপর ভিত্তি করে ওয়েবসাইটটি অনুকূল করতে পারি। বিজ্ঞাপন কুকি: আমাদের সামগ্রী বিপণনের কার্যকারিতা পরিমাপ করতে দেয়। এই কুকিগুলি আমাদের অংশীদারদের দ্বারা আমাদের দর্শকদের ট্র্যাক করতে এবং বিজ্ঞাপন প্রচারের কার্যকারিতা পরিমাপ করতে সরবরাহ করা হয়। আমরা আমাদের সহযোগী অংশীদারদের কাছে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা (যেমন নাম বা ইমেল ঠিকানা) প্রকাশ করি না, বিজ্ঞাপন কুকি দ্বারা সংগৃহীত ডেটা ব্যতীত। তবে, আপনার ডেটা অন্যান্য সরবরাহকারীদের দ্বারা প্রাপ্ত অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে সংযুক্ত হতে পারে। পরবর্তী ধরনের বাহ্যিক ডেটা প্রক্রিয়াকরণ তৃতীয় পক্ষের সরবরাহকারীদের বিজ্ঞপ্তি এবং গোপনীয়তা নীতির অধীন। এছাড়াও, বেশ কয়েকটি তৃতীয় পক্ষের সরবরাহকারী আমাদের তাদের পরিষেবা সরবরাহ করার জন্য ওয়েবসাইটে কুকি ইনস্টল করে। এই ধরনের পরিষেবাগুলির মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, আপনার ওয়েবসাইট নেভিগেশন উন্নত করা, আপনার কার্যকলাপ ট্র্যাক করা, ওয়েবসাইটের কার্যকারিতা এবং আমাদের বিজ্ঞাপনের কার্যকারিতা মূল্যায়ন করা।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- 2. একটি অ্যাকাউন্ট তৈরি করুন
- ○ নিবন্ধন বোতাম টিপে এবং অন-স্ক্রীন নির্দেশাবলী অনুসরণ করে;
- ○ আপনার এখতিয়ারে জুয়া নিষিদ্ধ নয়: আমাদের সাইটে একটি অ্যাকাউন্ট খোলার চেষ্টা করার আগে, খেলোয়াড়ের সম্পূর্ণ দায়িত্ব নিশ্চিত করা যে তিনি তার এখতিয়ারে বলবৎ কোনও আইন বা জুয়া বিধিমালা লঙ্ঘন করছেন না;
- ○ আপনার অ্যাকাউন্ট নিম্নলিখিত কারণে মুছে ফেলা হয়নি: ষড়যন্ত্র, জালিয়াতি, অপরাধমূলক কার্যকলাপ, শর্তাবলী বা দায়িত্বশীল গেমিং ধারা লঙ্ঘন।
- ○ যদি একজন অ্যাকাউন্ট মালিক আমাদের ইমেলের মাধ্যমে নথি পাঠান, তবে kyc@betify.com এ পাঠানো নথি প্রাপ্তির পর থেকে অ্যাকাউন্ট যাচাইকরণে 24 ঘন্টা পর্যন্ত সময় লাগবে।
- যদি আমরা একটি নকল অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার সিদ্ধান্ত নিই:
- 3. Betify ACCOUNT MANAGEMENT
- ○ Betify অ্যাকাউন্ট তৈরি করার জন্য একজন ব্যবহারকারীর অনুরোধ প্রত্যাখ্যান করুন;
- ○ কোনও নোটিশ ছাড়াই একটি বিদ্যমান Betify অ্যাকাউন্ট ব্লক করুন;
- ○ অ্যাকাউন্ট মালিকের পরিচয় যাচাই করতে যে কোনও সময় অতিরিক্ত নথির অনুরোধ করুন। ব্যবহারকারী প্রয়োজনীয় নথি সরবরাহ না করা পর্যন্ত কোম্পানির অ্যাকাউন্ট স্থগিত করার অধিকার রয়েছে;

- ○ Betify অ্যাকাউন্ট ব্লক করুন, তহবিল বাজেয়াপ্ত করুন বা দাবি প্রত্যাখ্যান করুন যদি একজন অ্যাকাউন্ট মালিক সরাসরি বা পরোক্ষভাবে ওয়েবসাইটে প্রকাশিত কোম্পানির কর্পোরেট নীতি লঙ্ঘন করেন বা Betify এ অবৈধ কার্যকলাপ পরিচালনা করার জন্য ধরা পড়েন বা সন্দেহ করা হয় (বলবৎ আইন বা অন্যান্য বিধিমালা, তৃতীয় পক্ষের অধিকার লঙ্ঘন);
- ○ ওয়েবসাইটে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করুন যদি বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে একজন ব্যবহারকারী ওয়েবসাইটে খেলার জন্য AI ব্যবহার করছেন বা অন্য খেলোয়াড় বা খেলোয়াড়দের গ্রুপের সাথে দল বেঁধে খেলার চেষ্টা করছেন। ওয়েবসাইটে নিবন্ধন করে, একজন ব্যবহারকারী ন্যায্য খেলার নীতির সাথে সামঞ্জস্য রেখে খেলতে সম্মত হন, অন্যথায়, তার অন্য খেলোয়াড়দের তুলনায় খেলায় একটি অখণ্ডনীয় সুবিধা থাকবে।
- ○ সময়মত অ্যাকাউন্ট হোল্ডারের পরিষেবাগুলিতে অংশগ্রহণ স্থগিত বা ব্লক করুন, Betify অ্যাকাউন্টে উপলব্ধ তহবিল বাজেয়াপ্ত বা বাজেয়াপ্ত করুন যদি এর হোল্ডার প্রতারণা করতে দেখা যায়। এটি তখনও ঘটতে পারে যদি Betify প্রশাসনের বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে অ্যাকাউন্ট হোল্ডার একটি সিস্টেম (মেশিন, রোবট, কম্পিউটার, সফ্টওয়্যার বা অন্য কোনও স্বয়ংক্রিয় সিস্টেম সহ) ব্যবহার করেছেন, যা ক্লায়েন্ট অ্যাপ্লিকেশন এবং/অথবা সফ্টওয়্যারকে পরাজিত করার জন্য ডিজাইন করা হয়েছে বা পরাজিত করতে সক্ষম।
- 4. RESPONSIBLE GAMING. ACCOUNT SETTINGS
- 5. ACTIVE AND INACTIVE ACCOUNTS
- ○ একটি Betify অ্যাকাউন্ট 12 একটানা মাস ধরে কোনও লেনদেন রেকর্ড করে না (এই ধরনের অ্যাকাউন্টগুলি নিষ্ক্রিয় বলে বিবেচিত হয়। যদি আপনার অ্যাকাউন্ট নিষ্ক্রিয় হয়ে যায়, এবং আমরা আপনার সাথে যোগাযোগ করার চেষ্টা করেছি, কিন্তু কোনও উত্তর না আসে, কোম্পানির আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার অধিকার রয়েছে);
- 7. DELETE একটি BETIFY ACCOUNT
- 7.6. খেলোয়াড় একটি নতুন অ্যাকাউন্ট খোলার দায়িত্ব নেয় না। ক্যাসিনো আপনার একটি নতুন অ্যাকাউন্ট খোলার এবং নতুন অ্যাকাউন্ট খোলার পরে আপনার যে কোনও ক্ষতির জন্য দায়ী নয়। আমরা যে কোনও সময় এই নিয়মগুলি লঙ্ঘন করে তৈরি করা একটি অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার অধিকার সংরক্ষণ করি।
- ○ অ্যাকাউন্টে আর্থিক লেনদেনের পদ্ধতি, শর্ত, প্রাপ্যতা এবং সময়কাল এই লেনদেনগুলি সম্পাদনের জন্য প্রয়োজনীয় সময়ের পাশাপাশি একজন ব্যবহারকারীর বাসস্থান দেশ এবং এই লেনদেনগুলির জন্য ব্যবহৃত একটি আর্থিক প্রতিষ্ঠানের উপর নির্ভর করে।
- ○ একজন অ্যাকাউন্ট মালিককে আপনার অ্যাকাউন্ট থেকে অন্য খেলোয়াড়দের কাছে বা এর বিপরীতে তহবিল স্থানান্তর করার অনুমতি নেই।
- ○ উপরের বাধ্যবাধকতাগুলি মেনে চলার জন্য একজন অ্যাকাউন্ট মালিক একমাত্র দায়ী।
- ○ একটি খেলার সময় এর মালিকের দ্বারা করা, করতে হবে বা করতে যাওয়া একটি বাজির জন্য Betify অ্যাকাউন্ট থেকে ডেবিট করুন;
- ○ Betify অ্যাকাউন্ট মালিকের অনুরোধে একটি চার্জব্যাক শুরু করুন;
- আপনার অ্যাকাউন্ট যাচাই করার সময় আপনাকে নিম্নলিখিত নথি সরবরাহ করতে হবে:

- ○ বৈধ মেয়াদ শেষ হওয়ার তারিখ সহ আপনার পাসপোর্ট বা পরিচয়পত্রের রঙিন কপি;
- প্লেয়ার Betify ক্যাসিনোতে একটি অ্যাকাউন্ট খোলার সাথে সাথে, প্লেয়ার বলবৎ থাকা অ্যান্টি-মানি লন্ডারিং সম্পর্কিত সমস্ত নিয়ম ও বিধিমালা মেনে চলতে সম্মত হন। সংক্ষেপে, প্লেয়ার নিজেকে যে কোনও উপায়ে অপরাধের আয় এমন তহবিল ব্যবহার না করার জন্য আবদ্ধ করেন।
- যদি প্লেয়ার এই নিয়ম ও বিধিমালা মেনে না চলে, তবে Betify ক্যাসিনো তদন্তের অপেক্ষায় প্লেয়ারের অ্যাকাউন্ট স্থগিত করতে পারে।
- প্লেয়ারদের নিবন্ধন
- প্লেয়ারদের নিবন্ধনের প্রক্রিয়া শর্তাবলীর অধীনে প্রদান করা হয়েছে।
- কোনও অ্যাকাউন্ট খোলার আগে প্লেয়ারদের দ্বারা নিবন্ধন থাকতে হবে যার মধ্যে Betify ক্যাসিনোতে সঠিক বিবরণ সরবরাহ করা জড়িত। প্রাথমিক অ্যাকাউন্ট খোলার পর্যায়ে সরবরাহ করা কোনও তথ্য / ডকুমেন্টেশনে অবিলম্বে Betify ক্যাসিনোকে আপডেট করা তথ্য সরবরাহ করা প্লেয়ারের দায়িত্ব। Betify ক্যাসিনোর পূর্বে প্লেয়ার সম্পর্কে কোনও তথ্য সরবরাহকারী তৃতীয় পক্ষের সাথে প্লেয়ারের ক্রেডিটযোগ্যতা যাচাই করার বিবেচনাধীন ক্ষমতা রয়েছে।
- নিবন্ধনের পরে, প্লেয়ারকে অনুরোধ করা সমস্ত তথ্য পূরণ করতে হবে এবং সরবরাহকৃত তথ্য সম্পূর্ণ এবং সঠিক কিনা তা নিশ্চিত করা প্লেয়ারের দায়িত্ব।
- Betify ক্যাসিনো যাচাইকরণ পদ্ধতি সম্পাদনের অধিকার সংরক্ষণ করে। যদি Betify ক্যাসিনো সন্দেহ করে যে প্লেয়ার মিথ্যা তথ্য সরবরাহ করেছে, তবে আমরা অ্যাকাউন্টে প্লেয়ারের অ্যাক্সেস বন্ধ এবং ব্লক করার অধিকারী।
- যদি Betify ক্যাসিনো জানতে পারে যে একজন ব্যক্তি মিথ্যা তথ্য সরবরাহ করেছেন, আমরা অবিলম্বে সেই ব্যক্তির Betify ক্যাসিনোতে প্লেয়ার হিসাবে নিবন্ধন বাতিল করব এবং তার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করব।
- Betify ক্যাসিনো সর্বদা সমস্ত নিবন্ধিত প্লেয়ারদের একটি নিরাপদ অনলাইন তালিকা রাখবে। যে কোনও একজন ব্যক্তি Betify ক্যাসিনোতে শুধুমাত্র একটি অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করতে পারেন এবং বহু-অ্যাকাউন্ট অনুশীলন কঠোরভাবে নিষিদ্ধ।
- বেনামী অ্যাকাউন্ট
- Betify ক্যাসিনো বেনামী অ্যাকাউন্ট বা কাল্পনিক নামে অ্যাকাউন্ট খুলবে না যাতে প্রকৃত সুবিধাভোগী মালিক জানা না যায়।
- সমস্ত ক্ষেত্রে, Betify ক্যাসিনো প্লেয়ারের পরিচয়, বয়স এবং অবস্থানের যাচাইকরণের অপেক্ষায় ক্যাশ-আউট অনুরোধ স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- Betify ক্যাসিনো একজন প্লেয়ারের কাছ থেকে বাজি গ্রহণ করবে না যদি না— প্লেয়ারের নামে একটি অ্যাকাউন্ট প্রতিষ্ঠিত হয় এবং বাজির পরিমাণ কভার করার জন্য অ্যাকাউন্টে পর্যাপ্ত তহবিল থাকে; এবং বাজির পরিমাণ কভার করার জন্য প্রয়োজনীয় তহবিল একটি অনুমোদিত উপায়ে সরবরাহ করা হয়।
- AML পদ্ধতি
- ○ কোনও অতিরিক্ত নকল অ্যাকাউন্ট খোলা এবং ব্যবহার করা;
- ○ অ্যাকাউন্ট নিবন্ধনে মিথ্যা বা বিভ্রান্তিকর তথ্য ব্যবহার করার চেষ্টা করা;
- ○ অ্যাকাউন্ট হোল্ডারের অ্যাকাউন্ট অবিলম্বে ব্লক করুন।
- ○ আপনার অনুরোধের উদ্দেশ্য (অ্যাকাউন্ট বন্ধ করা);
- ○ আপনার সিদ্ধান্তের কারণ (বিশেষত যদি আপনি পরিষেবাগুলির আপনার ব্যবহারের মাত্রা নিয়ে উদ্বেগের কারণে আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করতে যাচ্ছেন। এটি পাওয়ার পরে আমরা আপনার অনুরোধের উত্তর দেব।

অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার একটি নিশ্চিতকরণ এবং যে তারিখে এই বন্ধ কার্যকর হবে তা থাকবে। অ্যাকাউন্ট হোল্ডার, তার অংশের জন্য, আমাদের দ্বারা এই ধরনের বন্ধ সম্পাদিত হওয়া পর্যন্ত (যে সময়ে ব্যবহারের শর্তাবলী সমাপ্ত হবে) আপনার অ্যাকাউন্টে সমস্ত কার্যকলাপের দায়িত্ব বহন চালিয়ে যাওয়ার প্রতিশ্রুতি দেন।

- ○ আমাদের বা অন্য কোনও তৃতীয় পক্ষের প্রতি ঋণ রয়েছে (আপনার অ্যাকাউন্টের সাথে সম্পর্কিত);
- ○ আমরা সেই কারণটি বিবেচনা করব যা আমাদের আপনার অ্যাকাউন্ট স্থগিত করতে বাধ্য করেছে। আমরা যুক্তিসঙ্গত সময়ের মধ্যে এই সমস্যাটি সমাধান করার চেষ্টা করব যাতে অ্যাকাউন্টটি আবার সক্রিয় করা যায় বা প্রয়োজনে বন্ধ করা যায়।
- ○ আমাদের বিশ্বাস করার যুক্তিসঙ্গত কারণ রয়েছে যে অ্যাকাউন্ট হোল্ডার যাচাইকরণ প্রক্রিয়া চলাকালীন বা চুক্তি সক্রিয় থাকাকালীন অন্য কোনও সময়ে জাল নথি (ফটো, স্ক্যান করা নথি, স্ক্রিনশট ইত্যাদি) ব্যবহার করেছেন;
- ○ যদি Betify প্রশাসন ব্যবহারকারীর ` অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নেয় বা যদি ব্যবহারকারী নিজেই এমন সিদ্ধান্ত নেন এবং Betify গ্রাহক পরিষেবা বিভাগে একটি উপযুক্ত অনুরোধ পাঠান, তবে ব্যবহারকারী কোনও অবৈধ এবং/অথবা নিষিদ্ধ (যেমন আরবিট্রেজ, ইত্যাদি) কার্যকলাপে সন্দেহভাজন না হলে সম্পূর্ণ ব্যালেন্স পরিশোধ করা হবে।

- পরিষেবাগুলি সরবরাহের জন্য আমরা যে সফ্টওয়্যার বা হার্ডওয়্যার ব্যবহার করি তাতে সমস্যা থাকলে, যুক্তিসঙ্গতভাবে যত তাড়াতাড়ি সম্ভব সমস্যাটি সমাধানের জন্য আমরা সমস্ত যুক্তিসঙ্গত ব্যবস্থা নেব। যদি প্রযুক্তিগত সমস্যা গেম প্রক্রিয়ার বাধা সৃষ্টি করে (সে ক্ষেত্রে, যখন আপনি আপনার অগ্রগতি হারান এবং গেমটি ঠিক একই অবস্থান থেকে পুনরায় চালু করা যায় না), আমরা প্রতিটি কেস পৃথকভাবে এবং ন্যায্য পদ্ধতিতে বিবেচনা করব (ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্টে ব্যালেন্স পুনঃস্থাপনের সম্ভাবনা, শেষ বাজি বা গেম পুনরুদ্ধার ইত্যাদি সহ)। তবে যদি আমাদের বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে আপনি সুবিধা বা অসুবিধা পেতে পরিষেবাগুলির সাথে সম্পর্কিত আমাদের বা কোনও তৃতীয় পক্ষের সফ্টওয়্যারে একটি প্রযুক্তিগত ত্রুটি, ফাঁকফোকর বা ত্রুটি সচেতনভাবে ব্যবহার করেছেন, Betify কোনও দায় নেয় না এবং খেলোয়াড়দের ক্ষতিপূরণ বা অর্থ ফেরত না দেওয়ার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ○ আপনার বা আপনার ব্যবহারকারীর নাম এবং পাসওয়ার্ড ওয়েবসাইটে লগইন করতে ব্যবহার করা কোনও তৃতীয় ব্যক্তির দ্বারা পরিষেবাগুলিতে অ্যাক্সেস এবং ব্যবহার;
- ○ অ্যাকাউন্ট তৈরির সময় এবং সাধারণত কোম্পানির সম্পর্কে ভুল ভুল তথ্য ব্যবহার করা;
- ○ নকল অ্যাকাউন্ট বা আরও খোলা;
- ○ একটি ডিনিয়াল-অফ-সার্ভিস আক্রমণ বা বিতরণকৃত ডিনিয়াল-অফ-সার্ভিস আক্রমণের মাধ্যমে ওয়েবসাইটে আক্রমণ করুন। কম্পিউটার মিসইউজ অ্যাক্ট 1990 এর যে কোনও সন্দেহভাজন লঙ্ঘন আমরা প্রাসঙ্গিক আইন প্রয়োগকারী কর্তৃপক্ষের পাশাপাশি ইন্টারপোলকে জানাব এবং আমরা তাদের কাছে আপনার পরিচয় প্রকাশ করে সেই কর্তৃপক্ষগুলির সাথে সহযোগিতা করব। এই ধরনের লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, ওয়েবসাইট ব্যবহার করার আপনার অধিকার অবিলম্বে বন্ধ হয়ে যাবে।

- ওয়েবসাইটটি ইন্টারনেট ব্যবহারের ট্র্যাকিং এবং ওয়েবসাইটের কার্যকারিতা সহায়তার জন্য 'কুকি' ব্যবহার করে। একটি কুকি একটি ছোট পাঠ্য ফাইল, যা আপনি ওয়েবসাইটে অ্যাক্সেস করার সময় আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইসে ডাউনলোড হয়। এটি আমাদের আপনাকে আবার ওয়েবসাইটে ফিরে এলে চিনতেও দেয়। ওয়েবসাইট

পরিচালনার জন্য আমাদের কুকি ব্যবহার করা হয় (উদাহরণস্বরূপ, এটি আপনাকে ওয়েবসাইটের বিভিন্ন অংশে বাজি বা গেম খেলতে আপনার অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করার সময় ব্রাউজ করার সময় লগ ইন থাকার অনুমতি দেয়)। কুকি আমাদের নিজস্ব বিশ্লেষণী উদ্দেশ্যেও ব্যবহার করা হয়। কুকি ব্যবহার আমাদের ওয়েবসাইটের সেই অংশ বা এটি ব্যবহারের নির্দিষ্ট মুহূর্ত সনাক্ত করার সুযোগ দেয়, যেখানে/যখন গ্রাহকরা প্রযুক্তিগত সমস্যার সম্মুখীন হয়েছেন। তাই এটি আমাদের গ্রাহকদের অভিজ্ঞতা উন্নত করতে সহায়তা করে।

- বিজ্ঞাপন কুকি: আমাদের বিষয়বস্তু বিপণন কতটা কার্যকর তা মূল্যায়ন করার অনুমতি দেয়। এই কুকিগুলি আমাদের অংশীদারদের দ্বারা ওয়েবসাইট পরিদর্শন ট্র্যাক করতে এবং নতুন বিজ্ঞাপন প্লেয়ার নিবন্ধন করতে সরবরাহ করা হয়। আমরা আমাদের সহযোগী অংশীদারদের সাথে আপনার ব্যক্তিগত তথ্য (যেমন নাম, ইমেল ঠিকানা, ইত্যাদি) শেয়ার করি না, এই জাতীয় বিজ্ঞাপন কুকি দ্বারা সরাসরি সংগৃহীত ওয়েবসাইট পরিদর্শনের ডেটা ব্যতীত। তবে, সাইটে আপনার পরিদর্শনের ডেটা সরবরাহকারীদের দ্বারা অন্যান্য উৎস থেকে প্রাপ্ত অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে সম্পর্কিত হতে পারে।
- যদি সমস্যাটি অমীমাংসিত থেকে যায়, আপনি আপনার পুরো নাম, নিবন্ধিত ইমেল, ব্যবহারকারীর নাম, অভিযোগ এবং ঘটনার তারিখ, সমস্যার একটি স্পষ্ট বিবরণ এবং কোনও প্রাসঙ্গিক নথি সরবরাহ করে একটি আনুষ্ঠানিক অভিযোগ হিসাবে বিষয়টি বাড়িয়ে দিতে পারেন।

আমাদের খেলোয়াড়দের জন্য একচেটিয়া পুরস্কার এবং সুবিধা VIP

- Gestionnaire de compte personnel
- Gestionnaire de comptes personnels

আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং ন্যায্যতা

Politique du sport | Bétifier

- তথ্য পৃষ্ঠা
- শর্তাবলী
- গোপনীয়তা নীতি
- দায়িত্বশীল গেমিং
- আমাদের সম্পর্কে
- FAQ
- খেলাধুলা বাজি শর্তাবলী
- I. সাধারণ নিয়ম
- 1.ভূমিকা
- ● 1.1.5. গ্রেহাউন্ড, ঘোড়া এবং হারনেস রেসিং নিয়ম;
- ● 1.1.6. ভবিষ্যদ্বাণী;
- 1.2. স্পোর্টসবুকের ব্যবহার সর্বদা প্রযোজ্য আইন ও বিধিমালার অধীন, যার মধ্যে অপারেটর এবং/অথবা স্পোর্টসবুক overseeing নিয়ন্ত্রক কর্তৃপক্ষ দ্বারা আরোপিত বিধিমালা সহ।
- 1.4. পৃথকীকরণযোগ্যতা: যদি এই বাজি নিয়মাবলীর কোনও বিধান কোনও আদালত বা নিয়ন্ত্রক কর্তৃপক্ষ বা উপযুক্ত এখতিয়ারের অন্য কোনও উপযুক্ত প্রতিষ্ঠান দ্বারা অবৈধ বা অপ্রয়োগযোগ্য বলে মনে করা হয়, তবে এই ধরনের অবৈধতা বা অপ্রয়োগযোগ্যতা এই বাজি নিয়মাবলীর অন্যান্য বিধানগুলিকে প্রভাবিত করবে না, যা সম্পূর্ণ শক্তি এবং প্রভাবে থাকবে।

- 1.5. একবচনে শব্দের যে কোনও উল্লেখ বহুবচন অন্তর্ভুক্ত করবে এবং এর বিপরীতও। লিঙ্গের উল্লেখ বাধ্যতামূলক নয় এবং কেবল তথ্যমূলক উদ্দেশ্যে। এই বাজি নিয়মাবলীর উদ্দেশ্য হল সমস্ত বাজি ন্যায্যভাবে, সততার সাথে এবং এই শর্তাবলী অনুসারে প্রক্রিয়া এবং নিষ্পত্তি করা হয় তা নিশ্চিত করা।
- 2. সংজ্ঞা
- সত্তা এবং প্ল্যাটফর্ম
- 2.1. অপারেটর – আইনি সত্তা যা অপারেশনের এখতিয়ারের লাইসেন্সিং এবং আইনী প্রয়োজনীয়তা অনুসারে B2C (ব্যবসা থেকে শেষ ব্যবহারকারী) বাজি কার্যক্রমে নিযুক্ত এবং তার পরিচালিত ওয়েবসাইটের মাধ্যমে বাজি পরিষেবা সরবরাহ করে।
- 2.3. শেষ ব্যবহারকারী – একজন ব্যক্তি যিনি ওয়েবসাইটের মাধ্যমে স্পোর্টসবুকের পরিষেবা ব্যবহার করেন এবং অপারেটরের শর্তাবলীর অংশ হিসাবে এই বাজি নিয়মাবলী দ্বারা আবদ্ধ হতে সম্মত হয়েছেন।
- 2.4. বাজি – একটি ইভেন্ট, বাজার বা উল্লিখিতগুলির সেটের ফলাফলের উপর শেষ ব্যবহারকারী এবং অপারেটরের মধ্যে সমাপ্ত ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি, যার মধ্যে শেষ ব্যবহারকারীর দ্বারা Stake স্থাপন জড়িত, বাজিটি প্রতিক্রিয়া বা Stake এর ক্ষতির উপর ভিত্তি করে জয়লাভের ফলে, অপারেটরের সিদ্ধান্ত স্পোর্টসবুক এবং এই বাজি নিয়মাবলীর অধীন। বাজিগুলি স্পোর্টসবুক দ্বারা প্রস্তাবিত প্রতিক্রিয়া এবং/অথবা শর্তাবলীর উপর তৈরি করা হয়।
- 2.5। Stake – এন্ড ইউজার কর্তৃক কোনো ইভেন্ট, মার্কেট বা উল্লিখিত সেটের উপর বাজি ধরার প্রস্তাব হিসেবে বাজি রাখা আর্থিক মূল্য, এবং বাজি গৃহীত হলে – এই নিয়মাবলী অনুসারে সম্ভাব্য জয় বা ক্ষতি গণনার ভিত্তি।
- 2.7। জয় – এন্ড ইউজার কর্তৃক বাজি ধরার ফলে অর্জিত অর্থের পরিমাণ, যদি এন্ড ইউজার কোনো ইভেন্ট বা মার্কেটের ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বাভাস দেন।
- 2.8। ক্ষতি – বাজির চূড়ান্ত অবস্থা যেখানে এন্ড ইউজারের পূর্বাভাস ভুল হয়, ফলে এই নিয়মাবলী অনুসারে অপারেটরের কাছে Stake সম্পূর্ণ বা আংশিক বাজেয়াপ্ত হয়।
- 2.11। সম্পর্কিত ফলাফল (নির্ভরশীল ফলাফল) – মার্কেট নির্বাচন যেখানে একটি বিকল্পের ফলাফল সরাসরি অপর একটি বিকল্পের ফলাফলকে প্রভাবিত করে বা দ্বারা প্রভাবিত হয় (যেমন, একটি দল ম্যাচ জিতবে এবং একই দল নির্দিষ্ট স্কোরে জিতবে)। এই ধরনের ফলাফলগুলিকে একটি সাধারণ কম্বো বাজিতে একত্রিত করা নিষিদ্ধ, যদি না কোনো নির্দিষ্ট ফিচারের (যেমন, বেট বিল্ডার) মাধ্যমে প্রস্তাব করা হয়।
- ইভেন্ট এবং মার্কেটের অবস্থা
- 2.15। ফলাফল – সরকারি সূত্র দ্বারা ঘোষিত কোনো ইভেন্ট বা মার্কেটের চূড়ান্ত স্কোর, পরিসংখ্যান বা সরকারি তথ্য, যা বাজি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে কোন ফলাফল(গুলি) বিজয়ী বা পরাজিত তা নির্ধারণে ব্যবহৃত হয়।
- 2.16। পরিত্যক্ত ইভেন্ট – একটি ইভেন্ট যা শুরু হয়েছিল কিন্তু স্বাভাবিক সমাপ্তির আগে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং এই নিয়মাবলীতে নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে (সাধারণত 48 ঘণ্টা) পুনরায় শুরু হয়নি।
- 2.17। স্থগিত ইভেন্ট – একটি ইভেন্ট যা তার সরকারি নির্ধারিত সময়ে শুরু হয়নি কিন্তু পরে আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত ভিন্ন সময়ে শুরু হয়েছে।
- 2.18। নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত – একটি মার্কেট ফলাফল যা ইতিমধ্যে খেলার মাঠে ঘটে গেছে এবং কোনো পরবর্তী কার্যক্রম বা ইভেন্টের পরবর্তী বাধা/পরিত্যাগ দ্বারা পরিবর্তন করা যায় না (যেমন, "প্রথম গোল স্কোরার" প্রথম গোল হওয়ার পর)।
- 2.20। মার্সি রুল – একটি বিধান যেখানে একটি ম্যাচ অকালে শেষ হয় কারণ একজন প্রতিযোগীর অপরের উপর অত্যন্ত বড় এবং অতিক্রম্য লিড রয়েছে (নির্দিষ্ট লীগের প্রবিধান অনুসারে)।
- ডেটা এবং তথ্য সেবা

- 2.22। সম্প্রচার (লাইভ স্ট্রিম) – স্পোর্টসবুক প্ল্যাটফর্ম বা অপারেটরের ওয়েবসাইটের মাধ্যমে অন্যথায় (প্রয়োগসাপেক্ষে) প্রদত্ত কোনো ইভেন্টের যেকোনো দৃশ্য এবং/অথবা শ্রবণ সম্প্রচার। সম্প্রচার শুধুমাত্র তথ্যমূলক এবং বিনোদনমূলক চরিত্রের, বিলম্ব বা প্রযুক্তিগত অসঙ্গতির বিষয় হতে পারে যার জন্য স্পোর্টসবুক বা অপারেটর কেউই দায়ী নয়।
- নিষ্পত্তি এবং সততা
- 2.23। নিষ্পত্তি – কোনো ইভেন্ট বা মার্কেটের ফলাফলের ভিত্তিতে বাজির ফলাফল নির্ধারণের চূড়ান্ত প্রক্রিয়া এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে প্রযোজ্য হিসেবে জয় গণনা, ক্ষতি রেকর্ড বা বাতিল বাজির অর্থ ফেরত প্রদান।
- ইভেন্ট বা মার্কেটের ফলাফল, এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে প্রযোজ্য হিসেবে ধারাবাহিক গণনা জয়ের, ক্ষতির রেকর্ড বা বাতিল বাজির রিফান্ডের।
- 2.24। বাতিল বাজি – একটি বাজি যা জয় বা ক্ষতি হিসেবে নিষ্পত্তি করা যায় না এবং এই নিয়মাবলীর শর্তাবলী অনুসারে বাতিল করা হয়। নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে বাজি বাতিল হতে পারে:
- • (i) প্রশাসনিক/প্রযুক্তিগত: যখন এই নিয়মাবলী অনুসারে একটি বাজি বাতিল বা বাতিল ঘোষণা করা হয় (যেমন, পরিত্যক্ত ইভেন্ট, নন-রানার, বা ত্রুটির কারণে)।
- • (ii) মার্কেট-ভিত্তিক: মার্কেটের যুক্তির স্বাভাবিক ফলাফল হিসেবে যেখানে ফলাফল ড্র বা "কোনো কার্যক্রম নেই" পরিস্থিতির দিকে পরিচালিত করে (যেমন, ড্র নো বেট, বা পূর্ণসংখ্যা এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল)। এই ধরনের ক্ষেত্রে, রিফান্ড বাজির বৈধ ফলাফল, বাতিল নয়।
- 2.26। ডেড হিট রুল – একটি নিষ্পত্তি নিয়ম যা প্রয়োগ করা হয় যখন দুই বা ততোধিক প্রতিযোগী বাজির সাথে প্রাসঙ্গিক একটি সমাপ্তি অবস্থান ভাগ করে। এই ক্ষেত্রে, Stake সমান প্রতিযোগীর সংখ্যা দ্বারা ভাগ করা হয় তারপর অডস প্রয়োগ করা হয়।
- 2.27। সিন্ডিকেট – এন্ড ইউজারদের একটি দল যারা ব্যক্তিগত সীমা বাইপাস করতে বা কোনো ত্রুটি বা ভেতরের তথ্যের সুবিধা নিতে একসাথে কাজ করে।
- 2.29। ত্রুটি – যেকোনো ভুল, প্রযুক্তিগত গোলযোগ, ভুল ছাপা, বা মানবিক ভুল (যেমন, হোম/অ্যাওয়ে দল উল্টানো, ভুল অডস, বা সফটওয়্যার বাগ) যা অডস, মার্কেট প্যারামিটার, বা বাজি নিষ্পত্তিতে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রকৃত মার্কেট গড় বা ইভেন্টের প্রকৃত ফলাফল থেকে ভিন্নতা সৃষ্টি করে।
- 2.31। নিয়মিত সময় – প্রাসঙ্গিক পরিচালনা সংস্থা দ্বারা সংজ্ঞায়িত কোনো ইভেন্টের নির্ধারিত সময়কাল বোঝায়, প্রযোজ্য ক্ষেত্রে যেকোনো স্টপেজ বা ইনজুরি টাইম সহ, কিন্তু কোনো ধরনের ওভারটাইম, অতিরিক্ত সময়, বা পেনাল্টি শুটআউট বাদ দিয়ে, যদি না অন্যথায় স্পষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়।
- 3। সাধারণ নিয়মাবলী:
- 3.1। যে কোনো ব্যক্তি যিনি প্রযোজ্য এখতিয়ারে আইনি জুয়া খেলার বয়সে পৌঁছাননি তিনি স্পোর্টসবুক পরিষেবা ব্যবহার বা বাজি স্থাপন করতে নিষিদ্ধ।
- 3.3। একবার কোনো বাজি স্পোর্টসবুক দ্বারা গৃহীত এবং নিশ্চিত হলে, এন্ড ইউজার কর্তৃক তা উল্টানো বা পরিবর্তন করা যায় না। এন্ড ইউজার কর্তৃক ভুল স্থানে বা অনুলিপিকৃত স্টেকের জন্য অপারেটর দায়ী নয়। ভুল স্থানে বা অনুলিপিকৃত বাজির কারণে স্টেক পরিবর্তনের কোনো অনুরোধ স্পোর্টসবুক প্ল্যাটফর্ম পর্যালোচনা করবে না।
- 3.4। সমস্ত গৃহীত বাজি এন্ড ইউজার ইন্টারফেসের "আমার বাজি" বিভাগে পর্যালোচনা করা যেতে পারে যাতে সমস্ত অনুরোধকৃত বাজি সফলভাবে গৃহীত হয়েছে তা নিশ্চিত করা যায়।
- 3.6। স্পোর্টসবুকে বাজি স্থাপন বা সহায়তা করার জন্য কোনো স্বয়ংক্রিয় সিস্টেম (রোবট, বট, স্ক্যানার, বা অনুরূপ স্বয়ংক্রিয় সরঞ্জাম সহ, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়) ব্যবহার কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। এই ধরনের সিস্টেম ব্যবহার করে স্থাপিত বাজি বাতিল হবে।

- 3.8। স্পোর্টসবুকে ইভেন্ট এবং মার্কেটের প্রাপ্যতা এখতিয়ার অনুসারে পরিবর্তিত হতে পারে, কারণ স্পোর্টসবুক পরিষেবার প্রস্তাব সর্বদা প্রযোজ্য আইন ও প্রবিধানের অধীন।
- 3.10। নিয়মাবলীর অনুক্রম: কোনো বিরোধের ক্ষেত্রে, অগ্রাধিকারের ক্রম হবে:
- 1। মার্কেট নিয়মাবলী (নির্দিষ্ট মার্কেটের জন্য);
- 4। Stake প্লেসমেন্ট, বাজির ধরন এবং বৈশিষ্ট্য
- 4.1। সাধারণ শর্তাবলী
- 4.2। মৌলিক বাজির ধরন
- • 4.2.1। একক (সাধারণ) – একটি ইভেন্টের মধ্যে বা এর একটি একক ফলাফলের উপর স্থাপিত বাজি। যদি বাজিতে ফলাফলের পছন্দ সঠিক হয়, জয় সমান Stake অডস দ্বারা গুণিত।
- • 4.2.2। কম্বো (পার্লে/অ্যাকুমুলেটর) – এক বা একাধিক ইভেন্ট থেকে দুই বা ততোধিক স্বাধীন মার্কেট নির্বাচন একত্রিত করা একটি বাজি। বাজি জিততে এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে বিজয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হতে সব মার্কেট নির্বাচন সঠিক হতে হবে। যদি কোনো মার্কেট নির্বাচন হেরে যায়, সম্পূর্ণ কম্বো বাজি হেরে যায়। জয় গণনা করা হয়: Stake × মোট অডস (যেখানে মোট অডস সমস্ত অন্তর্ভুক্ত অডসের গুণফলের সমান)।
- • 4.2.3। সিস্টেম – বিভিন্ন ফলাফল থেকে মার্কেট নির্বাচন থেকে উৎপন্ন একাধিক সমন্বয় (কম্বো) সমন্বিত একটি বাজি। প্রতিটি সমন্বয়ে এন্ড ইউজার কর্তৃক নির্বাচিত মোট সেট থেকে নির্দিষ্ট সংখ্যক মার্কেট নির্বাচন অন্তর্ভুক্ত থাকে। একটি সিস্টেম বাজি প্রতিটি সমন্বয়ের জন্য একই Stake ব্যবহার করে। এন্ড ইউজারকে মোট নির্বাচনের সংখ্যা এবং প্রতিটি সমন্বয়ে অন্তর্ভুক্ত নির্বাচনের সংখ্যা উল্লেখ করতে হবে।
- 4.3। নামকরণকৃত সিস্টেম (মাল্টি-বেট)
- জটিল সিস্টেম স্থাপন সহজ করতে, নিম্নলিখিত মানক সমন্বয় উপলব্ধ:
- ধরন
- নির্বাচন
- বাজির বিশ্লেষণ
- ট্রিক্সি 3 3 ডাবল এবং 1 ট্রেবল (মোট 4 বাজি)
- প্যাটেন্ট 3 3 একক, 3 ডাবল, এবং 1 ট্রেবল (মোট 7 বাজি)
- ইয়াঙ্কি 4 6 ডাবল, 4 ট্রেবল, এবং 1 ফোরফোল্ড (মোট 11 বাজি)
- কানাডিয়ান 5 10 ডাবল, 10 ট্রেবল, 5 ফোরফোল্ড, এবং 1 ফাইভফোল্ড (মোট 26 বাজি)
- হেইঞ্জ 6 15 ডাবল, 20 ট্রেবল, 15 ফোরফোল্ড, 6 ফাইভফোল্ড, এবং 1 সিক্সফোল্ড (মোট 57 বাজি)
- সুপার হেইঞ্জ 7 21 ডাবল, 35 ট্রেবল, 35 ফোরফোল্ড, 21 ফাইভফোল্ড, 7 সিক্সফোল্ড, এবং 1 সেভেনফোল্ড (মোট 120 বাজি)
- গোলিয়াথ 8 28 ডাবল, 56 ট্রেবল, 70 ফোরফোল্ড, 56 ফাইভফোল্ড, 28 সিক্সফোল্ড, 8 সেভেনফোল্ড, এবং 1 এইটফোল্ড (মোট 247 বাজি)
- 4.4.1। যদি জয়ের গণনাকৃত পরিমাণে দুই দশমিক অঙ্কের বেশি থাকে, তবে মানক গাণিতিক রাউন্ডিং নিয়ম অনুসারে নিকটতম দুই দশমিক স্থানে পরিমাণটি রাউন্ড করা হতে পারে।
- 4.5। ক্যাশ আউট
- • 4.5.1। "ক্যাশ আউট" হলো স্পোর্টসবুক দ্বারা প্রস্তাবিত একটি বিকল্প যা এন্ড ইউজারকে স্পোর্টসবুকের প্রস্তাবিত শর্তে ইভেন্ট সমাপ্ত হওয়ার আগে একটি বাজি নিষ্পত্তি করার অনুমতি দেয়।
- • 4.5.2। ক্যাশ আউট প্রস্তাব এন্ড ইউজার গ্রহণ বা প্রত্যাখ্যান করতে পারেন। "ক্যাশ আউট" নির্বাচন করে, এন্ড ইউজার প্রস্তাবিত শর্তে বাজি নিষ্পত্তিতে সম্মত হন এবং বাজিটি নিষ্পত্তিকৃত বলে গণ্য হয়।

- 4.6। বেট বিল্ডার
- ● 4.6.1। বেট বিল্ডার হলো একই ইভেন্টের মধ্যে বিভিন্ন মার্কেট থেকে একাধিক নির্বাচন একত্রিত করা একটি বাজি। বেট বিল্ডার জিততে, বেট বিল্ডার বাজির মধ্যে নির্বাচিত মার্কেটগুলোর প্রতিটি ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বাভাস দিতে হবে।
- ● 4.6.4। যদি বেট বিল্ডার বাজির মধ্যে এক বা একাধিক নির্বাচন বাতিল হয়, তবে বেট বিল্ডার বাজির সমস্ত নির্বাচন সম্পন্ন হওয়ার পর সম্পূর্ণ বেট বিল্ডার বাজি বাতিল হবে, যদি না বেট বিল্ডার বাজির কোনো নির্বাচন হেরে যায়।
- ● 4.6.5। যদি বেট বিল্ডার বাজির মধ্যে কোনো পৃথক নির্বাচন পরাজিত হিসেবে নিষ্পত্তি হয়, সম্পূর্ণ বেট বিল্ডার বাজি পরাজিত হিসেবে নিষ্পত্তি হবে।
- ● 4.6.6। বেট বিল্ডার বাজি কম্বো বা সিস্টেম বাজির মধ্যে একত্রিত করা যেতে পারে, হয় অন্যান্য বেট বিল্ডার বাজির সাথে বা সাধারণ (নন-বেট বিল্ডার) বাজির সাথে।
- 5। মার্কেটের ধরন
- 5.1। ম্যাচ (1X2)
- ● “1” – হোম টিম (বা বাম দিকে তালিকাভুক্ত অংশগ্রহণকারী)।
- ● “X” – ড্র (মাঝের নির্বাচন)।
- ● “2” – অ্যাওয়ে টিম (বা ডান দিকে তালিকাভুক্ত অংশগ্রহণকারী)।
- ● যদি স্কোর 1:0 হয়, আপনার বাজি জয়ী হয়।
- ● যদি স্কোর 1:1 বা 0:2 হয়, আপনার বাজি হেরে যায়।
- 5.2। ডাবল চান্স
- একটি মার্কেট যা একটি একক বাজিতে একটি ইভেন্টের তিনটি সম্ভাব্য ফলাফলের মধ্যে দুটি কভার করার অনুমতি দেয়।
- ● “1X” – হোম টিম জয় বা ড্র।
- ● “12” – হয় হোম বা অ্যাওয়ে টিম জয়।
- ● “X2” – ড্র বা অ্যাওয়ে টিম জয়।
- উদাহরণ: "12"-এর উপর বাজি। যদি ম্যাচ 2:1 বা 0:3-এ শেষ হয়, বাজি জয়ী হয়। যদি 1:1-এ শেষ হয়, বাজি হেরে যায়।
- 5.3। 2 উপায় মার্কেট (বিজয়ী, ড্র নো বেট, হেড-টু-হেড)
- এই মার্কেট ধরন বাজি ধরার জন্য শুধুমাত্র দুটি সম্ভাব্য ফলাফল প্রস্তাব করে।
- ● "অনুপস্থিত ফলাফল" নিয়ম: যদি এমন কোনো ফলাফল ঘটে যা মার্কেটে নির্বাচনের জন্য উপলব্ধ ছিল না (যেমন, শুধুমাত্র "হোম" এবং "অ্যাওয়ে" বিকল্পযুক্ত মার্কেটে ড্র ঘটে), তবে Stake ফেরত দেওয়া হয় (অডস 1.00)।
- ● সময়সীমা এবং অতিরিক্ত সময়কাল: ডিফল্টভাবে, বাজি নিয়মিত সময়ের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। অতিরিক্ত সময়কাল (ওভারটাইম, পেনাল্টি, সুপার ওভার) শুধুমাত্র তখনই অন্তর্ভুক্ত হয় যদি মার্কেটের নামে স্পষ্টভাবে উল্লেখ করা থাকে।
- ● অন্তর্নিহিত অন্তর্ভুক্তি: কিছু 2-উপায় মার্কেট তাদের প্রকৃতিগতভাবে চূড়ান্ত বিজয়ী নির্ধারণের জন্য প্রয়োজনীয় সমস্ত পর্যায় অন্তর্ভুক্ত করে, যেমন "কোয়ালিফাই করতে" বা "ট্রফি উত্তোলন করতে"।
- নিষ্পত্তির উদাহরণ:
- উদাহরণ 1

- মার্কেট: বিজয়ী (ওভারটাইম সহ)
- ফলাফল: টিম এ বনাম টিম বি
- • টিম এ 110:105 জয়ী হয়।
- • ফলাফল: টিম এ-এর জন্য জয়।
- উদাহরণ 2
- মার্কেট: ড্র নো বেট
- • ম্যাচ 1:1-এ শেষ হয়।
- • ফলাফল: বাজি বাতিল কারণ "ড্র" কোনো নির্বাচন ছিল না, Stake ফেরত দেওয়া হয়।
- উদাহরণ 3
- মার্কেট: H2H
- ফলাফল: ড্রাইভার এ বনাম ড্রাইভার বি
- • ড্রাইভার এ 4তম, ড্রাইভার বি 7তম স্থান অর্জন করে।
- • ফলাফল: ড্রাইভার এ-এর জন্য জয়।
- উদাহরণ 4
- মার্কেট: কোয়ালিফাই করতে
- ফলাফল: টিম এ কোয়ালিফাই করবে
- • ম্যাচ নিয়মিত সময়ে 1:1-এ শেষ হয়। টিম এ শেষ পর্যন্ত পেনাল্টি শুটআউট জয় করে পরবর্তী পর্যায়ে অগ্রসর হয়।
- 5.4। টোটাল (ওভার/আন্ডার)
- একটি ইভেন্টে মোট সংঘটনের সংখ্যা (গোল, পয়েন্ট, কর্নার, বুকিং, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, ফাউল ইত্যাদি) উপর একটি বাজি। এন্ড ইউজার পূর্বাভাস দেন চূড়ান্ত গণনা নির্দিষ্ট লাইনের চেয়ে বেশি (ওভার) বা কম (আন্ডার) হবে কিনা।
- 5.4.1। মানক ভগ্নাংশ টোটাল (যেমন, 0.5, 1.5, 2.5)
- এই মার্কেটের জন্য মার্কেট ফলাফলের কোনো "মধ্যম পথ" নেই। বাজি হয় জয়ী হয় বা হেরে যায়।
- উদাহরণ: মোট ওভার 2.5 গোল
- • ম্যাচে 3 বা তার বেশি গোল হয়েছে (যেমন, 2:1, 3:0): বাজি জয়ী হয়।
- • ম্যাচে 2 বা তার কম গোল হয়েছে (যেমন, 1:1, 2:0): বাজি হেরে যায়।
- 5.4.2। পূর্ণ সংখ্যা টোটাল (যেমন, 1.0, 2.0, 3.0)
- এই মার্কেট ফলাফলগুলি চূড়ান্ত গণনা সংশ্লিষ্ট মার্কেট ফলাফলের সাথে ঠিক মিলে গেলে বাতিলের অনুমতি দেয়।
- উদাহরণ: মোট ওভার 2.0 গোল
- • ম্যাচে 3 বা তার বেশি গোল হয়েছে: বাজি জয়ী হয়।
- • ম্যাচে ঠিক 2 গোল (যেমন, 1:1, 2:0) হয়েছে: বাজি বাতিল।
- • ম্যাচে 1 বা 0 গোল হয়েছে: বাজি হেরে যায়।
- 5.4.3। এশিয়ান টোটাল (কোয়ার্টার লাইন: যেমন, 2.25, 2.75)
- এই মার্কেটগুলিতে, Stake স্বয়ংক্রিয়ভাবে নিকটতম দুটি অর্ধ-সংখ্যা মার্কেট ফলাফলের মধ্যে দুটি সমান অর্ধে বিভক্ত হয়।

- ক) .25-এ শেষ হওয়া মার্কেট ফলাফল (যেমন, 2.25) Stake-এর অর্ধেক একটি পূর্ণ সংখ্যায় (2.0), Stake-এর অপর অর্ধেক ভগ্নাংশ সংখ্যায় (2.5)।
- উদাহরণ: $100 পরিমাণের একটি Stake "মোট ওভার 2.25"-এ স্থাপন করা হয় (Stake-এর অংশ $50 পরিমাণ ওভার 2.0-এ যায় এবং Stake-এর অংশ $50 পরিমাণ ওভার 2.5-এ যায়)। বাজি গৃহীত হয়।
- ● ম্যাচে 3 বা তার বেশি গোল হয়: Stake-এর উভয় অর্ধ জয়ী হয়।
- ● ম্যাচে ঠিক 2 গোল হয়: Stake-এর ওভার 2.0 অংশ একটি বাতিল বাজি, কিন্তু Stake-এর ওভার 2.5 অংশ একটি ক্ষতি। বাজি $50 ফেরত পায় (অর্ধ ক্ষতি)।
- ● ম্যাচে 1 বা 0 গোল হয়: Stake-এর উভয় অর্ধ হেরে যায়। বাজি সম্পূর্ণভাবে হেরে যায়।
- খ) .75-এ শেষ হওয়া লাইন (যেমন, 2.75) স্টেকের অর্ধেক একটি ভগ্নাংশ সংখ্যায় (2.5), Stake-এর অপর অর্ধেক একটি পূর্ণ সংখ্যায় (3.0)।
- উদাহরণ: $100 পরিমাণের একটি Stake "মোট ওভার 2.75"-এ স্থাপন করা হয় ($50 ওভার 2.5-এ যায় এবং $50 ওভার 3.0-এ যায়)। বাজি গৃহীত হয়।
- ● ম্যাচে 4 বা তার বেশি গোল হয়: Stake-এর উভয় অর্ধ জয়ী হয়। বাজি সম্পূর্ণভাবে জয়ী হয়।
- ● ম্যাচে ঠিক 3 গোল হয়: ওভার 2.5-এ Stake-এর অংশ জয়ী হয়, কিন্তু ওভার 3.0-এ Stake-এর অংশ একটি রিফান্ড। বাজি $50 + $50 রিফান্ড হিসেবে জয় পায় (অর্ধ জয়)।
- ● ম্যাচে 2 বা তার কম গোল হয়: Stake-এর উভয় অর্ধ হেরে যায়। বাজি সম্পূর্ণভাবে হেরে যায়।
- 5.5। হ্যান্ডিক্যাপ
- "হ্যান্ডিক্যাপ" হলো একটি মার্কেট যেখানে একটি নির্বাচিত ফলাফল একটি পূর্বনির্ধারিত হ্যান্ডিক্যাপ দ্বারা সমন্বিত হয়, যা নির্বাচন জয়ী বা পরাজিত কিনা তা নির্ধারণ করতে প্রযোজ্য হিসেবে ইভেন্ট, পিরিয়ড, বা টোটালের চূড়ান্ত স্কোরে যোগ বা বিয়োগ করা হয়।
- 5.5.1। ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ (3-উপায় হ্যান্ডিক্যাপ)
- এই বিন্যাসে, হ্যান্ডিক্যাপ মার্কেটের বর্ণনায় একটি স্কোর (যেমন, 0:1, 1:0, 0:2) হিসেবে উপস্থাপিত হয়। তিনটি ফলাফল উপলব্ধ: হোম, ড্র বা অ্যাওয়ে।
- ● নিষ্পত্তি নিয়ম: ম্যাচের ফলাফল + হ্যান্ডিক্যাপ = নিষ্পত্তির ফলাফল।
- ● কোনো রিফান্ড নেই: যদি নিষ্পত্তির ফলাফল ড্র হয়, শুধুমাত্র "ড্র" নির্বাচনের উপর বাজি জয়ী হয়।
- উদাহরণ: টিম এ বনাম টিম বি | হ্যান্ডিক্যাপ 0:1 (এর অর্থ টিম বি 1-গোলের সুবিধা নিয়ে ম্যাচ শুরু করে)
- ● ম্যাচের ফলাফল 1:0, হ্যান্ডিক্যাপ (0:1) যোগ করুন = নিষ্পত্তির ফলাফল 1:1।
- ○ "ড্র"-এর উপর বাজি জয়ী হয়। টিম এ বা টিম বি-এর উপর বাজি হেরে যায়।
- ● ম্যাচের ফলাফল 2:0, হ্যান্ডিক্যাপ (0:1) যোগ করুন = নিষ্পত্তির ফলাফল 2:1।
- ○ "টিম এ"-এর উপর বাজি জয়ী হয়।
- ● ম্যাচের ফলাফল 0:0, হ্যান্ডিক্যাপ (0:1) যোগ করুন = নিষ্পত্তির ফলাফল 0:1।
- ○ "টিম বি"-এর উপর বাজি জয়ী হয়।
- 5.5.2। এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ (পূর্ণ এবং অর্ধ মার্কেট নির্বাচন)
- এটি একটি 2-উপায় মার্কেট (কোনো "ড্র" বিকল্প নেই)।
- ● "বাতিল" নিয়ম: হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নিষ্পত্তির ফলাফল সংশ্লিষ্ট মার্কেট নির্বাচনের সাথে ঠিক সমান হলে, এই মার্কেট নির্বাচনের উপর স্থাপিত সমস্ত বাজি বাতিল হয় এবং অডস 1.00-এ ফেরত দেওয়া হয়।
- উদাহরণ 1 (অর্ধ লাইন -1.5): > * টিম এ 2 বা তার বেশি গোলে জয়ী হয়: জয়।
- ● টিম এ 1 গোলে জয়ী হয়, ড্র করে, বা হেরে যায়: ক্ষতি।

- উদাহরণ 2 (পূর্ণ লাইন -3.0):
- • টিম এ 4 বা তার বেশি গোলে জয়ী হয় (4:0, 5:1): জয়।
- • টিম এ ঠিক 3 গোলে জয়ী হয় (3:0, 4:1, 5:2): বাতিল/রিফান্ড। যেহেতু জয়ের ব্যবধান লাইনের সাথে ঠিক সমান, Stake ফেরত দেওয়া হয়।
- • টিম এ 2 গোল বা তার কম গোলে জয়ী হয়, ড্র করে, বা হেরে যায়: ক্ষতি।
- 5.5.3। এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ (কোয়ার্টার লাইন: যেমন, -0.75, +1.25)
- Stake নিকটতম দুটি অর্ধ-সংখ্যার মধ্যে দুটি সমান অর্ধে বিভক্ত হয়
- মার্কেট নির্বাচন।
- ক) .25-এ শেষ হওয়া লাইন (যেমন, -1.25) Stake-এর অর্ধেক -1.0-এ, Stake-এর অপর অর্ধেক -1.5-এ।
- উদাহরণ: $100 পরিমাণের একটি Stake টিম এ (-1.25)-এর উপর স্থাপন করা হয়। বাজি গৃহীত হয়।
- • 2+ গোলে জয়: উভয় অর্ধ জয়ী হয়। সম্পূর্ণ জয়।
- • ঠিক 1 গোলে জয়: -1.0 অংশ একটি রিফান্ড, -1.5 অংশ একটি ক্ষতি। আপনি $50 ফেরত পাবেন (অর্ধ ক্ষতি)।
- খ) .75-এ শেষ হওয়া লাইন (যেমন, -0.75) বাজির অর্ধেক -0.5-এ, অপর অর্ধেক -1.0-এ।
- উদাহরণ: $100 টিম এ (-0.75)-এর উপর
- • ঠিক 1 গোলে জয়: -0.5 অংশ জয়ী হয়, -1.0 অংশ একটি রিফান্ড। আপনি $50-এর জন্য আপনার জয় + আপনার $50 রিফান্ড পাবেন (অর্ধ জয়)।
- 5.6। সঠিক স্কোর
- এই মার্কেট একটি ম্যাচ বা এর নির্দিষ্ট অংশের (যেমন, 1ম অর্ধ, 2য় অর্ধ, সেট, বা পিরিয়ড) সঠিক চূড়ান্ত ফলাফল পূর্বাভাস দিতে হয়।
- • 5.6.2। দলের ক্রম: সমস্ত স্কোর দল বা অংশগ্রহণকারীদের সরকারি ক্রমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় (হোম টিম স্কোর : অ্যাওয়ে টিম স্কোর)।
- উদাহরণ: 2:1-এর উপর একটি বাজি শুধুমাত্র তখনই বিজয়ী যদি হোম টিম 2 স্কোর করে এবং অ্যাওয়ে টিম 1 স্কোর করে। 1:2 স্কোরের উপর একটি বাজি ক্ষতিতে পরিণত হয়।
- • 5.6.3। নিয়মিত সময়: যদি মার্কেটের নাম স্পষ্টভাবে অন্যথা না বলে (যেমন, "সঠিক স্কোর সহ OT"), সমস্ত বাজি নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ○ হাফ-টাইম সঠিক স্কোর: শুধুমাত্র প্রথমার্ধে করা গোল গণনা করা হয়।
- ○ 2য় দ্বিতীয়ার্ধ সঠিক স্কোর: শুধুমাত্র দ্বিতীয়ার্ধে করা গোল গণনা করা হয় (এই মার্কেটের জন্য "স্কোর" অর্ধের শুরুতে 0:0 থেকে শুরু হয়)।
- উদাহরণ 1 (স্ট্যান্ডার্ড): একটি ফুটবল ম্যাচে "2:1"-এর উপর একটি বাজি।
- • ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোর 2:1। ফলাফল: বাজি জয়ী।
- • ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোর 1:2 বা 1:1। ফলাফল: বাজি হেরেছে।
- • ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোর অতিরিক্ত সময়ে 2:1 (নিয়মিত সময়ে 0:0 পরে)।
- ফলাফল: বাজি হেরেছে (যেহেতু নিয়মিত সময়ের স্কোর ছিল 0:0)।
- উদাহরণ 2 ("অন্য যেকোনো স্কোর"): "অন্য যেকোনো স্কোর"-এর উপর একটি বাজি। প্রস্তাবিত নির্বাচন তালিকা 6:6 পর্যন্ত ছিল।
- • ম্যাচ 7:3 বা 8:2 এ শেষ হয়। ফলাফল: বাজি জয়ী কারণ ম্যাচের ফলাফলগুলি নির্বাচন তালিকায় পৃথকভাবে তালিকাভুক্ত ছিল না এবং ম্যাচের ফলাফলগুলি "অন্য যেকোনো স্কোর"-এর অন্তর্ভুক্ত।

- 5.7। উভয় দল স্কোর করবে (BTTS)
- একটি মার্কেট যেখানে শেষ ব্যবহারকারী পূর্বাভাস দেন যে নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে উভয় দল কমপক্ষে একটি গোল/পয়েন্ট করবে কিনা।
- ● 5.7.1। মার্কেট "হ্যাঁ" ফলাফল: এই মার্কেটের বাজি জয়ী হয় যদি উভয় দল নির্বাচিত সময়সীমার মধ্যে কমপক্ষে একটি গোল/পয়েন্ট করে। নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, আত্মঘাতী গোল স্কোরবোর্ডে পয়েন্ট প্রাপ্ত দলের কাছে গণনা করা হয়।
- ● 5.7.2। মার্কেট "না" ফলাফল: এই মার্কেটের বাজি জয়ী হয় যদি কমপক্ষে একটি দল (বা উভয়ই) স্কোর করতে ব্যর্থ হয়।
- ● 5.7.3। স্কোর 0:0 নিষ্পত্তি: যদি ম্যাচটি নিয়মিত সময়ে 0:0 এ শেষ হয়, তবে "না" নির্বাচনকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হয়।
- উদাহরণ: "BTTS: হ্যাঁ"-এর উপর একটি বাজি।
- ● ম্যাচ 1:1 এ শেষ হয়। ফলাফল: বাজি জয়ী।
- ● ম্যাচ 2:0 এ শেষ হয়। ফলাফল: বাজি হেরেছে।
- ● ম্যাচ অতিরিক্ত সময়ে 1:1 এ শেষ হয় (নিয়মিত সময়ে 0:0 পরে)। ফলাফল: বাজি হেরেছে (যদি মার্কেট স্পষ্টভাবে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত করে, তবে বাজি জিতত)
- 5.8। বিজোড়/জোড়
- ● 5.8.1। বিজোড়: যেকোনো মোট ফলাফল যা একটি বিজোড় সংখ্যা দেয় (1, 3, 5, 7, 9, ইত্যাদি)।
- ● 5.8.2। জোড়: যেকোনো মোট ফলাফল যা একটি জোড় সংখ্যা দেয় (0, 2, 4, 6, 8, ইত্যাদি)।
- ● ম্যাচ 2:1 এ শেষ হয়। ম্যাচ চলাকালীন মোট গোল 3। এই মার্কেটে রাখা বাজিগুলি জয়ী।
- ● ম্যাচ 102:98 এ শেষ হয়। ম্যাচ চলাকালীন মোট পয়েন্ট 200। এই মার্কেটে রাখা বাজিগুলি জয়ী।
- উদাহরণ 3 (0:0 পরিস্থিতি): বাজি "মোট গোল: জোড়"-এর উপর।
- ● ম্যাচ 0:0 এ শেষ হয়। ম্যাচ চলাকালীন মোট গোল 0। এই মার্কেটে রাখা বাজিগুলি জয়ী।
- 5.9। পিরিয়ড ও ইন্টারভাল মার্কেট
- 5.9.1। হাফ টাইম / ফুল টাইম (HT/FT)
- মার্কেটটি হাফ-টাইমে ফলাফল এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস দেওয়ার সুযোগ দেয়।
- ফরম্যাট সুরক্ষা: যদি ম্যাচের ফরম্যাট পরিবর্তিত হয় (যেমন, 2 অর্ধের পরিবর্তে 3 পিরিয়ড), তবে সংশ্লিষ্ট ম্যাচের বাজি বাতিল।
- এই মার্কেটের জন্য শুধুমাত্র সেই সময়সীমার মধ্যে ঘটে যাওয়া ঘটনাগুলি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় - যেন সেই পিরিয়ডের শুরুতে স্কোর 0:0 এ "রিসেট" হয়।
- 5.9.3। পিরিয়ডের শেষে ফলাফল (ক্রমবর্ধমান)
- এই মার্কেটের বাজিগুলি নির্দিষ্ট পিরিয়ড শেষ হওয়ার মুহূর্তে স্কোরবোর্ডে মোট ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (অর্থাৎ ফলাফলে ম্যাচের শুরু থেকে সমস্ত পয়েন্ট/গোল অন্তর্ভুক্ত থাকে)।
- 5.9.4। মিনিট ইন্টারভাল (যেমন, "1-15 মিন", "75 মিনিটের পরে")
- এই মার্কেটগুলির বাজিগুলি অফিসিয়াল ম্যাচ ঘড়ি অনুসারে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। সন্দেহ এড়াতে, নিম্নলিখিত সময় সংক্রান্ত নিয়ম প্রযোজ্য:
- ● মিনিট সংজ্ঞা: 1ম মিনিট ম্যাচ সময়ের 00:00 থেকে 00:59 পর্যন্ত।
- ○ 15তম মিনিট ম্যাচ সময়ের 14:00 থেকে 14:59 পর্যন্ত।
- ○ 75তম মিনিট ম্যাচ সময়ের 74:00 থেকে 74:59 পর্যন্ত।

- মার্কেট ফলাফল কঠোরভাবে ম্যাচ সময়ের 00:00 থেকে 14:59 পর্যন্ত ঘটে। ম্যাচ সময়ের 15:00 এ একটি গোল ম্যাচ সময়ের 16তম মিনিটে (পরবর্তী ইন্টারভাল) ঘটেছে বলে গণ্য করা হয়।
- ফলাফল কঠোরভাবে 75:00 থেকে ম্যাচ সময়ের শেষ পর্যন্ত ঘটে। 74:59 পর্যন্ত ঘটে যাওয়া যেকোনো ঘটনা মার্কেট ইন্টারভালের বাইরে।
- ● ইনজুরি টাইম (স্টপেজ টাইম): ইনজুরি টাইমে ঘটে যাওয়া ঘটনাগুলি ম্যাচের সেই অর্ধের শেষ মিনিটের শেষ সেকেন্ডে ঘটেছে বলে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ○ ম্যাচ সময়ের 45+1' এ একটি গোল ম্যাচ সময়ের 44:59 (45তম মিনিট) এ ঘটেছে বলে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ○ ম্যাচ সময়ের 90+3' এ একটি গোল ম্যাচ সময়ের 89:59 (90তম মিনিট) এ ঘটেছে বলে নিষ্পত্তি করা হয়। সন্দেহ এড়াতে, ইনজুরি টাইম একক-মিনিট মার্কেট বা এক মিনিট বা তার কম অন্তরভুক্ত ইন্টারভালে অন্তর্ভুক্ত নয় যদি না স্পষ্টভাবে অন্যথা বলা হয়।
- উদাহরণ 1 (15:00 নিয়ম): বাজি "1-15 মিনিটের মধ্যে গোল"-এর উপর।
- ● ম্যাচ সময়ের 14:59 এ গোল হয়: ফলাফল: বাজি জয়ী।
- ● ম্যাচ সময়ের 15:00 এ গোল হয়: ফলাফল: বাজি হেরেছে। গোলটি ম্যাচের 16তম মিনিটের শুরুতে করা হয়েছিল।
- উদাহরণ 2 (75 মিনিটের পরে মোট): বাজি "75 মিনিটের পরে 2.5 গোলের বেশি"-এর উপর।
- ● 3য় গোলটি ম্যাচ সময়ের 74:59 এ করা হয়: ফলাফল: বাজি হেরেছে। 3য় গোলটি ম্যাচ সময়ের 75:00 এ করা হয়: ফলাফল: বাজি জয়ী।
- উদাহরণ 3 (একক-মিনিট মার্কেট): "15তম মিনিটে গোল"-এর উপর বাজি (14:00 থেকে 14:59 পর্যন্ত সঠিক সময়সীমা কভার করে)।
- ● 14:59 এ গোল হয়। ফলাফল: বাজি জয়ী।
- ● 15:00 এ গোল হয়। ফলাফল: বাজি হেরেছে (এটি 16তম মিনিটের শুরু)।
- 5.10। গতিশীল ও ইভেন্ট মার্কেট
- 5.10.1। X পর্যন্ত দৌড় (পয়েন্ট, গোল, কর্নার, ইত্যাদি)
- ● নিষ্পত্তি: একজন অংশগ্রহণকারী নির্দিষ্ট সংখ্যায় পৌঁছালেই বাজি জয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- ● "কেউই না" শর্ত: যদি ম্যাচের শেষে বা নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে নির্দিষ্ট ট্যালি পৌঁছানো না হয় এবং কোনো "কেউই না" বা "কোনোটিই না" মার্কেট দেওয়া না থাকে, তবে সেই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- 5.10.2। পরবর্তী ঘটনা (পরবর্তী গোল, পরবর্তী পয়েন্ট, পরবর্তী স্কোরার)
- মার্কেটটি বাজি প্রদান করে যে কোন অংশগ্রহণকারী মার্কেটের বিবরণে সংজ্ঞায়িত ম্যাচের পরবর্তী নির্দিষ্ট ইভেন্টের জন্য দায়ী হবে।
- "কোনো ইভেন্ট নেই" নিয়ম: যদি প্রাসঙ্গিক ইভেন্ট ঘটার আগে ম্যাচ শেষ হয় বা নির্দিষ্ট সময়সীমা শেষ হয়, তবে বাজি বাতিল, যদি না "আর কোনো গোল/পয়েন্ট নেই" (বা অনুরূপ) বিকল্প নির্বাচনের জন্য উপলব্ধ ছিল।
- 5.10.3। কালানুক্রমিক ইভেন্ট
- নিষ্পত্তি: মার্কেটের নিষ্পত্তি অফিসিয়াল ম্যাচ ডেটা অনুসারে মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত ইভেন্ট যে কালানুক্রমিক ক্রমে ঘটে তার ভিত্তিতে হয়। একযোগে ঘটনা নিয়ম: যদি কোনো যুক্তিসঙ্গত সন্দেহ ছাড়াই বিজয়ী ফলাফল নির্ধারণ করা সম্ভব না হয় (উদাহরণস্বরূপ, একই খেলা বন্ধের সময় বিভিন্ন দলের খেলোয়াড়দের একই সাথে কার্ড দেখানো হলে), সমস্ত প্রভাবিত বাজি বাতিল হবে।
- 5.11.1। আউটরাইট (বিজয়ী)

- নিষ্পত্তি: ইভেন্ট শেষ হওয়ার সময় অফিসিয়াল চূড়ান্ত স্ট্যান্ডিং বা পোডিয়ামের ভিত্তিতে মার্কেট নিষ্পত্তি করা হয়।
- 5.11.2। স্থান (শীর্ষ সমাপ্তি)
- নিষ্পত্তি: মার্কেটের বাজিগুলি জয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যতক্ষণ অংশগ্রহণকারী নির্ধারিত পরিসরের মধ্যে শেষ করে (যেমন, "শীর্ষ 3" মার্কেটের জন্য 2য় স্থান)।
- 5.11.3। হেড-টু-হেড (H2H)
- নিষ্পত্তি: যদি অফিসিয়াল অনুসারে একজন অংশগ্রহণকারী অন্যজনের চেয়ে উচ্চতর স্থানে শেষ করে
- ইভেন্টের ফলাফল, উচ্চতর অবস্থানে শেষ করা অংশগ্রহণকারীর উপর বাজি জয়ী হয়।
- উভয়কেই শুরু করতে হবে: বাজি বহাল থাকার জন্য, উভয় অংশগ্রহণকারীকে ইভেন্ট শুরু করতে হবে। যদি একজন বা উভয়ই অংশগ্রহণ না করে, মার্কেট বাতিল করা হয়।
- 5.11.4। ট্রিপল-হেড
- অংশগ্রহণ নিয়ম: বাজি বহাল থাকার জন্য তিনজন অংশগ্রহণকারীকেই ইভেন্ট শুরু করতে হবে; অন্যথায়, এই মার্কেটের বাজিগুলি বাতিল করা হবে।
- 5.12। বিশেষ দল মার্কেট
- এই মার্কেটগুলি একটি ইভেন্ট চলাকালীন একটি দল বা অংশগ্রহণকারীর জন্য নির্দিষ্ট পারফরম্যান্স শর্তের উপর বাজি প্রদান করে।
- 5.12.1। প্রথমে স্কোর করা এবং জয়ী দল
- • নিষ্পত্তি: বাজি জিততে উভয় শর্ত পূরণ করতে হবে।
- • "কোনো গোল নেই" নিয়ম: যদি ম্যাচ 0:0 ড্রতে শেষ হয়, এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল করা হয়।
- 5.12.2। ক্লিন শিট
- • মার্কেট নির্বাচন "হ্যাঁ": নির্দিষ্ট দলকে নির্দিষ্ট প্রতিপক্ষ দলের জন্য তার স্কোর শূন্যে রাখতে হবে (যেমন, ম্যাচ 1:0, 0:0, 3:0 এ শেষ হয়)।
- • মার্কেট নির্বাচন "না": নির্দিষ্ট দল কমপক্ষে একটি গোল হজম করে।
- 5.12.3। পিছিয়ে থেকে জয়ী দল
- • জয়ের শর্ত: দলটিকে কিছু সময়ে পিছিয়ে থাকতে হবে (যেমন, 0:1, 1:2), তবে চূড়ান্ত ফলাফল তাদের জয় হতে হবে।
- • ড্র/পরাজয়: যদি দলটি কামব্যাক করে কিন্তু শুধুমাত্র ড্র করতে পারে, বাজি পরাজয়।
- 5.12.4। সমস্ত অর্ধ/পিরিয়ড জয়ী দল (যেমন, "উভয় অর্ধ জয়")
- • স্বাধীন গণনা: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, প্রতিটি অর্ধ/পিরিয়ড 0:0 থেকে শুরু হওয়া একটি পৃথক "মিনি-ম্যাচ" হিসেবে বিবেচিত হয়।
- • নিষ্পত্তি: বাজি জয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হওয়ার জন্য, উল্লিখিত দলটিকে
- মার্কেটে প্রথম অর্ধ এবং দ্বিতীয় অর্ধ স্বাধীনভাবে "জয়" করতে হবে।
- উদাহরণ (দল A উভয় অর্ধ জয়):
- পরিস্থিতি A 1ম অর্ধ স্কোর: 1:0 (দল A অর্ধ জয়)। 2য় অর্ধ স্কোর: 1:0 (চূড়ান্ত স্কোর 2:0। দল A অর্ধ জয়)।
- ফলাফল: মার্কেটে রাখা বাজিগুলি জয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- পরিস্থিতি B: 1ম অর্ধ 2:0 এ শেষ হয়। 2য় অর্ধ 0:0 এ শেষ হয় (চূড়ান্ত স্কোর 2:0)।
- ফলাফল: মার্কেটে রাখা বাজিগুলি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়, কারণ দল A দ্বিতীয় অর্ধ "জয়" করেনি; এটি ড্র ছিল।

- 5.13। অতিরিক্ত মার্কেট সংজ্ঞা
- 5.13.1। ইনজুরি টাইম (স্টপেজ টাইম)
- একটি মার্কেটে "ইনজুরি টাইম" এর যেকোনো উল্লেখ নির্ধারিত অফিসিয়াল (যেমন, চতুর্থ অফিসিয়ালের বোর্ড) দ্বারা প্রদর্শিত সময়ের পরিমাণকে বোঝায় এবং ম্যাচের প্রকৃত সময়কালকে নয়।
- 5.13.2। পুরস্কার (ম্যান অফ দ্য ম্যাচ, MVP, ইত্যাদি)
- "ম্যান অফ দ্য ম্যাচ", "মোস্ট ভ্যালুয়েবল প্লেয়ার" (MVP), ইত্যাদির মতো মার্কেটের বাজির নিষ্পত্তি শুধুমাত্র অফিসিয়াল ইভেন্ট আয়োজকের সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে কোনো সংশ্লিষ্ট পুরস্কার প্রদান করা হয়েছে কিনা এবং কাকে প্রদান করা হয়েছে তার উপর ভিত্তি করে হবে, যদি না মার্কেটে স্পষ্টভাবে অন্যথা বলা হয়।
- 6। ইভেন্ট এবং ফলাফল
- 6.1। ফলাফল নির্ধারণ ও চূড়ান্ততা
- 6.1.1। তথ্যমূলক ডেটা (তারিখ, সময় এবং লাইভ স্কোর): তারিখ, সময়, লাইভ
- 6.1.2। নিষ্পত্তির ভিত্তি একটি ইভেন্টের সমস্ত বাজি (সেই ইভেন্টের মধ্যে সমস্ত মার্কেট সহ) সংশ্লিষ্ট ইভেন্ট সম্পূর্ণ হওয়ার পরে এবং অফিসিয়াল
- ফলাফল ঘোষণা করার পরে নিষ্পত্তি করা হবে।
- • ফলাফলের সময়রেখা: অফিসিয়াল ফলাফল ইভেন্ট সম্পূর্ণ হওয়ার তারিখে নির্ধারিত হয়, যদি না পরিচালনা সংস্থা পরে তারিখে ফলাফল প্রদান করে।
- • অ-অফিসিয়াল ইভেন্ট: অফিসিয়াল পেশাদার প্রতিযোগিতার বাইরের ইভেন্টের (যেমন, প্রীতি বা প্রদর্শনী ম্যাচ) বাজি নির্দিষ্ট ইভেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত তথ্যের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 6.1.3। প্রতিবাদের কোনো স্বীকৃতি নেই ("প্রথম অফিসিয়াল ফলাফল" নিয়ম) জন্য
- 6.1.4। নিষ্পত্তির চূড়ান্ততা (72-ঘণ্টা উইন্ডো) নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট চূড়ান্ত
- 6.1.5। স্থান পরিবর্তন
- • নিরপেক্ষ মাঠ: যদি একটি ইভেন্ট নিরপেক্ষ মাঠে সরানো হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে, শর্ত থাকে যে হোম এবং অ্যাওয়ে দলগুলি এখনও সেই হিসাবে মনোনীত থাকে।
- • দল অদলবদল: যদি তালিকাভুক্ত ম্যাচের জন্য হোম এবং অ্যাওয়ে দলগুলিকে উল্টে দেওয়া হয় (অর্থাৎ, ম্যাচটি মূল অ্যাওয়ে দলের মাঠে খেলা হয়), মূল তালিকার ভিত্তিতে রাখা বাজি বাতিল করা হবে।
- • শহর পরিবর্তন: যদি একটি ইভেন্ট ভিন্ন শহরে সরানো হয় কিন্তু মনোনীত হোম দল অপরিবর্তিত থাকে, বাজি বহাল থাকবে।
- 6.2। স্থগিতকরণ, বাতিলকরণ এবং বিলম্ব
- 6.2.1। নির্ধারিত সময়ে শুরু না হওয়া ইভেন্ট যদি একটি ইভেন্ট তার নির্ধারিত সময়ে শুরু না হয়, নিম্নলিখিত নিয়ম প্রযোজ্য:
- • অফিসিয়াল বাতিলকরণ: যদি একটি ইভেন্ট শুরু হওয়ার আগে অফিসিয়ালভাবে বাতিল করা হয়, সমস্ত বাজি বাতিল করা হবে।
- • বিলম্ব: যদি ইভেন্ট বিলম্বিত হয় এবং ইভেন্ট আয়োজক তার মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 12 ঘণ্টার মধ্যে সংশ্লিষ্ট ইভেন্টের পুনঃনির্ধারিত সময় সম্পর্কে আপডেট প্রদান না করে, প্রভাবিত ইভেন্ট সম্পর্কিত সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ইভেন্ট আয়োজক প্রাথমিক পরিকল্পিত শুরুর সময়ের 12 ঘণ্টার মধ্যে ইভেন্ট পুনঃনির্ধারণ করে, এবং ইভেন্ট মূল শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।
- 6.2.2। বাধাপ্রাপ্ত, স্থগিত, বা স্থগিত ইভেন্ট যদি একটি ইভেন্ট শুরু হয়ে থাকে কিন্তু বাধাপ্রাপ্ত, স্থগিত বা স্থগিত হয়, এবং তার অফিসিয়াল শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে সম্পূর্ণ না হয়, সংশ্লিষ্ট ইভেন্টে রাখা সমস্ত বাজি

বাতিল হবে, নিম্নলিখিত ব্যতিক্রমগুলি সহ:

- ● নির্ধারিত ফলাফল: যে মার্কেটগুলিতে বাধা বা স্থগিতের সময়ে অফিসিয়াল স্কোর দ্বারা ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়েছে (যেমন, "মোট 2.5 এর বেশি" যদি ইতিমধ্যে 3 গোল করা হয়ে থাকে)।
- 6.2.3। "নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত" ফলাফল
- সন্দেহ এড়াতে, একটি বাজি নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত বলে বিবেচিত হয় যদি ম্যাচে কোনো সম্ভাব্য ভবিষ্যত ইভেন্ট প্রাসঙ্গিক ফলাফল পরিবর্তন করতে না পারে।
- ● উদাহরণ 1 (ওভার/আন্ডার): বাজি "মোট 2.5 গোলের বেশি"-এর উপর। ম্যাচটি 60তম মিনিটে 2:1 স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত হয়।
- ○ ফলাফল: বাজি জয়ী হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যেহেতু 3 গোল ইতিমধ্যে করা হয়ে গেছে, মার্কেটের সাথে প্রাসঙ্গিক ফলাফল ইতিমধ্যে ঘটে গেছে ম্যাচ চলতে থাকুক বা না থাকুক।
- ● উদাহরণ 2 (ওভার/আন্ডার): বাজি "মোট 2.5 গোলের বেশি"-এর উপর। ম্যাচটি 60তম মিনিটে 0:0 স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত হয়।
- ○ ফলাফল: বাজি বাতিল। মার্কেটের সাথে প্রাসঙ্গিক ফলাফল বাধার সময়ে নির্ধারিত হয়নি, তবে ম্যাচ চলতে থাকলে - শেষ ফলাফল ভিন্ন হতে পারে।
- ● উদাহরণ 3 (1X2): বাজি "দল A জিতবে"-এর উপর। ম্যাচটি 80তম মিনিটে 3:0 স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত হয়।
- ○ ফলাফল: বাজি বাতিল। যদিও দল A এগিয়ে ছিল, ইভেন্টটি তার অফিসিয়াল সময়কাল পর্যন্ত সম্পূর্ণ হয়নি এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফল যেমনটি সমাপ্তিতে হবে তা অজানা রয়ে গেছে।
- 6.3। ইন-প্লে স্কোর এবং পিরিয়ড নিষ্পত্তি
- 6.3.1। স্থাপনের সময়ে স্কোর
- ম্যাচ চলাকালীন প্রদর্শিত যেকোনো ভুল স্কোর বা ইন-প্লে স্কোরের রোলব্যাক (ফুটবল গোল এবং লাল কার্ড ব্যতীত, যা মার্কেট স্থগিতের দিকে পরিচালিত করতে পারে) বাজি বাতিলের কারণ নয়।
- 6.3.2। পিরিয়ডের স্বাধীনতা
- 6.4.1। যখন "ড্র" দেওয়া হয় তখন ফলাফল
- যদি একটি বিজয়ী মার্কেটের মধ্যে ড্র ফলাফল দেওয়া হয় এবং ইভেন্টটি ড্রতে শেষ হয়, বিজয়ী মার্কেটের প্রতিযোগী দলগুলিতে রাখা সমস্ত বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 6.4.2। যখন "ড্র" NOT দেওয়া হয় তখন ফলাফল
- 6.5। প্রযুক্তিগত সমস্যা এবং বাজেয়াপ্ত
- 6.5.1। বাজেয়াপ্ত এবং ওয়াকওভার
- যদি কোনো ইভেন্টে বাজেয়াপ্ত, ওয়াকওভার, বা অন্য কোনো পরিস্থিতি জড়িত থাকে যেখানে ইভেন্টটি না খেলেই সম্পূর্ণ বলে বিবেচিত হয়, সেই ইভেন্ট এবং তার মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে, ইভেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত স্কোর নির্বিশেষে।
- 6.5.2। নাম এবং লীগে ত্রুটি
- 6.5.3। ভুল ম্যাচ ফরম্যাট যদি একটি ইভেন্ট ভুল সংখ্যক বিভাগ (যেমন, পিরিয়ড, সেট, ইত্যাদি) বা অ-মানক সময়কাল নিয়ে সংঘটিত হয়, এবং এই বিচ্যুতি মার্কেটে নির্দেশিত না থাকে, এই ধরনের ইভেন্টের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 6.6। সমষ্টিগত এবং বহুমুখী মার্কেট
- এই নিয়মটি একাধিক বিজয়ীর জন্য ডিজাইন করা মার্কেটে প্রযোজ্য (যেমন, "শীর্ষ 3 সমাপ্তি")।

- নিষ্পত্তি সমস্ত মার্কেটের জন্য প্রাসঙ্গিক অডসের সম্পূর্ণ পরিমাণের ভিত্তিতে হবে যেখানে প্রাসঙ্গিক প্রতিযোগীরা স্পষ্টভাবে নির্ধারিত পরিসরের মধ্যে শেষ করে। তবে, যদি এই ধরনের মার্কেটে চূড়ান্ত অবশিষ্ট অবস্থানের জন্য টাই হয় (যেমন, "শীর্ষ 3" মার্কেটে তিনজন খেলোয়াড় 3য় স্থানের জন্য টাই করে), ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) শুধুমাত্র সেই অংশগ্রহণকারীদের জন্য প্রযোজ্য হবে যারা টাইতে জড়িত।
- উদাহরণ: একটি "শীর্ষ স্কোরার" মার্কেটে খেলোয়াড় A, খেলোয়াড় B, এবং "দ্য ফিল্ড" (অন্যান্য সমস্ত খেলোয়াড়) এর উপর বাজি দেওয়া হয়।
- ● যদি খেলোয়াড় A 5 গোল করে এবং একই ইভেন্টে অন্য সবাই 4 বা তার কম গোল করে, এই মার্কেটের জন্য খেলোয়াড় A-এর উপর বাজি জয়ী হবে।
- ● যদি খেলোয়াড় A এবং খেলোয়াড় B উভয়েই 5 গোল করে (একটি টাই), A এবং B উভয়ের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 6.7। আউটরাইট মার্কেট, রেসিং, এবং ডেড হিট নিয়ম
- ● নন-রানার নিয়ম (রিফান্ড): যদি একটি আউটরাইট মার্কেটে তালিকাভুক্ত কোনো অংশগ্রহণকারী বা দল প্রতিযোগিতায় কোনো অংশ না নেয় (শুরু না করে), প্রাসঙ্গিক মার্কেট নির্বাচনের সমস্ত বাজি বাতিল করা হবে।
- ● পোডিয়াম নিয়ম: সমস্ত আউটরাইট মার্কেট অফিসিয়াল
- পোডিয়াম উপস্থাপনা, পদক অনুষ্ঠান, বা অফিসিয়াল পুরস্কার ঘোষণার সময়ে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 6.7.2। ডেড হিট নিয়ম
- ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য হয় যেখানে একটি নির্দিষ্ট অবস্থানের জন্য একটি ইভেন্টে একাধিক বিজয়ী থাকে।
- নিষ্পত্তি যুক্তি: যদি একাধিক অংশগ্রহণকারী একটি অবস্থানের জন্য টাই করে, নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে
- Stake কে সেই প্রাসঙ্গিক অবস্থানে টাই করা অংশগ্রহণকারীদের সংখ্যা দিয়ে ভাগ করা হয়। মার্কেট নির্বাচনের জন্য দায়ী Stake এর অংশটি সম্পূর্ণ অডসে জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়; Stake এর অবশিষ্ট অংশ পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- উদাহরণ 1: 2 বিজয়ী: একটি বাজিতে Stake এর পরিমাণ $100 অডস 6.00 এ।
- ● দুই অংশগ্রহণকারী 1ম স্থানের জন্য টাই করে।
- ● গণনা: $100 / 2 = 50$
- ● $50 6.00 এ জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয় ($50 x 6.00 = 300$)
- ● $50 একটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- উদাহরণ 2: শীর্ষ 5 ফিনিশ প্লেয়ার D-এর উপর একটি বাজিতে Stake-এর পরিমাণ হল: $100, অডস 5.00-এ।
- ● মার্কেট: শীর্ষ 5 ফিনিশ।
- ● দৃশ্যপট: অবস্থান 1, 2, 3, এবং 4 স্পষ্টভাবে পৃথক খেলোয়াড়দের দ্বারা অধিষ্ঠিত। তবে, 5তম (এবং চূড়ান্ত) অবস্থানের জন্য, পাঁচজন খেলোয়াড় (প্লেয়ার D সহ) হুবহু একই স্কোর/সময় নিয়ে ফিনিশ করেছে।
- ● নিষ্পত্তি:
- ○ Stake-কে অবশিষ্ট বিজয়ী অবস্থানের জন্য টাই করা অংশগ্রহণকারীদের সংখ্যা দিয়ে ভাগ করা হয় -> 100/5 = 20
- ○ $20 অডস 5.00-এ একটি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় -> 20 x 5 = 100
- ○ $80 একটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 6.7.2.1. কম্বো (অ্যাকুমুলেটর) বাজিতে ডেড হিট

- যদি একটি কম্বো বাজির মধ্যে একটি নির্বাচন ডেড হিট নিয়মের অধীনে নিষ্পত্তি করা হয়, সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ সেই নির্দিষ্ট নির্বাচনের জন্য প্রযোজ্য ডেড হিট ফ্যাক্টর অনুযায়ী সমন্বয় করা হয়।
- উদাহরণ:
- ● মোট কম্বো অডস: 2.44
- ● Stake: €172.00
- ● ডেড হিট ইভেন্ট: কম্বোর একটি নির্বাচন একটি টাইতে পরিণত হয়েছে যেখানে 2 অংশগ্রহণকারী 1 অবস্থান ভাগ করেছে (ফ্যাক্টর = 2)।
- নিষ্পত্তি: যদি সংশ্লিষ্ট কম্বো বাজি জয়ী হয়, ডেড হিট শর্তাবলী সম্পূর্ণ কম্বো বাজিতে প্রয়োগ করা হয়। গণনাটি দুটি সমতুল্য উপায়ে প্রকাশ করা যেতে পারে:
- 1. Stake সমন্বয়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি: (€172.00 / 2) × 2.44 = €209.84; অথবা
- 2. অডস সমন্বয়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি: €172.00 × (2.44 / 2) = €209.84
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: কম্বো বাজির উদ্দেশ্যে, ডেড হিট নিয়ম সংশ্লিষ্ট মার্কেট নির্বাচন বাতিল করে না। এর পরিবর্তে, সেই কম্বো বাজির Stake বা অডস (যেকোনো একটি) টাই করা অংশগ্রহণকারীদের সংখ্যার ভিত্তিতে আনুপাতিকভাবে হ্রাস করা হয়। যদি একটি কম্বোতে একাধিক লেগ ডেড হিট নিয়মের অধীন হয়, সমস্ত হ্রাস ক্রমবর্ধমানভাবে প্রয়োগ করা হয়।
- 6.7.3. হেড-টু-হেড (H2H) এবং ট্রিপল-হেড অংশগ্রহণ একটি "হেড-টু-হেড"
- ● সঠিক নামের নিয়ম: যদি একটি মার্কেটে দুই প্রতিযোগীর একজনের সঠিক নাম অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে বাজি বহাল থাকার জন্য সমস্ত তালিকাভুক্ত প্রতিযোগীকে ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে হবে।
- ● উত্তম অবস্থান: যদি উভয় প্রতিযোগী রেস শেষ করে, বিজয়ী সেই ব্যক্তি যে উচ্চতর অফিসিয়াল অবস্থান অর্জন করে।
- ● ল্যাপের সংখ্যা: যদি একটি ইভেন্টের উভয় প্রতিযোগী ফিনিশ না করে, ইভেন্টের বিজয়ী হবে সেই প্রতিযোগী যে বেশি ল্যাপ সম্পন্ন করেছে।
- 6.8. প্লেসহোল্ডার এবং ব্র্যাকেট-ভিত্তিক ফলাফল
- 7. বাজি গ্রহণ, অখণ্ডতা, এবং নিষিদ্ধ অভ্যাস
- 7.1. গ্রহণ, সীমা, এবং প্রত্যাখ্যানের অধিকার
- 7.1.1. বিবেচনামূলক গ্রহণ
- 7.1.2. প্রত্যাখ্যান বা সীমাবদ্ধ করার অধিকার
- 7.1.3. সর্বোচ্চ Stake সীমা
- 7.1.4. ব্যবহারকারী আইডি স্থগিতকরণ
- 7.1.5. লাইভ (ইন-প্লে) বিলম্ব
- 7.2. ত্রুটি, সফ্টওয়্যার ত্রুটি, এবং ডেটা ফাঁক
- 7.2.1. ত্রুটির কারণে বাতিল করার সাধারণ অধিকার
- গ্রহণের সময় ত্রুটি বা নিয়ম থেকে বিচ্যুতির কারণে একটি বিচারের (সহ judicial) শেষ পর্যন্ত নিষ্পত্তি।
- 7.2.2. টাইপোগ্রাফিক এবং চাক্ষুষ ত্রুটি
- 7.2.3. বিলম্বিত বাজি (পাস্ট-পোস্টিং)
- 7.2.4. জ্ঞাত ফলাফল এবং প্রযুক্তিগত ল্যাগ

- মার্কেটটি Stake স্থাপনের সময় বা বাজি গৃহীত হওয়ার সময় জানা ছিল, অথবা প্রযুক্তিগত সমস্যা বা বিলম্বিত ডেটা ফিডের কারণে অডস সঠিকভাবে আপডেট করা হয়নি।
- 7.2.5. স্পষ্ট ত্রুটি, সীমা, এবং উপাদান সুবিধা
- যদি একটি মার্কেটে অডসে স্পষ্ট ত্রুটি থাকে বা সীমা অতিক্রম করে
- • মার্কেট ত্রুটি: স্পষ্টভাবে "আটকে যাওয়া" বা একটি উল্লেখযোগ্য ইভেন্টের পরে (যেমন গোল স্কোর, একটি পয়েন্ট জয় ইত্যাদি) আপডেট করতে ব্যর্থ অডসে Stake স্থাপন করা।
- • সীমা বাইপাস: প্রযুক্তিগত শোষণ বা একাধিক স্থাপনের মাধ্যমে প্রতিষ্ঠিত মার্কেট সীমা অতিক্রম করা।
- 7.2.6. সফ্টওয়্যার অপব্যবহার এবং রিপোর্টিং দায়িত্ব
- 7.2.7. সিস্টেম এবং ডেটা ত্রুটি:
- সিস্টেম ত্রুটি, ত্রুটি, বিলম্ব, ম্যানিপুলেশন, বা ডেটা স্থানান্তরে ত্রুটির ফলে incurred ক্ষতি বা ক্ষতির জন্য স্পোর্টসবুক দায়ী থাকবে না। অপ্রাপ্য লেনদেন বা অনুপস্থিত অফিসিয়াল সময়-সংবেদনশীল ডেটা দ্বারা প্রভাবিত বাজি বাতিল হবে।
- 7.2.8. অন্যান্য ভুল বাজি
- 7.3.2. মিলন এবং সিন্ডিকেট সনাক্তকরণ
- 7.4. অখণ্ডতা, ফিক্সড ম্যাচ, এবং আরবিট্রেজ
- 7.4.2. অখণ্ডতা এবং সিস্টেম ত্রুটি স্পোর্টসবুক সন্দেহভাজন অখণ্ডতা সমস্যা, ন্যায্যতা উদ্বেগ, গেম বা সিস্টেম ত্রুটির ক্ষেত্রে ইভেন্ট বা মার্কেট বাজির জন্য অনুপলব্ধ করতে পারে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক ন্যায্যভাবে, যুক্তিসঙ্গতভাবে এবং সদ্বিশ্বাসে কাজ করে ইভেন্ট বা মার্কেটে বাজি স্থগিত করতে, বাজির নিষ্পত্তি withhold করতে, এবং সমস্যা সমাধান না হওয়া পর্যন্ত নতুন বাজি গ্রহণ করতে অস্বীকার করতে পারে।
- 7.4.3. ফিক্সড ম্যাচ নিষিদ্ধকরণ
- স্পোর্টসবুকে ফিক্সড ম্যাচে স্টেক স্থাপন কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। পূর্বনির্ধারিত বা কোনোভাবে ম্যানিপুলেট করা ইভেন্ট বা মার্কেটে Stake স্থাপনের কোনো প্রচেষ্টা ক্রীড়া বাজি ইকোসিস্টেমের অখণ্ডতাকে ক্ষুণ্ণ করে এবং এই বাজি নিয়মাবলীর লঙ্ঘন। যে সমস্ত এন্ড ইউজাররা ফিক্সড ম্যাচে বাজি ধরায় জড়িত পাওয়া যায় তাদের অবিলম্বে নিষেধাজ্ঞা এবং প্রভাবিত বাজি বাতিলের সম্মুখীন হতে হবে। স্পোর্টসবুক ক্রীড়া বাজির অখণ্ডতা সমুন্নত রাখতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ এবং ন্যায্য খেলা এবং এন্ড ইউজারদের আস্থার সাথে আপস করে এমন কার্যকলাপের প্রতি শূন্য সহনশীলতা রয়েছে। স্পোর্টসবুক ব্যবহার করে, এন্ড ইউজাররা কোনো ধরনের বাজি সম্পর্কিত অখণ্ডতা অপব্যবহার এবং ফিক্সড ম্যাচে বাজি ধরায় অংশগ্রহণ থেকে বিরত থাকতে সম্মত হয় এবং বোঝে যে এই ধারার লঙ্ঘন স্পোর্টসবুকে বাজি থেকে স্থায়ী নিষেধাজ্ঞার ফলে হতে পারে। ফিক্সড ম্যাচে বাজি ধরায় সন্দেহজনক জড়িত থাকার বিষয়ে যেকোনো বিরোধ স্পোর্টসবুকের দল দ্বারা পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে তদন্ত করা হবে এবং সংশ্লিষ্ট নীতির সাথে সামঞ্জস্য রেখে সিদ্ধান্ত নেওয়া হবে। স্পোর্টসবুক এন্ড ইউজারদের তদন্তের জন্য সহায়তা দলের কাছে ফিক্সড ম্যাচ সম্পর্কিত কোনো সন্দেহজনক কার্যকলাপ রিপোর্ট করতে উৎসাহিত করে।
- আরবিট্রেজ কৌশলের ব্যবহার, যা নিশ্চিত মুনাফার জন্য বিভিন্ন বুকমেকার/স্পোর্টসবুক জুড়ে অডসের পার্থক্য শোষণ করে, স্পোর্টসবুকে কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। আমরা অডস ম্যানিপুলেট বা নিশ্চিত মুনাফার জন্য অসঙ্গতি শোষণ করার লক্ষ্যে কোনো ধরনের বাজি কার্যকলাপকে সমর্থন করি না। স্পোর্টসবুক আমাদের পরিষেবা ব্যবহার করে, এন্ড ইউজাররা আরবিট্রেজ কৌশল ব্যবহার থেকে বিরত থাকতে সম্মত হয়। আরবিট্রেজ বাজি ধরায় জড়িত পাওয়া এন্ড ইউজাররা অবিলম্বে বাজি বাতিল এবং স্থায়ী নিষেধাজ্ঞার সম্মুখীন হবে। সন্দেহজনক আরবিট্রেজ কার্যকলাপ সম্পর্কিত যেকোনো বিরোধ স্পোর্টসবুকের বিবেচনায় সমাধান করা হবে, এবং স্পোর্টসবুকের সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত হবে।
- 7.5. বাতিল এবং নিষেধাজ্ঞার সাধারণ ভিত্তি

- • অস্বাভাবিক বা প্রতারণামূলক অনুশীলনের প্রমাণ রয়েছে (স্পষ্ট ত্রুটি, ভুল বা "খারাপ" অডস, বা পরিবর্তিত অডসের শোষণ সহ)।
- • এমন অন্যান্য পরিস্থিতি রয়েছে যা যুক্তিসঙ্গতভাবে ইঙ্গিত করে যে বাজিটি ভুলভাবে বা এই নিয়মাবলীর লঙ্ঘনে স্থাপন করা হয়েছিল।
- 7.5.2. নিষেধাজ্ঞার প্রভাব
- 7.5.3. নেতিবাচক ব্যালেন্স:
- 7.6. সম্পর্কিত আকস্মিকতা (সম্পর্কিত ফলাফল)
- 7.7. বাজি সেটিংস (অডস পরিবর্তন)।
- অডস পরিবর্তন গ্রহণের বিষয়ে নিম্নলিখিত বিকল্পগুলি এন্ড ইউজারের জন্য উপলব্ধ হতে পারে:
- • যেকোনো অডস পরিবর্তন গ্রহণ করুন: Stake স্থাপন এবং বাজি গ্রহণের মধ্যে অডস বাড়ুক বা কমুক无所谓, বাজি গৃহীত হয় (ডিফল্ট)।
- • উচ্চতর অডস পরিবর্তন গ্রহণ করুন: Stake স্থাপন এবং বাজি গ্রহণের মধ্যে অডস বৃদ্ধি পেলেই বাজি গৃহীত হয়।
- • অডস পরিবর্তন গ্রহণ করবেন না: Stake স্থাপনের পরে যদি কোনো অডস পরিবর্তন ঘটে তবে এন্ড ইউজার পুনরায় নিশ্চিত না করা পর্যন্ত বাজি গৃহীত হবে না।
- 8.2. কম্বোবুস্ট।
- 8.2.1. নির্বাচনের সংখ্যা = গুণক
- নির্বাচনের সংখ্যা
- গুণক
- 8.2.3. ক্যাশ আউট বাজি কম্বোবুস্টের জন্য যোগ্য নয়।
- 8.2.4. কম্বোবুস্টের প্রাপ্যতা এবং শর্তাবলী স্পোর্টসবুকের বিবেচনায় নির্ধারিত হয়।8.2.5. কম্বোবুস্ট শুধুমাত্র ন্যূনতম অডস 1.50 সহ মার্কেট নির্বাচনের জন্য উপলব্ধ।
- 8.2.5. কম্বোবুস্ট শুধুমাত্র ন্যূনতম অডস সহ মার্কেট নির্বাচনের জন্য উপলব্ধ
- 8.2.5. কম্বোবুস্ট শুধুমাত্র ন্যূনতম অডস — 1.50 সহ মার্কেট নির্বাচনের জন্য উপলব্ধ।
- 8.3. ফ্রিবেট, ফ্রিমানি, বাজি ঝুঁকি নেই
- 8.3.2. ফ্রিমানি - একটি ফ্রিমানি বাজিতে, Stake এবং জয়ের পরিমাণ উভয়ই ক্রেডিট করা হয়।
- 8.3.3. বাজি ঝুঁকি নেই। একটি বাজি ঝুঁকি নেই একটি সাধারণ বাজি হিসাবে কাজ করে; তবে, যদি বাজিটি হারে, Stake ফেরত দেওয়া হয়।
- 1. সকার:
- সকার পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলি সাধারণ ফুটবল পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • অ্যাসিস্ট: একজন খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত পাস বা বল স্পর্শ যা সরাসরি সতীর্থের গোল স্কোর করতে সাহায্য করে।
- • বুকিং: ম্যাচ চলাকালীন রেফারি ব্যক্তিদের জারি করা শাস্তিমূলক কার্ড (হলুদ বা লাল) বোঝাতে ব্যবহৃত একটি শব্দ।

- • কর্নার: যখন বল সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন (গোল ফ্রেমের বাইরে) অতিক্রম করে, শেষবার প্রতিরক্ষাকারী দলের খেলোয়াড় দ্বারা স্পর্শ করা হয়, তখন খেলা পুনরায় শুরু করার একটি পদ্ধতি।
- • ক্লিন শিট: একটি মার্কেট যেখানে একটি দল ম্যাচ চলাকালীন প্রতিপক্ষ দলকে কোনো গোল করতে বাধা দেয়।
- • ফ্রি কিক: একটি লঙ্ঘনের পর খেলা পুনরায় শুরু করার একটি পদ্ধতি, যা সরাসরি বা পরোক্ষ হতে পারে।
- • গোল: যখন বল সম্পূর্ণভাবে গোল পোস্টের মধ্যে এবং ক্রসবারের নিচে গোল লাইন অতিক্রম করে, তবে আক্রমণকারী দল কোনো লঙ্ঘন করেনি।
- • গোল কিক: যখন বল সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন (গোল ফ্রেমের বাইরে) অতিক্রম করে, শেষবার আক্রমণকারী খেলোয়াড় দ্বারা স্পর্শ করা হয়, তখন খেলা পুনরায় শুরু করার একটি পদ্ধতি।
- • ইনজুরি / স্টপেজ টাইম: প্রতিটি হাফের শেষে রেফারি দ্বারা যোগ করা মিনিট, যা প্রতিস্থাপন, ইনজুরি বা অন্যান্য বিরতির কারণে হারানো সময়ের জন্য ক্ষতিপূরণ দেয়।
- • বিরতি: একটি ম্যাচের নির্দিষ্ট সময় বিভাগ (যেমন 00:00 থেকে 14:59) যা সময়-ভিত্তিক মার্কেটের নিষ্পত্তির জন্য ব্যবহৃত হয়।
- • কিক-অফ: প্রতিটি হাফের শুরুতে খেলা শুরু করার বা গোল স্কোর হওয়ার পরে খেলা পুনরায় শুরু করার পদ্ধতি।
- • নিরপেক্ষ ভেন্যু: একটি স্টেডিয়াম যেখানে একটি ম্যাচ খেলা হয় যা কোনো অংশগ্রহণকারী দলের হোম গ্রাউন্ড নয়।
- • অফিসিয়াল ফলাফল: সংশ্লিষ্ট পরিচালন সংস্থা বা প্রতিযোগিতা সংগঠক দ্বারা নির্ধারিত এবং অফিসিয়ালভাবে ঘোষিত চূড়ান্ত স্কোর বা ম্যাচের ফলাফল এবং নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে ব্যবহৃত হয়।
- • ওভারটাইম (অতিরিক্ত সময়): নিয়মিত সময়ে ড্র হওয়ার পরে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য নিয়মিত সময়ের পরে খেলা দুটি অতিরিক্ত সময়কাল (সাধারণত প্রতিটি 15 মিনিট)।
- • অফসাইড: একটি লঙ্ঘন যেখানে খেলোয়াড়কে বল খেলার মুহূর্তে অফসাইড অবস্থানে ধরা পড়ে, যেমন রেফারি সংকেত দেন।
- • নিজের গোল: একটি গোল যা একজন খেলোয়াড়কে ক্রেডিট দেওয়া হয় যিনি দুর্ঘটনাক্রমে বল নিজের দলের জালে ফেলেন।
- • পাস: একজন খেলোয়াড় থেকে অন্য সতীর্থের কাছে ইচ্ছাকৃতভাবে খেলা যেকোনো বল।
- • পেনাল্টি: নিয়মিত সময় বা অতিরিক্ত সময়ে নিজেদের পেনাল্টি এরিয়ার ভিতরে প্রতিরক্ষা দ্বারা সংঘটিত ফাউলের জন্য আক্রমণকারী দলকে দেওয়া 11-মিটার কিক।
- • পেনাল্টি শুটআউট: নকআউট প্রতিযোগিতায় বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত সময়ের পরে পেনাল্টি মার্ক থেকে নেওয়া কিকের সিরিজ।
- • নিয়মিত সময়: একটি ম্যাচের আদর্শ 90-মিনিট সময়কাল (দুটি 45-মিনিট হাফ) প্লাস রেফারি দ্বারা যোগ করা যেকোনো ইনজুরি/স্টপেজ টাইম।
- • সেভ: প্রতিপক্ষের ইচ্ছাকৃত শটের পরে গোলকিপার তার শরীরের যেকোনো অংশ দিয়ে বল জালে প্রবেশ করতে বাধা দেন।
- • শট: প্রতিপক্ষের গোলের দিকে বল নির্দেশ করে খেলোয়াড়ের গোল করার যেকোনো স্পষ্ট প্রচেষ্টা।
- • শট অন টার্গেট: একটি গোল প্রচেষ্টা যা জালে যায়, বা জালে যেত কিন্তু গোলকিপার দ্বারা সেভ বা "শেষ ব্যক্তি" ডিফেন্ডার দ্বারা ব্লক করা হয়।
- • শুরুর XI: কিক-অফের মুহূর্তে মাঠে ম্যাচ শুরু করার জন্য প্রতিটি দল দ্বারা নির্বাচিত এগারো জন খেলোয়াড়।

- • ট্যাকল: একটি চ্যালেঞ্জ যেখানে একজন খেলোয়াড় বলের সাথে সংযোগ করে এবং সফলভাবে দখল নেয় বা প্রতিপক্ষ থেকে বল ক্লিয়ার করে।
- • থ্রো-ইন: যখন বল সম্পূর্ণভাবে টাচলাইন (সাইড-লাইন) অতিক্রম করে, তখন খেলা পুনরায় শুরু করার একটি পদ্ধতি।
- • কোয়ালিফাই করা: একটি নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার পরবর্তী রাউন্ডে একটি দল বা খেলোয়াড়ের অগ্রগতির ফলাফল (প্রয়োজনে অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টি শুটআউট সহ)।
- • VAR (ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি): একটি অফিসিয়াল প্রক্রিয়া যেখানে প্রধান রেফারি ভিডিও ফুটেজ ব্যবহার করে সিদ্ধান্ত পর্যালোচনা করেন।
- • উডওয়ার্ক (পোস্ট/ক্রসবার): একটি পরিস্থিতি যেখানে বল গোল পোস্ট বা ক্রসবারে আঘাত করে এবং খেলায় থাকে।
- • xG (প্রত্যাশিত গোল): ঐতিহাসিক ডেটার উপর ভিত্তি করে গোল স্কোরিং সম্ভাবনার একটি পরিসংখ্যানগত মেট্রিক অনুমান। এই মেট্রিকটি শুধুমাত্র তথ্যগত উদ্দেশ্যে এবং স্পষ্টভাবে উল্লেখ না করা হলে নিষ্পত্তির জন্য ব্যবহৃত হয় না।
- সাধারণ সকার নিয়ম
- 1.1. একটি ম্যাচের ফলাফলের উপর বাজি নির্ধারিত মিনিটের সংখ্যার দুটি হাফের (প্রমিতভাবে 90 মিনিট, প্রতিটি 45 মিনিটের দুটি হাফ সহ) উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে, রেফারি দ্বারা যোগ করা যেকোনো ইনজুরি/স্টপেজ টাইম সহ। স্পষ্টভাবে উল্লেখ না করা হলে এটি অতিরিক্ত সময় বা পেনাল্টি শুটআউট অন্তর্ভুক্ত করে না।
- • হাফের পৃথকীকরণ: প্রতিটি হাফ অবশ্যই তার সম্পূর্ণ নির্ধারিত সময়কাল (যেমন 45 মিনিট) খেলতে হবে। রেফারি দ্বারা যোগ করা যেকোনো ইনজুরি/স্টপেজ টাইম সংশ্লিষ্ট হাফের অংশ হিসাবে গণ্য হয় যেখানে এটি যোগ করা হয়েছে এবং 90-মিনিটের প্রয়োজনীয়তা পূরণের জন্য দ্বিতীয় হাফের সময়কালে যোগ করা যাবে না।
- • বাধাপ্রাপ্ত ম্যাচ: যদি নির্ধারিত সময়কাল (যেমন প্রতিটি হাফের জন্য 45 মিনিট) সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একটি ম্যাচ বাধাপ্রাপ্ত হয়, নিষ্পত্তি সাধারণ নিয়মের 6.2.2 নিয়ম দ্বারা পরিচালিত হবে, নির্বিশেষে কোনো পরিচালন সংস্থার পরবর্তী সিদ্ধান্ত স্কোরকে চূড়ান্ত ফলাফল হিসাবে বৈধতা বা ম্যাচটি সম্পূর্ণ ঘোষণা করে।
- • সম্পূর্ণতার প্রয়োজনীয়তা: নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে একটি ম্যাচ সম্পূর্ণ বিবেচিত হওয়ার জন্য, প্রতিটি হাফের সম্পূর্ণ নির্ধারিত সময়কাল মাঠে খেলতে হবে, যদি না 6.2.2 নিয়মের অধীনে অন্যথায় প্রদান করা হয়।
- 1.4. "যেকোনো সময় গোলস্কোরার", "খেলোয়াড় X গোল করবে", "পরবর্তী গোলস্কোরার" বা অনুরূপ খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট গোলস্কোরার মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে নিজের গোল বিবেচনা করা হবে না এবং উপেক্ষা করা হবে। যে মার্কেটে গোলের ক্রম বা সংখ্যা নির্দিষ্ট করা আছে (দল-নির্দিষ্ট মার্কেট সহ), নিজের গোল গোল সংখ্যা ক্রমের দিকে গণনা করা হয় না। উদাহরণ 1: যদি অফিসিয়াল স্কোর 1-0 হয় এবং দ্বিতীয় গোলটি নিজের গোল হয়, "পরবর্তী গোলস্কোরার (গোল 2)" মার্কেট পরবর্তী যোগ্য অ-নিজস্ব গোলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে। উদাহরণ 2: যদি একটি ম্যাচে একটি দলের প্রথম গোল নিজের গোল হয়, "1ম গোলস্কোরার (দল X)" মার্কেট সক্রিয় থাকবে এবং সেই দলের খেলোয়াড়ের পরবর্তী যোগ্য অ-নিজস্ব গোলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 1.10. ইন্টারভাল গোল মার্কেট বল গোল লাইন অতিক্রম করার সময়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়, কিক নেওয়ার সময়ের উপর নয়।
- 1.10.A. ইন্টারভাল মার্কেট TV সম্প্রচার দ্বারা ঘোষিত গোল সময়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে। যদি এটি উপলব্ধ না হয়, ম্যাচ ঘড়ি অনুযায়ী সময় বিবেচনা করা হয়।

- 1.11. ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি (VAR) ("ভিডিও রিভিউ") এর ব্যবহার অফিসিয়াল বলে বিবেচিত হয় যখন রেফারি একটি আনুষ্ঠানিক পর্যালোচনা সংকেতের মাধ্যমে (যেমন বাতাসে একটি আয়তক্ষেত্র আঁকা) বা পিচ-সাইড মনিটরে ঘটনাটি পর্যালোচনা করে নিশ্চিত করেন। দ্রষ্টব্য: স্কোরবোর্ডে "গোল চেক" বিজ্ঞপ্তি, বা অনানুষ্ঠানিক অঙ্গভঙ্গি (যেমন রেফারির কানে হাত দেওয়া) অফিসিয়াল VAR পর্যালোচনা গঠন করে না। রেফারি এবং তাদের সহযোগীদের মধ্যে কথোপকথনও অফিসিয়াল VAR পর্যালোচনার জন্য বিবেচনা করা হয় না। অফিসিয়াল ভিডিও পর্যালোচনা সিস্টেম (VAR) সম্পর্কে আরও FIFA-এর ভিতরে।
- 1.12. পেনাল্টি মার্কেট রেফারি পেনাল্টি প্রদান করার সময়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে, VAR-এর মাধ্যমে নিশ্চিত করা সিদ্ধান্ত সহ।
- 1.13. প্রদত্ত কিন্তু না নেওয়া পেনাল্টি বিবেচনা করা হয় না।
- 1.14. ভেন্যু পরিবর্তন। যদি একটি ম্যাচ নিরপেক্ষ ভেন্যুতে সরানো হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। যদি একটি নির্ধারিত ম্যাচের হোম এবং অ্যাওয়ে দল উল্টে যায় (হোম দল অ্যাওয়ে খেলে এবং বিপরীতভাবে), মূল মার্কেট নির্বাচনে স্থাপিত বাজি বাতিল করা হবে।
- পরিসংখ্যানগত মার্কেট নিয়ম
- 1.15 কর্নার মার্কেট
- 1.15.1 নিষ্পত্তি উৎস এবং অগ্রাধিকার
- • চূড়ান্ততা: এই নিয়ম অনুসারে নির্ধারিত নিষ্পত্তি চূড়ান্ত হবে। তৃতীয় পক্ষ বা অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে পরবর্তী সংশোধন, সংশোধনী, বা অসঙ্গতি বাজি পুনরায় নিষ্পত্তির ভিত্তি গঠন করবে না।
- • কর্নার: শুধুমাত্র প্রকৃতপক্ষে নেওয়া কর্নার সংশ্লিষ্ট বাজির নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হবে। প্রদত্ত কিন্তু না নেওয়া যেকোনো কর্নার উপেক্ষা করা হবে।
- 1.15.2. প্রদত্ত বনাম নেওয়া নিয়ম
- • সাধারণ নিয়ম: শুধুমাত্র প্রকৃতপক্ষে নেওয়া (সম্পাদিত) কর্নার নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হয়। হাফ বা ম্যাচ শেষ হওয়ার আগে প্রদত্ত কিন্তু না নেওয়া কর্নার উপেক্ষা করা হয়।
- • ব্যতিক্রম: সময়ের ব্যবধানের সাথে বিশেষভাবে সম্পর্কিত মার্কেট (যেমন "পরবর্তী 1/5 মিনিটে কর্নার প্রদত্ত") রেফারি কর্নার প্রদান করার মুহূর্তের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়, পরবর্তীতে তা নেওয়া হোক বা না হোক।
- 1.15.3. পুনরায় নেওয়া কর্নার
- কর্নার ইন্টারভাল মার্কেট কর্নার কখন প্রদান করা হয় তার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়, কখন নেওয়া হয়েছিল তার উপর নয়। প্রদত্ত কিন্তু না নেওয়া কর্নার গণনা করা হয় না। পুনরায় নেওয়া কর্নার নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে একটি একক কর্নার হিসাবে গণনা করা হয়।
- 1.15.4 ইন্টারভাল এবং টাইমস্ট্যাম্প লজিক
- ইন্টারভাল-ভিত্তিক মার্কেটের জন্য (যেমন 1-মিনিট বা 5-মিনিট ইন্টারভাল), নিষ্পত্তি রেফারি কর্নার প্রদান করার সময়ের টাইমস্ট্যাম্প দ্বারা নির্ধারিত হয়, যখন এটি নেওয়া হয় তখন নয়।
- • 1-মিনিট ইন্টারভাল: 1:00–1:59, 2:00–2:59, ইত্যাদি।
- • 5-মিনিট ইন্টারভাল: 1:00–5:59, 6:00–10:59, ইত্যাদি।
- 1.15.5. শর্তহীনভাবে নির্ধারিত (বাধাপ্রাপ্ত ম্যাচ)
- The Sportsbook "Unconditionally Determined" নীতি অনুসরণ করে যা ধারা 2.17-এ সংজ্ঞায়িত। যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, যে কোনও কর্নার মার্কেট যেখানে ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়েছে (যেমন, "মোট কর্নার ওভার 8.5" যখন 9 কর্নার ইতিমধ্যে নেওয়া হয়েছে) ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। যে মার্কেটগুলি প্রাকৃতিক উপসংহারে পৌঁছায়নি সেগুলি নিয়ম 6.2.2 অনুসারে বাতিল করা হবে।

- 1.16 বুকিং (কার্ড) মার্কেট
- 1.16.1 নিষ্পত্তির উৎস ও অগ্রাধিকার
- 1.16.2. কার্ড গণনা (স্ট্যান্ডার্ড মার্কেট)
- বেশিরভাগ মার্কেটের জন্য, একটি হলুদ কার্ড 1 হিসেবে গণনা করা হয় এবং একটি লাল বা হলুদ-লাল কার্ড (দ্বিতীয় বুকিং) 2 হিসেবে গণনা করা হয়। একজন একক খেলোয়াড়ের জন্য দ্বিতীয় হলুদ কার্ড নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে উপেক্ষা করা হয়। ফলস্বরূপ, একজন একক খেলোয়াড় সর্বোচ্চ 3 কার্ড পয়েন্ট পেতে পারেন।
- 1.16.3. মার্কেটের সময়কাল
- সমস্ত বেট নিয়ম 1.16.1-এ সংজ্ঞায়িত নিষ্পত্তির উৎস দ্বারা নির্ধারিত নিয়মিত সময় (90 মিনিট প্লাস ইনজুরি টাইম) চলাকালীন প্রদর্শিত কার্ডের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়। নিয়মিত সময়ের হুইসেলের পরে প্রদর্শিত কোনও কার্ড উপেক্ষা করা হয়।
- 1.16.4. হাফ-টাইম এবং স্টপেজ পিরিয়ড
- বুকিং মার্কেটের উদ্দেশ্যে হাফ-টাইম বিরতির সময় প্রদর্শিত কার্ডগুলি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে 2য় অর্ধের জন্য আরোপিত হয়, তবে শর্ত থাকে যে কার্ড প্রাপ্ত খেলোয়াড় দ্বিতীয়ার্ধের শুরুতে ম্যাচে সক্রিয় অংশগ্রহণকারী হিসেবে তালিকাভুক্ত ছিলেন।
- 1.16.5. যোগ্য অংশগ্রহণকারী (অ-খেলোয়াড়)
- কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়দের কাছে প্রদর্শিত কার্ড যারা আনুষ্ঠানিকভাবে ম্যাচে অংশগ্রহণ করছেন (যার মধ্যে যারা খেলার মাঠে আছেন বা সাধারণ ম্যাচ বিরতির সময় যেমন হাফ-টাইমে সাময়িকভাবে মাঠের বাইরে আছেন) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হবে। ম্যানেজার, কোচিং স্টাফ বা অংশগ্রহণ না করা খেলোয়াড়দের (যেমন, অব্যবহৃত সাবstitutes) কাছে প্রদর্শিত কার্ড বিবেচনা করা হয় না।
- 1.16.6. বুকিং পয়েন্ট সিস্টেম যে মার্কেটগুলিতে পয়েন্ট সিস্টেম ব্যবহার করা হয় সেখানে নিম্নলিখিত সংখ্যক পয়েন্ট আরোপিত হবে:
- • হলুদ কার্ড: 10 পয়েন্ট।
- • লাল বা হলুদ-লাল কার্ড: 25 পয়েন্ট।
- • প্রতি খেলোয়াড়ে সর্বোচ্চ পয়েন্ট: 35 পয়েন্ট (প্রথম হলুদের জন্য 10 এবং পরবর্তী লাল/হলুদ-লালের জন্য 25)।
- 1.16.7. বিরতি এবং টাইমস্ট্যাম্প
- বুকিং বিরতি মার্কেট (যেমন, "পরবর্তী 1/5 মিনিটে কার্ড") রেফারি কার্ড প্রদর্শনের সময়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়, প্রকৃত ফাউল/লঙ্ঘন সংঘটিত হওয়ার সময়ের উপর নয়।
- 1.16.8. নির্দিষ্ট মার্কেটের জন্য ব্যতিক্রম (রঙ-নিরপেক্ষ)
- নির্দিষ্ট মার্কেট যেমন পরবর্তী কার্ডপ্রাপ্ত দল বা সর্বাধিক কার্ডপ্রাপ্ত দলের জন্য, প্রতিটি কার্ড ইভেন্ট 1 কার্ড হিসেবে গণনা করা হয়, তার রঙ (হলুদ বা লাল) নির্বিশেষে।
- 1.16.9. প্রাকৃতিক উপসংহার (পরিত্যক্ত ম্যাচ)
- যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় (নিয়ম 6.2.2 অনুসারে), যে মার্কেটগুলির ফলাফল পরিত্যাগের সময় ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়েছে সেগুলি নিষ্পত্তি করা হবে। ম্যাচের সাথে প্রাসঙ্গিক অন্যান্য সমস্ত মার্কেট বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- 1.16.10. বুকিং 1X2 (সর্বাধিক বুকিং)
- এই মার্কেটটি নিয়ম 1.16.2-এ সংজ্ঞায়িত গণনা লজিকের উপর ভিত্তি করে ম্যাচ চলাকালীন কোন দল বেশি কার্ড পাবে তা পূর্বাভাস দেওয়ার অনুমতি দেয়। এই মার্কেটটি একটি সরলীকৃত গণনা পদ্ধতি ব্যবহার করে এবং

নিয়মে সংজ্ঞায়িত বুকিং পয়েন্ট সিস্টেম প্রয়োগ করে না

- • "1" (হোম): হোম দলকে অ্যাওয়ে দলের চেয়ে বেশি কার্ড প্রদান করা হয়।
- • "X" (ড্র): উভয় দলকে সমান সংখ্যক কার্ড প্রদান করা হয়।
- • "2" (অ্যাওয়ে): অ্যাওয়ে দলকে হোম দলের চেয়ে বেশি কার্ড প্রদান করা হয়।
- নিষ্পত্তির যুক্তি: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, কার্ডগুলিকে নিম্নরূপ ওজন দেওয়া হয়:
- • হলুদ কার্ড = 1 কার্ড।
- • লাল কার্ড (সরাসরি বা হলুদ-লাল) = 2 কার্ড।
- • প্রতি খেলোয়াড়ে সর্বোচ্চ = 3 কার্ড (যেমন, একজন খেলোয়াড় হলুদ কার্ড এবং তারপর সরাসরি লাল কার্ড পেলে 1 + 2 = 3 কার্ড প্রদান করা হয়)।
- উদাহরণ: যদি হোম দল 1 লাল কার্ড পায় (2 কার্ড হিসেবে গণনা করা হয়) এবং অ্যাওয়ে দল 2 হলুদ কার্ড পায় (1+1 = 2 কার্ড), ফলস্বরূপ ফলাফল "ড্র (X)"।
- 1.17 দল পরিসংখ্যান মার্কেট
- 1.17.1. উৎসের অগ্রাধিকার
- এই বিভাগের (দল পরিসংখ্যান) সমস্ত মার্কেট নিম্নলিখিত কঠোর উৎস অগ্রাধিকার অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে:
- 1. অফিসিয়াল উৎস (অফিসিয়াল লীগ বা প্রতিযোগিতার ওয়েবসাইট)।
- 3. 365 স্কোর (
- 1.17.2. সাধারণ নিষ্পত্তি যুক্তি
- • 1X2 মার্কেট: নির্দিষ্ট পরিসংখ্যানের উচ্চতর গণনা নিয়মিত সময়ে কোন দল অর্জন করবে তার উপর বাজি।
- • মোট মার্কেট: উভয় দলের সম্মিলিত গণনা (বা একটি নির্দিষ্ট দলের গণনা) নির্দিষ্ট লাইনের উপরে বা নীচে হবে কিনা তার উপর বাজি।
- • পরিধি সীমাবদ্ধতা: এই বিভাগের মার্কেটগুলি কঠোরভাবে দল-স্তরের পরিসংখ্যানকে বোঝায়। ব্যক্তিগত খেলোয়াড়ের পারফরম্যান্স মার্কেট প্লেয়ার প্রপস বিভাগ দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়।
- • নিষ্পত্তি: এই বিভাগের সমস্ত পরিসংখ্যানগত মার্কেট কঠোরভাবে নিয়ম 1.17.1-এ সংজ্ঞায়িত উৎসের অগ্রাধিকার অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 1.17.3. অফসাইড
- একটি অফসাইড কেবল তখনই নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় যদি এটি রেফারি দ্বারা আনুষ্ঠানিকভাবে প্রদান করা হয় এবং খেলা পুনরায় শুরু হয়।
- 1.17.3.1. সিদ্ধান্তের সময়: অফসাইড রেফারি সিদ্ধান্ত দেওয়ার সময়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়। এই নিয়ম সমস্ত ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি (VAR) পরিস্থিতিতে প্রযোজ্য, প্রকৃত লঙ্ঘন কখন ঘটেছে তা নির্বিশেষে।
- 1.17.3.2. বৈধতা প্রয়োজনীয়তা: একটি অফসাইড কেবল তখনই নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় যদি পরবর্তীতে একটি ফ্রি কিক প্রদান করা হয় (অথবা অফসাইডের সিদ্ধান্তের কারণে খেলা আনুষ্ঠানিকভাবে পুনরায় শুরু হয়)।
- 1.17.4. শট
- গোল করার মোট প্রচেষ্টা, যার মধ্যে গোলের দিকে শট, বাইরে শট এবং ব্লক করা শট অন্তর্ভুক্ত।
- 1.17.5. গোলের দিকে শট (টার্গেট)
- যে প্রচেষ্টাগুলি জালে যায়, অথবা গোলকিপারের সেভ বা "লাস্ট-ম্যান" ব্লক না থাকলে জালে যেত।

- 1.17.6. থ্রো-ইন
- প্রদত্ত এবং নেওয়া থ্রো-ইনের মোট সংখ্যা। প্রদত্ত কিন্তু নেওয়া হয়নি এমন থ্রো-ইন উপেক্ষা করা হয়।
- 1.17.7. ফাউল
- রেফারি ফাউল হিসেবে হুইসেল দেওয়া যে কোনও লঙ্ঘন।
- 1.17.8. সেভ
- গোল প্রতিরোধের জন্য গোলকিপারের যে কোনও ইচ্ছাকৃত হস্তক্ষেপ।
- 1.17.9. গোল কিক
- প্রদত্ত এবং নেওয়া গোল কিকের মোট সংখ্যা। প্রদত্ত কিন্তু নেওয়া হয়নি এমন গোল কিক উপেক্ষা করা হয়।
- 1.17.10. মোট পাস নিয়মিত সময়ে একটি দল দ্বারা চেষ্টা করা পাসের মোট সংখ্যা।
- • গণনা যুক্তি: সফল এবং অসফল উভয় পাস অন্তর্ভুক্ত।
- • বর্জন: পাসের শ্রেণীবিভাগ এবং বর্জন নিয়ম 1.17.1 অনুসারে মনোনীত ডেটা উৎসের পদ্ধতি অনুসরণ করবে।
- 1.17.11. বিশেষ এবং কম্বো মার্কেট যদি একটি "বিশেষ" বা "কম্বো" মার্কেটে এক বা একাধিক পরিসংখ্যানগত উপাদান (যেমন, শট, অফসাইড, ফাউল, ইত্যাদি) অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে সেই মার্কেটের প্রতিটি পরিসংখ্যানগত উপাদান কঠোরভাবে এই বিভাগে (1.17) সংজ্ঞায়িত উৎসের অগ্রাধিকার এবং নির্দিষ্ট নিয়ম অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে।
- • দ্রষ্টব্য: এই ধরনের মার্কেটের প্রতিটি পরিসংখ্যানগত উপাদান সেই পরিসংখ্যানের জন্য প্রযোজ্য নির্দিষ্ট নিয়ম এবং উৎস অগ্রাধিকার অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে (যেমন, কর্নারের জন্য বিভাগ 1.15, বুকিংয়ের জন্য বিভাগ 1.16, এবং অন্যান্য দল পরিসংখ্যানের জন্য বিভাগ 1.17)।
- 1.18 প্রত্যাশিত গোল (xG) মার্কেট
- 1.18.1. সংজ্ঞা প্রত্যাশিত গোল (xG) একটি পরিসংখ্যানগত মেট্রিক যা স্কোরিং সুযোগের গুণমান পরিমাপ করে। প্রতিটি শটকে গোল হওয়ার সম্ভাবনার উপর ভিত্তি করে একটি xG মান নির্ধারিত হয়।
- 1.18.2. রেফারেন্স উৎস সমস্ত xG মার্কেট কঠোরভাবে Fotmob (FotMob) দ্বারা প্রদত্ত ডেটার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়। xG নিষ্পত্তির জন্য অন্য কোনও উৎস (অফিসিয়াল লীগ সাইট, WhoScored, ইত্যাদি) বিবেচনা করা হবে না যদি না Fotmob একটি নির্দিষ্ট ইভেন্টের জন্য ডেটা প্রদান করতে ব্যর্থ হয়।
- 1.18.3. নিষ্পত্তির নির্ভুলতা বেট পরম মান ব্যবহার করে নিষ্পত্তি করা হয়
- শতাংশে (যেমন, 1.45 এর একটি xG)।
- 1.18.4. মার্কেটের ধরন
- • 1.18.4.1. ফুল টাইম xG (1X2 / মোট): সম্পূর্ণ নিয়মিত সময়ে সঞ্চিত xG মান পূর্বাভাস করুন।
- • 1.18.4.2. 1ম অর্ধ xG (1X2 / মোট): কঠোরভাবে প্রথমার্ধে (ইনজুরি টাইম সহ) সঞ্চিত xG মান পূর্বাভাস করুন।
- খেলোয়াড় প্রপস মার্কেট
- 1.19. খেলোয়াড়ের গোল / খেলোয়াড়ের গোল (অতিরিক্ত সময় সহ)
- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি গোল করবে কিনা তা পূর্বাভাস দিন। বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 1+ / 2+ / 3+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে করা গোল এবং, যদি নির্দিষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়
- মার্কেটের বিবরণে, অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) অন্তর্ভুক্ত।

- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের উপর সমস্ত বেট বাতিল ঘোষণা করা হয়, পরবর্তীতে তারা সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও। আত্মগোল খেলোয়াড়ের মোটের দিকে গণনা করা হয় না।
- গণনার উদাহরণ:
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর উপর 1+ গোল করার বাজি রাখা হয়। খেলোয়াড় A শুরু করে এবং দুটি গোল করে। 1+ এবং 2+ উভয় মার্কেট নির্বাচনই জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর উপর 2+ গোল করার বাজি রাখা হয়। খেলোয়াড় B শুরু করে কিন্তু কেবল একটি গোল করে। বেটটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3. উদাহরণ 3: খেলোয়াড় C-এর উপর 1+ গোল করার বাজি রাখা হয়। খেলোয়াড় C প্রারম্ভিক XI-এ নেই। বেটটি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.20. খেলোয়াড়ের অ্যাসিস্ট / খেলোয়াড়ের অ্যাসিস্ট (অতিরিক্ত সময় সহ)
- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি অ্যাসিস্ট রেকর্ড করবে কিনা তা পূর্বাভাস দিন। বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 1+ / 2+ / 3+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে প্রদত্ত অ্যাসিস্ট এবং, যদি প্রযোজ্য হয়, অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) অন্তর্ভুক্ত।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের জন্য এই মার্কেটের সমস্ত বেট বাতিল হবে, পরবর্তীতে তারা সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও। আত্মগোলের জন্য অ্যাসিস্ট প্রদান করা যায় না। গণনা যুক্তি: অ্যাসিস্টকে সংজ্ঞায়িত করা হয় একজন খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত ইচ্ছাকৃত স্পর্শ (পাস, ক্রস-শট, বা অন্য কোনও স্পর্শ) হিসেবে যা সরাসরি একজন সতীর্থের গোল করার দিকে পরিচালিত করে। যদি চূড়ান্ত স্পর্শ প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় দ্বারা বিচ্যুত হয়, মূল ক্রিয়াটি এখনও সরাসরি গোলে অবদান রেখেছে বলে বিবেচিত হয় যদি না এটি তার অভিপ্রেত দিক বা ফলাফল উল্লেখযোগ্যভাবে পরিবর্তন করে। বর্জন: আত্মগোল, সরাসরি ফ্রি কিক, সরাসরি কর্নার গোল, বা পেনাল্টির জন্য কোনও অ্যাসিস্ট প্রদান করা হয় না। অতিরিক্তভাবে, নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে পরিসংখ্যান থেকে "ফ্যান্টাসি অ্যাসিস্ট" কঠোরভাবে বাদ দেওয়া হয়। এর মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:
- • স্কোর করা পেনাল্টি বা ফ্রি কিকে পরিচালিত ফাউল জেতা।
- • কাঠামোতে আঘাত করা বা গোলকিপার দ্বারা সেভ করা শট, যার ফলে রিবাউন্ড থেকে গোল হয়।
- • প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় থেকে বিচ্যুতি যা বলের গতিপথ উল্লেখযোগ্যভাবে পরিবর্তন করে।
- নিষ্পত্তির উদাহরণ:
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর 1+ অ্যাসিস্ট রেকর্ড করার বাজি। খেলোয়াড় A শুরু করে এবং দুটি অ্যাসিস্ট প্রদান করে। 1+ এবং 2+ উভয় মার্কেট নির্বাচনই জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর 1+ অ্যাসিস্ট রেকর্ড করার বাজি। খেলোয়াড় B শুরু করে কিন্তু ম্যাচ শেষ হয় তাদের কোনও অ্যাসিস্ট প্রদান না করেই। বেটটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.21. খেলোয়াড়ের শট / খেলোয়াড়ের শট (অতিরিক্ত সময় সহ)
- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি শট নেবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 1+ / 2+ / 3+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে

এবং, যদি প্রযোজ্য হয়, অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) চলাকালীন সমস্ত শট প্রচেষ্টা (গোলের দিকে শট, গোলের বাইরে শট, এবং ব্লক করা শট) অন্তর্ভুক্ত।

- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের জন্য এই মার্কেটের সমস্ত বেট বাতিল, পরবর্তীতে তারা সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও। শট হিসেবে কী গণনা করা হয়: গোল করার যে কোনও ইচ্ছাকৃত প্রচেষ্টা যা গোলে পরিণত হয়, গোলকিপার বা "লাস্ট ম্যান" ব্লক দ্বারা সেভ হয়, অথবা বাইরে যায়, উপরে ওভার হয় বা ফ্রেমে (পোস্ট বা ক্রসবার) আঘাত করে। বর্জন: ব্লক করা শট যা গোল এলাকায় পৌঁছায় না বা "লাস্ট ম্যান" নন এমন কোনও খেলোয়াড় দ্বারা ব্লক করা হয় শট হিসেবে গণনা করা হয় না।
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর 2+ শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় A ম্যাচ শুরু করে এবং মোট তিনটি শট রেকর্ড করে। 1+, 2+, এবং 3+ এর জন্য মার্কেট নির্বাচনগুলি সমস্তই জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর 1+ শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় B ম্যাচ শুরু করে কিন্তু কোনও শট না নিয়েই হাফ-টাইমে সাবstitute হন। বেটটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3. উদাহরণ 3: খেলোয়াড় C-এর 1+ শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় C প্রারম্ভিক XI-এ নেই। বেটটি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.22. খেলোয়াড়ের গোলের দিকে শট / খেলোয়াড়ের গোলের দিকে শট (অতিরিক্ত সময় সহ)
- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি গোলের দিকে শট নেবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। মার্কেট বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 1+ / 2+ / 3+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে করা সমস্ত গোলের দিকে শট এবং, যদি
- মার্কেটের বিবরণে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত থাকে - এর মধ্যে নিয়মিত সময় এবং অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) চলাকালীন করা সমস্ত গোলের দিকে শট অন্তর্ভুক্ত।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের জন্য এই মার্কেটের সমস্ত বেট বাতিল ঘোষণা করা হয়, পরবর্তীতে তারা সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও। গোলের দিকে শট হিসেবে কী গণনা করা হয়: যে কোনও প্রচেষ্টা যা গোলে পরিণত হয় বা গোলকিপারের সেভ বা রক্ষণাত্মক খেলোয়াড়ের গোল-লাইন হস্তক্ষেপ ("শেষ লাইন ব্লক") না থাকলে গোলে পরিণত হত। যে শটগুলি ফ্রেমে (কাঠামো) বা জালে আঘাত করে এবং গোলে পরিণত হয় না সেগুলি গোলের দিকে শট হিসেবে বিবেচিত হয় না যদি না বল ভিতরে যায়।
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর 1+ গোলের দিকে শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় A শুরু করে এবং একটি শট কিপার দ্বারা সেভ হয় এবং একটি গোল করে। 1+ এবং 2+ উভয়ই
- মার্কেট নির্বাচন জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর 1+ গোলের দিকে শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় B শুরু করে এবং পোস্টে আঘাত করে, কিন্তু বল খেলার বাইরে চলে যায়। বেটটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় (যেহেতু কাঠামোতে আঘাত করা গোলের দিকে শট নয়)।
- 3. উদাহরণ 3: খেলোয়াড় C-এর 1+ গোলের দিকে শট নেওয়ার বাজি। খেলোয়াড় C প্রারম্ভিক XI-এ নেই। বেটটি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.23. খেলোয়াড়ের কার্ড / খেলোয়াড়ের কার্ড (অতিরিক্ত সময় সহ)

- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি কার্ড পাবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন (সাধারণত 1+ হিসেবে দেওয়া হয়)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে প্রদর্শিত কার্ড এবং, যদি মার্কেটের বিবরণে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত থাকে - নিয়মিত সময় এবং অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) চলাকালীন প্রদর্শিত কার্ড অন্তর্ভুক্ত।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের জন্য এই মার্কেটের সমস্ত বেট বাতিল ঘোষণা করা হয়, পরবর্তীতে খেলোয়াড় সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও।
- • গণনা যুক্তি: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, কার্ডগুলিকে নিম্নরূপ ওজন দেওয়া হয়: হলুদ কার্ড = 1 কার্ড, লাল কার্ড (সরাসরি বা হলুদ-লাল) = 2 কার্ড। একজন একক খেলোয়াড়কে প্রদান করা সর্বোচ্চ কার্ডের সংখ্যা 3।
- • কেবলমাত্র সক্রিয় খেলোয়াড়: একজন খেলোয়াড়ের কাছে প্রদর্শিত কার্ড কেবল তখনই গণনা করা হয় যদি কার্ড প্রদানের সময় খেলোয়াড় ম্যাচে সক্রিয়ভাবে অংশগ্রহণ করছেন। খেলোয়াড় সাবstitute হওয়ার পরে বা খেলোয়াড় বেঞ্চে থাকাকালীন বা নিয়মিত সময়ের পরে প্রদর্শিত কার্ড নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় না।
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর 1+ কার্ড পাওয়ার বাজি। খেলোয়াড় A শুরু করে এবং একটি হলুদ কার্ড পায়। বেটটি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর 1+ কার্ড পাওয়ার বাজি। খেলোয়াড় B শুরু করে এবং সরাসরি লাল কার্ড পায়। যেহেতু একটি লাল কার্ড 2 হিসেবে গণনা করা হয়, শর্ত "1+" পূরণ হয়, এবং বেটটি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3. উদাহরণ 3: খেলোয়াড় C-এর 1+ কার্ড পাওয়ার বাজি। খেলোয়াড় C প্রারম্ভিক XI-এ নেই। খেলোয়াড় সাবstitute হিসেবে প্রবেশ করলে এবং কার্ড পেলেও, বেটটি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.24. খেলোয়াড়ের পাস / খেলোয়াড়ের পাস (অতিরিক্ত সময় সহ)
- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি পাস রেকর্ড করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। মার্কেট বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 20+ / 30+ / 40+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে করা পাস এবং, যদি মার্কেটের বিবরণে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত থাকে - নিয়মিত সময় এবং অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) চলাকালীন করা পাস অন্তর্ভুক্ত।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই মার্কেটের সমস্ত বেট কেবলমাত্র সেইসব খেলোয়াড়ের জন্য বৈধ যারা প্রারম্ভিক লাইনআপে আছেন। যদি একজন খেলোয়াড় প্রারম্ভিক লাইনআপে না থাকেন, সেই খেলোয়াড়ের জন্য এই মার্কেটের সমস্ত বেট বাতিল ঘোষণা করা হয়, পরবর্তীতে তারা সাবstitute হিসেবে মাঠে প্রবেশ করলেও।
- • গণনা যুক্তি: নিষ্পত্তি মোট প্রচেষ্টা করা পাসের উপর ভিত্তি করে। এর মধ্যে সফল এবং অসফল (ইন্টারসেপ্ট করা) উভয় পাস অন্তর্ভুক্ত।
- • গুরুত্বপূর্ণ বর্জন: Opta সংজ্ঞা অনুসারে, ক্রস (বক্সে ক্রস), থ্রো-ইন, এবং গোল কিক NOT পাস হিসেবে গণনা করা হয় এবং এইভাবে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে পাস হিসেবে গণনা করা হবে না। কেবলমাত্র একজন খেলোয়াড় থেকে অন্যজনের কাছে খেলা ইচ্ছাকৃত বল (উপরোক্ত বাদে) অন্তর্ভুক্ত।
- 1. উদাহরণ 1: খেলোয়াড় A-এর 30+ পাস করার বাজি। খেলোয়াড় A 35 পাসের প্রচেষ্টা করে, কিন্তু তাদের মধ্যে 5টি ইন্টারসেপ্ট করা হয়। মোট = 35। বেটটি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় B-এর 30+ পাস করার বাজি। খেলোয়াড় B 28 পাস এবং 5 ক্রস করে। মোট পাস = 28 (ক্রস উপেক্ষা করা হয়)। বেটটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 1.25. খেলোয়াড়ের ট্যাকল / খেলোয়াড়ের ট্যাকল (অতিরিক্ত সময় সহ)

- মার্কেটের বিবরণ: নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন কমপক্ষে একটি বা তার বেশি ট্যাকল রেকর্ড করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। বিকল্পগুলি মোট হিসেবে দেওয়া হয় (যেমন, 1+ / 2+ / 3+ ইত্যাদি)। এর মধ্যে নিয়মিত সময়ে করা সমস্ত সফল ট্যাকল এবং, যদি মার্কেটের বিবরণে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত থাকে - নিয়মিত সময় এবং অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা টাইম) উভয় সময়ে করা সমস্ত সফল ট্যাকল অন্তর্ভুক্ত।
- ● গণনা যুক্তি: ট্যাকল হল যেখানে একজন খেলোয়াড় গ্রাউন্ড চ্যালেঞ্জে বলের সাথে সংযোগ করে এবং সফলভাবে দখলদার প্রতিপক্ষের কাছ থেকে এটি নিয়ে নেয়।
- ● ট্যাকল জেতা বনাম হারানো: উভয়ই সফল ট্যাকল। ট্যাকল জেতা হল যখন ট্যাকলাররের দল দখল পায় বা বল "নিরাপদে" খেলার বাইরে চলে যায়। ট্যাকল হারানো হল যখন ট্যাকল করা হয় কিন্তু বল প্রতিপক্ষের কাছে চলে যায়। উভয়ই মোটের দিকে গণনা করা হয়।
- ● বর্জন: পাস কাটা (ইন্টারসেপশন) ট্যাকল নয়।
- 1. উদাহরণ 1: একটি বাজি হলো প্লেয়ার এ 2+ ট্যাকল রেকর্ড করবে। প্লেয়ার এ ম্যাচ শুরু করে এবং 3 ট্যাকল রেকর্ড করে। 1+, 2+, এবং 3+ এর জন্য মার্কেট সিলেকশনের বাজিগুলো সবই জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.26. বিশেষ প্লেয়ার মার্কেট (ম্যাচ-আপ, গ্রুপ, এবং কম্বো)
- মার্কেট বর্ণনা: এই বিভাগে দুই বা ততোধিক প্লেয়ার জড়িত মার্কেট অন্তর্ভুক্ত, যেমন প্লেয়ার ম্যাচ-আপ (হেড-টু-হেড), প্লেয়ার গ্রুপ, বা সম্মিলিত পরিসংখ্যানগত মোট (যেমন, "প্লেয়ার এ, প্লেয়ার বি, এবং প্লেয়ার সি মিলে 3+ শট অন গোল করবে")।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: এই বিভাগের সমস্ত বাজি পৃথক প্লেয়ার প্রপের মতো একই যুক্তির ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- ● স্টার্টিং XI প্রয়োজনীয়তা: নির্দিষ্ট "বিশেষ মার্কেট"-এ উল্লিখিত বা অন্তর্ভুক্ত প্রত্যেক প্লেয়ারকে স্টার্টিং লাইনআপে থাকতে হবে।
- ● বাতিল নিয়ম: যদি মার্কেটে অন্তর্ভুক্ত কোনো একজন (বা একাধিক) প্লেয়ার স্টার্টিং লাইনআপে না থাকে, তাহলে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হয়।
- 1. উদাহরণ 1 (H2H): একটি বাজি হলো "প্লেয়ার এ বনাম প্লেয়ার বি: সর্বাধিক শট।" প্লেয়ার এ ম্যাচ শুরু করে, কিন্তু প্লেয়ার বি বেঞ্চে থাকে। সম্পূর্ণ মার্কেট বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ 2 (কম্বো): একটি বাজি হলো "প্লেয়ার এ এবং প্লেয়ার বি প্রত্যেকে 1+ শট অন গোল করবে।" উভয় প্লেয়ার ম্যাচ শুরু করে। প্লেয়ার এ-এর 2 শট অন গোল আছে, কিন্তু প্লেয়ার বি-এর 0। বাজিটি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 3. উদাহরণ 3 (সম্মিলিত মোট): একটি বাজি রাখা হয় "প্লেয়ার এ, প্লেয়ার বি, এবং প্লেয়ার সি মিলে 3+ গোল করবে।"
- ○ যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত কোনো প্লেয়ার স্টার্টিং XI-এ না থাকে, তাহলে বাজিটি বাতিল (ফেরত) হিসেবে নিষ্পত্তি হয়, এমনকি যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত অন্য প্লেয়াররা মিলে 5 গোল করে।
- ○ যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত তিনজন প্লেয়ারই শুরু করে এবং প্রত্যেকে 1 গোল করে (মোট 3), তাহলে বাজিটি জয়।
- ○ যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত তিনজন প্লেয়ারই শুরু করে এবং মিলে শুধুমাত্র 2 গোল করে, তাহলে বাজিটি পরাজয়।
- 1.27. যেকোনো সময় গোলস্কোরার
- মার্কেট বর্ণনা: এই মার্কেট নির্বাচনের জন্য প্লেয়ারদের একটি তালিকা প্রদান করে। বাজিটি হলো নির্বাচিত প্লেয়ার ম্যাচের যেকোনো সময় অন্তত একটি গোল করবে কি না।

- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: অংশগ্রহণ নিয়ম: প্লেয়ার নিয়মিত সময়ের মধ্যে যেকোনো সময় খেলার মাঠে প্রবেশ করলে বাজি কার্যকর থাকে, স্টার্টার বা বিকল্প হিসেবে।
- • রানার: কিক-অফ বা পূর্ববর্তী গোলের পর থেকে ম্যাচে অংশগ্রহণকারী সমস্ত প্লেয়ারকে "রানার" (সক্রিয় অংশগ্রহণকারী) হিসেবে বিবেচনা করা হয়।
- • তালিকাভুক্ত নয় এমন প্লেয়ার: যদি ম্যাচ-ডে দলে তালিকাভুক্ত নয় এমন কোনো প্লেয়ার গোল করে, তাহলে এই মার্কেটের জন্য সেই প্লেয়ারের উপর সমস্ত বাজি বৈধ থাকে এবং বহাল থাকবে।
- • আত্মঘাতী গোল: এই মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে আত্মঘাতী গোল বিবেচনা করা হয় না
- এবং গোল সংখ্যাক্রমকে প্রভাবিত করে না। প্লেয়ার গোল মোটের নিষ্পত্তি।
- নিষ্পত্তির উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়, যা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনে উপলব্ধ, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যান ভুল।
- 2. উদাহরণ 2 (আত্মঘাতী গোল): প্লেয়ার বি একটি আত্মঘাতী গোল করে। এই গোলটি উপেক্ষা করা হয়। প্লেয়ার বি গোল করবে এই বাজিটি সেই প্লেয়ার গোল করার আগ পর্যন্ত বা ম্যাচ শেষ হওয়ার আগ পর্যন্ত খোলা থাকে।
- উদাহরণ 3 (তালিকাভুক্ত নয় এমন স্কোরার): মূল তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয় এমন একটি প্লেয়ার প্রথম গোল করে। "যেকোনো সময় গোলস্কোরার"-এর জন্য অন্যান্য সমস্ত তালিকাভুক্ত প্লেয়ারদের মার্কেটের বাজি সক্রিয় থাকে।
- 1.28. প্রথম গোলস্কোরার
- মার্কেট বর্ণনা: প্রদত্ত তালিকা থেকে কোন প্লেয়ার ম্যাচের প্রথম গোল করবে তার উপর বাজি।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: অংশগ্রহণ নিয়ম: এই মার্কেটের সমস্ত প্লেয়ার নির্বাচনের বাজি কার্যকর থাকে যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত সংশ্লিষ্ট প্লেয়ার প্রথম গোল করার আগে যেকোনো সময় খেলার মাঠে প্রবেশ করে, স্টার্টার বা বিকল্প হিসেবে।
- • বাতিল নিয়ম: যদি কোনো প্লেয়ার প্রথম গোল হওয়ার পরে খেলার মাঠে প্রবেশ করে, বা পুরো ম্যাচে বিকল্প বেঞ্চে থাকে, তাহলে এই মার্কেটের জন্য সেই প্লেয়ারের সমস্ত বাজি বাতিল হয়।
- • রানার: কিক-অফ থেকে এবং প্রথম গোলের আগে পর্যন্ত ম্যাচে অংশগ্রহণকারী সমস্ত প্লেয়ারকে "রানার" (সক্রিয় অংশগ্রহণকারী) হিসেবে বিবেচনা করা হয়।
- • তালিকাভুক্ত নয় এমন প্লেয়ার: যদি ম্যাচ-ডে দলে তালিকাভুক্ত নয় এমন কোনো প্লেয়ার গোল করে, তাহলে এই মার্কেটের জন্য তালিকাভুক্ত প্লেয়ারদের সমস্ত বাজি বৈধ থাকে এবং বহাল থাকবে।
- • আত্মঘাতী গোল: এই নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে আত্মঘাতী গোল বিবেচনা করা হয় না
- মার্কেট। যদি ম্যাচের প্রথম গোল আত্মঘাতী গোল হয়, তাহলে মার্কেটটি খোলা থাকে যতক্ষণ না কোনো প্লেয়ার প্রথম অ-আত্মঘাতী গোল করে।
- 2. উদাহরণ 2 (দেরিতে বিকল্প বাতিল): 10তম মিনিটে একটি গোল হয়। প্লেয়ার বি 15তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে খেলার মাঠে প্রবেশ করে। প্লেয়ার বি জড়িত এই মার্কেটের বাজিটি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি হয় কারণ সে প্রথম গোলের পরে খেলার মাঠে প্রবেশ করেছে।
- 3. উদাহরণ 3 (আত্মঘাতী গোল পরিস্থিতি): ম্যাচের প্রথম গোল আত্মঘাতী গোল। তারপর প্লেয়ার সি একটি অ-আত্মঘাতী গোল করে। প্লেয়ার সি জড়িত এই মার্কেটের বাজিগুলো জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.29. শেষ গোলস্কোরার
- মার্কেট বর্ণনা: প্রদত্ত তালিকা থেকে কোন প্লেয়ার ম্যাচের শেষ গোল করবে তার উপর বাজি।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা:

- • অংশগ্রহণ নিয়ম: বাজি কার্যকর থাকে যদি মার্কেট নির্বাচনে উল্লিখিত প্লেয়ার নিয়মিত সময়ের মধ্যে যেকোনো সময় খেলার মাঠে প্রবেশ করে, স্টার্টার বা বিকল্প হিসেবে, শর্ত থাকে যে সংশ্লিষ্ট প্লেয়ার শেষ গোল হওয়ার সময় মাঠে থাকে।
- • মাঠে না থাকা প্লেয়ার: এই নিয়মের উদ্দেশ্যে, "মাঠে না থাকা প্লেয়ার" হলো এমন প্লেয়ার যে ম্যাচ-ডে দলে তালিকাভুক্ত ছিল না। এই ধরনের প্লেয়ার জড়িত মার্কেটের বাজি বাতিল।
- মার্কেট। যদি ম্যাচের শেষ গোল আত্মঘাতী গোল হয়, তাহলে পূর্ববর্তী অ-আত্মঘাতী গোল করা প্লেয়ারের উপর মার্কেটের বাজি জয়। যদি ম্যাচের সমস্ত গোল আত্মঘাতী গোল হয়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি "কোনো গোলস্কোরার নেই" ফলাফল অনুযায়ী (যদি দেওয়া হয়) বা বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1. উদাহরণ 1 (জয়ী বিকল্প): প্লেয়ার এ 85তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে প্রবেশ করে এবং 92তম মিনিটে শেষ গোল করে। এই মার্কেটের জন্য এই প্লেয়ার এ-এর বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ 2 (বিকল্পের কারণে বাতিল): এই মার্কেটের জন্য প্লেয়ার বি-এর উপর একটি বাজি। প্লেয়ার বি ম্যাচ শুরু করে কিন্তু 70তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে বেরিয়ে যায়। তারপর 80তম মিনিটে অন্য একটি প্লেয়ার গোল করে। প্লেয়ার বি-এর উপর এই
- মার্কেটের বাজি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- উদাহরণ 3 (আত্মঘাতী গোল): ম্যাচ 2-1-এ শেষ হয়। গোলগুলো প্লেয়ার এ (1-0), প্লেয়ার বি (2-0), এবং তারপর একটি আত্মঘাতী গোল (2-1) দ্বারা করা হয়। এই মার্কেটের জন্য প্লেয়ার বি-এর বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.30. পরবর্তী গোলস্কোরার (যেমন, 2তম গোল, 3তম গোল, ইত্যাদি)
- মার্কেট বর্ণনা: প্রদত্ত তালিকা থেকে কোন প্লেয়ার ম্যাচের ক্রমে নির্দিষ্ট মনোনীত গোল করবে তার উপর বাজি (যেমন, ম্যাচের 2তম গোল)।
- • অংশগ্রহণ নিয়ম: বাজি কার্যকর থাকে যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত প্লেয়ার পূর্ববর্তী গোল (বা 1তম গোলের জন্য ম্যাচের শুরু) এবং নির্দিষ্ট "পরবর্তী গোল" হওয়ার মধ্যে যেকোনো সময় খেলার মাঠে থাকে।
- • বাতিল নিয়ম (মাঠে না থাকা): যদি কোনো প্লেয়ার নির্দিষ্ট গোল হওয়ার পরে বিকল্প হিসেবে মাঠে প্রবেশ করে, বা পুরো ম্যাচে বেঞ্চে থাকে, তাহলে এই মার্কেটের জন্য সংশ্লিষ্ট প্লেয়ারের বাজি বাতিল।
- • রানার: কিক-অফ থেকে (1তম গোলের জন্য) বা পূর্ববর্তী গোল হওয়ার পর থেকে যেসমস্ত প্লেয়ার খেলার মাঠে ছিল তাদের "রানার" হিসেবে বিবেচনা করা হয়।
- মার্কেট। যদি নির্দিষ্ট "পরবর্তী গোল" আত্মঘাতী গোল হয়, তাহলে এই মার্কেটে সেই গোল নম্বরের বাজি খোলা থাকে। যে প্লেয়ার পরবর্তী অ-আত্মঘাতী গোল করে তার উপর এই মার্কেটের বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হবে।
- 3. উদাহরণ 3 (আত্মঘাতী গোল পরিস্থিতি): একটি বাজি হলো প্লেয়ার সি "3তম গোল" করবে। বর্তমান স্কোর 2-0। বিপরীত দলের একজন প্লেয়ার আত্মঘাতী গোল করে (2-1)। "3তম গোল" মার্কেটের নিষ্পত্তির জন্য আত্মঘাতী গোল বিবেচনা করা হয় না। তারপর প্লেয়ার সি গোল করে (3-1)। "3তম গোলস্কোরার" মার্কেটের জন্য প্লেয়ার সি-এর বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.31. প্লেয়ার 2 বা তার বেশি গোল করবে / প্লেয়ার 3 বা তার বেশি গোল করবে (প্লেয়ার X গোল করবে)
- • মার্কেট বর্ণনা: প্রদত্ত তালিকা থেকে নির্বাচিত প্লেয়ার ম্যাচের সময় X বা তার বেশি গোল করবে কি না তার উপর বাজি (যেমন, 2 বা তার বেশি গোল, 3 বা তার বেশি গোল)।
- • নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: a. "প্লেয়ার গোল" থেকে পার্থক্য: "প্লেয়ার গোল" মার্কেট (বিভাগ 1.19) থেকে ভিন্ন, যা শুধুমাত্র স্টার্টারদের জন্য বৈধ, এই মার্কেট যেকোনো অংশগ্রহণ নিয়ম অনুসরণ করে। b. অংশগ্রহণ নিয়ম: এই মার্কেটের বাজি কার্যকর থাকে যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত প্লেয়ার নিয়মিত সময়ের মধ্যে যেকোনো সময়

খেলার মাঠে প্রবেশ করে, স্টার্টার বা বিকল্প হিসেবে। c. বাতিল নিয়ম: যদি কোনো প্লেয়ার পুরো ম্যাচে বেঞ্চে থাকে বা ম্যাচ-ডে স্কোয়াডে অন্তর্ভুক্ত না থাকে, তাহলে এই

- মার্কেটের জন্য সেই প্লেয়ারের সমস্ত বাজি বাতিল। d. রানার: সংশ্লিষ্ট ম্যাচে অংশগ্রহণকারী সমস্ত প্লেয়ারকে "রানার" (সক্রিয় অংশগ্রহণকারী) হিসেবে বিবেচনা করা হয়। e. আত্মঘাতী গোল: এই মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে আত্মঘাতী গোল বিবেচনা করা হয় না এবং প্লেয়ারের মোটে গণনা করা হয় না।
- • নিষ্পত্তির উদাহরণ: a. উদাহরণ 1 (জয়ী বিকল্প): একটি বাজি হলো প্লেয়ার এ "2 বা তার বেশি গোল" করবে। প্লেয়ার এ বেঞ্চে শুরু করে, 70তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে প্রবেশ করে, এবং দুটি গোল করে। "2 বা তার বেশি গোল" মার্কেটের জন্য প্লেয়ার এ-এর বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়। b. উদাহরণ 2 (পরাজয়): একটি বাজি হলো প্লেয়ার বি "2 বা তার বেশি গোল" করবে। প্লেয়ার বি ম্যাচ শুরু করে এবং শুধুমাত্র 1 গোল করে। "2 বা তার বেশি গোল" মার্কেটের জন্য প্লেয়ার বি-এর বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- উদাহরণ 3 (বাতিল): একটি বাজি হলো প্লেয়ার সি "2 বা তার বেশি গোল" করবে। প্লেয়ার সি স্কোয়াডে থাকে কিন্তু মাঠে প্রবেশ করে না। "2 বা তার বেশি গোল" মার্কেটের জন্য প্লেয়ার সি-এর বাজি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.32. প্লেয়ার কার্ড পাবে
- মার্কেট বর্ণনা: নির্দিষ্ট প্লেয়ার ম্যাচের সময় কার্ড পাবে কি না তার উপর বাজি। এটি সাধারণত একটি "হ্যাঁ/না" মার্কেট বা "প্লেয়ার কার্ড পাবে" হিসেবে দেওয়া হয়।
- • অংশগ্রহণ নিয়ম (যেকোনো অংশগ্রহণ): এই মার্কেটের জন্য নির্দিষ্ট প্লেয়ারের বাজি
- কার্যকর থাকে যদি প্লেয়ার নিয়মিত সময়ের মধ্যে যেকোনো সময় খেলার মাঠে প্রবেশ করে, স্টার্টার বা বিকল্প হিসেবে।
- • বাতিল নিয়ম: যদি কোনো প্লেয়ার ম্যাচের জন্য দলের অফিসিয়াল স্কোয়াডে অন্তর্ভুক্ত থাকে কিন্তু বিকল্প বেঞ্চে থাকে এবং কোনো সময় খেলার মাঠে প্রবেশ না করে, তাহলে এই মার্কেটের জন্য সেই প্লেয়ারের সমস্ত বাজি বাতিল।
- • শুধুমাত্র সক্রিয় প্লেয়ার: শুধুমাত্র প্লেয়ার খেলার মাঠে সক্রিয় থাকাকালীন দেখানো কার্ড গণনা করা হয়। বেঞ্চে থাকা প্লেয়ারকে দেখানো কার্ড (প্রবেশের আগে বা বিকল্প হিসেবে বের হওয়ার পরে) বা ফাইনাল হুইসেলের পরে দেখানো কার্ড এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।
- • গণনার যুক্তি: "হ্যাঁ" ফলাফলের জন্য, বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত প্লেয়ার খেলার মাঠে সক্রিয় থাকাকালীন কোনো কার্ড (হলুদ বা লাল) দেখানো হয়। কার্ডের নির্দিষ্ট ওজন বা রঙ এই নির্দিষ্ট মার্কেটের ফলাফলকে প্রভাবিত করে না।
- 2. উদাহরণ 2 (বাতিল): প্লেয়ার বি অফিসিয়াল টিম শিটে বিকল্প হিসেবে থাকে কিন্তু পুরো 90 মিনিট বেঞ্চে থাকে। এই প্লেয়ারের উপর এই

- উদাহরণ 3 (নিষ্ক্রিয় কার্ড): প্লেয়ার সি শুরু করে, 60তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে বেরিয়ে যায়, এবং তারপর 85তম মিনিটে বেঞ্চে বসে থাকা অবস্থায় হলুদ কার্ড পায়। এই কার্ড এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় না। এই মার্কেটের জন্য প্লেয়ার সি-এর বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- নির্দিষ্ট মার্কেট
- 1.33. মোট VAR / ভিডিও পর্যালোচনা
- মার্কেট বর্ণনা: ম্যাচের সময় পরিচালিত অফিসিয়াল ভিডিও অ্যাসিস্ট্যান্ট রেফারি (VAR) পর্যালোচনার মোট সংখ্যার উপর বাজি (নির্দিষ্ট মার্কেট বর্ণনা অনুযায়ী প্রযোজ্য হলে ওভারটাইম সহ)।
- • অফিসিয়াল নিশ্চিতকরণ: একটি VAR পর্যালোচনা শুধুমাত্র তখনই গণনা করা হয় যখন অফিসিয়াল সম্প্রচারে নিম্নলিখিত দৃশ্যমান ক্রিয়াগুলোর মধ্যে একটির মাধ্যমে দৃশ্যমান প্রমাণের মাধ্যমে অফিসিয়ালভাবে নিশ্চিত

করা হয়:

- ○ প্রধান রেফারি "টেলিভিশন সংকেত" দেন (হাত দিয়ে বাতাসে একটি আয়তক্ষেত্র/বক্স আঁকেন)।
- ○ প্রধান রেফারি ব্যক্তিগতভাবে পিচ-সাইড ভিডিও পর্যালোচনা মনিটরে ঘটনাটি পরীক্ষা করেন (অন-ফিল্ড পর্যালোচনা)।
- ● বর্জন (কঠোরভাবে NOT গণনা করা হয়):
- ○ স্টেডিয়াম স্কোরবোর্ড বা TV গ্রাফিক্সে "গোল চেক" বা "পেনাল্টি চেক" বার্তা।
- ○ রেফারি তার হাত কানে রাখা বা হেডসেটের মাধ্যমে সহকারীদের সাথে কথা বলা।
- ○ পটভূমিতে VAR চেক যা অফিসিয়াল পর্যালোচনা সংকেত বা অন-ফিল্ড পর্যালোচনা ছাড়া হয়, উপেক্ষা করা হয়।
- নিষ্পত্তির উৎস: অফিসিয়াল TV সম্প্রচার।
- 1. উদাহরণ 1 : রেফারি হুইসল দেন, বাতাসে একটি "বক্স" আঁকেন, এবং স্ক্রিনের দিকে দৌড়ান। এটি 1 VAR পর্যালোচনা।
- 1.34. পোস্ট বা ক্রসবার (কাঠামো)
- মার্কেট বর্ণনা: বল গোল কাঠামোতে (পোস্ট বা ক্রসবার) আঘাত করার মোট সংখ্যার উপর বাজি। গোল কাঠামোতে উভয় গোলপোস্ট এবং ক্রসবার অন্তর্ভুক্ত।
- ● খেলায় থাকার প্রয়োজনীয়তা: আঘাত শুধুমাত্র তখনই গণনা করা হয় যদি বল কাঠামোতে আঘাত করার পরে খেলায় থাকে (যেমন, এটি কোনো প্লেয়ার, রেফারি বা অন্য পোস্টে ফিরে আসে)। যে বলগুলো গোল কাঠামোতে আঘাত করে এবং খেলার বাইরে চলে যায়, সেগুলো এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।
- ● দ্বৈত আঘাত: যদি বল কাঠামোর এক অংশে (যেমন, পোস্ট) আঘাত করে এবং তারপর সাথে সাথে অন্য অংশে (যেমন, ক্রসবার) আঘাত করে এবং এর মধ্যে কারও স্পর্শ না থাকে, তাহলে এটি এক (1) আঘাত হিসেবে গণনা করা হয়।
- নিষ্পত্তির উৎস: TV সম্প্রচার / দৃশ্যমান প্রমাণ।
- 1. উদাহরণ 1: একজন প্লেয়ার শট নেয়, বল পোস্টে আঘাত করে এবং গোলরক্ষকের কাছে ফিরে আসে। এটি 1 আঘাত।
- 2. উদাহরণ 2: একজন প্লেয়ার শট নেয়, বল পোস্টে আঘাত করে, তারপর ক্রসবারে আঘাত করে, এবং তারপর খেলার বাইরে চলে যায়। যেহেতু আঘাতের মধ্যে কেউ স্পর্শ করেনি, এটি 1 আঘাত।
- 1.35. মেডিকেল টিম প্রবেশ
- মার্কেট বর্ণনা: প্লেয়ারকে সহায়তা করার জন্য মেডিকেল টিম খেলার মাঠে প্রবেশ করার মোট সংখ্যার উপর বাজি।
- ● গণনার শর্ত: প্রবেশ শুধুমাত্র তখনই গণনা করা হয় যদি রেফারি অনুমতি দেন এবং প্লেয়ার প্রকৃতপক্ষে মাঠে সহায়তা পান।
- ● একযোগে প্রবেশ: যদি রেফারি উভয় ফুটবল দলের জন্য একই সময়ে মেডিকেল টিম ডাকেন (যেমন, হেড-টু-হেড সংঘর্ষের পরে), এটি এক (1) প্রবেশ হিসেবে গণনা করা হয়।
- 1. উদাহরণ 1: একজন প্লেয়ার পড়ে যান, রেফারি মেডিকেল স্টাফকে মাঠে প্রবেশের সংকেত দেন, এবং তারা প্লেয়ারের চিকিৎসা করেন। এটি 1 প্রবেশ।
- 2. উদাহরণ 2: বিপরীত দলের দুই প্লেয়ার সংঘর্ষে লিপ্ত হয়। রেফারি উভয় মেডিকেল টিমকে একযোগে প্রবেশের সংকেত দেন। এটি 1 প্রবেশ।

- উদাহরণ 3: মেডিকেল স্টাফ একজন প্লেয়ারের দিকে দৌড়ান, কিন্তু রেফারি অনুমতি দেননি, বা প্লেয়ার তাদের কাছে পৌঁছানোর আগে উঠে দাঁড়িয়ে সহায়তা প্রত্যাখ্যান করেন। এটি 0 প্রবেশ।
- 1.36. পরবর্তী স্কোরিং ধরন
- মার্কেট বর্ণনা: ম্যাচের পরবর্তী গোল কোন নির্দিষ্ট পদ্ধতিতে হবে তার উপর বাজি।
- • ফ্রি কিক/কর্নার: গোলটি সরাসরি ফ্রি কিক/কর্নার স্পট থেকে হতে হবে (প্রযোজ্য অনুযায়ী)। যদি বল ডিফ্লেক্ট হয়, তবুও এটি ফ্রি কিক গোল হিসেবে গণনা করা হয় যতক্ষণ না ফ্রি কিক বা কর্নার নেওয়া প্লেয়ারকে অফিসিয়ালভাবে গোলটি দেওয়া হয়।
- • পেনাল্টি: গোলটি সরাসরি পেনাল্টি স্পট থেকে হতে হবে। রিবাউন্ড থেকে করা গোল (সেভ বা কাঠামোতে আঘাতের পরে) পেনাল্টি গোল হিসেবে গণনা করা হয় না।
- • হেডার: গোলের ফলে চূড়ান্ত স্পর্শ মাথা দিয়ে হতে হবে।
- • শট: ওপেন প্লে বা নিয়মিত খেলা পুনরায় শুরু থেকে করা যেকোনো নন-হেডার, নন-পেনাল্টি, নন-ফ্রি-কিক, এবং নন-আত্মঘাতী গোল।
- • আত্মঘাতী গোল: অফিসিয়ালভাবে আত্মঘাতী গোল হিসেবে ঘোষিত যেকোনো গোল।
- • কোনো গোল নেই: যদি নির্দিষ্ট গোলটি ম্যাচের শেষ পর্যন্ত না হয়।
- 1. উদাহরণ (পেনাল্টি): একজন প্লেয়ার পেনাল্টি নেন, গোলরক্ষক তা সেভ করেন, এবং একই প্লেয়ার রিবাউন্ড থেকে গোল করেন। "পরবর্তী স্কোরিং ধরন" মার্কেট শট (বা হেডার) হিসেবে নিষ্পত্তি হয়, পেনাল্টি হিসেবে নয়।
- 2. উদাহরণ (ফ্রিকিক): একজন প্লেয়ার ফ্রি কিক নেন, তা ডিফেন্ডারের কাঁধে লেগে গোলে ঢোকে। যদি গোলটি ফ্রি-কিক নেওয়া প্লেয়ারকে দেওয়া হয়, এটি ফ্রিকিক হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.37. হেডার গোল হবে
- মার্কেট বর্ণনা: ম্যাচে অন্তত একটি গোল মাথা দিয়ে হবে কি না তার উপর বাজি।
- নিষ্পত্তির সূক্ষ্মতা: হেডার গোল: গোলস্কোরারের চূড়ান্ত স্পর্শ যা বল গোল লাইন অতিক্রম করে, তা মাথা দিয়ে হতে হবে।
- • আত্মঘাতী গোল: আত্মঘাতী গোল এই মার্কেট থেকে বাদ। এমনকি যদি কোনো প্লেয়ার মাথা দিয়ে আত্মঘাতী গোল করেন, তা "হ্যাঁ" ফলাফলের জন্য গণনা করা হবে না।
- নিষ্পত্তির উৎস (অগ্রাধিকার):
- 1. WhoScored
- 2. FotMob
- 3. Sofascore
- 1. উদাহরণ 1 (জয়): একজন আক্রমণকারী প্লেয়ার ক্রস থেকে বল প্রতিপক্ষের জালে হেডার করেন। এই মার্কেটের বাজি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ 2 (পরাজয়): একজন প্লেয়ার মাথা দিয়ে ক্রস ক্লিয়ার করার চেষ্টা করেন কিন্তু ভুলবশত নিজের জালে গোল করেন। এটি একটি আত্মঘাতী গোল এবং এই মার্কেটের বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- 3. উদাহরণ 3 (পরাজয়): একজন প্লেয়ার কাঁধ বা বুক দিয়ে গোল করেন। যেহেতু চূড়ান্ত স্পর্শ মাথা ছিল না, এই মার্কেটের বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।

- 1.38. পেনাল্টি শুটআউট মার্কেট
- • নিষ্পত্তির উৎস: TV সম্প্রচার / অফিসিয়াল ম্যাচ ফিড।
- 1.38.1. দল ও ম্যাচ মোট (ওভার/আন্ডার, বিজোড়/জোড়)
- • যুক্তি: হোম দল, অ্যাওয়ে দল, বা উভয় মিলে কতটি পেনাল্টি গোল করেছে তার সংখ্যার উপর বাজি।
- • বিজোড়/জোড়: রূপান্তরিত পেনাল্টির চূড়ান্ত সংখ্যার ভিত্তিতে বাজি নিষ্পত্তি হয়। যদি একটি দল 4 পেনাল্টি করে, ফলাফল জোড়। যদি 3 — বিজোড়।
- 1.38.2. আকস্মিক মৃত্যু (হ্যাঁ/না)
- • যুক্তি: শুটআউট "আকস্মিক মৃত্যু" পর্যায়ে পৌঁছাবে কি না তার উপর বাজি।
- • শর্ত: "আকস্মিক মৃত্যু" তখন পৌঁছানো বলে গণ্য হয় যদি উভয় দল তাদের প্রথম পাঁচটি পেনাল্টি নেওয়ার পরে স্কোর সমান থাকে।
- • দ্রষ্টব্য: যদি শুটআউট 10তম কিকের আগে বা ঠিক সেই সময় শেষ হয় কারণ একটি দলের অতিক্রমণীয় লিড থাকে, ফলাফল না।
- 1.38.3. সঠিক স্কোর ও জয়ের ব্যবধান
- • সঠিক স্কোর: রূপান্তরিত পেনাল্টির সঠিক চূড়ান্ত স্কোরের উপর বাজি (যেমন, 4–3, 5–4)। মার্কেটে স্পষ্টভাবে তালিকাভুক্ত নয় এমন কোনো স্কোর "অন্য যেকোনো স্কোর"-এর অধীনে পড়ে।
- • জয়ের ব্যবধান: বিজয়ী এবং পরাজিতের মধ্যে করা পেনাল্টির সংখ্যার পার্থক্যের উপর বাজি।
- 1.38.4. শেষ পেনাল্টি মার্কেট
- • শেষ পেনাল্টি দল: শুটআউটের শেষ পেনাল্টি কিক কোন দল নেবে তাতে বাজি ধরুন। এই মার্কেটটি সেই দলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় যে দলটি গাণিতিকভাবে শুটআউট শেষ করে এমন কিক নেয়।
- • শেষ পেনাল্টি ফলাফল: শুটআউটের একেবারে শেষ কিকটি গোল হবে বা মিস হবে (সেভ/অফ-টার্গেট সহ) তাতে বাজি ধরুন।
- 1.38.5. সংখ্যায়িত (ইনডেক্সড) পেনাল্টি (হোম/অ্যাওয়ে)
- • লজিক: একটি নির্দিষ্ট পেনাল্টি (যেমন, "অ্যাওয়ে পেনাল্টি 3") গোল হবে (হ্যাঁ) বা হবে না (না) তাতে বাজি ধরুন।
- • নোট: এই মার্কেটগুলি নির্দিষ্ট কিক সম্পন্ন হওয়ার সাথে সাথে রিয়েল-টাইমে নিষ্পত্তি হয়। যদি নির্দিষ্ট ইনডেক্সড পেনাল্টি না নেওয়া হয়, তবে সেই
- মার্কেট নির্বাচনের সমস্ত বাজি বাতিল।
- 1. উদাহরণ (মোট গোল): একটি শুটআউটে মোট 9টি পেনাল্টি নেওয়া হয়। 5টি গোল হয়, 4টি মিস হয়। "মোট গোল" মার্কেট 5 হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ (সাডেন ডেথ): 10টি পেনাল্টির পরে (প্রত্যেকে 5টি) স্কোর 4–4। শুটআউট 11তম এবং 12ষ্ঠ কিক পর্যন্ত চলতে থাকে। "সাডেন ডেথ" হ্যাঁ হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 3. উদাহরণ (শেষ পেনাল্টি ফলাফল): স্কোর 4–2। দল বি তাদের 4তম পেনাল্টি নেয় এবং মিস করে। শুটআউট সেখানেই শেষ হয়। "শেষ পেনাল্টি ফলাফল" মিস/না হিসাবে নিষ্পত্তি হয়, এবং "শেষ পেনাল্টি দল" হল দল বি।
- 1.39. প্রথমে ঘটবে / শেষে ঘটবে
- ফলাফল: থ্রো-ইন, ফাউল, গোল কিক, কর্নার, অফসাইড, গোল।
- নিষ্পত্তি লজিক:

- • প্রথমে ঘটবে: তালিকাভুক্ত ইভেন্টগুলির মধ্যে কোনটি কালানুক্রমিকভাবে প্রথমে ঘটে তার ভিত্তিতে মার্কেট নিষ্পত্তি হয়।
- • শেষে ঘটবে: ম্যাচ শেষ হওয়ার আগে তালিকাভুক্ত ইভেন্টগুলির মধ্যে কোনটি শেষে ঘটে তার ভিত্তিতে মার্কেট নিষ্পত্তি হয়। অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, নিষ্পত্তি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য প্রযোজ্য।
- নিষ্পত্তি সূক্ষ্মতা: ইভেন্টগুলি রেফারি দ্বারা প্রদান বা সংকেত দেওয়ার মুহূর্তে গণনা করা হয় (যেমন, ফাউলের জন্য হুইসেল), সেগুলি 실제로 নেওয়ার সময় নয়।
- • VAR পর্যালোচনার পরে পরবর্তীতে বাতিল বা 취소된 ইভেন্টগুলি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে উপেক্ষা করা হয়।
- নিষ্পত্তি উৎস: TV সম্প্রচার বা অফিসিয়াল ফিড প্রদানকারীর ডেটা।
- 1.40. ক্লিন শিট
- মার্কেট বিবরণ: একটি নির্দিষ্ট দল ম্যাচের 동안 প্রতিপক্ষকে কোনো গোল করতে বাধা দেবে কিনা তাতে বাজি ধরুন।
- ফলাফল: হ্যাঁ / না।
- • হ্যাঁ: দলটিকে শূন্য (0) গোল হজম করতে হবে।
- • না: দলটি এক (1) বা তার বেশি গোল হজম করে।
- • আত্মঘাতী গোল: নির্বাচিত দল কর্তৃক করা যেকোনো আত্মঘাতী গোল সেই দল কর্তৃক হজম করা গোল হিসাবে বিবেচিত হয়। এই ক্ষেত্রে, "ক্লিন শিট - হ্যাঁ" বাজি হার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- • সময়সীমা: শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য প্রযোজ্য, যদি না মার্কেটের নাম বিশেষভাবে "ওভারটাইম সহ" উল্লেখ না করে।
- নিষ্পত্তি উৎস: ম্যাচ ফলাফল / TV সম্প্রচার।
- 1. উদাহরণ (জয়): "দল এ ক্লিন শিট - হ্যাঁ"-তে বাজি। ম্যাচ 0-0 বা 2-0-এ শেষ হয় - অন্য দল গোল করেনি। বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ (হার): "দল এ ক্লিন শিট - হ্যাঁ"-তে বাজি। দল এ একটি আত্মঘাতী গোল করে, এবং ম্যাচ 1-1-এ শেষ হয়। বাজি হার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1.41. বাকি ম্যাচে (ম্যাচের বাকি অংশ) কোন দল জিতবে
- মার্কেট বিবরণ: বাজি গৃহীত হওয়ার মুহূর্ত থেকে ম্যাচ শেষ পর্যন্ত (নিয়মিত সময়ের মধ্যে) কোন দল বেশি গোল করবে তাতে বাজি ধরুন। যদি বাজি ম্যাচ শেষ হওয়ার পরে বা মার্কেট আর বৈধ না থাকার পরে গৃহীত হয়, তবে বাজি বাতিল।
- নিষ্পত্তি লজিক: বাজি গৃহীত হওয়ার সময়, ম্যাচের প্রকৃত বর্তমান স্কোর নির্বিশেষে স্কোর 0-0 হিসাবে বিবেচিত হয়।
- • বাজি গৃহীত হওয়ার পরে করা গোলগুলি কেবল এই মার্কেটের নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হয়।
- ফলাফল: হোম, ড্র, অ্যাওয়ে।
- 1.42. বোর ড্র
- নিষ্পত্তি নিয়ম
- ক) বোর ড্র-এর জন্য যোগ্য মার্কেটগুলি সেই অনুযায়ী চিহ্নিত করা হবে। প্রযোজ্য বোর ড্র শর্তাবলী স্পোর্টসবুক ইন্টারফেসের মধ্যে বিশেষ বোর ড্র ট্যাগের মাধ্যমে উপলব্ধ করা হবে (ইভেন্ট পৃষ্ঠা বা "আমার বাজি" বিভাগে সহ)।

- খ) বোর ড্র ট্যাগের প্রাপ্যতা, প্রযোজ্য শর্তাবলী এবং যোগ্য মার্কেটগুলি সহ, সম্পূর্ণরূপে স্পোর্টসবুকের বিবেচনার ভিত্তিতে নির্ধারিত হয় এবং পরিবর্তিত হতে পারে।
- ঘ) নিষ্পত্তির সময় বিজয়ী মার্কেট নির্বাচন (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে 0–0 ফলাফলের সঠিক পূর্বাভাস সহ বাজি) নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে এবং এই বৈশিষ্ট্য দ্বারা প্রভাবিত হয় না।
- যেকোনো সময় মার্কেট, কারিগরি সমস্যা, মানব ত্রুটি, বাজি অখণ্ডতা, আইনি সম্মতি, বা অন্যান্য কারণে। বোর ড্র মার্কেটে ইতিমধ্যে গৃহীত বাজি সংশ্লিষ্ট বাজি গ্রহণের সময় প্রযোজ্য শর্তাবলীর অধীন থাকবে, যদি না এই বাজি নিয়মে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- 2. টেনিস।
- টেনিস শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলি সাধারণ টেনিস শব্দাবলী বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • এস: একটি বৈধ সার্ভিস যা সার্ভিস বক্সে পড়ে এবং রিসিভারের র‍্যাকেট দ্বারা স্পর্শ করা হয় না, ফলে সার্ভারের জন্য একটি পয়েন্ট হয়।
- • পরিত্যাগ: যখন একটি ম্যাচ তার নির্ধারিত সমাপ্তির আগে থামানো হয় (যেমন, আবহাওয়া, অন্ধকার, বা খেলোয়াড় প্রত্যাহারের কারণে) এবং নিয়ম 6.2.2 বা প্রযোজ্য টেনিস-নির্দিষ্ট নিয়মের অধীনে প্রদত্ত সময়সীমার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয় না।
- • ডাবল ফল্ট: একটি একক পয়েন্টের সময় একই খেলোয়াড় দ্বারা পরপর দুটি অবৈধ সার্ভিস (যেমন, নেটে আঘাত বা সার্ভিস বক্সের বাইরে পড়ে), ফলে সেই পয়েন্ট হারায়।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে বাজি ফলাফল হয় যদি প্রত্যাহার/পরিত্যাগের সময় ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত ছিল এবং আরও খেলা নির্বিশেষে পরিবর্তিত হতে পারত না।
- • বাতিল: একটি মার্কেটের ফলাফল নির্ধারিত হওয়ার আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত বা খেলোয়াড় প্রত্যাহার হলে বাজি বাতিলকরণ যেখানে Stake শেষ ব্যবহারকারীর কাছে ফেরত দেওয়া হয়।
- 2.1. সাধারণ ম্যাচ শর্তাবলী
- 2.1.1. পরিস্থিতির পরিবর্তন:
- অন্যথায় স্পষ্টভাবে উল্লেখ না থাকলে, সংশ্লিষ্ট ম্যাচের সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে notwithstanding:
- • ক) ভেন্যু পরিবর্তন।
- • খ) ম্যাচের দিন এবং/অথবা সময়সূচী পরিবর্তন।
- • গ) ম্যাচ যে সারফেসে খেলা হয় তার পরিবর্তন।
- • ঘ) ইনডোর থেকে আউটডোর কোর্টে বা বিপরীতভাবে পরিবর্তন।
- 2.1.2. বিলম্ব এবং বাধা:
- 2.1.3. ভুল তথ্য:
- 2.2. স্কোরিং এবং ফরম্যাট
- 2.3. প্রত্যাহার, ওয়াকওভার, এবং পরিত্যাগ
- 2.3.1. সাধারণ নিয়ম:
- 2.3.3. স্বাভাবিক সমাপ্তি নীতি:

- একটি মার্কেট নিষ্পত্তি হবে যদি, প্রত্যাহার বা পরিত্যাগের সময়, এর ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয় এবং ম্যাচটি স্বাভাবিক সমাপ্তি পর্যন্ত খেলা হলে কোনও অবশিষ্ট সম্ভাব্য খেলা দ্বারা পরিবর্তন করা যায় না।
- 2.3.4. গণনা উদাহরণ (স্বাভাবিক সমাপ্তি):
- • গ) হ্যান্ডিক্যাপ: 6-4, 4-6, 5-5-এ একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়। +2.5 হ্যান্ডিক্যাপ (বা উচ্চতর) সহ একজন খেলোয়াড়ের উপর বাজি জয়ী হয়, এবং -2.5 হ্যান্ডিক্যাপ (বা নিম্ন) হার। -2 এবং +2-এর মধ্যে সমস্ত হ্যান্ডিক্যাপ বাতিল।
- 2.4. পরিসংখ্যানগত মার্কেট (এস, ডাবল ফল্ট, ব্রেক পয়েন্ট)
- 2.4.1. নিষ্পত্তি উৎস:
- 2.4.2. প্রত্যাহার বা অযোগ্যতা:
- যদি একটি ম্যাচ প্রত্যাহার বা অযোগ্যতার কারণে সম্পন্ন না হয়, তবে সেই ম্যাচের সাথে প্রাসঙ্গিক এবং স্বাভাবিক সমাপ্তি নীতির অধীনে ইতিমধ্যে নির্ধারিত না হওয়া সমস্ত পরিসংখ্যানগত মার্কেট বাতিল হবে।
- • উদাহরণ: যদি "5.5 এস-এর বেশি"-এ বাজি রাখা হয় এবং খেলোয়াড় প্রত্যাহারের আগে ইতিমধ্যে 6টি এস সার্ভ করেছেন, তবে বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়। যদি তারা প্রত্যাহারের আগে শুধুমাত্র 3টি এস সার্ভ করেন, তবে বাজি বাতিল।
- 2.4.3. ব্রেক পয়েন্ট:
- ব্রেক পয়েন্ট জয়: শুধুমাত্র সফলভাবে রূপান্তরিত ব্রেক পয়েন্ট গণনা করা হয়।
- • মোট ব্রেক পয়েন্ট: সৃষ্ট ব্রেক পয়েন্ট সুযোগের মোট সংখ্যা বোঝায়, সেগুলি রূপান্তরিত হয়েছে কিনা তা নির্বিশেষে।
- 2.4.4. ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক):
- ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক) চলাকালীন রেকর্ড করা সমস্ত এস, ডাবল ফল্ট এবং অন্যান্য পরিসংখ্যান চূড়ান্ত ম্যাচ মোটের দিকে গণনা করা হয়।
- 2.4.5. প্রথমে ঘটবে (প্রথম এস / প্রথম ডাবল ফল্ট):
- এই মার্কেটগুলি ইভেন্ট ঘটার সাথে সাথে নিষ্পত্তি হয়।
- • যদি প্রথম এস বা ডাবল ফল্ট ঘটার আগে একজন খেলোয়াড় প্রত্যাহার করেন, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল।
- • যদি প্রত্যাহারের আগে ইভেন্টটি ইতিমধ্যে ঘটে থাকে, তবে এই
- মার্কেটের সমস্ত বাজি বহাল থাকে।
- 2.4.6. সর্বাধিক পরিসংখ্যান (1X2 / হ্যান্ডিক্যাপ):
- "সর্বাধিক এস", "সর্বাধিক ডাবল ফল্ট", বা "এস হ্যান্ডিক্যাপ"-এর মতো মার্কেট প্রত্যাহার বা অযোগ্যতার কারণে ম্যাচ সম্পন্ন না হলে বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- • লজিক: একটি 1X2 বা হ্যান্ডিক্যাপ ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারণ করা যায় না কারণ পিছিয়ে থাকা খেলোয়াড় তাত্ত্বিকভাবে ম্যাচ চললে তাদের প্রতিপক্ষকে ছাড়িয়ে যেতে পারত।
- 2.5. ম্যাচ ফরম্যাট পরিবর্তন
- 2.5.1. সাধারণ লজিক:
- যদি একটি ম্যাচের অফিসিয়াল ফরম্যাট পরিবর্তিত হয় (যেমন, সেটের সংখ্যা বেস্ট অফ 5 থেকে বেস্ট অফ 3-এ হ্রাস করা হয়, বা "শর্ট সেট" প্রবর্তন করা হয়), নিম্নলিখিত নিয়মগুলি প্রযোজ্য:
- • ম্যাচ বিজয়ী এবং সেট বিজয়ী: এই মার্কেটগুলিতে বাজি বহাল থাকে।

- ● মোট এবং হ্যান্ডিক্যাপ: ম্যাচ মোট (গেম/সেট) এবং হ্যান্ডিক্যাপের সমস্ত বাজি বাতিল, যদি না ফরম্যাট পরিবর্তনের সময় ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 2.5.2. সারফেস/ভেন্যু সম্পর্কে নোট:
- নিয়ম 2.1.1-এ উল্লিখিত হিসাবে, সারফেসের পরিবর্তন বা ইনডোর থেকে আউটডোর কোর্টে স্থানান্তর ফরম্যাট পরিবর্তন গঠন করে না, এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচের সমস্ত বাজি বহাল থাকে।
- 2.6. ম্যাচে টাই-ব্রেক (হ্যাঁ/না)
- 2.6.1. সংজ্ঞা:
- এই মার্কেট কঠোরভাবে কোনও সেটে স্কোর 6-6-এ পৌঁছালে খেলা একটি স্ট্যান্ডার্ড টাই-ব্রেককে বোঝায়।
- 2.6.2. ম্যাচ টাই-ব্রেক ব্যতিক্রম:
- একটি চূড়ান্ত সেটের পরিবর্তে খেলা একটি ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক) (নিয়ম অনুযায়ী
- 2.2.1) এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে টাই-ব্রেক হিসাবে গণনা করা হয় না।
- 2.6.3. পরিত্যাগ:
- যদি পরিত্যাগের আগে ম্যাচে ইতিমধ্যে একটি স্ট্যান্ডার্ড টাই-ব্রেক ঘটে থাকে, তবে
- মার্কেট হ্যাঁ হিসাবে নিষ্পত্তি হবে।
- ● যদি টাই-ব্রেক ঘটার আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেট বাতিল হবে যদি না কোনও অবশিষ্ট সম্ভাব্য স্কোরিং দৃশ্যপটের অধীনে টাই-ব্রেক আর ঘটতে না পারে।
- 2.7.1. সাধারণ নিয়ম:
- সঠিক সেট স্কোর (যেমন, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2)-এর সমস্ত বাজি বাতিল যদি ম্যাচ সম্পন্ন না হয়।
- 2.7.2. স্বাভাবিক সমাপ্তি (অসম্ভব ফলাফল):
- যদি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে বর্তমান সেট স্কোরের ভিত্তিতে আর নিঃশর্তভাবে অর্জনযোগ্য নয় এমন কোনও সঠিক স্কোর ফলাফল হার হিসাবে নিষ্পত্তি হবে।
- ● উদাহরণ: একটি বেস্ট-of-3 ম্যাচে, খেলোয়াড় এ ইতিমধ্যে প্রথম সেট (1-0) জিতেছে। তারপর ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়। "খেলোয়াড় বি 0-2 জিতবে"-তে বাজি হার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়, যখন অন্যান্য সমস্ত স্কোর লাইন (2-0, 2-1, 1-2) বাতিল।
- 2.8.1. সমাপ্তির প্রয়োজনীয়তা:
- 2.9.1. পয়েন্ট বিজয়ী:
- 2.9.2. পেনাল্টি পয়েন্ট:
- যদি আম্পায়ার পেনাল্টি পয়েন্ট হিসাবে একটি পয়েন্ট প্রদান করেন, তবে মার্কেট সেই প্রদানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 2.9.3. পয়েন্ট চলাকালীন পরিত্যাগ:
- যদি একটি নির্দিষ্ট পয়েন্টের খেলা চলাকালীন একজন খেলোয়াড় প্রত্যাহার করেন বা ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে সেই পয়েন্ট বিজয়ীর উপর সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- বাস্কেটবল শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলি সাধারণ বাস্কেটবল শব্দাবলী বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- ● 2-পয়েন্ট ফিল্ড গোল: তিন-পয়েন্ট আর্কের ভিতরে যেকোনো জায়গা থেকে করা একটি সফল শট।

- • 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল: তিন-পয়েন্ট লাইনের বাইরে থেকে করা একটি সফল শট।
- • অ্যাসিস্ট: একজন সতীর্থের কাছে পাস যা সরাসরি একটি সফল ফিল্ড গোলের দিকে পরিচালিত করে।
- • ব্লক (ব্লকড শট): ঘটে যখন একজন প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড় বৈধভাবে প্রতিপক্ষের ফিল্ড গোলের প্রচেষ্টা স্পর্শ করে, এটিকে সফল হওয়া থেকে বিরত রাখে।
- • ডাবল-ডাবল: যখন একজন খেলোয়াড় নিম্নলিখিত বিভাগগুলির মধ্যে কমপক্ষে দুটিতে 10 বা তার বেশি রেকর্ড করে: পয়েন্ট, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, স্টিল, বা ব্লক।
- • ফিল্ড গোল: লাইভ খেলা চলাকালীন করা যেকোনো বাস্কেট, 2-পয়েন্ট এবং 3-পয়েন্ট শট সহ, তবে ফ্রি থ্রো বাদে।
- • ফ্রি থ্রো: প্রতিপক্ষ কর্তৃক নির্দিষ্ট ফাউল করার পরে একজন খেলোয়াড়কে ফাউল লাইন থেকে দেওয়া একটি বিরোধহীন শটের প্রচেষ্টা।
- • ওভারটাইম সহ: একটি মার্কেট প্রত্যয় যা নির্দেশ করে যে নিষ্পত্তিতে অতিরিক্ত সময়কালে রেকর্ড করা সমস্ত পরিসংখ্যান অন্তর্ভুক্ত।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নীতি যেখানে বাজি নিষ্পত্তি হয় যদি ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে এবং কোনও অবশিষ্ট খেলা দ্বারা প্রভাবিত হতে না পারে।
- • ওভারটাইম (OT): নিয়মিত সময়ের শেষে স্কোর টাই থাকলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা অতিরিক্ত সময়কাল।
- • রিবাউন্ড: একটি মিস ফিল্ড গোল বা ফ্রি থ্রোর পরে বলের দখল অর্জনের কাজ। এর মধ্যে অফেনসিভ রিবাউন্ড (আক্রমণকারী দল দ্বারা অর্জিত) এবং ডিফেনসিভ রিবাউন্ড (প্রতিরক্ষাকারী দল দ্বারা অর্জিত) উভয়ই অন্তর্ভুক্ত।
- • নিয়মিত সময়: ম্যাচের সময়কাল যা চার কোয়ার্টার নিয়ে গঠিত, কোনও ওভারটাইম সময়কাল বাদে।
- • স্টিল: ঘটে যখন একজন প্রতিরক্ষামূলক খেলোয়াড় বৈধভাবে পাস বাধা দিয়ে বা লাইভ খেলা চলাকালীন বল ছিনিয়ে নিয়ে প্রতিপক্ষের কাছ থেকে বলের দখল অর্জন করে।
- • ট্রিপল-ডাবল: যখন একজন খেলোয়াড় নিম্নলিখিত বিভাগগুলির মধ্যে কমপক্ষে তিনটিতে 10 বা তার বেশি রেকর্ড করে: পয়েন্ট, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, স্টিল, বা ব্লক।
- 3.1. ওভারটাইম (OT) নিষ্পত্তি:
- • ডিফল্ট নিয়ম: সমস্ত মার্কেট নিয়মিত সময়ের শেষে (4 কোয়ার্টার) ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় যদি না মার্কেটের নাম স্পষ্টভাবে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে (যেমন, শিরোনামে "(ওভারটাইম সহ)" যোগ করে)।
- • সেগমেন্ট:
- ○ হাফ: 1ম হাফ ফলাফল 1ম এবং 2ষ্ঠ কোয়ার্টার নিয়ে গঠিত। 2য় হাফ ফলাফল শুধুমাত্র 3র্থ এবং 4ম কোয়ার্টার নিয়ে গঠিত। ওভারটাইম 2ষ্ঠ হাফ মার্কেট থেকে বাদ দেওয়া হয় যদি না
- মার্কেটের নামে বিশেষভাবে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- ○ কোয়ার্টার: নির্দিষ্ট কোয়ার্টারের মার্কেট (1ম, 2ষ্ঠ, 3য়, 4র্থ) কঠোরভাবে সেই নির্দিষ্ট কোয়ার্টারের মধ্যে স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় এবং ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে না।
- 3.2. পরিত্যক্ত ম্যাচ এবং স্বাভাবিক সমাপ্তি নীতি:
- • যদি নিয়মিত সময়ের সমাপ্তির আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে পরিত্যাগের সময় নিষ্পত্তি না হওয়া সমস্ত মার্কেট বাতিল হবে। ব্যতিক্রম: যে মার্কেটগুলি ইতিমধ্যে স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে (যেমন, "20 পয়েন্টের দৌড়" যেখানে একটি দল ইতিমধ্যে 20 স্কোর করেছে, বা "মোট 180.5-এর বেশি" যেখানে স্কোর ইতিমধ্যে 95-90) পরিত্যাগের মুহূর্তে অর্জিত ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।

- 3.3. স্থগিতকরণ এবং ভেন্যু পরিবর্তন:
- • ভেন্যু পরিবর্তন: যদি একটি ম্যাচের ভেন্যু পরিবর্তিত হয় কিন্তু হোম দল এখনও "হোম" দল হিসাবে মনোনীত থাকে, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বহাল থাকে। যদি একটি ম্যাচের হোম এবং অ্যাওয়ে দল বিপরীত হয়, তবে মূল ফিক্সচারে রাখা বাজি বাতিল হবে।
- 3.4. ভুল সময়/স্কোরবোর্ড:
- 3.5. ড্র/টাই ফলাফল এবং যোগ্যতা OT:
- • যোগ্যতা OT: যদি একটি ম্যাচ টাই-এ শেষ হয় কিন্তু ওভারটাইম শুধুমাত্র যোগ্যতার উদ্দেশ্যে খেলা হয় (যেমন, কাপের 2য় লেগ), তবে সংশ্লিষ্ট ম্যাচের সমস্ত মার্কেট নিয়মিত সময়ের শেষে স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • মানি লাইন (2-ওয়ে): যদি একটি "2-ওয়ে মানি লাইন" (OT বাদে) দেওয়া হয় এবং ম্যাচ ড্র-এ শেষ হয়, তবে মার্কেট বাতিল হবে।
- 3.6. পরিসংখ্যানের জন্য সাধারণ নিষ্পত্তি লজিক
- • ওভারটাইম: নিয়ম 3.1 অনুসারে, পরিসংখ্যানগত মার্কেট নিয়মিত সময়ের ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় যদি না মার্কেটের নাম বিশেষভাবে "(ওভারটাইম সহ)" অন্তর্ভুক্ত করে।
- • মার্কেট প্রকার: * 1X2: নির্দিষ্ট পরিসংখ্যানের উচ্চতর মান কোন দল রেকর্ড করবে তাতে বাজি।
- ○ হ্যান্ডিক্যাপ: নির্দিষ্ট হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পরে পরিসংখ্যানের বিজয়ীর উপর বাজি।
- ○ মোট: সম্মিলিত মোট (বা দলের মোট) লাইনের বেশি বা কম হবে কিনা তাতে বাজি।
- 3.7. রিবাউন্ড (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2)
- • গণনা সূক্ষ্মতা: নিষ্পত্তি কঠোরভাবে নির্দিষ্ট খেলোয়াড়দের credited ব্যক্তিগত অফেনসিভ এবং ডিফেনসিভ রিবাউন্ডের সমষ্টির উপর ভিত্তি করে।
- • দলীয় রিবাউন্ড বাদ: "দলীয় রিবাউন্ড" (একজন ব্যক্তি খেলোয়াড়ের পরিবর্তে সামগ্রিকভাবে একটি দলকে কর্মকর্তাদের দ্বারা credited রিবাউন্ড, যেমন, মিস ফ্রি থ্রো-তে বল আউট অফ বাউন্ডস হয়ে যাওয়ার পরে) কঠোরভাবে বাদ দেওয়া হয়।
- • চূড়ান্ত মোট: অফিসিয়াল বক্স স্কোরে পাওয়া ব্যক্তিগত খেলোয়াড়ের পরিসংখ্যানের সমষ্টি শুধুমাত্র মোটের দিকে গণনা করা হয়।
- 3.8. ফাউল (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2)
- • লজিক: একটি দলের বিরুদ্ধে হুইসেল করা এবং অফিসিয়াল বক্স স্কোরে রেকর্ড করা ব্যক্তিগত ফাউলের মোট সংখ্যার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • বাদ: কোচের উপর টেকনিক্যাল ফাউল, বেঞ্চ ফাউল, বা প্রশাসনিক ফাউল যা নির্দিষ্ট খেলোয়াড়কে credited করা হয় না বাদ দেওয়া হয় যদি না সেগুলি অফিসিয়াল বক্স স্কোরে খেলোয়াড় ফাউল হিসাবে স্পষ্টভাবে রেকর্ড করা হয়।
- 3.9. অ্যাসিস্ট (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2)
- • যুক্তি: লীগের পরিসংখ্যানবিদদের দ্বারা অফিসিয়ালি রেকর্ডকৃত, সরাসরি বাস্কেটে নিয়ে যাওয়া সফল পাসের সংখ্যার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- 3.10. স্টিল (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2)
- • যুক্তি: লাইভ খেলার সময় একজন ডিফেন্সিভ খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের কাছ থেকে আইনত বল দখল করার সংখ্যার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- 3.11. 2-পয়েন্ট ও 3-পয়েন্ট (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2)
- • যুক্তি: সংশ্লিষ্ট রেঞ্জ থেকে সফল (মেড) ফিল্ড গোলের সংখ্যার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।

- ● নোট: এই মার্কেটগুলি করা শটের সংখ্যা গণনা করে, সেগুলি থেকে প্রাপ্ত মোট পয়েন্ট নয় (যেমন, পাঁচটি সফল 3-পয়েন্টার 5 হিসাবে গণনা করা হয়, 15 নয়), যদি না মার্কেটের নামে "...থেকে পয়েন্ট" উল্লেখ থাকে।
- 3.12.1. অংশগ্রহণ ও "রানার" নিয়ম
- ● নন-রানার: যদি কোনো খেলোয়াড় পুরো ম্যাচের কোনো সময়েই কোর্টে না নামে, তাহলে তাকে "নন-রানার" হিসাবে বিবেচনা করা হয়, এবং সেই খেলোয়াড়ের উপর সংশ্লিষ্ট ম্যাচের জন্য এই মার্কেটগুলির সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- ● "প্রথম" ব্যতিক্রম: "প্রথম খেলোয়াড় [পরিসংখ্যান] স্কোর করতে" এর মতো মার্কেটের জন্য, যদি নির্বাচিত খেলোয়াড় ম্যাচটি কোর্টে শুরু না করে (সংশ্লিষ্ট ঘটনা ঘটার মুহূর্তে), তাহলে বাজি বাতিল হবে।
- 3.12.2. নিষ্পত্তি ও ওভারটাইম
- ● 48-ঘণ্টা নিয়ম: যদি কোনো খেলা স্থগিত বা পরিত্যক্ত হয় এবং মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, তাহলে সংশ্লিষ্ট ম্যাচের জন্য এই মার্কেটগুলিতে সমস্ত বিচারাধীন খেলোয়াড় বাজি বাতিল হবে, যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে (স্বাভাবিক সমাপ্তি)।
- ● অফিসিয়াল সূত্র: ফলাফল সংশ্লিষ্ট লীগ (যেমন, NBA, NCAA, ইউরোলীগ, ইত্যাদি) দ্বারা প্রদত্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ● পরিসংখ্যানের চূড়ান্ততা: নিষ্পত্তি চূড়ান্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের উপর ভিত্তি করে। প্রাথমিক অফিসিয়াল নিষ্পত্তি প্রক্রিয়া করার পরে লীগগুলি দ্বারা পরবর্তীতে করা পরিবর্তন বা সংশোধন বিবেচনা করা হবে না।
- 3.12.3. গোষ্ঠীবদ্ধ মার্কেট সংজ্ঞা
- ● ব্যক্তিগত মোট (পয়েন্ট, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, স্টিল, ব্লক, 3-PT মেড): অফিসিয়াল বক্স স্কোরে খেলোয়াড়কে প্রদত্ত নির্দিষ্ট পরিসংখ্যানের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়। যদি খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত স্কোর নির্ধারিত লাইনের সমান হয়, তাহলে বাজি বাতিল হয়।
- ● পারফরম্যান্স টার্গেট ("অন্তত X"): খেলোয়াড় যদি লক্ষ্য পূরণ করে বা অতিক্রম করে তাহলে বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয় (যেমন, "25+ পয়েন্ট" জয়ী হয় যদি খেলোয়াড় 25, 26, বা তার বেশি স্কোর করে)।
- ● কম্বো মার্কেট (যেমন, P+R+A): মার্কেটের নামে উল্লিখিত পৃথক পরিসংখ্যান যোগ করে গণনা করা হয় (যেমন, পয়েন্ট + রিবাউন্ড + অ্যাসিস্ট)।
- ● ডাবল-ডাবল / ট্রিপল-ডাবল: একজন খেলোয়াড়কে নিম্নলিখিত বিভাগগুলির মধ্যে দুইটি (ডাবল-ডাবল) বা তিনটি (ট্রিপল-ডাবল) বিভাগে ডাবল ডিজিট (10 বা তার বেশি) পৌঁছাতে হবে: পয়েন্ট, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, স্টিল, বা ব্লক।
- ● হেড-টু-হেড (H2H): 1v1: কোন খেলোয়াড় উচ্চতর পরিসংখ্যান অর্জন করবে তার উপর বাজি। যদি খেলোয়াড়রা টাই করে, মার্কেট বাতিল হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- ○ 1v2 বা 1v3: নির্বাচিত খেলোয়াড়কে তালিকাভুক্ত অন্যান্য সমস্ত প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি স্কোর করতে হবে। সংশ্লিষ্ট মার্কেট নির্বাচনে উল্লিখিত খেলোয়াড়দের মধ্যে সর্বোচ্চ ফলাফলের জন্য টাই হলে বাজি বাতিল হয়।
- 3.13. জয়ের ব্যবধান (ওভারটাইম সহ):
- একটি দল যে নির্দিষ্ট পয়েন্ট রেঞ্জের ব্যবধানে জয়ী হয় তার উপর বাজি। নিষ্পত্তি চূড়ান্ত স্কোরের উপর ভিত্তি করে, যেকোনো ওভারটাইম সময়কাল সহ।
- 3.14. X পয়েন্টে দৌড় (ওভারটাইম সহ):
- কোন দল প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্টে পৌঁছাবে তার উপর বাজি।
- ● যদি কোনো দল লক্ষ্যে পৌঁছানোর আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হয়, যদি না স্বাভাবিক সমাপ্তির আগে লক্ষ্য ইতিমধ্যে অর্জিত হয়ে থাকে।

- • যদি ম্যাচ শেষ হয় (ওভারটাইম সহ) এবং কোনো দলই লক্ষ্যে পৌঁছায়নি, তাহলে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হয়, যদি না "কোনোটিই না" বিকল্প বেছে নেওয়া হয় (যদি দেওয়া থাকে)।
- ম্যাচের যেকোনো পর্যায়ে, ওভারটাইম সহ, কোনো দল দ্বারা অর্জিত সর্বোচ্চ পয়েন্ট পার্থক্যের উপর বাজি। এটি অফিসিয়াল প্লে-বাই-প্লে ডেটায় রেকর্ডকৃত সর্বোচ্চ লিডের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, মার্কেটটি স্বাভাবিক সমাপ্তির সময় পর্যন্ত অর্জিত সর্বোচ্চ লিডের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 3.16. প্রথম থ্রি-পয়েন্টার (ওভারটাইম সহ):
- কোন দল ম্যাচের প্রথম সফল 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল করবে তার পূর্বাভাস দিন। যদি ম্যাচের সময় কোনো 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল না হয়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যদি না "কোন 3-পয়েন্টার নেই" বিকল্প দেওয়া থাকে। যদি 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল হওয়ার আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.17. সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার / হাফ:
- কোন কোয়ার্টার বা হাফে সর্বোচ্চ সম্মিলিত মোট পয়েন্ট হবে তার উপর বাজি।
- • নোট: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, ওভারটাইম বাদ দেওয়া হয়।
- • যদি দুই বা ততোধিক কোয়ার্টার বা হাফ সর্বোচ্চ মোট স্কোর শেয়ার করে, তাহলে নিষ্পত্তি ডেড হিট নিয়ম অনুযায়ী নির্ধারিত হবে, যদি না মার্কেটে স্পষ্টভাবে "টাই" নির্বাচন দেওয়া থাকে।
- 3.18. প্রথম পয়েন্ট পদ্ধতি (ওভারটাইম সহ):
- ম্যাচের প্রথম পয়েন্ট(গুলি) কীভাবে স্কোর হবে তার উপর বাজি। সাধারণ বিকল্পগুলির মধ্যে রয়েছে: ফ্রি থ্রো, 2-পয়েন্ট ফিল্ড গোল, এবং 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল। যদি কোনো পয়েন্ট স্কোর হওয়ার আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে সংশ্লিষ্ট ম্যাচের জন্য এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। প্রথম স্কোরিং অ্যাকশন ঘটার পরে মার্কেটটি নিষ্পত্তি হয়।
- 3.19. শেষ পয়েন্ট পদ্ধতি (ওভারটাইম সহ):
- ম্যাচের (যেকোনো ওভারটাইম সময়কাল সহ) চূড়ান্ত পয়েন্ট(গুলি) কীভাবে স্কোর হবে তার উপর বাজি। সাধারণ বিকল্পগুলির মধ্যে রয়েছে: ফ্রি থ্রো, 2-পয়েন্ট ফিল্ড গোল, এবং 3-পয়েন্ট ফিল্ড গোল। যদি সম্পূর্ণ হওয়ার আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যদি না চূড়ান্ত স্কোরিং অ্যাকশন ইতিমধ্যে ঘটে থাকে এবং আর কোনো স্কোরিং সম্ভব না হয়।
- আমেরিকান ফুটবল পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলি সাধারণ আমেরিকান ফুটবল পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং খেলাধুলা-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • অ্যাসিস্টেড ট্যাকল: একটি ট্যাকল যেখানে দুই বা ততোধিক ডিফেন্সিভ খেলোয়াড় বল ক্যারিয়ারকে থামাতে অবদান রাখে। সোলো এবং অ্যাসিস্টেড ট্যাকলের যোগফল "মোট ট্যাকল" এর সমান।
- • ফিল্ড গোল: 3 পয়েন্টের একটি স্কোরিং প্লে, যা প্রতিপক্ষের গোলপোস্টের মধ্য দিয়ে বল কিক করে অর্জিত হয়।
- • ফাম্বল: যখন একজন খেলোয়াড় ট্যাকল হওয়া বা আউট অফ বাউন্ড হওয়ার আগে বলের নিয়ন্ত্রণ থাকার পরে বলের দখল হারায়।
- • ইন্টারসেপশন: যখন একজন ডিফেন্সিভ খেলোয়াড় আক্রমণাত্মক রিসিভারের উদ্দেশ্যে করা পাস ধরে ফেলে, যার ফলে দখল পরিবর্তন হয়।

- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি বাজি ফলাফলিত হয় যদি ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে এবং আরও খেলা নির্বিশেষে পরিবর্তিত হতে না পারে।
- • পাসিং ইয়ার্ড: সফল পাস সম্পন্ন করার মাধ্যমে একজন কোয়ার্টারব্যাক দ্বারা অর্জিত মোট নেট ইয়ার্ডেজ।
- • পুন্ট: আক্রমণ দ্বারা (সাধারণত 4তম ডাউনে) বল মাঠের নিচের দিকে সরানোর এবং প্রতিপক্ষের কাছে দখল ছেড়ে দেওয়ার জন্য সম্পাদিত একটি কিক।
- • রিসিভিং ইয়ার্ড: একজন খেলোয়াড় যিনি ফরোয়ার্ড পাস ধরেন তার দ্বারা অর্জিত মোট নেট ইয়ার্ডেজ।
- • রাশিং ইয়ার্ড: স্ক্রিমেজ লাইন থেকে বল বহনকারী খেলোয়াড় (যেমন, হ্যান্ডঅফ বা কোয়ার্টারব্যাক স্ক্র্যাম্বল) দ্বারা অর্জিত মোট নেট ইয়ার্ডেজ।
- • স্যাক: ঘটে যখন একজন ডিফেন্সিভ খেলোয়াড় কোয়ার্টারব্যাককে পাস নিক্ষেপ করার আগে স্ক্রিমেজ লাইনের পিছনে ট্যাকল করে।
- • সেফটি: 2 পয়েন্টের একটি স্কোরিং প্লে, যা ঘটে যখন আক্রমণাত্মক বল ক্যারিয়ারকে তাদের নিজের এন্ড জোনে ট্যাকল করা হয় বা আক্রমণ দ্বারা তাদের এন্ড জোনে ফাউল করা হয়।
- • সোলো ট্যাকল: একটি ট্যাকল যা একজন একক ডিফেন্সিভ খেলোয়াড়কে credited করা হয় যিনি সহায়তা ছাড়াই বল ক্যারিয়ারকে থামান।
- • টাচডাউন (TD): 6 পয়েন্টের একটি স্কোরিং প্লে, যা বল বহন করে বা প্রতিপক্ষের এন্ড জোনের মধ্যে ধরে অর্জিত হয়।
- • টার্নওভার অন ডাউন: ঘটে যখন আক্রমণ তাদের চারটি প্রচেষ্টার মধ্যে নতুন সেট ডাউনের জন্য প্রয়োজনীয় 10 গজ অর্জন করতে ব্যর্থ হয়।
- 4.1. ওভারটাইম (OT) নিষ্পত্তি:
- ডিফল্ট নিয়ম হিসাবে, মার্কেটগুলি ওভারটাইম বিবেচনা করে না যদি না মার্কেটের নামে স্পষ্টভাবে অন্যথায় উল্লেখ করা হয় (যেমন, শিরোনামে "(ওভারটাইম সহ)" যোগ করে)।
- 4.2. বিলম্ব এবং বাধা:
- 4.3. পরিত্যক্ত বা স্থগিত ম্যাচ (NFL সপ্তাহ নিয়ম):
- সমস্ত ম্যাচ মার্কেট বাতিল হয় যদি না ম্যাচটি একই NFL সাপ্তাহিক সময়সূচির (বৃহস্পতিবার - বুধবার স্থানীয় স্টেডিয়াম সময়) মধ্যে সম্পন্ন হয়।
- 4.4. ভুল তথ্য/স্কোর:
- 4.5. সময় ত্রুটি:
- 4.6. নিষ্পত্তি সূত্র:
- 4.7. সেগমেন্ট লজিক (কোয়ার্টার ও হাফ):
- • কোয়ার্টার: নির্দিষ্ট কোয়ার্টারের (1ম, 2য়, 3য়, 4র্থ) মার্কেটের বাজি কেবলমাত্র সেই কোয়ার্টারের স্কোরের উপর কঠোরভাবে নিষ্পত্তি হয়। ওভারটাইম সর্বদা বাদ দেওয়া হয়।
- • হাফ: 1ম হাফের ফলাফল 1ম এবং 2য় কোয়ার্টার নিয়ে গঠিত। 2য় হাফের ফলাফল 3র্থ এবং 4ম কোয়ার্টার নিয়ে গঠিত। 2য় হাফ মার্কেট থেকে ওভারটাইম বাদ দেওয়া হয় যদি না মার্কেটটি বিশেষভাবে "(ওভারটাইম সহ)" উল্লেখ না করে।
- 4.8. পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি:
- • যদি সংশ্লিষ্ট সময়কাল (কোয়ার্টার, হাফ, বা ম্যাচ) সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে সেই ম্যাচের সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট বাতিল হবে।

- ● ব্যতিক্রম: যে মার্কেটগুলি ইতিমধ্যে স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে (যেমন, 1ম কোয়ার্টার শেষ হওয়ার পরে একটি "প্রথম কোয়ার্টার মোট", বা একটি টাচডাউন নিশ্চিত হওয়ার পরে "পরবর্তী টাচডাউন স্কোর করতে দল") সেগুলি পরিত্যাগের মুহূর্তে অর্জিত ফলাফলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 4.9. মানি লাইন টাই নিয়ম:
- "2-উয়ে" মানি লাইন মার্কেটের জন্য (ড্র বিকল্প ছাড়া), যদি খেলা হওয়া ওভারটাইমের পরে ম্যাচটি টাইয়ে শেষ হয়, এই মার্কেটের বাজি বাতিল হয়।
- 4.10. টাচডাউন (মোট / দল / সময়কাল):
- যুক্তি: যেকোনো দল (মোট), নির্দিষ্ট দল (দল মোট), বা নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে (কোয়ার্টার/হাফ) স্কোর করা মোট টাচডাউনের সংখ্যার উপর বাজি।
- ● নিষ্পত্তি: মার্কেটের বাজি অফিসিয়াল বক্স স্কোরে রেকর্ডকৃত সফল টাচডাউনের সংখ্যার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- ● ওভারটাইম: ওভারটাইমের সময় রেকর্ডকৃত পরিসংখ্যান শুধুমাত্র তখনই অন্তর্ভুক্ত করা হয় যদি মার্কেটের নামে বিশেষভাবে "(ওভারটাইম সহ)" থাকে। অন্যথায়, নিষ্পত্তি নিয়মিত সময়ের ডেটার উপর ভিত্তি করে।
- ● সময়কাল নির্দিষ্ট: "1ম হাফ - মোট টাচডাউন" বা "1ম কোয়ার্টার - মোট টাচডাউন" এর মতো সময়কাল-নির্দিষ্ট মার্কেটের জন্য, শুধুমাত্র সেই নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে স্কোর করা টাচডাউন গণনা করা হয়।
- 4.11. ফিল্ড গোল মেড (মোট / দল / সময়কাল):
- ● যুক্তি: সফলভাবে করা মোট ফিল্ড গোলের সংখ্যার উপর বাজি।
- ● শুধুমাত্র সফল: শুধুমাত্র অফিসিয়ালি "মেড" ফিল্ড গোল মোটের দিকে গণনা করা হয়। চেষ্টা করা কিন্তু মিস করা ফিল্ড গোল, বা পেনাল্টি দ্বারা বাতিল করা ফিল্ড গোল বাদ দেওয়া হয়।
- ● ওভারটাইম: ওভারটাইমের সময় রেকর্ডকৃত পরিসংখ্যান শুধুমাত্র তখনই অন্তর্ভুক্ত করা হয় যদি মার্কেটের নামে বিশেষভাবে "(ওভারটাইম সহ)" থাকে।
- ● সময়কাল নির্দিষ্ট: "1ম কোয়ার্টার - মোট ফিল্ড গোল" এর মতো মার্কেটের জন্য, শুধুমাত্র সেই নির্দিষ্ট কোয়ার্টারের মধ্যে করা ফিল্ড গোল গণনা করা হয়।
- 4.12. বিজোড়/জোড় মার্কেট (পয়েন্ট / পরিসংখ্যান):
- ● যুক্তি: পয়েন্ট, টাচডাউন, বা অন্যান্য নির্দিষ্ট পরিসংখ্যানের মোট যোগফল বিজোড় বা জোড় সংখ্যা হবে কিনা তার উপর বাজি।
- ● শূন্য (0) নিয়ম: যদি মোট স্কোর বা নির্দিষ্ট পরিসংখ্যানের মোট সংখ্যা শূন্য (0) হয়, তাহলে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে এটি জোড় হিসাবে বিবেচিত হবে।
- ● ওভারটাইম: এই মার্কেটগুলি সাধারণ ওভারটাইম নিয়ম (ধারা 4.1) অনুসরণ করে এবং অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে ওভারটাইম বাদ দেয়।
- সাধারণ অংশগ্রহণ ও ম্যাচ শর্তাবলী
- 4.13.1. অংশগ্রহণ (অ্যাকশন):
- 4.13.2. অবসর/আঘাত:
- 4.13.3. ওভারটাইম (OT):
- সমস্ত খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে।
- পরিত্যক্ত, বা স্থগিত এবং মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, সমস্ত প্রভাবিত বিচারাধীন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- ● ব্যতিক্রম: যে মার্কেটগুলি পরিত্যাগের আগে ইতিমধ্যে স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে সেগুলি অর্জিত ফলাফলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 4.13.5. অফিসিয়াল ডেটা সূত্র:
- 4.13.6. ভেন্যু পরিবর্তন:
- 4.13.7. পারফরম্যান্স টার্গেট ("অন্তত" / "লক্ষ্য"): একক খেলোয়াড় পারফরম্যান্স মার্কেট (লক্ষ্য) এর বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয় যদি সংশ্লিষ্ট মার্কেটে উল্লিখিত খেলোয়াড় নির্দিষ্ট লক্ষ্য পূরণ করে বা অতিক্রম করে।
- সম্পর্কিত মার্কেটে উল্লিখিত খেলোয়াড় নির্দিষ্ট লক্ষ্যমাত্রা পূরণ বা অতিক্রম করলে পারফরম্যান্স মার্কেট (লক্ষ্যমাত্রা) একটি জয় হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- ● উদাহরণ: "অন্তত 50 রাশিং ইয়ার্ড খেলোয়াড় A" (50+) এর উপর একটি বাজি জয়ী হয় যদি খেলোয়াড় A 50, 51, বা তার বেশি ইয়ার্ড রেকর্ড করে।
- 4.13.8. ওভার/আন্ডার (মোট):
- যদি খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত স্কোর মার্কেটের বর্ণনায় নির্ধারিত লাইনের সমান হয় (যেখানে পূর্ণ সংখ্যার লাইন দেওয়া হয়, যেমন, 50.0), এই মার্কেটের বাজি বাতিল হয়। যদি অর্ধ-সংখ্যার লাইনে একটি মার্কেট দেওয়া হয় (যেমন, 50.5), এই ধরনের মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে কারণ ফলাফল সর্বদা লাইনের উপরে বা নিচে হবে।
- মার্কেট বহাল থাকবে কারণ ফলাফল সর্বদা লাইনের উপরে বা নিচে হবে।
- 4.13.9. হেড-টু-হেড (H2H):
- ● 1v1: কোন খেলোয়াড় উচ্চতর পরিসংখ্যান অর্জন করবে তার উপর বাজি। টাইয়ের ক্ষেত্রে, সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়দের জড়িত এই মার্কেটের বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- ● 1v2 / 1v3: এই মার্কেটের বাজি জেতার জন্য, নির্বাচিত খেলোয়াড়কে মার্কেটের বর্ণনায় তালিকাভুক্ত অন্যান্য সমস্ত প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি স্কোর করতে হবে। যদি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত খেলোয়াড়দের মধ্যে সর্বোচ্চ ফলাফলের জন্য টাই হয়, তাহলে বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- 4.13.10. টাচডাউন স্কোরার (খেলোয়াড় ও দল পাসিং):
- একটি স্ট্যান্ডার্ড টাচডাউন শুধুমাত্র সেই খেলোয়াড়কে credited করা হয় যিনি এন্ড জোনে বল বহন করেন বা গ্রহণ করেন।
- ● একজন কোয়ার্টারব্যাক দ্বারা নিক্ষিপ্ত পাসিং টাচডাউন সেই খেলোয়াড়ের পৃথক "টাচডাউন স্কোরার" মোট মার্কেটের দিকে গণনা করা হয় না (সেগুলি নির্দিষ্ট "পাসিং টাচডাউন" মার্কেটের অধীনে নিষ্পত্তি হয়)।
- 4.13.11. ইয়ার্ডেজ (পাসিং, রাশিং, রিসিভিং):
- এই মার্কেটের বাজি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত খেলোয়াড়কে অফিসিয়ালি credited করা মোট নেট ইয়ার্ডের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়। রাশিং ইয়ার্ডে ক্যারি, রিসিভিং ইয়ার্ডে রিসেপশন, এবং পাসিং ইয়ার্ডে কমপ্লিশন জড়িত।
- 4.13.12. ট্যাকল এবং অ্যাসিস্ট:
- এই মার্কেটের বাজি "মোট ট্যাকল" এর উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়, যা অফিসিয়াল বক্স স্কোরে রেকর্ডকৃত সোলো ট্যাকল + অ্যাসিস্টেড ট্যাকলের যোগফল হিসাবে সংজ্ঞায়িত।
- 4.13.13. স্যাক, ইন্টারসেপশন, এবং রিসেপশন:
- এই মার্কেটের বাজি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত প্রতিটি নির্দিষ্ট বিভাগের অফিসিয়াল গণনার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়। স্যাক অফিসিয়ালি রেকর্ড করা হলে হাফ-স্যাক (0.5) অন্তর্ভুক্ত করতে পারে।
- 4.13.14. পরিসংখ্যান ডাবল / ট্রিপল:

- মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত খেলোয়াড় নির্দিষ্ট বিভাগে ডাবল-ডিজিট (10+) বা ট্রিপল-ডিজিট (100+) মানে পৌঁছাবে কিনা তার উপর বাজি (যেমন, 100+ রাশিং ইয়ার্ড)।
- 4.14. প্রথম আক্রমণাত্মক ড্রাইভ মার্কেট (স্কোর/ফলাফল):
- ● আক্রমণাত্মক টাচডাউন বা ফিল্ড গোল ছাড়া অন্য যেকোনো ফলাফল (যেমন, পুন্ট, টার্নওভার, সেফটি, বা হাফ শেষ) সংশ্লিষ্ট ম্যাচের এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে "না" হিসাবে নিষ্পত্তি হবে। প্রথম ড্রাইভ ফলাফল: প্রথম আক্রমণাত্মক ড্রাইভের নির্দিষ্ট ফলাফলের উপর বাজি। সাধারণ বিকল্পগুলির মধ্যে রয়েছে: আক্রমণাত্মক টাচডাউন, ফিল্ড গোল, পুন্ট, এবং টার্নওভার (ইন্টারসেপশন, ফাম্বল, এবং টার্নওভার অন ডাউন অন্তর্ভুক্ত)।
- 4.15. Xতম টাচডাউন স্কোর করতে দল:
- যুক্তি: কোন দল "X" সংখ্যা দ্বারা নির্ধারিত নির্দিষ্ট টাচডাউন স্কোর করবে তার উপর বাজি (যেমন, "3য় টাচডাউন স্কোর করতে দল")।
- নিষ্পত্তি: নির্দিষ্ট টাচডাউন অফিসিয়ালি নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথে এই মার্কেটের বাজি নিষ্পত্তি হয়। কোনো টাচডাউন স্কোর হয়নি: যদি "Xতম" টাচডাউন স্কোর হওয়ার আগে ম্যাচ শেষ হয় বা পরিত্যক্ত হয়, সেই নির্দিষ্ট টাচডাউনের মার্কেট বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- 4.16. পরবর্তী টাচডাউন স্কোরার (ওভারটাইম সহ):
- ● তালিকাভুক্ত নয় এমন খেলোয়াড়: যদি টাচডাউন স্কোরকারী খেলোয়াড়কে পৃথক মার্কেট নির্বাচন হিসাবে দেওয়া না হয়, "অন্য খেলোয়াড়" বা "ফিল্ড" ফলাফলের (যদি প্রদত্ত) উপর বাজি বিজয়ী হিসাবে নিষ্পত্তি হবে। যদি এমন কোনো বিকল্প না থাকে, মার্কেটটি অফিসিয়াল ডেটার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয় বা নির্দিষ্ট মার্কেট শর্তাবলী অনুযায়ী বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- মার্কেট অফিসিয়াল ডেটার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় অথবা নির্দিষ্ট অনুযায়ী বাতিল ঘোষণা করা হয়
- মার্কেট শর্তাবলি।
- 5. আইস হকি

- আইস হকি পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলি সাধারণ আইস হকি পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং খেলাধুলা-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- ● বেঞ্চ মাইনর পেনাল্টি: একটি পেনাল্টি যা নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের পরিবর্তে একটি দলকে দেওয়া হয় (যেমন, বরফে অতিরিক্ত পুরুষ)। লঙ্ঘনের সময় বরফে থাকা যেকোনো খেলোয়াড় দ্বারা এটি পরিবেশিত হয়।
- ● ডাবল-মাইনর পেনাল্টি: একটি লঙ্ঘন যার ফলে 4 মিনিটের পেনাল্টি সময় হয় (2+2)। মাইনর পেনাল্টির সংখ্যার উপর বাজি নিষ্পত্তির জন্য, এটি দুটি (2) পৃথক মাইনর পেনাল্টি হিসাবে গণনা করা হয়।
- ● এম্পটি নেট গোল: প্রতিপক্ষ দলের গোলরক্ষককে বরফ থেকে সরিয়ে নেওয়ার সময় (সাধারণত অতিরিক্ত আক্রমণকারীর জন্য) স্কোর করা একটি গোল।
- ● মাইনর পেনাল্টি: কম গুরুতর নিয়ম লঙ্ঘনের জন্য 2-মিনিটের পেনাল্টি।
- ● স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি বাজি ফলাফলিত হয় যদি ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে এবং পরিত্যাগের আগে আরও খেলা নির্বিশেষে পরিবর্তিত হতে না পারে।
- ● পাওয়ার প্লে: এমন একটি পরিস্থিতি যেখানে একটি দলের বরফে সংখ্যাগত সুবিধা রয়েছে কারণ এক বা একাধিক প্রতিপক্ষ খেলোয়াড় পেনাল্টি ভোগ করছে।
- ● পাক লাইন: একটি পয়েন্ট স্প্রেড বা হ্যান্ডিক্যাপের জন্য হকি-নির্দিষ্ট শব্দ, সাধারণত +/- 1.5 গোলে নির্ধারিত।

- • নিয়মিত সময়: খেলার তিনটি মানক 20-মিনিট সময়কাল। এটি ওভারটাইম এবং পেনাল্টি শুটআউট বাদ দেয়।
- • শর্টহ্যান্ডেড গোল: একটি দল দ্বারা স্কোর করা গোল যার পেনাল্টি ভোগের কারণে প্রতিপক্ষের চেয়ে বরফে কম খেলোয়াড় রয়েছে।
- • গোলের লক্ষ্যে শট: যেকোনো পাক-শট যা গোল হয় বা গোলকিপারের সেভ না থাকলে জালে ঢুকত। পোস্ট বা ক্রসবারে লাগা শট গণনা করা হয় না।
- সাধারণ আইস হকি নিয়মাবলী
- 5.1. নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি:
- সকল মার্কেট (পিরিয়ড, ওভারটাইম এবং পেনাল্টি শুটআউট মার্কেট ব্যতীত) শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের জন্য বিবেচিত হয়, যদি না সংশ্লিষ্ট মার্কেটে স্পষ্টভাবে অন্যথা উল্লেখ থাকে।
- 5.2. পেনাল্টি শুটআউট লজিক (+1 গোল):
- 5.3. পরিত্যাগ এবং স্বাভাবিক সমাপ্তি:
- • যদি নিয়মিত সময় শেষ হওয়ার আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তাহলে যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলো বাতিল হবে।
- • যে মার্কেটগুলো পরিত্যাগের সময় ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে গেছে (যেমন, 1ম পিরিয়ড শেষ হলে "1ম পিরিয়ড বিজয়ী", অথবা 3 গোল হয়ে গেলে "মোট গোল 2.5 এর বেশি") সেগুলো পরিত্যাগের সময়ের স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 5.4. স্থগিতকরণ এবং পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • লাইভ ইভেন্ট: যদি গোল বা পেনাল্টি ইতিমধ্যে সংঘটিত হওয়ার পরেও কোনো মার্কেট খোলা থাকে।
- • ভুল তথ্য: যদি দল বা খেলোয়াড় ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়।
- 5.6. নিষ্পত্তির উৎস:
- মার্কেটগুলো TV সম্প্রচার এবং অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন (যেমন, অফিসিয়াল সাইট অফ দ্য ন্যাশনাল হকি লিগ | NHL.com) কর্তৃক প্রদত্ত পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে, যদি না পরিসংখ্যান ভুল বলে স্পষ্ট প্রমাণ থাকে।
- আইস হকি পরিসংখ্যানগত মার্কেট (দলীয় পরিসংখ্যান)
- 5.7. পরিসংখ্যানের জন্য ওভারটাইম ডিফল্ট:
- এই বিভাগে তালিকাভুক্ত সকল পরিসংখ্যানগত মার্কেট (লক্ষ্যে শট, পেনাল্টি এবং পাওয়ার প্লে গোল সহ) শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের (60 মিনিট) ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়, যদি না
- মার্কেটের নামে স্পষ্টভাবে "(ওভারটাইম সহ)" প্রত্যয় অন্তর্ভুক্ত থাকে।
- 5.8. লক্ষ্যে শট (মোট / দল / পিরিয়ড):
- • সংজ্ঞা: একটি "লক্ষ্যে শট" হলো যেকোনো পাক-শট যা গোল হিসেবে জালে যায় অথবা গোলকিপারের সেভ না থাকলে জালে যেত।
- • বাদকৃত: যে শটগুলো গোলপোস্ট বা ক্রসবারে লাগে, এবং যে শটগুলো জালে পৌঁছানোর আগে রক্ষণাত্মক খেলোয়াড় (গোলকিপার ছাড়া অন্য) কর্তৃক ব্লক হয়, সেগুলো লক্ষ্যে শট হিসেবে গণনা করা হয় না।
- • নিষ্পত্তি: মার্কেটে বাজি লিগের পরিচালনা পর্ষদ কর্তৃক প্রদত্ত অফিসিয়াল পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 5.9. ছোট পেনাল্টি (মোট / দল / পিরিয়ড):
- • সংজ্ঞা: একটি "ছোট পেনাল্টি" হলো 2-মিনিটের লঙ্ঘন।

- • গণনা: নিষ্পত্তি প্রদত্ত ছোট পেনাল্টির সংখ্যার ভিত্তিতে, ভোগকৃত মোট মিনিটের ভিত্তিতে নয়। উদাহরণস্বরূপ, একটি ডাবল-মাইনর পেনাল্টি (2+2 মিনিট) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে দুই (2)টি ছোট পেনাল্টি হিসেবে গণনা করা হয়।
- • বেঞ্চ মাইনর: কোনো দল কর্তৃক ভোগকৃত ছোট পেনাল্টি (বেঞ্চ মাইনর) দলীয় মোট এবং ম্যাচ মোটে অন্তর্ভুক্ত।
- 5.10. পাওয়ার প্লে গোল (মোট / দল / পিরিয়ড):
- • সংজ্ঞা: "পাওয়ার প্লে গোল" হলো এমন একটি গোল যা একটি দল তখন করে যখন কমপক্ষে একজন প্রতিপক্ষ পেনাল্টি ভোগ করার কারণে তাদের বরফে সংখ্যাগত সুবিধা থাকে।
- • শর্টহ্যান্ডেড গোল: যে দল বর্তমানে পেনাল্টি ভোগ করছে তাদের করা গোল (শর্টহ্যান্ডেড গোল) পাওয়ার প্লে গোল মার্কেটে গণনা করা হয় না।
- • খালি জাল: যদি একটি দল পাওয়ার প্লেতে থাকাকালীন গোল করে কিন্তু প্রতিপক্ষ অতিরিক্ত আক্রমণকারীর জন্য তাদের গোলকিপারকে সরিয়ে নেয়, তবুও এটি পাওয়ার প্লে গোল হিসেবে গণনা করা হয়।
- আইস হকি খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট
- 5.11. আইস হকি খেলোয়াড় প্রপ নিয়মাবলী:
- সকল খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট ডেটা প্রদানকারীদের কাছ থেকে চূড়ান্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোর পাওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি করা হয়। সকল খেলোয়াড় মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে কিন্তু পেনাল্টি শুটআউট বাদ দেয়, "যেকোনো সময় গোলদাতা" মার্কেট ব্যতীত (বিভাগ 5.11.11 দেখুন)।
- সাধারণ অংশগ্রহণ ও শর্তাবলী
- পরিত্যক্ত, অথবা স্থগিত এবং মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হলে, সমস্ত অমীমাংসিত খেলোয়াড় প্রপ মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- • ব্যতিক্রম: যে মার্কেটগুলো পরিত্যাগের আগে ইতিমধ্যে স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে সেগুলো পরিত্যাগের সময়ে অর্জিত ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 5.11.4. অফিসিয়াল ডেটা ও সংশোধনী: নিষ্পত্তি চূড়ান্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের ভিত্তিতে হয়। একবার নিষ্পত্তি সম্পন্ন হলে, অফিসিয়াল লিগ কর্তৃক পরবর্তীতে করা কোনো পরিসংখ্যানগত সংশোধন বা পরিবর্তন বিবেচনা করা হবে না এবং পুনরায় নিষ্পত্তি করা হবে না।
- মার্কেট লজিক
- 5.11.5. পারফরম্যান্স লক্ষ্যমাত্রা (1+, 2+, ইত্যাদি): একক খেলোয়াড় পারফরম্যান্স "লক্ষ্যমাত্রা" মার্কেট জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় উল্লিখিত লক্ষ্যমাত্রা বা তার বেশি অর্জন করে।
- • উদাহরণ: "খেলোয়াড় এ কমপক্ষে 2+ পয়েন্ট" মার্কেটে একটি বাজি বিজয়ী যদি খেলোয়াড় এ ঠিক 2, 3, বা তার বেশি পয়েন্ট রেকর্ড করে।
- 5.11.6. ওভার/আন্ডার (মোট): খেলোয়াড়ের মোট মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনের ওপর বা নিচে হবে কিনা সে বিষয়ে বাজি। যদি খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত ফলাফল মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনের সমান হয় (পূর্ণসংখ্যা লাইনের ক্ষেত্রে), সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- পরিসংখ্যানগত সংজ্ঞা
- 5.11.7. খেলোয়াড় গোল: নিয়মিত সময় বা ওভারটাইমে যে খেলোয়াড় গোল করে তাকে ক্রেডিট দেওয়া হয়। পেনাল্টি শুটআউটে করা গোল গণনা করা হয় না।
- 5.11.8. খেলোয়াড় অ্যাসিস্ট: গোলদাতার আগে পাক স্পর্শকারী খেলোয়াড়(দের) (প্রতি গোলে সর্বোচ্চ দুইজন) ক্রেডিট দেওয়া হয়, যেমনটি অফিসিয়ালভাবে বক্স স্কোরে রেকর্ড করা হয়।

- 5.11.9. খেলোয়াড় পয়েন্ট: খেলোয়াড়কে অফিসিয়ালভাবে ক্রেডিট দেওয়া গোল + অ্যাসিস্টের যোগফল হিসেবে গণনা করা হয়।
- 5.11.10. খেলোয়াড় লক্ষ্যে শট: যেকোনো পাক-শট যা গোল হয় বা গোলকিপারের সেভ না থাকলে জালে ঢুকত। পোস্ট/ক্রসবারে লাগা বা রক্ষণাত্মক খেলোয়াড় (গোলকিপার নয়) কর্তৃক ব্লক করা শট এই মোটে গণনা করা হয় না।
- 5.11.11. যেকোনো সময় গোলদাতা
- "যেকোনো সময় গোলদাতা" মার্কেট শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের (60 মিনিট) ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • ওভারটাইম বাদ: ওভারটাইম বা পেনাল্টি শুটআউটে করা গোল এই নির্দিষ্ট মার্কেটের জন্য গণনা করা হয় না।
- • খেলোয়াড় গোলের সাথে বৈসাদৃশ্য: "খেলোয়াড় গোল" (মোট) মার্কেটে মার্কেটের বিবরণে উল্লেখ থাকলে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত হতে পারে, "যেকোনো সময় গোলদাতা" একটি পৃথক প্রস্তাব যা খেলার 3 আদর্শ পিরিয়ডের মধ্যে সীমাবদ্ধ।
- • আত্মঘাতী গোল: আত্মঘাতী গোল নিষ্পত্তির জন্য বিবেচনা করা হয় না এবং এই মার্কেটের জন্য উপেক্ষা করা হয়।
- • অংশগ্রহণ: এই মার্কেটে বাজি বহাল থাকে যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ করে (5.11.1-এ সংজ্ঞায়িত)। যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় স্কোয়াডে থাকে কিন্তু বরফে প্রবেশ না করে, সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড় জড়িত এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 6. বেসবল

- বেসবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ বেসবল পরিভাষা বুঝতে সহায়তা করার জন্য, এবং বাজির নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়মাবলী দেখুন।
- • অ্যাট ব্যাট (AB): একটি অফিসিয়াল ব্যাটিং পালা যা ওয়াক, হিট বাই পিচ, বা স্যাক্রিফাইসে ফল দেয় না।
- • এক্সট্রা ইনিংস: আদর্শ ইনিংস সংখ্যা (সাধারণত 9) সম্পন্ন হওয়ার পর টাই ভাঙতে ব্যবহৃত অতিরিক্ত খেলার পিরিয়ড।
- • ইনিংস: খেলার একটি একক যা একটি "টপ" অর্ধ (অ্যাওয়ে দল ব্যাট করে) এবং একটি "বটম" অর্ধ (হোম দল ব্যাট করে) নিয়ে গঠিত।
- • মার্সি রুল (নকআউট রুল): একটি নিয়ম যা খেলা তাড়াতাড়ি শেষ করে যদি একটি দল নির্দিষ্ট সংখ্যক ইনিংসের পর নির্দিষ্ট সংখ্যক রানের লিড প্রতিষ্ঠা করে।
- • মানি লাইন: একটি মার্কেট যেখানে বাজি ম্যাচের সরাসরি বিজয়ীর ওপর, সাধারণত এক্সট্রা ইনিংস সহ।
- • পিচার স্ট্রাইকআউট (K): ঘটে যখন একজন পিচার ব্যাটারের বিরুদ্ধে তিনটি স্ট্রাইক রেকর্ড করে, ফলে আউট হয়।
- • রান ব্যাটেড ইন (RBI): একটি পরিসংখ্যান যা ব্যাটারকে ক্রেডিট দেওয়া হয় যখন তাদের কাজ (হিট, স্যাক্রিফাইস, ইত্যাদি) একটি রান স্কোর করায়।
- • রান লাইন: বেসবলে পয়েন্ট স্প্রেড বা হ্যান্ডিক্যাপ, সাধারণত +/- 1.5 রানে নির্ধারিত।
- • স্টার্টিং পিচার: যে পিচার তাদের দলের হয়ে প্রথম পিচ নিক্ষেপ করে। সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি কার্যকর হতে মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত পিচারকে শুরু করতে হবে।

- ● মোট বেস: একটি ব্যাটার শুধুমাত্র হিট থেকে অর্জিত মোট বেস সংখ্যা: সিঙ্গেল (1), ডাবল (2), ট্রিপল (3), এবং হোম রান (4)। ওয়াক, হিট বাই পিচ, এবং ত্রুটি অন্তর্ভুক্ত নয়।
- সাধারণ বেসবল নিয়মাবলী
- 6.1. ইনিংস এবং এক্সট্রা ইনিংস:
- সকল মার্কেট শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের (9 ইনিংস, অথবা হোম দল এগিয়ে থাকলে 8.5 ইনিংস) জন্য বিবেচিত হয়, যদি না সংশ্লিষ্ট
- মার্কেটের বিবরণে স্পষ্টভাবে অন্যথা উল্লেখ থাকে। সন্দেহ দূর করার জন্য, বেশিরভাগ বেসবল মার্কেট (মানি লাইন, রান লাইন, এবং মোট রান সহ) সাধারণত এক্সট্রা ইনিংস সহ দেওয়া হয় - যেমনটি মার্কেটের বিবরণে নির্দেশিত।
- 6.2. ন্যূনতম খেলা এবং মার্সি রুল লজিক:
- 6.2.2. নির্ধারিত সংক্ষিপ্ত ফরম্যাট:
- 6.2.3. মার্সি রুল ব্যতিক্রম:
- 6.2.4. না খেলা ইনিংস:
- মার্সি রুল সমাপ্তি বা অন্য কোনো তাড়াতাড়ি সমাপ্তির ক্ষেত্রে, যে ইনিংসগুলো খেলা হয়নি সেগুলোর জন্য নির্দিষ্ট কোনো মার্কেটে বাজি (যেমন, "৪ম ইনিংস বিজয়ী" বা "9ম ইনিংস মোট রান") বাতিল হবে।
- 6.2.5. স্বাভাবিক সমাপ্তি:
- 6.3. প্রি-ম্যাচ বিজয়ী মার্কেট (4.5/5 ইনিংস নিয়ম):
- 6.5. পরিত্যাগ:
- যদি একটি ম্যাচ অফিসিয়াল ন্যূনতম খেলার প্রয়োজনীয়তা পূরণের আগে পরিত্যক্ত বা সমাপ্ত হয়, নিয়ম 6.4 প্রযোজ্য হবে। যদি ম্যাচটি নিয়ম 6.4-এ উল্লিখিত 48-ঘণ্টা সময়ের মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর সকল বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- 6.6. ত্রুটি সংশোধন এবং বাতিল করার অধিকার:
- 6.7. নিষ্পত্তির উৎস:
- মার্কেটে বাজি TV সম্প্রচার এবং অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন (যেমন, MLB.com | দ্য অফিসিয়াল সাইট অফ মেজর লিগ বেসবল) কর্তৃক প্রদত্ত পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে, যদি না পরিসংখ্যান ভুল বলে স্পষ্ট প্রমাণ থাকে।
- বেসবল খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট
- 6.8. বেসবল খেলোয়াড় প্রপ নিয়মাবলী:
- সকল খেলোয়াড় প্রপ মার্কেটে বাজি সংশ্লিষ্ট লিগের অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন (যেমন, MLB.com | দ্য অফিসিয়াল সাইট অফ মেজর লিগ বেসবল) কর্তৃক প্রদত্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। সকল খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে এক্সট্রা ইনিংস অন্তর্ভুক্ত করে, যদি না অন্যথা উল্লেখ থাকে।
- 6.8.1. অংশগ্রহণ (স্টার্টিং লাইনআপ):
- বেসবল খেলোয়াড় প্রপ কার্যকর হতে, নির্বাচিত খেলোয়াড়কে স্টার্টিং লাইনআপে থাকতে হবে এবং খেলায় অংশগ্রহণ করতে হবে। যদি কোনো খেলোয়াড় এই শর্তগুলো পূরণ না করে, সেই খেলোয়াড় জড়িত মার্কেটের সকল বাজি বাতিল হবে।
- 6.8.2. স্টার্টিং পিচার প্রয়োজনীয়তা:
- 6.8.3. পরিত্যাগ ও অফিসিয়াল ফলাফল:
- 6.8.4. স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):

- যদি একটি খেলা বাতিল, পরিত্যক্ত, বা স্থগিত হয় এবং মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, সমস্ত অমীমাংসিত খেলোয়াড় প্রপ মার্কেটে বাজি বাতিল হবে, যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 6.8.5. পারফরম্যান্স লক্ষ্যমাত্রা (1+, 2+, 3+, ইত্যাদি):
- একক খেলোয়াড় পারফরম্যান্স "লক্ষ্যমাত্রা" মার্কেটে বাজি (যেমন, "ব্যাটার 2+ হিট রেকর্ড করবে") জয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় নির্দিষ্ট লক্ষ্যমাত্রা পূরণ বা অতিক্রম করে।
- 6.8.6. ওভার/আন্ডার (মোট):
- খেলোয়াড়ের মোট মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনের ওপর বা নিচে হবে কিনা সে বিষয়ে বাজি।
- যদি খেলোয়াড়ের চূড়ান্ত স্কোর মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনের সমান হয় (পূর্ণসংখ্যা লাইনের ক্ষেত্রে), বাজি বাতিল হবে।
- 6.8.7. ব্যাটার হিট:
- এই মার্কেটে বাজি অফিসিয়ালভাবে রেকর্ডকৃত হিটের সংখ্যার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (সিঙ্গেল + ডাবল + ট্রিপল + হোম রান)। ওয়াক (BB), হিট বাই পিচ (HBP), ত্রুটি, বা ফিল্ডারস চয়েসের মাধ্যমে অর্জিত বেস এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় না।
- 6.8.8. ব্যাটার হোম রান:
- এই মার্কেটে বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় কর্তৃক করা মোট হোম রানের সংখ্যার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 6.8.9. পিচার স্ট্রাইকআউট:
- এই মার্কেটে বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত পিচার কর্তৃক স্ট্রাইকআউট (K) করা মোট ব্যাটারের সংখ্যার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 6.8.10. ব্যাটার মোট বেস:
- এই মার্কেটে বাজি শুধুমাত্র হিট থেকে অর্জিত মোট বেসের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়: সিঙ্গেল = 1, ডাবল = 2, ট্রিপল = 3, হোম রান = 4।
- 6.8.11. ব্যাটার রান + রান ব্যাটেড ইন (রান + RBI):
- এই মার্কেটে বাজি রান স্কোরড এবং রান ব্যাটেড ইন (RBI)-এর সম্মিলিত যোগফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 6.8.12. খেলোয়াড় প্রদত্ত হিট:
- 6.8.13. খেলোয়াড় পারফরম্যান্স ডাবল:
- 7. হ্যান্ডবল

- হ্যান্ডবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ হ্যান্ডবল পরিভাষা বুঝতে সহায়তা করার জন্য, এবং বাজির নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়মাবলী দেখুন।
- • 7-মিটার থ্রো (পেনাল্টি): 7-মিটার লাইন থেকে গোলের দিকে সরাসরি শট, যা একটি স্পষ্ট স্কোরিং সুযোগ নষ্টকারী ফাউলের পর প্রদান করা হয়।
- • ফাস্ট ব্রেক: একটি দ্রুত আক্রমণাত্মক পদক্ষেপ যেখানে একটি দল প্রতিপক্ষ তাদের রক্ষণ সাজানোর আগে স্কোর করার চেষ্টা করে।
- • ফ্রি থ্রো: প্রতিপক্ষ দলের লঙ্ঘনের পর খেলা পুনরায় শুরু করার একটি পদ্ধতি।

- • ওভারটাইম (অতিরিক্ত সময়): নকআউট ম্যাচে ড্র হলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা অতিরিক্ত পিরিয়ড। আদর্শ ওভারটাইম দুটি 5-মিনিটের অর্ধে গঠিত।
- • প্রগ্রেসিভ শাস্তি: ফাউলের একটি ব্যবস্থা যা হলুদ কার্ড, 2-মিনিট সাসপেনশন, এবং শেষ পর্যন্ত লাল কার্ড (অযোগ্যতা) পর্যন্ত নিয়ে যায়।
- • নিয়মিত সময়: একটি ম্যাচের আদর্শ 60-মিনিট সময়কাল (প্রতিটি 30 মিনিটের দুই অর্ধ)।
- • শুটআউট (7-মিটার): ওভারটাইমে টাই ভাঙতে ব্যর্থ হওয়ার পর বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত ধারাবাহিক পেনাল্টি থ্রো।
- • ওয়াকিং (স্টেপস): একটি লঙ্ঘন যেখানে একজন খেলোয়াড় বল ড্রিবল না করে তিনটির বেশি পদক্ষেপ নেয়।
- সাধারণ হ্যান্ডবল নিয়মাবলী
- 7.1. নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি:
- সকল মার্কেট শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের (60 মিনিট খেলা) শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়, যদি না মার্কেটের নামে স্পষ্টভাবে অন্যথা উল্লেখ থাকে (যেমন, "ওভারটাইম সহ" প্রত্যয়যুক্ত মার্কেট)। ওভারটাইম এবং 7-মিটার শুটআউট আদর্শ ম্যাচ মার্কেট থেকে বাদ।
- 7.2. স্থগিতকরণ এবং পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- স্থগিত বা বাতিল ম্যাচের সকল মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু বা পুনরায় শুরু না হয়।
- 7.3. পরিত্যাগ এবং স্বাভাবিক সমাপ্তি:
- যদি নিয়মিত সময় শেষ হওয়ার আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর সকল বাজি বাতিল হবে।
- • যে মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে (যেমন, প্রথম অর্ধ শেষ হলে "1ম অর্ধ মোট") সেগুলোর বাজি তাদের নিজ নিজ
- মার্কেট নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে।
- 7.4. ত্রুটি সংশোধন:
- 7.5. ভেন্যু পরিবর্তন:
- যদি একটি ম্যাচ নিরপেক্ষ ভেন্যুতে সরানো হয়, সংশ্লিষ্ট ম্যাচের সকল বাজি বহাল থাকবে। যদি হোম এবং অ্যাওয়ে দল উল্টে যায়, মূল ফিক্সচারে রাখা বাজি বাতিল হবে।
- 7.6. ম্যাচ ফলাফল মার্কেট (3-ওয়ে, হ্যান্ডিক্যাপ, মোট):
- নিষ্পত্তি নিয়মিত সময়ের শেষে স্কোরের ভিত্তিতে। এর মধ্যে ম্যাচ বিজয়ী (হোম/ড্র/অ্যাওয়ে), ড্র নো বেট, হ্যান্ডিক্যাপ, এবং সম্পূর্ণ ম্যাচ ও পৃথক দলের জন্য মোট গোল (ওভার/আন্ডার বা অড/ইভেন) অন্তর্ভুক্ত।
- 7.7. অর্ধ মার্কেট (1ম ও 2য় অর্ধ):
- • 1ম অর্ধ: এই মার্কেটে বাজি কঠোরভাবে প্রথম 30 মিনিট খেলার স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। যদি প্রথম অর্ধে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, সমস্ত অমীমাংসিত 1ম অর্ধ মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- • 2য় অর্ধ: এই মার্কেটে বাজি কঠোরভাবে দ্বিতীয় অর্ধে (30 মিনিট) অর্জিত স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়, প্রথম অর্ধের স্কোর এবং কোনো ওভারটাইম স্কোর বাদ দিয়ে। যদি দ্বিতীয় অর্ধে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, সমস্ত 2য় অর্ধ মার্কেটে বাজি বাতিল হবে, যদি না ইতিমধ্যে নিষ্পত্তি হয়ে থাকে।
- 7.8. এক্স গোলে রেস / কে এক্সতম পয়েন্ট স্কোর করে:

- • লক্ষ্যে পৌঁছায়নি: যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত গোল সংখ্যা (X) পৌঁছানোর আগে একটি ম্যাচ বা অর্ধ শেষ হয়, সংশ্লিষ্ট "এক্স গোলে রেস" বা "এক্সতম পয়েন্ট" মার্কেটের সকল বাজি বাতিল হবে।
- • শুটআউট বাদ: এই মার্কেটে বাজি নিয়মিত সময় এবং, যেখানে স্পষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়েছে - ওভারটাইমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। 7-মিটার শুটআউটে করা গোল বাদ। যদি লক্ষ্যে শুধুমাত্র শুটআউটের সময় পৌঁছানো হয়, সংশ্লিষ্ট ম্যাচের জন্য এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 7.9. এক্স গোলে রেস (অর্ধ-নির্দিষ্ট): একটি নির্দিষ্ট অর্ধের মধ্যে কোন দল প্রথম লক্ষ্য গোল সংখ্যা (5, 10, 15, ইত্যাদি) পৌঁছাবে সে বিষয়ে বাজি।
- • 1ম অর্ধ রেস: এই মার্কেটে বাজি শুধুমাত্র 1ম অর্ধে করা গোলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • 2য় অর্ধ রেস: এই মার্কেটে বাজি শুধুমাত্র 2য় অর্ধে করা গোলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (অর্ধের শুরুতে 0-0 থেকে গণনা শুরু করে)।
- 7.10. শাস্তিমূলক মার্কেট:
- মার্কেটের নাম বা নিয়মাবলী।
- 8. ভলিবল
- ভলিবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি কেবল তথ্য ও নেভিগেশনের উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ ভলিবল পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড নয়। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম ও নির্দিষ্ট শর্তাবলির জন্য অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ ও ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়ম দেখুন।
- • অতিরিক্ত পয়েন্ট: সেটটি স্ট্যান্ডার্ড সীমায় (সেট 1-4-এর জন্য 24-24, বা সেট 5-এর জন্য 14-14) টাইয়ে পৌঁছানোর পর খেলা পয়েন্টগুলো। একটি সেট অবশ্যই দুই পয়েন্টের ব্যবধানে জিততে হবে।
- • ম্যাচ টাই-ব্রেক: কিছু প্রতিযোগিতায়, পঞ্চম সেটটি 15 পয়েন্টের টাই-ব্রেক হিসেবে খেলা হয় (জিততে হবে 2 পয়েন্টের ব্যবধানে)।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি হয় যতক্ষণ না নিষ্পত্তির জন্য প্রাসঙ্গিক ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়, এমনকি ম্যাচটি পরে পরিত্যক্ত হলেও।
- • পয়েন্ট কাটা: একটি অফিসিয়াল শাস্তি যেখানে রেফারি অসদাচরণ বা প্রশাসনিক ত্রুটির কারণে একটি দলের স্কোর থেকে পয়েন্ট অপসারণ করেন।
- • সেট: একটি ম্যাচের মধ্যে খেলার একটি একক। স্ট্যান্ডার্ড পেশাদার ম্যাচগুলো "সর্বোচ্চ 5" সেট হিসেবে খেলা হয়।
- সাধারণ ভলিবল নিয়ম
- 8.1. নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা:
- 8.2. স্থগিত ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- স্থগিত বা বাতিল হওয়া ম্যাচের সকল মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু না হয় বা পুনরায় শুরু না হয়।
- • বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে পরিত্যাগের মুহূর্তে যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর উপর বাজি বাতিল হবে। ইতিমধ্যে নির্ধারিত মার্কেটগুলো সেই অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 8.3. গোল্ডেন সেট বর্জন:
- "গোল্ডেন সেট" সমস্ত ম্যাচ ও সেট মার্কেট থেকে কঠোরভাবে বাদ দেওয়া হয়েছে। নিষ্পত্তির জন্য কেবল নিয়মিত ম্যাচ ফরম্যাটে খেলা পয়েন্ট ও সেট বিবেচনা করা হয়।
- 8.4. অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটা:

- 8.5. ত্রুটি সংশোধন:
- 8.6. পয়েন্ট ও সেট হ্যান্ডিক্যাপ:
- • ম্যাচ পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের উপর বাজি ম্যাচের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • ম্যাচ সেট হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের উপর বাজি হ্যান্ডিক্যাপ ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- • সেট হ্যান্ডিক্যাপ: একটি নির্দিষ্ট সেটের পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপের জন্য এই মার্কেটের উপর বাজি সেই সেটের মধ্যে হ্যান্ডিক্যাপ ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- 8.7. ওভার/আন্ডার (টোটাল):
- মোট পয়েন্ট (ম্যাচ, দল, বা সেট) মার্কেটের উপর বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- • পরিত্যাগ: যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত ফলাফল নির্ধারিত হওয়ার আগে একটি সেট বা ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে এই মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- • পূর্ণসংখ্যা লাইন: যদি পূর্ণ সংখ্যার লাইনের মার্কেটে বাজি দেওয়া হয় (যেমন,
- 180.0) এবং চূড়ান্ত ফলাফল সেই লাইনের সমান হয়, তবে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 8.8. সঠিক স্কোর মার্কেট:
- ম্যাচ ও সেট সঠিক স্কোর মার্কেট সংশ্লিষ্ট সময়ের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ বা সেট সম্পূর্ণ না হয়, তবে সংশ্লিষ্ট সকল সঠিক স্কোর মার্কেট বাতিল হবে।
- 8.9. সেট অতিরিক্ত পয়েন্ট:
- একটি সেট নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত পয়েন্টের প্রয়োজন হবে কিনা সেই বিষয়ে বাজি (অর্থাৎ, সেট 1-4-এর জন্য 25 পয়েন্ট বা সেট 5-এর জন্য 15 পয়েন্ট অতিক্রম করা)।
- • মার্কেটের উপর বাজি "হ্যাঁ" হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যখন স্কোর সেট 1-4-এ 24-24 (48তম পয়েন্ট) বা সেট 5-এ 14-14 (28তম পয়েন্ট) এ পৌঁছায়।
- • যদি একটি সেট খেলা না হয়, তবে মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 8.10. "Y" পয়েন্টের পরে লিড:
- নির্ধারিত সংখ্যক পয়েন্টের পরে একটি নির্দিষ্ট সেটে কোন দল এগিয়ে থাকবে সেই বিষয়ে বাজি (যেমন, সেট 2 8 পয়েন্টের পরে লিড)। মার্কেটের উপর বাজি সেটের Y-তম পয়েন্ট নিশ্চিত হলে নিষ্পত্তি হয়।
- 8.11. "X" পয়েন্টের দৌড়:
- একটি সেটের মধ্যে লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে প্রথম কোন দল পৌঁছাবে সেই বিষয়ে বাজি। মার্কেটের বিবরণে সংজ্ঞায়িত সংখ্যায় পৌঁছালে মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি হয়।
- 8.12. সংখ্যায়িত পয়েন্ট বিজয়ী:
- একটি নির্দিষ্ট মনোনীত পয়েন্ট কোন দল জিতবে সেই বিষয়ে বাজি (যেমন, সেট 1 পয়েন্ট 15)। মার্কেটের বিবরণে মনোনীত পয়েন্ট খেলা ও নিশ্চিত হওয়ার পরে মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি হয়। যদি সেট/ম্যাচ শেষ হওয়ার কারণে পয়েন্টে পৌঁছানো না যায় বা খেলা না হয়, তবে মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 9. বিচ ভলিবল
- বিচ ভলিবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি কেবল তথ্য ও নেভিগেশনের উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ বিচ ভলিবল পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড নয়।

চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম ও নির্দিষ্ট শর্তাবলির জন্য অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ ও ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়ম দেখুন।

- • অতিরিক্ত পয়েন্ট: সেটটি স্ট্যান্ডার্ড সীমায় (সেট 1-2-এর জন্য 20-20, বা সেট 3-এর জন্য 14-14) টাইয়ে পৌঁছানোর পর খেলা পয়েন্টগুলো। একটি সেট অবশ্যই দুই পয়েন্টের ব্যবধানে জিততে হবে।
- • ম্যাচ টাই-ব্রেক: বিচ ভলিবলে, তৃতীয় সেটটি টাই-ব্রেক হিসেবে কাজ করে (15 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়, জিততে হবে 2 পয়েন্টের ব্যবধানে)।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেট নিষ্পত্তি হয় যতক্ষণ না মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়, এমনকি কোনো খেলোয়াড় পরে অবসর নিলেও।
- • পয়েন্ট কাটা: একটি অফিসিয়াল শাস্তি যেখানে রেফারি একটি দলের স্কোর থেকে পয়েন্ট অপসারণ করেন।
- সাধারণ বিচ ভলিবল নিয়ম
- 9.1. নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা:
- 9.2. স্থগিত ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- 9.3. গোল্ডেন সেট বর্জন:
- "গোল্ডেন সেট" সমস্ত ম্যাচ ও সেট মার্কেট থেকে কঠোরভাবে বাদ দেওয়া হয়েছে। নিষ্পত্তির জন্য কেবল নিয়মিত ম্যাচ ফরম্যাটে খেলা পয়েন্ট ও সেট বিবেচনা করা হয়।
- 9.4. অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটা:
- 9.5. ত্রুটি সংশোধন:
- 9.6. পয়েন্ট ও সেট হ্যান্ডিক্যাপ:
- • ম্যাচ পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের উপর বাজি ম্যাচের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • ম্যাচ সেট হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের উপর বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- • সেট হ্যান্ডিক্যাপ: একটি নির্দিষ্ট সেটের পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপের উপর বাজি সেই সেটের মধ্যে সংশ্লিষ্ট ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- 9.7. ওভার/আন্ডার (টোটাল):
- মোট পয়েন্ট (ম্যাচ, দল, বা সেট) মার্কেটের উপর বাজি নির্দিষ্ট ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- • পূর্ণসংখ্যা মার্কেট: যদি একটি পূর্ণ সংখ্যার মার্কেট দেওয়া হয় (যেমন, 80.0) এবং চূড়ান্ত ফলাফল মার্কেটের বিবরণের লাইনের সমান হয়, তবে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 9.8. সঠিক স্কোর মার্কেট:
- ম্যাচ ও সেট সঠিক স্কোর মার্কেটের উপর বাজি সংশ্লিষ্ট সময়ের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ বা সেট সম্পূর্ণ না হয় বা খেলা না হয়, তবে সংশ্লিষ্ট সকল সঠিক স্কোর মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 9.9. সেট অতিরিক্ত পয়েন্ট:
- একটি সেট নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত পয়েন্টের প্রয়োজন হবে কিনা সেই বিষয়ে বাজি (অর্থাৎ, সেট 1-2-এর জন্য 21 পয়েন্ট বা সেট 3-এর জন্য 15 পয়েন্ট অতিক্রম করা)।
- • নিষ্পত্তি: এই মার্কেটের উপর বাজি "হ্যাঁ" হিসেবে নিষ্পত্তি হয় যখন স্কোর সেট 1-2-এ 20-20 (40তম পয়েন্ট) বা সেট 3-এ 14-14 (28তম পয়েন্ট) এ পৌঁছায়। যদি সেটটি এই স্কোরগুলিতে পৌঁছানো ছাড়াই সম্পূর্ণ হয়, তবে মার্কেটের উপর বাজি "না" হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।

- ● যদি একটি সেট খেলা না হয়, তবে সেই সেটের জন্য মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 9.10. "Y" পয়েন্টের পরে লিড:
- মার্কেটের বিবরণে নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্টের পরে একটি নির্দিষ্ট সেটে কোন দল এগিয়ে থাকবে সেই বিষয়ে বাজি (যেমন, সেট 1 10 পয়েন্টের পরে লিড)। মার্কেটের উপর বাজি সেটের Y-তম পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে নিষ্পত্তি হয়।
- 9.11. "X" পয়েন্টের দৌড়:
- মার্কেটের বিবরণে নির্দিষ্ট একটি সেটের মধ্যে লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে প্রথম কোন দল পৌঁছাবে সেই বিষয়ে বাজি। লাইনে পৌঁছানোর সাথে সাথেই মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি হয়। যদি মার্কেটে উল্লিখিত সেটটি লক্ষ্যে পৌঁছানোর আগে শেষ হয় বা পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে, যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 9.12. সংখ্যায়িত পয়েন্ট বিজয়ী:
- একটি নির্দিষ্ট মনোনীত পয়েন্ট কোন দল জিতবে সেই বিষয়ে বাজি (যেমন, সেট 2 পয়েন্ট 8)। পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরপরই মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি হয়। যদি পয়েন্টে পৌঁছানো না যায় বা খেলা না হয় (যেমন, অবসর বা সেট শেষ হওয়ার কারণে), তবে মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 10. ফুটসাল

- ফুটসাল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি কেবল তথ্য ও নেভিগেশনের উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ ফুটসাল পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড নয়। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম ও নির্দিষ্ট শর্তাবলির জন্য অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ ও ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়ম দেখুন।
- ● সঞ্চিত ফাউল: একটি সিস্টেম যেখানে একটি দল অর্ধে পাঁচটি ফাউল করার পরে, প্রতিটি পরবর্তী ফাউল দ্বিতীয় পেনাল্টি মার্ক (10 মিটার) থেকে সরাসরি ফ্রি কিকের ফল দেয়।
- ● ঘড়ির সময়: ফুটসাল "স্টপিং ক্লক" দিয়ে খেলা হয়, যার অর্থ বল খেলার বাইরে থাকলে বা খেলা বাধাগ্রস্ত হলে সময় থেমে যায়।
- ● কিক-ইন: বল টাচলাইন অতিক্রম করলে খেলা পুনরায় শুরু করার পদ্ধতি (প্রচলিত সকারে ব্যবহৃত থ্রো-ইনের পরিবর্তে)।
- ● স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি বাজি নিষ্পত্তি হয় যদি ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে এবং আরও খেলা নির্বিশেষে পরিবর্তিত হতে না পারে।
- ● ওভারটাইম (অতিরিক্ত সময়): নকআউট প্রতিযোগিতায় নিয়মিত সময়ের শেষে ম্যাচ টাই থাকলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা অতিরিক্ত সময়কাল।
- ● পেনাল্টি শুটআউট: ওভারটাইমের পরেও টাই থাকলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য নেওয়া পেনাল্টি কিকের ধারা।
- ● নিয়মিত সময়: একটি ম্যাচের অফিসিয়াল সময়কাল, যা সাধারণত প্রতিটি 20 মিনিটের দুটি অর্ধ নিয়ে গঠিত (ঘড়ির সময়)।
- ● টাইমআউট: এক মিনিটের একটি সময়কাল যা প্রতিটি দল প্রতি অর্ধে একবার বলের দখলে থাকাকালীন অনুরোধ করতে পারে।
- সাধারণ ফুটসাল নিয়ম
- 10.1. নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি:
- সকল মার্কেট নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে (সাধারণত 40 মিনিট খেলা যা দুটি 20-মিনিট অর্ধ নিয়ে গঠিত) কেবল নিষ্পত্তি হয়, যদি না মার্কেটের বিবরণে অন্যথায় স্পষ্টভাবে উল্লেখ থাকে।

- 10.2. স্থগিত ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • পুনরায় শুরু: যদি একটি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় কিন্তু মূল কিক-অফ সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়, তবে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বহাল থাকবে এবং চূড়ান্ত ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 10.3. পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি:
- যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় এবং 48-ঘণ্টার সময়সীমার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, তবে পরিত্যাগের মুহূর্তে যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর উপর বাজি বাতিল হবে।
- • যে সকল মার্কেট নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়েছে (যেমন, প্রথম অর্ধ সম্পূর্ণ হলে "1ম অর্ধ বিজয়ী") সেগুলোর উপর বাজি সেই অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে
- 10.4. ত্রুটি সংশোধন:
- 10.5. শাস্তিমূলক ও পেনাল্টি ত্রুটি:
- 10.6. অর্ধ মার্কেট (1ম ও 2য় অর্ধ):
- • 1ম অর্ধ: এই মার্কেটগুলো (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, টোটাল) কঠোরভাবে প্রথম অর্ধের ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। যদি প্রথম অর্ধের সময় ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত 1ম অর্ধ মার্কেটের উপর বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়, যদি না ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- • 2য় অর্ধ: এই মার্কেটগুলো (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, টোটাল, বিজোড়/জোড়) কেবল দ্বিতীয় অর্ধে অর্জিত স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়, প্রথম অর্ধের স্কোর এবং কোনো ওভারটাইম বাদ দিয়ে। যদি দ্বিতীয় অর্ধের সময় ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত 2য় অর্ধ মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে, যদি না ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 10.7. পরবর্তী গোল স্কোরকারী দল:
- ম্যাচে পরবর্তী নির্ধারিত গোল কোন দল করবে সেই বিষয়ে বাজি।
- • আত্মঘাতী গোল: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, আত্মঘাতী গোল স্কোরকারী দলের এবং গোলের ক্রমের অন্তর্ভুক্ত।
- • নিষ্পত্তি: এই মার্কেটের উপর বাজি গোল নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথে রিয়েল-টাইমে নিষ্পত্তি হয়।
- 11. ব্যাডমিন্টন

- ব্যাডমিন্টন পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি কেবল তথ্য ও নেভিগেশনের উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ ব্যাডমিন্টন পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড নয়। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম ও নির্দিষ্ট শর্তাবলির জন্য অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ ও ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়ম দেখুন।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেটের উপর বাজি মার্কেটের সাথে প্রাসঙ্গিক ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়, পরবর্তী অবসর নির্বিশেষে।
- • পয়েন্ট কাটা: একটি অফিসিয়াল শাস্তি যেখানে রেফারি অসদাচরণের কারণে একজন প্রতিযোগীর স্কোর থেকে পয়েন্ট অপসারণ করেন।
- সাধারণ ব্যাডমিন্টন নিয়ম
- 11.1. নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা:
- 11.2. স্থগিত ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় বা কোনো খেলোয়াড় অবসর নেয়, তবে সেই মুহূর্তে যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর উপর বাজি বাতিল হবে।
- 11.3. অবসর ও অনির্ধারিত মার্কেট:

- ম্যাচের সময় অবসর বা অযোগ্যতার ক্ষেত্রে, যে কোনো মার্কেটের উপর বাজি যা নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়নি (যেমন, "গেম 2 বিজয়ী" যদি খেলোয়াড় গেম 2-এ স্কোর 10-10 থাকাকালীন অবসর নেয়) বাতিল হবে।
- 11.4. অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটা:
- 11.5. ত্রুটি সংশোধন:
- • ভুল স্কোর: যদি ভুল স্কোর নিয়ে মার্কেটের উপর বাজি খোলা থাকে যা উল্লেখযোগ্যভাবে অডসকে প্রভাবিত করে।
- • ম্যাচের সময়: যদি ভুল ম্যাচের সময় নিয়ে অডস দেওয়া হয়।
- 11.6. ম্যাচ মার্কেট (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, টোটাল):
- • ম্যাচ বিজয়ী: এই মার্কেটের উপর বাজি ম্যাচের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • ম্যাচ গেম হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের উপর বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- 12. রাগবি ইউনিয়ন ও রাগবি লীগ
- রাগবি পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি কেবল তথ্য ও নেভিগেশনের উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ রাগবি পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড নয়। চূড়ান্ত নিষ্পত্তির নিয়ম ও নির্দিষ্ট শর্তাবলির জন্য অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ ও ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তির নিয়ম দেখুন।
- • কনভার্শন: ট্রাই স্কোর করার পরে গোলপোস্টে কিক, যার মূল্য 2 পয়েন্ট।
- • ড্রপ গোল: বল মাটি স্পর্শ করার পরে গোলপোস্টের মধ্য দিয়ে কিক করে করা গোল, যার মূল্য 3 পয়েন্ট।
- • অতিরিক্ত সময়: নকআউট ম্যাচে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা অতিরিক্ত সময়কাল। ডিফল্টভাবে, মার্কেট অতিরিক্ত সময় বাদ দেয় যদি না উল্লেখ করা হয়।
- • স্বাভাবিক সমাপ্তি: একটি নীতি যেখানে একটি বাজি নিষ্পত্তি হয় যদি সংশ্লিষ্ট মার্কেটের ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে এবং পরিবর্তিত হতে না পারে।
- • NRL / স্টেট অফ অরিজিন: নির্দিষ্ট অস্ট্রেলিয়ান রাগবি লীগ প্রতিযোগিতা যেখানে খেলোয়াড় অংশগ্রহণের জন্য অনন্য নিষ্পত্তি লজিক রয়েছে।
- • পেনাল্টি গোল: পেনাল্টির পরে প্রদত্ত গোলপোস্টে কিক, যার মূল্য 3 পয়েন্ট।
- • পেনাল্টি ট্রাই: প্রদত্ত হয় যদি বিরোধী দলের ফাউল ছাড়া একটি দল ট্রাই স্কোর করত। মূল্য 5 পয়েন্ট (ইউনিয়ন) বা 4 পয়েন্ট (লীগ)। নোট: এই পয়েন্টগুলো দলের টোটালে গণনা হয় কিন্তু স্বতন্ত্র খেলোয়াড় ট্রাইস্কোরার মার্কেটে নয়।
- • নিয়মিত সময় (80 মিনিট): নির্ধারিত 80 মিনিট খেলা, যার মধ্যে কোনো অতিরিক্ত ইনজুরি বা স্টপেজ সময় অন্তর্ভুক্ত, কিন্তু অতিরিক্ত সময়, পেনাল্টি শুটআউট, বা সাডেন ডেথ বাদে।
- • ট্রাই: স্কোর করার প্রাথমিক পদ্ধতি, যার মূল্য 5 পয়েন্ট (ইউনিয়ন) বা 4 পয়েন্ট (লীগ), প্রতিপক্ষের ইন-গোল এলাকায় বল গ্রাউন্ড করে অর্জিত।
- সাধারণ রাগবি নিয়ম
- 12.1. নিয়মিত 80 মিনিটের নিষ্পত্তি:
- সকল মার্কেট নির্ধারিত 80 মিনিট খেলার শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় যদি না অন্যথায় উল্লেখ থাকে। এর মধ্যে কোনো অতিরিক্ত ইনজুরি বা স্টপেজ সময় অন্তর্ভুক্ত, কিন্তু অতিরিক্ত সময়, পেনাল্টি শুটআউটের জন্য বরাদ্দ সময়, বা সাডেন ডেথ অন্তর্ভুক্ত নয়।
- 12.2. স্থগিত ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):

- 12.3. পরিত্যাগ:
- যদি একটি ম্যাচ নিয়মিত সময় (৪০ মিনিট) সম্পূর্ণ হওয়ার আগে পরিত্যক্ত হয়, তবে সেই ম্যাচের সাথে সম্পর্কিত সকল মার্কেটের উপর বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে, ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়েছে কিনা তা নির্বিশেষে।
- • ব্যতিক্রম: যে সকল মার্কেট স্বাভাবিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে (যেমন, প্রথম ট্রাইস্কোরার যদি একটি ট্রাই স্কোর হয়ে থাকে) সেগুলোর উপর বাজি প্রযোজ্য অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে
- • ট্রাইস্কোরার নির্দিষ্ট পরিত্যাগ নিয়ম: দেখুন বিভাগ 12.7।
- 12.4. ত্রুটি সংশোধন:
- 12.5. ভেন্যু পরিবর্তন:
- রাগবি পরিসংখ্যানগত ও নির্দিষ্ট মার্কেট
- 12.6. দল ও ম্যাচ টোটাল:
- • পয়েন্ট/ট্রাই: এই মার্কেটের উপর বাজি নিয়মিত সময়ের শেষে স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • বিজয়ী ব্যবধান: ৪০ মিনিটের শেষে দলগুলোর মধ্যে নির্দিষ্ট পয়েন্ট ব্যবধানের উপর বাজি।
- • সর্বোচ্চ স্কোরিং অর্ধ: এই মার্কেটের উপর বাজি প্রতিটি অর্ধে স্কোর করা পয়েন্টের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় যেটি বেশি। যদি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে এই মার্কেটগুলো বাতিল হবে।
- 12.7. পেনাল্টি ট্রাই লজিক:
- • দল মার্কেট: পেনাল্টি ট্রাই দল টোটাল, প্রথম স্কোরকারী দল, শেষ স্কোরকারী দল, এবং ট্রাইয়ের সময় মার্কেটে গণনা হয়।
- • খেলোয়াড় মার্কেট: পেনাল্টি ট্রাই স্বতন্ত্র খেলোয়াড় ট্রাইস্কোরার মার্কেটে (যেকোনো সময়, প্রথম, শেষ) গণনা হয় না।
- 12.8. ড্রপ গোল মার্কেট:
- ম্যাচ চলাকালীন সফল ড্রপ গোল হবে কিনা তার উপর বাজি। নিষ্পত্তি শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ের উপর ভিত্তি করে হবে।
- রাগবি প্লেয়ার প্রপস (ট্রাইস্কোরার মার্কেট)
- 12.9. সাধারণ অংশগ্রহণ (NRL/স্টেট অফ অরিজিন ব্যতীত):
- • যেকোনো সিলেকশন: যে খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ করে না তার মার্কেটে যেকোনো বাজি বাতিল হবে।
- • প্রথম ট্রাইস্কোরার: মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড়কে প্রথম ট্রাই হওয়ার সময় খেলার মাঠে থাকতে হবে। যদি প্রথম ট্রাই ইতিমধ্যে স্কোর হয়ে যাওয়ার পরে খেলোয়াড় ম্যাচে প্রবেশ করে, তাহলে বাজি বাতিল হবে।
- • শেষ ট্রাইস্কোরার: যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত কোনো খেলোয়াড় ম্যাচ চলাকালীন যেকোনো সময় ম্যাচে অংশগ্রহণ করে, তাহলে সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে।
- 12.10. австралий়ান NRL এবং স্টেট অফ অরিজিন নির্দিষ্ট নিয়ম:
- শুধুমাত্র এই নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার জন্য, খেলোয়াড় সিলেকশন মার্কেটে বাজি হার হিসাবে নিষ্পত্তি হবে তা নির্বিশেষে যে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় ট্রাই স্কোর হওয়ার সময় খেলার মাঠে ছিলেন কিনা, তবে শর্ত থাকে যে তারা ম্যাচ-দিনের স্কোয়াডের অংশ ছিলেন।
- 12.11. ট্রাইস্কোরার পরিত্যাগের নিয়ম:
- • অর্ধ সময়ের আগে পরিত্যাগ: সমস্ত ট্রাইস্কোরার বাজি বাতিল হবে, ৭ম যদি ইতিমধ্যে একটি ট্রাই স্কোর হয়ে থাকে।

- ● দ্বিতীয়ার্ধ চলাকালীন পরিত্যাগ: যে খেলোয়াড়রা পরিত্যাগের আগে প্রথমার্ধে ইতিমধ্যে একটি ট্রাই স্কোর করেছেন, তাদের জন্য মার্কেটে বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হবে।
- ○ সমস্ত অবশিষ্ট খেলোয়াড় মার্কেট সিলেকশনের (যারা স্কোর করেননি) জন্য বাজি বাতিল হবে।
- 12.12. যেকোনো সময় ট্রাইস্কোরার:
- একজন খেলোয়াড় নিয়মিত সময়ের মধ্যে যেকোনো সময় ট্রাই স্কোর করবে কিনা তার উপর বাজি।
- ● কোনো ট্রাইস্কোরার নেই: এই সিলেকশনটি মার্কেট সিলেকশনের মধ্যে অন্তর্ভুক্ত। যদি কোনো ট্রাই স্কোর না হয়, এই মার্কেট সিলেকশনের বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হবে, এবং সমস্ত খেলোয়াড় মার্কেটের বাজি হার হিসাবে নিষ্পত্তি হবে (শর্ত থাকে যে)
- মার্কেট সিলেকশনে উল্লিখিত খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করেছেন)। যদি মার্কেট সিলেকশনে উল্লিখিত খেলোয়াড় অংশগ্রহণ না করেন (নন-রানার), ক্ষতিগ্রস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 12.13. প্রথম ট্রাইস্কোরার / দলের প্রথম ট্রাইস্কোরার:
- খেলোয়াড় ম্যাচের প্রথম ট্রাই স্কোর করবে (অথবা তাদের নির্দিষ্ট দলের জন্য) তার উপর বাজি।
- ● যদি প্রথম ট্রাই একটি পেনাল্টি ট্রাই হয়, মার্কেট খোলা থাকে এবং একজন খেলোয়াড়ের পরবর্তী যোগ্য ট্রাইয়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হবে।
- 12.14. শেষ ট্রাইস্কোরার:
- খেলোয়াড় নিয়মিত সময়ের মধ্যে ম্যাচের শেষ ট্রাই স্কোর করবে তার উপর বাজি।
- ● যদি শেষ ট্রাই একটি পেনাল্টি ট্রাই হয়, মার্কেট পূর্ববর্তী যোগ্য ট্রাই স্কোরকারী খেলোয়াড়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- 12.15. খেলোয়াড় 2+ ট্রাই স্কোর করবে / হ্যাট-ট্রিক:
- একজন খেলোয়াড় নিয়মিত সময়ের মধ্যে দুই বা তার বেশি ট্রাই (অথবা হ্যাট-ট্রিকের জন্য তিনটি) স্কোর করবে কিনা তার উপর বাজি। পেনাল্টি ট্রাই খেলোয়াড়ের মোটের মধ্যে গণনা করা হয় না। পরিত্যাগের ঘটনায়, এই মার্কেটের বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হবে যদি খেলোয়াড় ইতিমধ্যে প্রয়োজনীয় সংখ্যক ট্রাই অর্জন করে থাকেন; অন্যথায়, এই মার্কেটের বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- 13. রাগবি সেভেনস

- রাগবি সেভেনস পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ রাগবি সেভেনস পদগুলির বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- ● কনভার্শন: ট্রাই স্কোর হওয়ার পরে গোলের দিকে একটি কিক। সেভেনসে, কনভার্শনগুলি ড্রপ কিক হিসাবে নিতে হবে।
- ● অতিরিক্ত সময়: নকআউট ম্যাচে, যদি স্কোর সমান হয়, "সাডেন ডেথ" অতিরিক্ত সময় খেলা হয়। স্ট্যান্ডার্ড মার্কেট এটি বাদ দেয় যদি না বলা হয়।
- ● প্রাকৃতিক সমাপ্তি: একটি নীতি যেখানে মার্কেটে বর্ণিত ফলাফল এবং এই নিয়মাবলী পরিত্যাগের আগে ইতিমধ্যে চূড়ান্তভাবে নির্ধারিত ছিল।
- ● পেনাল্টি ট্রাই: নিশ্চিত ট্রাই প্রতিরোধকারী ফাউল প্লের জন্য প্রদান করা হয়। 7 পয়েন্ট মূল্য (কনভার্শন প্রচেষ্টার প্রয়োজন নেই)।

- • নিয়মিত সময় (14/20 মিনিট): সেভেনস ম্যাচের নির্ধারিত সময়কাল, সাধারণত প্রতিটি 7 মিনিটের দুটি অর্ধ (অথবা ফাইনাল ম্যাচের জন্য 10 মিনিট), প্লাস স্টপেজ টাইম।
- • ট্রাই: স্কোরিংয়ের প্রাথমিক পদ্ধতি, 5 পয়েন্ট মূল্য।
- সাধারণ রাগবি সেভেনস নিয়ম
- 13.1. নিয়মিত সময় নিষ্পত্তি:
- 13.2. স্থগিতকরণ এবং পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- স্থগিত বা বাতিল ম্যাচের সমস্ত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু না হয় এবং পুনরায় শুরু না হয়।
- 13.3. পরিত্যাগ:
- • যে মার্কেটগুলি পরিত্যাগের সময় নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়েছে (যেমন, "প্রথম ট্রাইস্কোরার" যদি ইতিমধ্যে একটি ট্রাই স্কোর হয়ে থাকে) সেই মার্কেট নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 13.4. ত্রুটি সংশোধন:
- যদি মার্কেট খোলার পরে অর্ধের সময়কাল পরিবর্তিত হয় (যেমন, 7 মিনিট থেকে 10 মিনিটে), তবে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে যদি পরিবর্তনটি অফিসিয়াল পরিচালনা সংস্থা দ্বারা করা হয়।
- রাগবি সেভেনস পরিসংখ্যানগত ও মার্কেট নিয়ম
- 13.6. অর্ধ মার্কেট (1ম ও 2য় অর্ধ):
- • 1ম অর্ধ: এই মার্কেটের বাজি শুধুমাত্র প্রথমার্ধের ফলাফলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- • 2য় অর্ধ: এই মার্কেটের বাজি শুধুমাত্র দ্বিতীয়ার্ধে স্কোর করা পয়েন্টের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয় (0-0 থেকে শুরু করে)। এটি কোনও অতিরিক্ত সময় বাদ দেয়।
- 13.7. পেনাল্টি ট্রাই লজিক:
- • দল মার্কেট: পেনাল্টি ট্রাই দল মোট, মোট ট্রাই, এবং "পরবর্তী স্কোরকারী দল" মার্কেটে গণনা করা হয়।
- • খেলোয়াড় মার্কেট: পেনাল্টি ট্রাই ব্যক্তিগত খেলোয়াড় ট্রাইস্কোরার মার্কেটে গণনা করা হয় না।
- 13.8. প্রথম/শেষ স্কোরকারী দল:
- কোন দল ম্যাচের প্রথম বা শেষ পয়েন্ট/ট্রাই স্কোর করবে তার উপর বাজি। যদি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, শেষ স্কোরকারী দল মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। প্রথম স্কোরকারী দলের বাজি বাতিল হবে যদি না পরিত্যাগের আগে মার্কেটের সাথে প্রাসঙ্গিক ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে (প্রাকৃতিক সমাপ্তি)।
- 13.9. ট্রাইস্কোরার মার্কেট (যেকোনো সময় / প্রথম / শেষ):
- • অংশগ্রহণ: যে কোনও খেলোয়াড় যিনি ম্যাচে যে কোনও অংশ নেন তাকে যেকোনো সময় এবং শেষ ট্রাইস্কোরার মার্কেটের জন্য "রানার" হিসাবে বিবেচনা করা হয়।
- • প্রথম ট্রাইস্কোরার: যদি প্রথম ট্রাই স্কোর হওয়ার পরে কোনো খেলোয়াড় মাঠে প্রবেশ করেন, সেই খেলোয়াড়ের মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- • পেনাল্টি ট্রাই: যদি একটি পেনাল্টি ট্রাই স্কোর হয়, এটি খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট ট্রাইস্কোরার মার্কেটের জন্য উপেক্ষা করা হয়। মার্কেটের বাজি খোলা থাকে এবং একজন খেলোয়াড়ের পরবর্তী যোগ্য ট্রাইয়ের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হবে।
- • পরিত্যাগ: ট্রাইস্কোরার মার্কেটের নিষ্পত্তি সাধারণ পরিত্যাগ নিয়ম অনুসরণ করবে, ফলাফল শুধুমাত্র যেখানে প্রাকৃতিক সমাপ্তি পৌঁছেছে সেখানে নির্ধারিত হবে।
- 14. ডার্টস
- ডার্টস পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)

- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ ডার্টস পদগুলির বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • বুলসআই: ডার্টবোর্ডের বৃত্তাকার কেন্দ্রীয় এলাকা। বাইরের বুল 25 পয়েন্ট মূল্য, এবং ভেতরের বুল (ডাবল বুল) 50 পয়েন্ট মূল্য। নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, বুলসআই একটি লাল চেকআউট রঙ হিসাবে গণনা করা হয়।
- • চেকআউট: চূড়ান্ত নিক্ষেপ বা নিক্ষেপের ক্রম যা একজন খেলোয়াড়ের স্কোর ঠিক শূন্যে কমিয়ে দেয়, একটি লেগ শেষ করে। চূড়ান্ত ডার্ট একটি ডাবল বা ভেতরের বুলসআইতে অবতরণ করতে হবে।
- • প্রাকৃতিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে একটি মার্কেট নিষ্পত্তি হয়, এমনকি যদি ম্যাচ পরে পরিত্যক্ত হয়।
- • সেট: একটি নির্দিষ্ট সংখ্যক লেগ সমন্বিত খেলার একটি একক (সাধারণত প্রথম 3 লেগ জয়ী সেট জয়ী)।
- • ওয়াকওভার: যখন ম্যাচ শুরু বা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একজন খেলোয়াড়কে জয় প্রদান করা হয় কারণ প্রতিপক্ষ অংশগ্রহণ করতে অক্ষম।
- • 180 (সর্বোচ্চ): একটি একক ভিজিটে তিনটি ডার্টের সাথে সর্বোচ্চ সম্ভাব্য স্কোর, তিনটিই triple-20 বেডে অবতরণ করে অর্জিত।
- সাধারণ ডার্টস নিয়ম
- 14.1. ম্যাচ ফলাফল এবং সমাপ্তি:
- সমস্ত পূর্ণ-ম্যাচ মার্কেটে (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, মোট) বাজি ম্যাচের শেষে নিষ্পত্তি হয়। যদি একটি ম্যাচ শুরু হয় কিন্তু কোনো কারণে শেষ না হয় (যেমন, অবসর বা অযোগ্যতা), সমস্ত মার্কেটে বাজি যা প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি তা বাতিল হবে।
- 14.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- ঘটনায়, ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে স্থগিত, পরিত্যক্ত, বা সম্পূর্ণ না হয় বা ওয়াকওভার হয়, সমস্ত মার্কেট যা প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি তা বাতিল হবে।
- • যদি 48 ঘণ্টার মধ্যে বাধার বিন্দু থেকে ম্যাচ পুনরায় শুরু হয়, সমস্ত মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে।
- 14.3. ত্রুটি সংশোধন:
- ডার্টস মার্কেট নিয়ম
- 14.4. সেট এবং লেগ হ্যান্ডিক্যাপ:
- হ্যান্ডিক্যাপ মার্কেটে (সেট হ্যান্ডিক্যাপ বা লেগ হ্যান্ডিক্যাপ) বাজি ম্যাচ সম্পূর্ণ হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ শেষ না হয়, এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- 14.5. ওভার/আন্ডার (মোট):
- মোট সেট, লেগ, বা ম্যাচ 180s নির্দিষ্ট লাইনের উপরে বা নিচে হবে কিনা তার উপর বাজি।
- • এই মার্কেটের বাজি ম্যাচের শেষে নিষ্পত্তি হয়।
- • যদি ম্যাচ শেষ না হয়, মোট মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি না সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইন ইতিমধ্যে অতিক্রম করা হয়ে থাকে (যেমন, মোট ম্যাচ 180s ওভার 5.5 জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয় যদি 6 বা তার বেশি 180s ইতিমধ্যে রেকর্ড করা হয়ে থাকে)।
- • যদি মার্কেটের বিবরণে একটি পূর্ণ সংখ্যা লাইন দেওয়া হয় এবং চূড়ান্ত ফলাফল লাইনের সমান হয়, সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 14.6. পরবর্তী লেগ / পরবর্তী সেট বিজয়ী:

- একটি নির্দিষ্ট মনোনীত লেগ বা সেটের বিজয়ীর উপর বাজি।
- • এই মার্কেটগুলি নির্দিষ্ট লেগ বা সেট সম্পূর্ণ হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি হয়।
- • যদি নির্দিষ্ট লেগ বা সেট সম্পূর্ণ না হয় বা ম্যাচ পরিত্যাগের কারণে খেলা না হয়, সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 14.7. চেকআউট রঙ:
- একটি নির্দিষ্ট লেগ বা ম্যাচ চেকআউটে চূড়ান্ত বিজয়ী ডার্ট যে সেগমেন্টে অবতরণ করে তার রঙের উপর বাজি।
- • বুলসআই (50 পয়েন্ট) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে অফিসিয়ালভাবে লাল হিসাবে গণনা করা হয়।
- 14.8. সর্বাধিক 180s (1X2):
- ম্যাচ চলাকালীন কোন খেলোয়াড় বেশি 180s স্কোর করবে তার উপর বাজি। যদি ম্যাচ শেষ না হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে কারণ পিছিয়ে থাকা খেলোয়াড় তাত্ত্বিকভাবে নেতৃত্বকে ছাড়িয়ে যেতে পারতেন। যদি উভয় খেলোয়াড় একই সংখ্যক 180s রেকর্ড করেন, মার্কেটে বাজি ড্র হিসাবে নিষ্পত্তি হবে (যদি ড্র মার্কেট দেওয়া হয়) অথবা 2-উপায় মার্কেটের জন্য বাতিল হবে।
- 15. স্নুকার
- স্নুকার পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ স্নুকার পদগুলির বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • সেঞ্চুরি ব্রেক (100 ব্রেক): একজন খেলোয়াড়ের দ্বারা একটি একক ভিজিটে একটি শট মিস না করে 100 পয়েন্ট বা তার বেশি স্কোর।
- • ফ্রেম: স্নুকারে খেলার একটি একক। একটি ম্যাচ নির্দিষ্ট সংখ্যক ফ্রেম নিয়ে গঠিত (যেমন, সেরা 19)।
- • ফ্রি বল: একটি পেনাল্টি পরিস্থিতি যেখানে রেফারি একজন খেলোয়াড়কে লাল হিসাবে যেকোনো রঙিন বল মনোনীত করার অনুমতি দেন। আমাদের নিয়মের অধীনে, এগুলি "পটেড কালার" মার্কেটের জন্য গণনা করা হয় না।
- • প্রাকৃতিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে একটি মার্কেট নিষ্পত্তি হয়, এমনকি যদি ম্যাচ পরে পরিত্যক্ত হয়।
- • পট: একটি বলকে পকেটে আঘাত করার ক্রিয়া।
- • রি-র্যাক: যখন রেফারি এবং খেলোয়াড়রা একটি ফ্রেম শুরু থেকে পুনরায় শুরু করতে সম্মত হন (সাধারণত অচলাবস্থার কারণে)।
- • ওয়াকওভার: যখন ম্যাচ শুরু বা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একজন খেলোয়াড়কে ম্যাচ জয় প্রদান করা হয় কারণ প্রতিপক্ষ অংশগ্রহণ করতে অক্ষম।
- সাধারণ স্নুকার নিয়ম
- 15.1. ম্যাচ সমাপ্তি এবং অবসর:
- সমস্ত পূর্ণ-ম্যাচ মার্কেটে (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, মোট) বাজি ম্যাচের শেষে নিষ্পত্তি হয়। যদি একজন খেলোয়াড় ম্যাচ শেষ হওয়ার আগে অযোগ্য হন বা অবসর নেন, সমস্ত মার্কেটে বাজি যা প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি তা বাতিল হবে।
- 15.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):

- যদি ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে স্থগিত, পরিত্যক্ত, বা সম্পূর্ণ না হয় বা ওয়াকওভার হয়, সমস্ত মার্কেট যা প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি তা 48 ঘণ্টা পরে বাতিল হবে।
- • যদি 48 ঘণ্টার মধ্যে বাধার বিন্দু থেকে ম্যাচ পুনরায় শুরু হয়, সমস্ত ম্যাচ মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে।
- 15.3. রি-র্যাক লজিক:
- যদি একটি রি-র্যাক ঘটে, রি-র্যাকের আগে ইতিমধ্যে প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছানো কোনও মার্কেটে বাজি (যেমন, "প্রথম রঙ পটেড") বহাল থাকবে এবং সেই ফলাফলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হবে। সেই নির্দিষ্ট ফ্রেমের জন্য অন্যান্য সমস্ত মার্কেটে বাজি পুনরায় শুরু করা ফ্রেমের খেলার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হবে।
- 15.4. ত্রুটি সংশোধন:
- • ভুল ম্যাচ সময়/অডস: যদি একটি মার্কেটে অডস ভুল সময় বা উল্লেখযোগ্যভাবে ভুল তথ্যের উপর ভিত্তি করে দেওয়া হয়, ক্ষতিগ্রস্ত মার্কেটে বাজি বাতিল হতে পারে।
- স্নুকার মার্কেট নিয়ম
- 15.5. ফ্রেম-সম্পর্কিত মার্কেট:
- একটি নির্দিষ্ট মনোনীত ফ্রেমের ফলাফলের উপর বাজি (যেমন, বিজয়ী, মোট পয়েন্ট, সেঞ্চুরি ব্রেক)।
- • যদি একটি ফ্রেম শুরু হয় কিন্তু সম্পূর্ণ না হয়, সেই ফ্রেমের সাথে সম্পর্কিত সমস্ত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি না মার্কেটের জন্য প্রাসঙ্গিক ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- • পরবর্তী ফ্রেম মোট পয়েন্ট (বিজোড়/জোড়): এই মার্কেটে বাজি সেই ফ্রেমে উভয় খেলোয়াড়ের স্কোর করা মোট পয়েন্টের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়। যদি ফ্রেমটি সম্পূর্ণ না হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 15.6. সেঞ্চুরি ব্রেক (100 ব্রেক) মার্কেট:
- একজন খেলোয়াড় একটি নির্দিষ্ট ফ্রেমে বা ম্যাচ চলাকালীন 100 পয়েন্ট বা তার বেশি ব্রেক রেকর্ড করবে কিনা তার উপর বাজি।
- • যদি ম্যাচ বা নির্দিষ্ট ফ্রেম পরিত্যক্ত হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি না ইতিমধ্যে একটি সেঞ্চুরি ব্রেক রেকর্ড করা হয়ে থাকে।
- 15.7. প্রথম বল পট / পটেড-কালার মার্কেট:
- একটি নির্দিষ্ট ফ্রেমে কোন বল বা রঙ প্রথমে পট করা হবে তার উপর বাজি।
- • ফাউল/ফ্রি বল বর্জন: "পটেড-কালার" বা "প্রথম বল পটেড" মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তির জন্য কোনও ফাউল বা "ফ্রি বল" বিবেচনা করা হয় না। এই মার্কেটে বাজি প্রথম বৈধভাবে পট করা বলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- 15.8. ম্যাচ মোট এবং হ্যান্ডিক্যাপ:
- • মোট ফ্রেম ওভার/আন্ডার: ম্যাচে খেলা মোট ফ্রেম সংখ্যার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি ম্যাচের শেষে নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ সম্পূর্ণ না হয়, মার্কেটে বাজি বাতিল হবে যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছেছে। যদি একটি পূর্ণ সংখ্যা লাইন দেওয়া হয় এবং চূড়ান্ত ফলাফল লাইনের সমান হয়, বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- • ম্যাচ হ্যান্ডিক্যাপ: মার্কেট চূড়ান্ত ফ্রেম স্কোরে প্রযোজ্য। যদি ম্যাচ সম্পূর্ণ না হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 16. টেবিল টেনিস
- টেবিল টেনিস পরিভাষা শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষ শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ টেবিল টেনিস পদগুলির বোঝার সহায়তা করার উদ্দেশ্যে এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত

মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।

- • প্রাকৃতিক সমাপ্তি: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে মার্কেটের সাথে প্রাসঙ্গিক ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে একটি মার্কেট নিষ্পত্তি হয়, এমনকি যদি ম্যাচ পরে পরিত্যক্ত হয়।
- • পয়েন্ট ডিডাকশন: একটি অফিসিয়াল শাস্তি যেখানে অসদাচরণ বা নিয়ম লঙ্ঘনের কারণে আম্পায়ার দ্বারা একজন খেলোয়াড়ের স্কোর থেকে পয়েন্ট সরানো হয়।
- সাধারণ টেবিল টেনিস নিয়ম
- 16.1. নিষ্পত্তির সময় এবং চূড়ান্ততা:
- 16.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • বাধাপ্রাপ্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় বা একজন খেলোয়াড় অবসর নেন, পরিত্যাগের মুহূর্তে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেই সমস্ত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 16.3. অবসর এবং অনির্ধারিত মার্কেট:
- 16.4. অফিসিয়াল পয়েন্ট ডিডাকশন:
- 16.5. ত্রুটি সংশোধন:
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি খেলোয়াড় বা দলগুলি মার্কেটে ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়।
- • ভুল ম্যাচ সময়/অডস: যদি অডস ভুল ম্যাচ সময় বা উল্লেখযোগ্যভাবে ভুল তথ্যের উপর ভিত্তি করে মার্কেটে দেওয়া হয়।
- টেবিল টেনিস মার্কেট নিয়ম
- • ম্যাচ পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটে বাজি ম্যাচের শেষ পয়েন্ট এবং চূড়ান্ত স্কোর নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • ম্যাচ গেম হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটে বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ লাইন নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি হয় (প্রাকৃতিক সমাপ্তি)।
- 16.7. ওভার/আন্ডার (মোট):
- • পূর্ণসংখ্যা লাইন: যদি মার্কেটের বিবরণে একটি পূর্ণ সংখ্যা লাইন দেওয়া হয় (যেমন, 85.0) এবং চূড়ান্ত ফলাফল সেই লাইনের সমান হয়, সেই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 16.8. সঠিক স্কোর মার্কেট:
- মার্কেট বাতিল।
- 16.10. "Y" পয়েন্টের পরে লিড:
- 16.11. "X" পয়েন্টের দৌড়:
- 16.12. সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী:
- 17. বোলস

- বোলস পরিভাষা গ্লসারি (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই গ্লসারি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ বোলস পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • এন্ড: খেলার একটি একক যেখানে সমস্ত খেলোয়াড় এক দিকে তাদের সমস্ত বোল ডেলিভারি করেছেন।

- • জ্যাক: ছোট সাদা বা হলুদ লক্ষ্য বল।
- • ম্যাচ: খেলোয়াড় বা দলগুলির মধ্যে একটি প্রতিযোগিতা, সাধারণত "বেস্ট অফ" সেট ফরম্যাট বা নির্দিষ্ট সংখ্যক এন্ড হিসেবে খেলা হয়।
- • ন্যাচারাল কনক্লুশন: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেট সেই মার্কেটের বিবরণ বা এই নিয়মগুলিতে উল্লিখিত ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয়, এমনকি যদি ম্যাচটি পরে পরিত্যক্ত হয়।
- • সেট: একটি সেট বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা এন্ডগুলির একটি গ্রুপ (সাধারণত 7, 9, বা 11 এন্ড)।
- • টাই-ব্রেক: যদি সেটগুলি সমান হয় তবে ম্যাচ বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত এন্ড খেলা হয়।
- সাধারণ বোলস নিয়ম
- 17.1. নিষ্পত্তির সময় এবং চূড়ান্ততা:
- 17.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে স্থগিত, পরিত্যক্ত বা সম্পূর্ণ না হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- • বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয়, তবে পরিত্যাগের মুহূর্তে যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 17.3. অবসর এবং ওয়াকওভার:
- একজন খেলোয়াড়ের অবসর, অযোগ্যতা বা ওয়াকওভারের ক্ষেত্রে, যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- • যদি একজন খেলোয়াড় একটি সেটের সময় অবসর নেন, তবে ম্যাচের বিজয়ী অফিসিয়াল ফলাফল দ্বারা নির্ধারিত হয়, কিন্তু যে সেট-নির্দিষ্ট মার্কেটগুলি সম্পূর্ণ হয়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 17.4. ত্রুটি সংশোধন:
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি খেলোয়াড় বা দলগুলি মার্কেটের বিবরণে ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়।
- • ভুল ম্যাচের সময়/অডস: যদি মার্কেটে অডস ভুল সময় বা উল্লেখযোগ্যভাবে ভুল তথ্যের ভিত্তিতে অফার করা হয়।
- বোলস মার্কেট নিয়ম
- 17.5. ম্যাচ এবং সেট বিজয়ী: ম্যাচ বা নির্দিষ্ট সেটের বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন।
- • ম্যাচ বিজয়ী: এই মার্কেটের উপর বাজি চূড়ান্ত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়, প্রযোজ্য ক্ষেত্রে যে কোনও টাই-ব্রেক এন্ড সহ।
- • সেট বিজয়ী: এই মার্কেটের উপর বাজি মনোনীত সেটের শেষ এন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার পরে নিষ্পত্তি করা হয়। যদি অবসরের কারণে একটি সেট সম্পূর্ণ না হয়, তবে প্রভাবিত মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 17.6. "X" পয়েন্টে রেস / Xতম পয়েন্ট বিজয়ী: কোন খেলোয়াড় বা দল প্রথমে লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে পৌঁছাবে, বা কে একটি নির্দিষ্ট মনোনীত পয়েন্ট স্কোর করবে (যেমন, সেট 1 পয়েন্ট 5) তার উপর বাজি ধরুন।
- • লক্ষ্যে পৌঁছায়নি: যদি Xতম পয়েন্টে পৌঁছানোর আগে একটি সেট বা ম্যাচ শেষ হয়, তবে সেই নির্দিষ্ট সময়ের জন্য "X পয়েন্টে রেস" বা "সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী" মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 17.7. সেট হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল:
- • সেট হ্যান্ডিক্যাপ: মার্কেটের উপর বাজি ম্যাচের চূড়ান্ত সেট স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • মোট সেট/এন্ড: মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনে পৌঁছানোর সাথে সাথে মার্কেটের উপর বাজি নিষ্পত্তি করা হয়। যদি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনে পৌঁছানোর আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেটের উপর

বাজি বাতিল হবে। যদি মার্কেটের বিবরণে একটি পূর্ণ সংখ্যা লাইন অফার করা হয় এবং চূড়ান্ত ফলাফল সেই লাইনের সমান হয়, তবে সেই মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।

- 18. ক্রিকেট
- ক্রিকেট পরিভাষা গ্লসারি (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই গ্লসারি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ ক্রিকেট পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • বাউন্ডারি: একটি শট যা মাঠের প্রান্তে পৌঁছায়। একটি "ফোর" (4 রান) বা "সিক্স" (6 রান)।
- • ডেলিভারি: একজন বোলার দ্বারা একজন ব্যাটারের কাছে বল করা একটি একক বল।
- • ডট বল: একটি বৈধ ডেলিভারি যেখান থেকে কোনও রান (অতিরিক্ত সহ) স্কোর করা হয় না। উইকেট ডট বল হিসেবে গণনা করা হয় না।
- • ডাক: যখন একজন ব্যাটার শূন্য রানে আউট হন।
- • এক্সট্রা: ব্যাটিং দলকে প্রদত্ত রান যা ব্যাট থেকে স্কোর করা হয় না (ওয়াইড, নো বল, বাই, লেগ বাই, পেনাল্টি রান)।
- • ফার্স্ট ক্লাস ম্যাচ: তিন বা তার বেশি দিনের একটি ম্যাচ (যেমন, টেস্ট ম্যাচ)।
- • ইমপ্যাক্ট সাব / কনকাশন সাব: এমন খেলোয়াড় যারা নামযুক্ত খেলোয়াড়দের অফিসিয়াল প্রতিস্থাপন হিসেবে ম্যাচে প্রবেশ করেন।
- • ইনিংস: একটি দলের ব্যাট করার পালা।
- • সীমিত ওভার: একটি ম্যাচ যেখানে প্রতিটি দল নির্দিষ্ট সংখ্যক ওভার ব্যাট করে (যেমন, T20, একদিনের আন্তর্জাতিক)।
- • ন্যাচারাল কনক্লুশন: যখন একটি ইনিংস শেষ হয় কারণ একটি দল অল আউট হয়, ডিক্লেয়ার করে, বা তার লক্ষ্যে পৌঁছায়।
- • ওভার: ছয়টি বৈধ ডেলিভারির একটি সেট ("দ্য হান্ড্রেড"-এ 5)।
- • সুপার ওভার (বোল-অফ): সমান ম্যাচে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত একটি অতিরিক্ত সময়কাল।
- সাধারণ ক্রিকেট নিষ্পত্তি নিয়ম
- 18.1. ম্যাচের ফলাফল এবং প্রতিকূল আবহাওয়া:
- • সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ম্যাচ ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। এর মধ্যে ডাকওয়ার্থ-লুইস-স্টার্ন (DLS) পদ্ধতি বা অন্য কোনও অফিসিয়াল প্রতিযোগিতার নিয়ম দ্বারা নির্ধারিত ফলাফল অন্তর্ভুক্ত।
- • টাই (2-ওয়ে): যদি একটি ম্যাচ টাইতে শেষ হয় এবং একটি সুপার ওভার/বোল-অফ বিজয়ী নির্ধারণ করে, তবে সেই ফলাফল বহাল থাকে। যদি অফিসিয়াল নিয়ম দ্বারা কোনও বিজয়ী নির্ধারিত না হয়, তবে প্রভাবিত মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- • টাই (3-ওয়ে এবং ফার্স্ট ক্লাস): 3-ওয়ে মার্কেটে, একটি টাই দুটি দলের মধ্যে ডেড হিট হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় (NOT ড্র হিসেবে)। ফার্স্ট ক্লাস/টেস্ট ম্যাচে, একটি টাই ডেড হিট; "ড্র" মার্কেটের উপর বাজি লস হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • ফরফিট এবং পরিত্যাগ: যদি ফরফিটের মাধ্যমে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়, তবে ম্যাচ বিজয়ী বাজির উপর বাজি বাতিল হবে। যদি বল করার আগে বাইরের হস্তক্ষেপের কারণে (আবহাওয়া নয়) পরিত্যক্ত হয়, তবে সমস্ত মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।

- 18.2. স্থগিতকরণ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • যদি ম্যাচটি 48 ঘণ্টার মধ্যে বাধার বিন্দু থেকে পুনরায় শুরু হয়, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বহাল থাকে।
- 18.3. সুপার ওভার বর্জন:
- স্পষ্টভাবে উল্লেখ না থাকলে (যেমন, "সুপার ওভার বিজয়ী"), সুপার ওভারের সময় রেকর্ড করা পরিসংখ্যান ম্যাচ টোটাল, ইনিংস টোটাল, বা খেলোয়াড় প্রপ মার্কেটে গণনা করা হয় না।
- ফরম্যাট-নির্দিষ্ট থ্রেশহোল্ড (সর্বনিম্ন খেলা)
- • ম্যাচ টোটাল (রান, ফোর, সিক্স, এক্সট্রা, উইকেট, রান আউট, ওয়াইড, ডাক): প্রতিটি ইনিংসে নির্ধারিত ওভারের অন্তত 80% সম্পূর্ণ হতে হবে।
- • ম্যাচ টপ ব্যাটার / টপ বোলার: সেই দলের ইনিংসে নির্ধারিত ওভারের অন্তত 40% বল করতে হবে।
- • ইন-প্লে ব্যাটসম্যান/বোলার মার্কেট: বাজি গৃহীত হওয়ার সময় দলটির অন্তত 80% বরাদ্দকৃত ওভার মোকাবেলার সুযোগ থাকতে হবে।
- 18.5. ফার্স্ট ক্লাস / টেস্ট ম্যাচ থ্রেশহোল্ড:
- • ড্র ম্যাচ: ড্র-এ শেষ হওয়া ম্যাচে, 200 ওভারের কম বল করা হলে পরিসংখ্যানগত মার্কেট (ফোর, সিক্স, এক্সট্রা, ইত্যাদি) বাতিল হবে।
- • ইনিংস টোটাল: ইনিংসে অন্তত 60 ওভার বল করতে হবে যদি না দল অল আউট হয় বা ডিক্লেয়ার করে।
- মার্কেট-নির্দিষ্ট নিয়ম
- 18.6. বাউন্ডারি মার্কেট (ফোর এবং সিক্স):
- • স্কোরিং: শুধুমাত্র ব্যাট থেকে স্কোর করা বাউন্ডারি (বৈধ বা অবৈধ ডেলিভারি) গণনা করা হয়।
- • বর্জন: ওভারথ্রো, অল-রান ফোর (যেখানে খেলোয়াড়রা শারীরিকভাবে 4 রান করে), এবং এক্সট্রা গণনা করা হয় না।
- 18.7. এক্সট্রা এবং ওয়াইড:
- • ম্যাচ/ইনিংস এক্সট্রা: ওয়াইড, নো-বল, বাই, এবং লেগ বাই অন্তর্ভুক্ত। পেনাল্টি রান বাদ দেওয়া হয় যদি না বিশেষভাবে উল্লেখ থাকে। যদি একই বল থেকে একটি এক্সট্রার সাথে ব্যাট থেকে রান স্কোর করা হয়, তবে ব্যাট থেকে রান এক্সট্রা টোটাল থেকে বাদ দেওয়া হয়।
- • ওয়াইড: একটি ওয়াইড ডেলিভারি থেকে resulting যে কোনও রান (পেনাল্টি রান ব্যতীত) ওয়াইড টোটালে গণনা করা হয়।
- 18.8. ডেলিভারি এবং ওভার মার্কেট:
- • ফলাফলের শ্রেণিবিন্যাস: যদি একটি ডেলিভারি থেকে একাধিক ইভেন্ট ঘটে, তবে বিজয়ী হল: 1. উইকেট, 2. নো বল, 3. ওয়াইড, 4. বাই/লেগ বাই, 5. রান।
- • ডেলিভারি থেকে রান: অবৈধ বল ডেলিভারি হিসেবে গণনা করা হয়। (যেমন, যদি বল 1 একটি ওয়াইড হয়, তবে এটি "1" হিসেবে ফলাফল দেয়, এবং পরবর্তী বলটি ডেলিভারি 2)।
- • বল থেকে রান: শুধুমাত্র বৈধ বল বোঝায়। এই মার্কেটের জন্য ওয়াইড/নো-বল বল হিসেবে গণনা করা হয় না।
- • ওভার সম্পূর্ণতা: ইনিংস স্বাভাবিকভাবে শেষ না হলে একটি ওভার সম্পূর্ণ হতে হবে। যদি একটি ওভার শুরু না হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 18.9. পার্টনারশিপ মার্কেট:
- • উইকেট পতন: এই মার্কেটের উপর বাজি নির্দিষ্ট উইকেট পতনের সময় স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। আহত হয়ে অবসর নেওয়া ব্যাটার উইকেট হিসেবে গণনা করা হয় না। যদি উইকেট পতনের আগে একটি দল ডিক্লেয়ার করে বা তার লক্ষ্যে পৌঁছায়, তবে চূড়ান্ত স্কোর ফলাফল।

- ● পরবর্তী ব্যক্তি আউট: ডিসমিসাল ঘটার সময় উভয় নামযুক্ত ব্যাটারকে ক্রিজে থাকতে হবে; অন্যথায়, এই মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- খেলোয়াড় প্রপ নিয়ম
- 18.10. অংশগ্রহণ এবং প্রতিস্থাপন:
- ● অ্যাকশন: খেলোয়াড়দের স্টার্টিং XI-এ থাকতে হবে বা অফিসিয়াল হিসেবে প্রবেশ করতে হবে। ইমপ্যাক্ট/কনকাশন সাবস্টিটিউট: যদি একজন খেলোয়াড় XI-এ থাকে কিন্তু ব্যাট বা বোল না করে, তবে খেলোয়াড় জড়িত মার্কেটের বাজি বহাল থাকে এবং রেকর্ডকৃত পরিসংখ্যানে নিষ্পত্তি করা হয় (যেমন, 0 রান)।
- ● ইমপ্যাক্ট সাব নির্দিষ্ট: যদি একজন ইমপ্যাক্ট সাব (স্টার্টিং XI-এ নেই) টপ ব্যাটার জয়ী হয় বা টাই করে, তবে ইন-প্লে মার্কেটের জন্য 'অন্যান্য' মার্কেট নির্বাচন বিজয়ী বলে গণ্য হয়।
- 18.11. টপ ব্যাটার / টপ বোলার:
- ● টপ ব্যাটার: ইনিংস/ম্যাচে সর্বোচ্চ ব্যক্তিগত স্কোর। যদি টাই হয়, ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য।
- ● টপ বোলার: সর্বাধিক উইকেট নেওয়া।
- ○ টাই-ব্রেকার: 1. সর্বাধিক উইকেট। 2. সর্বনিম্ন রান প্রদান। 3. ডেড হিট।
- ○ কোনও উইকেট নেই: যদি ইনিংসে কোনও বোলার উইকেট না নেন, তবে
- 18.12. খেলোয়াড় আউট হওয়ার পদ্ধতি:
- ● বোল্ড, কট, LBW, রান আউট, স্টাম্পড, এবং অন্যান্য অন্তর্ভুক্ত।
- ● আহত হয়ে অবসর: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে আহত হয়ে অবসরকে আউট হিসেবে গণ্য করা হবে এবং সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড় মার্কেটের বাজি বাতিল হিসেবে নিষ্পত্তি করা হবে।
- ● অবসর আউট / বহিষ্কৃত: উইকেট হিসেবে গণনা করা হয়।
- 18.13. খেলোয়াড় পারফরম্যান্স স্কোরিং:
- ● প্রতি রান স্কোর করা 1 পয়েন্ট।
- ● প্রতি ক্যাচ 10 পয়েন্ট।
- ● প্রতি উইকেট 20 পয়েন্ট।
- ● প্রতি স্টাম্পিং 25 পয়েন্ট (শুধুমাত্র উইকেট-কিপার)।
- বিশেষায়িত মার্কেট
- এই মার্কেটের বাজি দল নির্বিশেষে একটি নির্দিষ্ট সেশনে স্কোর করা রানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। এই মার্কেটে বাজি বহাল থাকার জন্য সেশনে অন্তত 20 ওভার বল করতে হবে, যদি না নিষ্পত্তি ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়।
- 18.15. বিঙ্গো / মেহেম / লটারি:
- ● এই মার্কেটের বাজি কার্যকর হওয়ার জন্য মনোনীত ওভারটি সম্পূর্ণ হতে হবে। যদি ওভারটি সম্পূর্ণ না হয়, তবে প্রভাবিত বাজি বাতিল হবে।
- ● পরবর্তী ওভার মেহেম: 1 পয়েন্ট/রান, +2 পয়েন্ট/বাউন্ডারি, +10 পয়েন্ট/উইকেট।
- ● ক্যাপ্টেন ফ্যান্টাস্টিক: নির্বাচিত খেলোয়াড় (মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত) দলের অধিনায়ক হতে হবে এবং টস জিততে হবে AND তাদের দলের শীর্ষ রান-স্কোরার হতে হবে। শীর্ষ রান-স্কোরারের জন্য টাই হলে, ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য। যদি অধিনায়ক ব্যাট না করেন, তবে এই মার্কেটের বাজি বাতিল ঘোষণা করা হয়।
- 18.16. নন-রানার বরাদ্দ:
- মার্কেট
- T10

- T20
- DAY
- FULL
- সিক্স 13 12 8 8
- ফোর 17 26 42 117
- পঞ্চাশ 2 2 3 8
- শতক 0 0 1 3
- উইকেট 9 12 14 33
- রান আউট 1 1 1 1
- ডাক 1 1 2
- 18.17. মাইলস্টোন:
- মাইলস্টোন মার্কেটের জন্য, মোট ম্যাচ বা ইনিংস মাইলস্টোন গণনার উদ্দেশ্যে 100 বা তার বেশি স্কোর 50 এবং 100 উভয় হিসেবেই গণনা করা হবে (যেমন, মোট 50/100)।
- 19. স্কোয়াশ
- স্কোয়াশ পরিভাষা গ্লসারি (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই গ্লসারি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ স্কোয়াশ পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • ন্যাচারাল কনক্লুশন: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেটের বাজি সেই মার্কেটের বিবরণ বা এই নিয়মগুলিতে উল্লিখিত ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয়, এমনকি যদি খেলোয়াড় পরে অবসর নেন।
- • পেনাল্টি পয়েন্ট: কোড লঙ্ঘন বা হস্তক্ষেপের কারণে আম্পায়ার দ্বারা প্রদত্ত একটি পয়েন্ট। এগুলি স্কোর এবং নিষ্পত্তিতে গণনা করা হয়।
- • পয়েন্ট ডিডাকশন: একটি অফিসিয়াল শাস্তি যেখানে আম্পায়ার দ্বারা খেলোয়াড়ের স্কোর থেকে পয়েন্ট সরানো হয়।
- সাধারণ স্কোয়াশ নিয়ম
- 19.1. নিষ্পত্তির সময় এবং নিশ্চিতকরণ:
- সমস্ত মার্কেটের বাজি সেই পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয় যা সেই
- মার্কেটের ফলাফল নির্ধারণ করে। চূড়ান্ত ম্যাচ ফলাফল মার্কেটের (বিজয়ী, সঠিক স্কোর, ম্যাচ হ্যান্ডিক্যাপ) বাজি ম্যাচের শেষ পয়েন্ট এবং চূড়ান্ত স্কোর অফিসিয়ালভাবে নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 19.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে স্থগিত, পরিত্যক্ত বা সম্পূর্ণ না হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলি বাতিল হবে।
- • বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হয় বা একজন খেলোয়াড় অবসর নেন, তবে পরিত্যাগের মুহূর্তে যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 19.3. অবসর, ফরফিট এবং অযোগ্যতা:

- একজন খেলোয়াড়ের অবসর, ম্যাচ ফরফিট বা অযোগ্য হওয়ার ক্ষেত্রে, যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 19.4. পয়েন্ট ডিডাকশন এবং পেনাল্টি পয়েন্ট:
- • পেনাল্টি পয়েন্ট: যদি আম্পায়ার দ্বারা পেনাল্টি পয়েন্ট প্রদান করা হয়, তবে এই
- 19.5. ত্রুটি সংশোধন:
- • ভুল স্কোর: যদি মার্কেটের বাজি একটি ভুল স্কোর নিয়ে খোলা থাকে যা অডসকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি খেলোয়াড় বা দলগুলি ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়
- মার্কেটের বিবরণে।
- স্কোয়াশ মার্কেট নিয়ম
- • ম্যাচ গেম হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটের বাজি মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ লাইন নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 19.7. ওভার/আন্ডার (টোটাল):
- • পূর্ণসংখ্যা লাইন: যদি মার্কেটের বিবরণে একটি পূর্ণ সংখ্যা লাইন অফার করা হয় এবং চূড়ান্ত ফলাফল উল্লিখিত লাইনের সমান হয়, তবে সেই মার্কেটের উপর বাজি বাতিল হবে।
- 19.8. সঠিক স্কোর মার্কেট:
- 19.10. "Y" পয়েন্টের পরে লিড:
- 19.11. "X" পয়েন্টে রেস / সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী:
- অসি রুলস পরিভাষা গ্লসারি (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই গ্লসারি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এতে অন্তর্ভুক্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ অসি রুলস পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • বিহাইন্ড: 1 পয়েন্ট মূল্যের একটি স্কোর, যা বলটি একটি গোল পোস্ট এবং একটি বিহাইন্ড পোস্টের মধ্যে দিয়ে যাওয়ার মাধ্যমে বা গোল পোস্টে আঘাত করার মাধ্যমে অর্জিত হয়।
- • গোল: 6 পয়েন্ট মূল্যের একটি স্কোর, যা বলটি স্পর্শ না করে দুটি অভ্যন্তরীণ (গোল) পোস্টের মধ্যে কিক করার মাধ্যমে অর্জিত হয়।
- • ন্যাচারাল কনক্লুশন: একটি নিষ্পত্তি নীতি যেখানে একটি মার্কেটের বাজি সেই মার্কেটের জন্য প্রাসঙ্গিক ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয়, এমনকি যদি ম্যাচটি পরে পরিত্যক্ত হয়।
- • ওভারটাইম (অতিরিক্ত সময়): নির্দিষ্ট নকআউট ম্যাচে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা অতিরিক্ত সময়কাল। শুধুমাত্র নির্দিষ্ট মার্কেটে এটি অন্তর্ভুক্ত।
- • নিয়মিত সময় (80 মিনিট): একটি ম্যাচের নির্ধারিত সময়কাল, যা সাধারণত চারটি 20-মিনিটের কোয়ার্টার এবং স্টপেজ টাইম নিয়ে গঠিত।
- • টার্ম (কোয়ার্টার): একটি মানক ম্যাচ গঠনকারী চারটি সময়কালের একটি।
- সাধারণ অসি রুলস নিয়ম
- 20.1. নিয়মিত সময় নিষ্পত্তি (80 মিনিট):
- মার্কেটের নাম বা নীচের নির্দিষ্ট নিয়মে অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, সমস্ত মার্কেটের বাজি নির্ধারিত 80 মিনিট খেলার শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। এর মধ্যে যে কোনও অতিরিক্ত আঘাত বা স্টপেজ সময়

অন্তর্ভুক্ত কিন্তু ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত নয়।

- 20.2. ম্যাচ বিজয়ী (2-ওয়ে) এবং ওভারটাইম লজিক:
- • বিজয়ী (2-ওয়ে): এই নির্দিষ্ট
- • ড্র পরিস্থিতি: যে প্রতিযোগিতায় কোনও ওভারটাইম ফরম্যাট প্রদান করা হয় না সেখানে ড্র হলে, 2-ওয়ে ম্যাচ বিজয়ী মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 20.3. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- • স্থগিতকরণ: একটি স্থগিত ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়।
- • পরিত্যাগ: যদি নিয়মিত সময় (80 মিনিট) সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট ন্যাচারাল কনক্লুশনে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 20.4. ত্রুটি সংশোধন:
- অসি রুলস মার্কেট নিয়ম
- 20.5. হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল:
- ম্যাচ হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট পয়েন্ট (ওভার/আন্ডার, অড/ইভেন) এর উপর বাজি শুধুমাত্র নিয়মিত সময় (80 মিনিট) শেষে স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। যদি 80 মিনিটের আগে ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে বর্তমান স্কোর নির্বিশেষে এই মার্কেটগুলির উপর বাজি বাতিল।
- 20.6. কোয়ার্টার এবং হাফ মার্কেট:
- • 1ম কোয়ার্টার: এই মার্কেটের উপর বাজি প্রথম কোয়ার্টার শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • 1ম হাফ: এই মার্কেটের উপর বাজি দ্বিতীয় কোয়ার্টার শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (Q1 + Q2 এর যোগফল)।
- • 2য় হাফ: এই মার্কেটের উপর বাজি শুধুমাত্র তৃতীয় এবং চতুর্থ কোয়ার্টারে স্কোর করা পয়েন্টের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (Q3 + Q4 এর যোগফল)।
- 20.7. সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার / হাফ:
- • কোন কোয়ার্টার বা হাফ সর্বোচ্চ পয়েন্ট উৎপন্ন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • ডেড হিট নিয়ম: যদি দুই বা ততোধিক কোয়ার্টার (বা উভয় হাফ) একই সর্বোচ্চ স্কোর দেয়, তবে এই মার্কেটের উপর বাজি ডেড হিট নিয়মের অধীনে নিষ্পত্তি করা হবে (ধারা 6.7.2)।
- 20.8. প্রথম স্কোরকারী দল:
- • কোন দল ম্যাচের প্রথম স্কোর (গোল বা বিহাইন্ড) রেকর্ড করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 20.9. হাফ-টাইম / ফুল-টাইম (ডাবল রেজাল্ট):
- 21. বক্সিং

- বক্সিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে enthalten সংজ্ঞাগুলি সাধারণ বক্সিং পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • সিদ্ধান্ত: নির্ধারিত রাউন্ড সংখ্যা শেষে বিচারকদের স্কোরকার্ড দ্বারা নির্ধারিত ফলাফল। এর মধ্যে সর্বসম্মত, বিভক্ত, এবং সংখ্যাগরিষ্ঠ সিদ্ধান্ত অন্তর্ভুক্ত।

- ● DQ (অযোগ্যতা): যখন একজন যোদ্ধাকে বারবার বা উল্লেখযোগ্যভাবে নিয়ম ভঙ্গের জন্য পরাজিত ঘোষণা করা হয়।
- ● দূরত্ব অতিক্রম: এমন পরিস্থিতি যেখানে লড়াই সমস্ত নির্ধারিত রাউন্ড সম্পূর্ণ করে এবং বিচারকদের স্কোরকার্ড দ্বারা সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়।
- ● KO (নকআউট): যখন একজন যোদ্ধা রেফারির দশ গণনার আগে দাঁড়াতে এবং লড়াই পুনরায় শুরু করতে অক্ষম হন।
- ● প্রতিযোগিতা নেই: এমন রায় যা দুর্ঘটনাজনিত আঘাত (সাধারণত প্রাথমিক রাউন্ডে) বা অন্যান্য বাহ্যিক হস্তক্ষেপের কারণে লড়াই অকালে বন্ধ হয়ে গেলে দেওয়া হয়, যার ফলে কোন বিজয়ী ঘোষণা করা হয় না।
- ● TKO (টেকনিক্যাল নকআউট): যখন রেফারি, ডাক্তার, বা যোদ্ধার কর্নার লড়াই বন্ধ করে দেন কারণ যোদ্ধাকে নিরাপদে চালিয়ে যেতে অক্ষম বলে মনে করা হয়।
- ● টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত/ড্র: ন্যূনতম রাউন্ড সংখ্যার পরে (দুর্ঘটনাজনিত ফাউল/আঘাতের কারণে) কিন্তু সম্পূর্ণ নির্ধারিত সময়ের আগে লড়াই বন্ধ হয়ে গেলে স্কোরকার্ড দ্বারা নির্ধারিত ফলাফল।
- সাধারণ বক্সিং নিয়ম
- 21.1. অফিসিয়াল ফলাফল এবং চূড়ান্ততা:
- সমস্ত বাজি লড়াই শেষে পরিচালক সংস্থা বা রিং ঘোষক দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। পরবর্তী আপিল বা ফলাফলের পরিবর্তন (যেমন, মাদক পরীক্ষা বা পরে আবিষ্কৃত প্রযুক্তিগত ত্রুটির কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হয় না।
- 21.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি কোনও লড়াই স্থগিত বা বাতিল হয়, তবে সমস্ত বাজি বৈধ থাকে যদি লড়াইটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘন্টার মধ্যে অনুষ্ঠিত হয়। যদি বিলম্ব 48 ঘন্টা ছাড়িয়ে যায়, তবে সমস্ত অমীমাংসিত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- ● বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি ম্যাচ শুরু হওয়ার পরে বাধাগ্রস্ত হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 21.3. প্রতিযোগিতা নেই:
- কোনও লড়াইকে আনুষ্ঠানিকভাবে "প্রতিযোগিতা নেই" ঘোষণা করা হলে, ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 21.4. নির্ধারিত রাউন্ডে পরিবর্তন:
- 21.5. ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থতা:
- যদি কোনও যোদ্ধা পরবর্তী রাউন্ডের জন্য ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থ হন, তবে তাদের প্রতিপক্ষকে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে পূর্ববর্তী রাউন্ডে লড়াই জিতেছে বলে মনে করা হবে।
- বক্সিং মার্কেট নিয়ম
- 21.6. ম্যাচ বিজয়ী (2-ওয়ে বনাম 3-ওয়ে):
- ● বিজয়ী (2-ওয়ে): লড়াইয়ের বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন। যদি লড়াই ড্র (সংখ্যাগরিষ্ঠ বা টেকনিক্যাল ড্র সহ) সমাপ্ত হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল।
- ● 1X2 (লড়াইয়ের ফলাফল): ড্র সহ ফলাফলের উপর বাজি ধরুন। যদি লড়াই ড্র-এ শেষ হয়, তবে "ড্র (X)" মার্কেট নির্বাচনের উপর বাজি বিজয়ী।
- 21.7. মোট রাউন্ড (ওভার/আন্ডার):
- কোন রাউন্ড এবং সময়ে লড়াই শেষ হবে তার উপর বাজি ধরুন।

- ● "হাফ-রাউন্ড" নিয়ম: এই মার্কেটের নিষ্পত্তির জন্য, একটি "হাফ-রাউন্ড" সংশ্লিষ্ট রাউন্ডের ঠিক 1 মিনিট এবং 30 সেকেন্ড হিসাবে সংজ্ঞায়িত।
- ○ 9.5 এর আন্ডার: এই মার্কেটের জন্য লড়াই 10তম রাউন্ডের 1:30 এর আগে শেষ হতে হবে।
- ○ 9.5 এর ওভার: এই মার্কেটের জন্য লড়াই 10তম রাউন্ডের 1:30 এ বা পরে শেষ হতে হবে।
- ● নির্দিষ্ট উদাহরণ: যদি লড়াই 2তম রাউন্ডের 2:29 এ শেষ হয়, তবে এটি 1.5 এর আন্ডার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়। যদি এটি 2তম রাউন্ডের 2:30 বা পরে শেষ হয়, তবে এটি 1.5 এর ওভার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 21.8. জয়ের পদ্ধতি:
- ● KO/TKO/DQ: নকআউট, টেকনিক্যাল নকআউট, বা অযোগ্যতা অন্তর্ভুক্ত।
- ● সিদ্ধান্ত/টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত: বিচারকদের স্কোরকার্ডের ভিত্তিতে জয়।
- ● ড্র: সংখ্যাগরিষ্ঠ ড্র বা টেকনিক্যাল ড্র অন্তর্ভুক্ত।
- ● অযোগ্যতা (DQ): নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, অযোগ্যতার মাধ্যমে জয় KO/TKO হিসাবে গণনা করা হয়।
- 21.9. বিজয়ী এবং সঠিক রাউন্ড:
- যোদ্ধা এবং নির্দিষ্ট রাউন্ডের উপর বাজি ধরুন যেখানে তারা KO, TKO, বা DQ দ্বারা জয়ী হবে।
- ● যদি নির্ধারিত শেষের আগে টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত দ্বারা লড়াই নির্ধারিত হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি পরাজয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 21.10. লড়াই কি দূরত্ব অতিক্রম করবে?
- লড়াই সমস্ত নির্ধারিত রাউন্ড সম্পূর্ণ করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন। টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত ব্যতিক্রম: যদি পূর্ণ রাউন্ড সংখ্যা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে লড়াই বন্ধ হয়ে টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত (বিচারকদের স্কোরকার্ড) দ্বারা নির্ধারিত হয়, তবে লড়াইটি দূরত্ব অতিক্রম করেছে বলে NOT মনে করা হয়।
- 22. MMA

- MMA পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে enthalten সংজ্ঞাগুলি সাধারণ MMA পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- ● সিদ্ধান্ত: নির্ধারিত রাউন্ড শেষে বিচারকদের স্কোরকার্ড দ্বারা নির্ধারিত ফলাফল (সর্বসম্মত, বিভক্ত, বা সংখ্যাগরিষ্ঠ)।
- ● KO (নকআউট): যখন বৈধ আঘাতের কারণে একজন যোদ্ধা অচেতন হন বা নিজেকে রক্ষা করতে অক্ষম হন।
- ● প্রতিযোগিতা নেই: এমন রায় যা দুর্ঘটনাজনিত আঘাত (লড়াইয়ের শুরুতে) বা অন্যান্য বাহ্যিক হস্তক্ষেপের কারণে লড়াই অকালে বন্ধ হয়ে গেলে দেওয়া হয়, যার ফলে কোন বিজয়ী থাকে না।
- ● সাবমিশন: যখন একজন যোদ্ধা প্রতিপক্ষ বা ক্যানভাসে ট্যাপ করে বা মৌখিক সাবমিশন করে লড়াই বন্ধ করতে চায় তা সংকেত দেয়।
- ● TKO (টেকনিক্যাল নকআউট): যখন রেফারি, ডাক্তার, বা কর্নার লড়াই বন্ধ করে দেন কারণ যোদ্ধা আর নিরাপদে নিজেকে রক্ষা করতে পারেন না।
- ● টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত: যখন বিচারকদের লড়াই স্কোর করার জন্য যথেষ্ট সংখ্যক রাউন্ড পার হওয়ার পরে দুর্ঘটনাজনিত আঘাতের কারণে লড়াই বন্ধ করা হয়।

- • টেকনিক্যাল সাবমিশন: যখন রেফারি লড়াই বন্ধ করেন কারণ একজন যোদ্ধা সাবমিশনে আটকা পড়েছেন এবং হয় অচেতন বা গুরুতর আঘাতের আসন্ন বিপদে আছেন।
- সাধারণ MMA নিয়ম
- 22.1. নিষ্পত্তির সময় এবং চূড়ান্ততা:
- সমস্ত মার্কেটের উপর বাজি লড়াইয়ের পরপরই ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। পরবর্তী আপিল, অযোগ্যতা, বা ক্রীড়া কমিশন দ্বারা ফলাফলের সংশোধন (যেমন, মাদক পরীক্ষা বা পরে আবিষ্কৃত প্রযুক্তিগত ত্রুটির কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হয় না।
- 22.2. ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থতা (স্টুল অবসর): যদি কোনও যোদ্ধা পরবর্তী রাউন্ডের জন্য ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থ হন (যেমন, বিরতির সময় স্টুলে অবসর নেন), তবে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে তাদের প্রতিপক্ষকে পূর্ববর্তী রাউন্ডে লড়াই জিতেছে বলে মনে করা হবে।
- • উদাহরণ: যদি একজন যোদ্ধা রাউন্ড 2 শেষ হওয়ার পরে এবং রাউন্ড 3 শুরুর আগে অবসর নেন, তবে অফিসিয়াল বিজয়ী রাউন্ড হল রাউন্ড 2।
- 22.3. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): যদি কোনও লড়াই স্থগিত বা বাতিল হয়, তবে সেই লড়াইয়ের সমস্ত বাজি বৈধ থাকে যদি লড়াইটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘন্টার মধ্যে অনুষ্ঠিত হয়। যদি বিলম্ব 48 ঘন্টা ছাড়িয়ে যায়, তবে সেই লড়াইয়ের সমস্ত অমীমাংসিত বাজি বাতিল হবে।
- • বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি লড়াই শুরু হওয়ার পরে বাধাগ্রস্ত হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল হবে।
- 22.5. প্রতিযোগিতা নেই:
- কোনও লড়াইকে আনুষ্ঠানিকভাবে "প্রতিযোগিতা নেই" ঘোষণা করা হলে, ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- 22.6. নির্ধারিত রাউন্ডে পরিবর্তন:
- যদি লড়াই শুরু হওয়ার আগে নির্ধারিত রাউন্ড সংখ্যা পরিবর্তন করা হয়, তবে "মোট রাউন্ড", "বিজয়ী এবং সঠিক রাউন্ড", এবং "জয়ের পদ্ধতি" মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। ম্যাচ বিজয়ী (2-ওয়ে/3-ওয়ে) মার্কেটের উপর বাজি বৈধ থাকবে।
- MMA মার্কেট নিয়ম
- 22.7. ম্যাচ বিজয়ী (2-ওয়ে বনাম 3-ওয়ে):
- • বিজয়ী (লড়াই জয়): বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন। যদি লড়াই ড্র (সংখ্যাগরিষ্ঠ বা টেকনিক্যাল ড্র সহ) সমাপ্ত হয়, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল।
- • 1X2 (লড়াইয়ের ফলাফল): ড্র সহ ফলাফলের উপর বাজি ধরুন। যদি ড্র ঘোষণা করা হয়, তবে "ড্র (X)" মার্কেট নির্বাচনের উপর বাজি বিজয়ী।
- 22.8. মোট রাউন্ড (ওভার/আন্ডার): কোন রাউন্ড এবং সময় খণ্ডে লড়াই শেষ হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • "2:30" নিয়ম: এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, একটি "হাফ-রাউন্ড" সংশ্লিষ্ট রাউন্ডের ঠিক 2 মিনিট এবং 30 সেকেন্ড হিসাবে সংজ্ঞায়িত।
- ○ 2.5 রাউন্ডের ওভার: লড়াই 3য় রাউন্ডের 2:30 চিহ্নের পরে শেষ হতে হবে। যদি এটি ঠিক 2:30 এ শেষ হয়, তবে এটি ওভার হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- ○ 2.5 রাউন্ডের আন্ডার: লড়াই 3য় রাউন্ডের 2:30 চিহ্নের আগে শেষ হতে হবে।
- • পয়েন্ট-ফাইভ (.5) লাইন: যদি 2:29 বা তার আগে সমাপ্তি ঘটে, তবে এটি সেই রাউন্ডের 0.5 এর আন্ডার। যদি এটি 2:30 বা পরে ঘটে, তবে এটি 0.5 এর ওভার।

- 22.9. জয়ের পদ্ধতি (বিস্তারিত): লড়াই কীভাবে নির্ধারিত হবে তার নির্দিষ্ট উপায়ের উপর বাজি ধরুন:
- • KO/TKO: এর মধ্যে রয়েছে:
- ○ আঘাতের কারণে রেফারি stoppage (দাঁড়িয়ে বা ক্যানভাসে)।
- ○ রিংসাইড ডাক্তার দ্বারা stoppage।
- ○ যোদ্ধার কর্নার/দল দ্বারা stoppage।
- ○ আঘাতের কারণে বিরতির সময় একজন যোদ্ধার অবসর।
- ○ অযোগ্যতা (DQ): নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, একটি DQ কে KO/TKO হিসাবে গণনা করা হয়।
- • সাবমিশন: এর মধ্যে রয়েছে:
- ○ শারীরিক ট্যাপ-আউট।
- ○ টেকনিক্যাল সাবমিশন (রেফারি stoppage)।
- ○ মৌখিক সাবমিশন (আঘাতের কারণে করা সহ)।
- • সিদ্ধান্ত: সর্বসম্মত, বিভক্ত, বা সংখ্যাগরিষ্ঠ সিদ্ধান্ত অন্তর্ভুক্ত। টেকনিক্যাল সিদ্ধান্তও অন্তর্ভুক্ত।
- 22.10. বিজয়ী এবং সঠিক রাউন্ড (বিস্তারিত): যোদ্ধা এবং নির্দিষ্ট রাউন্ডের উপর বাজি ধরুন যেখানে লড়াই শেষ হবে।
- • জয়ের শর্তাবলী: এই মার্কেটের উপর বাজি জিততে, যোদ্ধাকে সেই রাউন্ডের মধ্যে KO, TKO, DQ, বা সাবমিশন দ্বারা জিততে হবে।
- • ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থতা: যদি কোনও যোদ্ধা পরবর্তী রাউন্ডের জন্য ঘণ্টায় সাড়া দিতে ব্যর্থ হন, তবে প্রতিপক্ষকে পূর্ববর্তী রাউন্ডে বিজয়ী বলে মনে করা হয় (নিয়ম 22.2 অনুসারে)।
- • সিদ্ধান্ত এবং টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত: টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত (লড়াই শেষ হওয়ার আগে stoppage যেখানে বিজয়ী বিচারকদের স্কোরকার্ড দ্বারা নির্ধারিত হয়) বা সম্পূর্ণ নির্ধারিত দূরত্ব শেষে সিদ্ধান্তের ক্ষেত্রে, নির্দিষ্ট রাউন্ড মার্কেটের সমস্ত বাজি পরাজয় হিসাবে নিষ্পত্তি হবে।
- • স্পষ্টীকরণ: এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, একটি টেকনিক্যাল সিদ্ধান্তকে পয়েন্টে (স্কোরকার্ড) জয় হিসাবে গণ্য করা হয়। যেহেতু এটি রাউন্ডের মধ্যে একটি সমাপ্তি (stoppage) নয়, তাই লড়াই কখন বন্ধ হয়েছিল তা নির্বিশেষে এটি কোনও নির্দিষ্ট রাউন্ডে জয় হিসাবে গণনা করা হয় না।
- 22.11. লড়াই কি দূরত্ব অতিক্রম করবে? লড়াই বিচারকদের স্কোরকার্ডে যাবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- • টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত নিয়ম: যদি পূর্ণ রাউন্ড সংখ্যা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে লড়াই বন্ধ হয়ে টেকনিক্যাল সিদ্ধান্ত দ্বারা নির্ধারিত হয়, তবে লড়াইটি দূরত্ব অতিক্রম করেছে বলে NOT মনে করা হয়।
- 23. গলফ
- গলফ পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে enthalten সংজ্ঞাগুলি সাধারণ গলফ পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • ডেড হিট: যখন দুই বা ততোধিক খেলোয়াড় একটি নির্দিষ্ট অবস্থানের জন্য একই স্কোর দিয়ে শেষ করেন তখন প্রযোজ্য একটি নিষ্পত্তি নিয়ম।
- • প্লে-অফ: নির্ধারিত হোল সংখ্যার পরে টাই হলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত হোল খেলা হয়।
- সাধারণ গলফ নিয়ম
- 23.1. খেলোয়াড়ের অংশগ্রহণ (টি-অফ নিয়ম):

- • নন-রানার: যদি কোনও খেলোয়াড় অংশগ্রহণ না করেন (টি-অফ না করেন), তবে সেই খেলোয়াড়ের মার্কেট নির্বাচনের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 23.2. ফলাফলের চূড়ান্ততা এবং ট্রফি উপস্থাপন:
- সমস্ত মার্কেটের উপর বাজি ট্রফি উপস্থাপনের সময় প্রাসঙ্গিক ট্যুরের অফিসিয়াল সাইট (যেমন, PGA ট্যুর, ইউরোপীয় ট্যুর) দ্বারা প্রদত্ত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • অফিসিয়াল ফলাফল/ট্রফি উপস্থাপনের পরে করা কোনও পরবর্তী অযোগ্যতা বা সংশোধন নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 23.3. বিলম্ব এবং স্থগিতাদেশ:
- 23.4. পরিত্যাগ এবং হোল হ্রাস:
- 23.5. ত্রুটি সংশোধন:
- গলফ মার্কেট নিয়ম
- 23.7. ম্যাচ-আপ (2-বল, 3-বল, 4-বল):
- তালিকাভুক্ত রাউন্ডে কোন খেলোয়াড় সর্বনিম্ন স্কোর Shooting করবেন তার উপর বাজি ধরুন।
- • 2-বল: যদি উভয় প্রতিযোগী প্রভাবিত রাউন্ডের জন্য একই স্কোর অর্জন করেন তবে এই মার্কেটের বাজি বাতিল (যদি না "টাই" বা "ড্র" মার্কেট বিকল্প দেওয়া হয়)। যদি উভয় খেলোয়াড় একই হোলে অবসর নেন, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল।
- • 3-বল: তিন খেলোয়াড়ের মধ্যে সর্বনিম্ন স্কোরের উপর বাজি ধরুন। যদি দুই বা ততোধিক খেলোয়াড় সর্বনিম্ন স্কোরের জন্য টাই করেন তবে ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রযোজ্য।
- • পরিত্যাগ: যদি নির্ধারিত রাউন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার আগে পরিত্যক্ত হয়, তবে সেই নির্দিষ্ট মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 23.8. প্লেস মার্কেট (শীর্ষ 5, শীর্ষ 10, শীর্ষ 20, ইত্যাদি):
- চূড়ান্ত শ্রেণীবিভাগে নির্দিষ্ট পরিসরের মধ্যে অবস্থান শেষ করবে এমন একটি খেলোয়াড়ের উপর বাজি ধরুন।
- • ডেড হিট নিয়ম: যদি একাধিক খেলোয়াড় একই অবস্থান দিয়ে শেষ করেন, যার ফলে নির্ধারিত "শীর্ষ X" স্থানের চেয়ে বেশি বিজয়ী হয়, তবে ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) শুধুমাত্র টাই করা খেলোয়াড়দের জন্য প্রযোজ্য হবে।
- 23.9. একজন নামকৃত খেলোয়াড়ের সমাপ্তি অবস্থান:
- উল্লিখিত নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের জন্য সঠিক বা পরিসরের সমাপ্তি অবস্থানের উপর বাজি ধরুন
- • সমাপ্তি অবস্থানের জন্য টাই হলে, টাই করা অবস্থান গণনা করা হয়।
- • উদাহরণ: 7তম স্থানের জন্য 4 অন্যান্য খেলোয়াড়ের সাথে টাই 7তম সমাপ্তি অবস্থান হিসাবে গণনা করা হবে।
- 23.10. রাউন্ড শেষে নেতা:
- 23.11. কাট মিস:
- কোনও খেলোয়াড় চূড়ান্ত রাউন্ডের জন্য যোগ্যতা অর্জনে ব্যর্থ হবেন কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- • এই মার্কেটের উপর বাজি 2য় রাউন্ডের শেষে (বা যখনই কাট আনুষ্ঠানিকভাবে তৈরি হয়) নিষ্পত্তি করা হয়।
- • ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য যদি না বিজয়ী প্লে-অফ দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- 23.13. হোল এবং স্ট্যাট মার্কেট:
- • হোল এবং হোল গ্রুপ: যদি গ্রুপে তালিকাভুক্ত কোনও খেলোয়াড় অবসর নেন, তবে সমস্ত সম্পর্কিত এবং অমীমাংসিত "হোল" এবং "হোল X থেকে Y" মার্কেট বাতিল হবে। পেনাল্টি পয়েন্ট: প্রদত্ত কোনও পেনাল্টি স্ট্রোক নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে খেলোয়াড়ের স্কোরে অন্তর্ভুক্ত।

- 24.মোটরসাইকেল রেসিং
- মোটরসাইকেল রেসিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশনাল উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে enthalten সংজ্ঞাগুলি সাধারণ মোটরসাইকেল রেসিং পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • শ্রেণীবিভাগ: রেস শেষে পরিচালক সংস্থা (যেমন, FIM) দ্বারা নির্ধারিত রাইডারদের অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থান।
- • DNF (সমাপ্ত হয়নি): একজন রাইডার যিনি রেস শুরু করেছিলেন কিন্তু ফিনিশ লাইন অতিক্রম করতে বা প্রয়োজনীয় ল্যাপ সংখ্যা সম্পূর্ণ করতে ব্যর্থ হয়েছেন।
- • DNS (শুরু হয়নি): একজন রাইডার যিনি রেস করার জন্য নির্ধারিত ছিলেন কিন্তু ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু করেননি।
- • পোডিয়াম: একটি রেসে শীর্ষ তিন সমাপ্তকারী যারা অফিসিয়াল ট্রফি অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণ করেন।
- • পোল পজিশন: স্টার্টিং লাইনে প্রথম গ্রিড অবস্থান, যা দ্রুততম যোগ্যতা অর্জনের সময় সহ রাইডারকে দেওয়া হয়।
- • ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ: রেস শুরুর ঠিক আগে রাইডারদের দ্বারা নেওয়া ল্যাপ যা টায়ার এবং ইঞ্জিনগুলিকে অপারেটিং তাপমাত্রায় আনতে হয়।
- সাধারণ মোটরসাইকেল রেসিং নিয়ম
- 24.1. অফিসিয়াল ফলাফল এবং পোডিয়াম উপস্থাপন:
- সমস্ত রেস মার্কেটের উপর বাজি পোডিয়াম উপস্থাপনের সময় পরিচালক সংস্থার অফিসিয়াল শ্রেণীবিভাগের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • পরবর্তী অযোগ্যতা, জরিমানা, বা ফলাফলের সংশোধন (যেমন, ঘন্টা বা দিন পরে আবিষ্কৃত প্রযুক্তিগত লঙ্ঘনের কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 24.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি কোনও ইভেন্ট স্থগিত বা পরিত্যক্ত হয়, তবে সেই ইভেন্টের সমস্ত বাজি বৈধ থাকে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়।
- • যদি ইভেন্টটি ভবিষ্যতে 48 ঘণ্টার বেশি সময় পরে পুনঃনির্ধারিত হয়, তাহলে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর উপর সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 24.3. রেস শুরু এবং অংশগ্রহণ:
- একজন রাইডার ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু করলে তাকে রেস শুরু করেছে বলে গণ্য করা হয়।
- • যদি একজন রাইডার ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু করতে ব্যর্থ হয়, তাকে নন-রানার হিসেবে গণ্য করা হয় এবং সেই রাইডারের মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- • যদি একজন রাইডার ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু করে কিন্তু রেস শুরু বা শেষ করতে ব্যর্থ হয়, তাহলে সেই রাইডারের মার্কেটে বাজিগুলো পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি হবে।
- 24.4. বাধাগ্রস্ত রেস:
- যদি একটি রেস থামিয়ে দেওয়া হয় (লাল পতাকা) এবং পরিচালনা পর্ষদ একটি অফিসিয়াল ফলাফল ঘোষণা করে, তাহলে বাজিগুলো সেই ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে, থামানোর আগে কত ল্যাপ সম্পন্ন হয়েছে তা

নির্বিশেষে। যদি পরিচালনা পর্ষদ কোনো অফিসিয়াল ফলাফল ঘোষণা না করে, তাহলে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- মোটরসাইকেল রেসিং মার্কেট নিয়মাবলী
- 24.5. রেস বিজয়ী:
- যে রাইডার রেস জিতবে তার উপর বাজি ধরুন। এই মার্কেটের নিষ্পত্তি পোডিয়াম উপস্থাপনার উপর ভিত্তি করে। যদি রাইডার ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু না করে, সমস্ত প্রভাবিত বাজি বাতিল হবে।
- 24.6. শীর্ষ X ফিনিশ মার্কেট (শীর্ষ 3, 5, 10, ইত্যাদি): নির্দিষ্ট একজন রাইডার অফিসিয়াল চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাসে নির্দিষ্ট শীর্ষ "X" অবস্থানের মধ্যে শেষ করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- • অফিসিয়াল র‍্যাঙ্কিং: এই মার্কেটের নিষ্পত্তি কঠোরভাবে পোডিয়াম উপস্থাপনার সময় পরিচালনা পর্ষদের অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাসের উপর ভিত্তি করে। যদি অফিসিয়াল ফলাফলে একই র‍্যাঙ্কে একাধিক রাইডার তালিকাভুক্ত থাকে, তাহলে তাদের সকলকে সেই অবস্থানে শেষ করেছে বলে গণ্য করা হয়।
- • পরিত্যাগের নিয়ম: যদি একটি রেস শুরু হওয়ার পর পরিত্যক্ত হয়, তাহলে রেস থামানোর সময় পরিচালনা পর্ষদের শ্রেণীবিন্যাস দ্বারা অফিসিয়ালভাবে নির্ধারিত না হওয়া যেকোনো "শীর্ষ X" মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • অযোগ্যতা: পোডিয়াম উপস্থাপনার পরে প্রয়োগ করা পরবর্তী অযোগ্যতা বা জরিমানা নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 24.7. হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ:
- নামযুক্ত দুই রাইডারের মধ্যে কে উচ্চতর শ্রেণীবিন্যাস অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • এই মার্কেটের বাজি বহাল থাকার জন্য উভয় রাইডারকে শুরু করতে হবে (ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ শুরু করতে হবে)।
- • যদি একজন রাইডার শেষ করতে ব্যর্থ হয় (DNF) এবং অন্যজন রেস সম্পূর্ণ করে, তাহলে যে রাইডার রেস সম্পূর্ণ করেছে সে বিজয়ী।
- • যদি উভয় রাইডারই শেষ করতে ব্যর্থ হয় (DNF), তাহলে যে রাইডার সর্বাধিক ল্যাপ সম্পূর্ণ করেছে তাকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হয়। যদি উভয় রাইডার একই ল্যাপে অবসর নেয়, তাহলে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- নির্দিষ্ট একটি গ্রুপের মধ্যে কোন রাইডার সর্বোচ্চ ফিনিশিং অবস্থান অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • যদি গ্রুপের দুই বা তার বেশি রাইডার একই শ্রেণীবিন্যাস নিয়ে শেষ করে বা একই ল্যাপে অবসর নেয় তাহলে ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রযোজ্য হবে।
- 24.9. প্রপ মার্কেট (দ্রুততম ল্যাপ / পোল পজিশন):
- • দ্রুততম ল্যাপ: এই মার্কেটের বাজি রেস চলাকালীন পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা রেকর্ড করা অফিসিয়াল ল্যাপ সময়ের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। পোল পজিশন: এই মার্কেটের বাজি কোয়ালিফাইং সেশনের চূড়ান্ত ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। কোয়ালিফাইং সেশন শেষ হওয়ার পরে প্রয়োগ করা কোনো গ্রিড জরিমানা নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিবেচনা করা হয় না।
- 25.অ্যাথলেটিক্স
- অ্যাথলেটিক্স পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ অ্যাথলেটিক্স পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং খেলাবিশেষ নিষ্পত্তি নিয়মাবলী দেখুন।

- • শুরু করেনি (DNS): একজন অংশগ্রহণকারী যিনি একটি ইভেন্টের জন্য তালিকাভুক্ত কিন্তু স্টার্ট লাইন অতিক্রম করেন না বা স্টার্টিং ব্লকে প্রবেশ করেন না।
- • অযোগ্যতা (DQ): যখন একজন ক্রীড়াবিদকে প্রযুক্তিগত লঙ্ঘনের (যেমন, ভুল শুরু, লেন লঙ্ঘন) জন্য একটি ইভেন্ট থেকে সরিয়ে দেওয়া হয়।
- • ফাইনাল: একটি ইভেন্টের সিদ্ধান্তমূলক রেস বা প্রচেষ্টা যা পদকপ্রাপ্তি এবং চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাস নির্ধারণ করে।
- • হিট/কোয়ালিফাইং: প্রাথমিক রাউন্ড যা নির্ধারণ করে কোন ক্রীড়াবিদরা ফাইনালে অগ্রসর হবে।
- • পদক অনুষ্ঠান: স্বর্ণ, রৌপ্য এবং ব্রোঞ্জ পদকের অফিসিয়াল উপস্থাপনা। এটি নিষ্পত্তির প্রাথমিক বিন্দু।
- • ব্যক্তিগত সেরা (PB): একজন ক্রীড়াবিদের কর্মজীবনে অর্জিত সেরা ফলাফল (সময়, দূরত্ব বা উচ্চতা)।
- • মৌসুম সেরা (SB): বর্তমান ক্যালেন্ডার বছরে বা মৌসুমে একজন ক্রীড়াবিদ দ্বারা অর্জিত সেরা ফলাফল।
- সাধারণ অ্যাথলেটিক্স নিয়মাবলী
- 25.1. অফিসিয়াল ফলাফল এবং চূড়ান্ততা:
- সমস্ত বাজি পদক অনুষ্ঠান বা পোডিয়াম উপস্থাপনার সময় পরিচালনা পর্ষদ (যেমন, ওয়ার্ল্ড অ্যাথলেটিক্স, IOC) দ্বারা নিশ্চিতকৃত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • পরবর্তী কোনো অযোগ্যতা বা ফলাফলের পরিবর্তন (যেমন, পিছিয়ে পড়া ডোপিং পরীক্ষা বা কয়েক দিন পরে দায়ের করা প্রযুক্তিগত আপিলের কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 25.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি একটি ইভেন্ট স্থগিত বা বাতিল করা হয়, তাহলে ইভেন্টের সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়।
- • যদি ইভেন্টটি 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, তাহলে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 25.3. অংশগ্রহণ (নন-রানার নো বেট):
- • যদি একজন ক্রীড়াবিদ ইভেন্ট শুরু না করে (DNS), সেই ক্রীড়াবিদের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- • একজন ক্রীড়াবিদকে তখনই শুরু করেছে বলে গণ্য করা হয় যখন তারা তাদের নির্দিষ্ট হিট বা ফাইনালের জন্য স্টার্ট লাইন অতিক্রম করে বা স্টার্টিং ব্লকে প্রবেশ করে। একবার একজন ক্রীড়াবিদ শুরু করলে, ক্রীড়াবিদের মার্কেটের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে তারা রেস শেষ করে বা অযোগ্য হয় কিনা তা নির্বিশেষে।
- অ্যাথলেটিক্স মার্কেট নিয়মাবলী
- 25.4. ইভেন্ট বিজয়ী:
- যে ক্রীড়াবিদ স্বর্ণপদক জিতবে বা অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাসে প্রথম হবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • যদি ইভেন্টটি একাধিক হিট এবং একটি ফাইনালে সিদ্ধান্ত হয়, বিজয়ী হলেন সেই ক্রীড়াবিদ যিনি ফাইনাল জিতেন, পূর্ববর্তী হিটে রেকর্ড করা সময় নির্বিশেষে।
- 25.5. শীর্ষ X ফিনিশ মার্কেট (শীর্ষ 3, 5, 10, ইত্যাদি):
- নির্দিষ্ট একজন ক্রীড়াবিদ অফিসিয়াল চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাসে নির্দিষ্ট শীর্ষ "X" অবস্থানের মধ্যে শেষ করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- • অফিসিয়াল র‍্যাঙ্কিং: এই মার্কেটের নিষ্পত্তি কঠোরভাবে পদক অনুষ্ঠান বা অফিসিয়াল পোডিয়াম উপস্থাপনার সময় পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা নিশ্চিতকৃত অফিসিয়াল ফলাফলের উপর ভিত্তি করে। যদি অফিসিয়াল ফলাফলে একই র‍্যাঙ্কে একাধিক ক্রীড়াবিদ তালিকাভুক্ত থাকে, নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে তাদের সকলকে সেই অবস্থানে শেষ করেছে বলে গণ্য করা হয়।

- • অযোগ্যতা: অফিসিয়াল পদক অনুষ্ঠান বা চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাস প্রকাশের পরে ঘটে যাওয়া অযোগ্যতা বা ফলাফলের সংশোধনী নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 25.6. হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ:
- নামযুক্ত দুই ক্রীড়াবিদের মধ্যে কে উচ্চতর ফিনিশিং অবস্থান অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • অগ্রগতির যুক্তি: যদি ক্রীড়াবিদরা বিভিন্ন হিটে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে, যে ক্রীড়াবিদ সর্বাধিক ধাপে (যেমন, ফাইনালে পৌঁছায়) অগ্রসর হয় সে বিজয়ী।
- • একই ধাপে বাদ: যদি উভয় ক্রীড়াবিদ একই রাউন্ডে বাদ পড়ে (যেমন, উভয়ই সেমি-ফাইনালের পরে অগ্রসর হতে ব্যর্থ হয়), সেই নির্দিষ্ট রাউন্ডে দ্রুততর অফিসিয়াল সময়/উন্নততর দূরত্বের অধিকারী ব্যক্তিকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হয়।
- • ডেড হিট: যদি উভয় ক্রীড়াবিদ একই রাউন্ডে হুবহু একই সময়/দূরত্ব রেকর্ড করে এবং কেউই অগ্রসর না হয়, ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য না হলে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • শুরুর প্রয়োজনীয়তা: এই মার্কেটের সংশ্লিষ্ট ক্রীড়াবিদদের উপর বাজি বহাল থাকার জন্য উভয় ক্রীড়াবিদকে ইভেন্ট শুরু করতে হবে। যদি একজন ক্রীড়াবিদ DNS হয়, এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- নির্দিষ্ট একটি গ্রুপের মধ্যে কোন ক্রীড়াবিদ সর্বোচ্চ ফিনিশিং অবস্থান অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • যদি গ্রুপের দুই বা তার বেশি ক্রীড়াবিদ একই ধাপে একই ফলাফল নিয়ে বাদ পড়ে বা ফাইনালে একই ফলাফল নিয়ে শেষ করে তাহলে ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রযোজ্য হবে।
- 25.8. বিশেষ মার্কেট (রেকর্ড/পরিসংখ্যান):
- • বিশ্ব রেকর্ড ভাঙতে: এই মার্কেটের বাজি শুধুমাত্র তখনই "হ্যাঁ" হিসেবে নিষ্পত্তি হবে যদি অফিসিয়াল পরিচালনা পর্ষদ নিশ্চিত করে যে নির্দিষ্ট ইভেন্টের সময় একটি নতুন বিশ্ব রেকর্ড স্থাপিত হয়েছে।
- • ওভার/আন্ডার ফলাফল: "বিজয়ী সময় ওভার/আন্ডার" এর মতো মার্কেটের জন্য, নিষ্পত্তি পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা প্রদত্ত বিজয়ীর অফিসিয়াল সময়ের উপর ভিত্তি করে।
- (আলপাইন স্কিইং, বায়াথলন, ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং, স্কি জাম্পিং, নর্ডিক কম্বাইন্ড, ফ্রিস্টাইল, স্নোবোর্ডিং)
- শীতকালীন খেলাধুলার পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ শীতকালীন খেলাধুলার পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং খেলাবিশেষ নিষ্পত্তি নিয়মাবলী দেখুন।
- • শ্রেণীবিন্যাস: ইভেন্টের ঠিক পরে পরিচালনা পর্ষদ (যেমন, FIS, IBU) দ্বারা জারি করা অফিসিয়াল চূড়ান্ত র‍্যাঙ্কিং।
- • DNF (শেষ করেনি): একজন অংশগ্রহণকারী যিনি ইভেন্ট শুরু করেছেন কিন্তু কোর্স সম্পূর্ণ করতে বা ফিনিশ লাইন অতিক্রম করতে ব্যর্থ হয়েছেন।
- • DNS (শুরু করেননি): একজন অংশগ্রহণকারী যিনি ইভেন্টের জন্য তালিকাভুক্ত ছিলেন কিন্তু স্টার্ট লাইন অতিক্রম করেননি বা স্টার্টিং গেট ছেড়ে যাননি।
- • গেট/স্টার্ট লাইন: অফিসিয়াল বিন্দু যেখানে একজন ক্রীড়াবিদ তাদের সময়বদ্ধ দৌড় বা রেস শুরু করেন।
- • পদক/পোডিয়াম অনুষ্ঠান: শীর্ষ ফিনিশারদের জন্য পুরস্কারের অফিসিয়াল উপস্থাপনা, যা নিষ্পত্তির প্রাথমিক বিন্দু হিসেবে কাজ করে।
- • রান/হিট: একটি একক সময়বদ্ধ প্রচেষ্টা বা প্রতিযোগিতার রাউন্ড।
- 26.1. অফিসিয়াল ফলাফল এবং চূড়ান্ততা:

- সমস্ত বাজি পদক/পোডিয়াম অনুষ্ঠানের সময় সংশ্লিষ্ট পরিচালনা পর্ষদ (FIS, IBU, ইত্যাদি) দ্বারা নিশ্চিতকৃত অফিসিয়াল ফলাফল এবং শ্রেণীবিন্যাসের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • পরবর্তী অযোগ্যতা বা ফলাফলের সংশোধনী (যেমন, সরঞ্জাম লঙ্ঘন বা পরে আবিষ্কৃত পিছিয়ে পড়া ডোপিং পরীক্ষার কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- 26.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি একটি ইভেন্ট স্থগিত, পরিত্যক্ত বা বাতিল করা হয়, ইভেন্টের সাথে প্রাসঙ্গিক সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়।
- 26.3. ক্রীড়াবিদের অংশগ্রহণ:
- • শুরুর প্রয়োজনীয়তা: একজন ক্রীড়াবিদকে তখনই শুরু করেছে বলে গণ্য করা হয় যখন তারা স্টার্ট লাইন অতিক্রম করে বা স্টার্টিং গেট ছেড়ে যায় (অথবা, স্কি জাম্পিংয়ের ক্ষেত্রে, তারা তাদের লাফ শুরু করলে)।
- • নন-রানার: যদি একজন অংশগ্রহণকারী DNS হয়, 해당 অংশগ্রহণকারীর জন্য মার্কেট নির্বাচনের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 26.4. বাধাগ্রস্ত ইভেন্ট:
- যদি একটি ইভেন্ট সংক্ষিপ্ত করা হয় (যেমন, দুই-রানের রেসের শুধুমাত্র একটি রান সম্পূর্ণ হয়) এবং পরিচালনা পর্ষদ একটি অফিসিয়াল ফলাফল ঘোষণা করে, সেই ইভেন্টের বাজি সেই অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। যদি কোনো অফিসিয়াল ফলাফল ঘোষণা না করা হয়, সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 26.5. ইভেন্ট বিজয়ী:
- যে অংশগ্রহণকারী বা দল ইভেন্ট জিতবে তার উপর বাজি ধরুন। পোডিয়াম অনুষ্ঠানের সময় অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাসের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- 26.6. পোডিয়াম ফিনিশ (শীর্ষ 3) / শীর্ষ X ফিনিশ:
- একজন ক্রীড়াবিদ শীর্ষ 3, শীর্ষ 6, বা শীর্ষ 10 অবস্থানের মধ্যে শেষ করবে কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- • ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2): যদি দুই বা তার বেশি ক্রীড়াবিদ একটি অবস্থানের জন্য টাই থাকে এবং কোনো টাই-ব্রেকিং অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাস প্রদান করা না হয় তাহলে প্রযোজ্য হবে।
- 26.7. হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ:
- নামযুক্ত দুই অংশগ্রহণকারীর মধ্যে কে উচ্চতর অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাস অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- • শুরুর নিয়ম: ক্রীড়াবিদদের মার্কেটের বাজি বহাল থাকার জন্য উভয় ক্রীড়াবিদকে শুরু করতে হবে। যদি দুই ক্রীড়াবিদের একজন DNS হয়, মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • ফিনিশ নিয়ম: যদি একজন ক্রীড়াবিদ ইভেন্ট সম্পূর্ণ করে এবং অন্যজন না করে (DNF), যে ক্রীড়াবিদ ইভেন্ট সম্পূর্ণ করেছে তাকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হয়।
- • মাল্টি-রান ইভেন্ট: যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত উভয় ক্রীড়াবিদ দ্বিতীয় রানে DNF হয়, বিজয়ী প্রথম রানের ফলাফল/র‍্যাঙ্কিং দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- • যদি গ্রুপের দুই বা তার বেশি অংশগ্রহণকারী একই ফলাফল নিয়ে শেষ করে বা একই ধাপে বাদ পড়ে তাহলে ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য হবে।
- 26.9. শুটিং মার্কেট (বায়াথলন):
- • মোট মিস ওভার/আন্ডার: এই মার্কেটের বাজি অফিসিয়াল শুটিং পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • হেড-টু-হেড মিস: মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত কোন ক্রীড়াবিদ সর্বনিম্ন মিস করা লক্ষ্য রেকর্ড করবে তার উপর বাজি ধরুন। মার্কেটের বাজি বহাল থাকার জন্য মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত উভয় ক্রীড়াবিদকে ইভেন্ট শুরু করতে

হবে।

- 27. Formula1
- ফর্মুলা 1 পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে থাকা সংজ্ঞাগুলো সাধারণ ফর্মুলা 1 পরিভাষা বোঝার সহায়তার জন্য এবং বাজি নিষ্পত্তির চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং খেলাবিশেষ নিষ্পত্তি নিয়মাবলী দেখুন।
- • শ্রেণীবিন্যাস: রেসের সমাপ্তিতে FIA দ্বারা জারি করা অফিসিয়াল চূড়ান্ত র‍্যাঙ্কিং।
- • DNF (শেষ করেনি): একজন চালক যিনি রেস থেকে অবসর নেন এবং বিজয়ী চূড়ান্ত ল্যাপ সম্পূর্ণ করার পরে ফিনিশ লাইন অতিক্রম করেন না।
- • DNS (শুরু করেননি): একজন চালক যিনি ফর্মেশন ল্যাপ শুরু করেন না।
- • ফর্মেশন ল্যাপ: রেস শুরুর ঠিক আগে গাড়িগুলো গ্রিড থেকে তাদের শুরুর অবস্থানে যাওয়ার জন্য যে ল্যাপ নেয়।
- • ওভারটেকিং: একটি maneuver যেখানে একটি গাড়ি অবস্থানের জন্য ট্র্যাকে অন্যটিকে অতিক্রম করে, যা ল্যাপের শেষ পর্যন্ত বজায় রাখতে হবে।
- • পিট লেন স্টার্ট: যখন একটি গাড়ি প্রযুক্তিগত পরিবর্তন বা জরিমানার কারণে তার নির্ধারিত গ্রিড অবস্থানের পরিবর্তে পিট লেন থেকে রেস শুরু করে।
- • পোডিয়াম উপস্থাপনা: রেসের পরে অফিসিয়াল অনুষ্ঠান যেখানে শীর্ষ তিন ফিনিশারকে ট্রফি প্রদান করা হয়।
- • অবসর: যখন একটি গাড়ি/চালক যান্ত্রিক ব্যর্থতা, দুর্ঘটনা বা অন্য কোনো কারণে রেস শেষ হওয়ার আগে রেসিং বন্ধ করতে বাধ্য হয়। সাধারণ ফর্মুলা 1 নিয়মাবলী
- 27.1. অফিসিয়াল ফলাফল এবং পোডিয়াম উপস্থাপনা:
- সমস্ত রেস মার্কেটের বাজি পোডিয়াম উপস্থাপনার সময় অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • পরবর্তী অযোগ্যতা, জরিমানা (যেমন পোডিয়ামের পরে যোগ করা সময় জরিমানা), বা ফলাফলের সংশোধনী নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হয় না।
- • সংক্ষিপ্ত রেস: যদি আবহাওয়া বা অন্যান্য পরিস্থিতির কারণে একটি রেস সংক্ষিপ্ত করা হয় কিন্তু FIA দ্বারা অফিসিয়াল বলে গণ্য হয়, বাজি অফিসিয়াল শ্রেণীবিন্যাস অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে, শর্ত থাকে যে সম্পূর্ণ বা আংশিক পয়েন্ট প্রদান করা হয়।
- 27.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি একটি রেস স্থগিত, পরিত্যক্ত বা বাতিল করা হয়, সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়।
- • যদি ইভেন্টটি ভবিষ্যতে 48 ঘণ্টার বেশি সময় পরে বা ভিন্ন সার্কিটে পুনঃনির্ধারিত হয়, যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 27.3. রেস শুরু এবং অংশগ্রহণ:
- • ফর্মেশন ল্যাপ: একজন চালক ফর্মেশন ল্যাপ শুরু করলে তাকে রেস শুরু করেছে বলে গণ্য করা হয়। যদি একজন চালক ফর্মেশন ল্যাপে বা তার আগে অবসর নেন, হেড-টু-হেড (H2H) এবং সেই অংশগ্রহণকারীকে জড়িত নির্দিষ্ট চালক মার্কেট বাতিল হবে। যদি একজন চালক ফর্মেশন ল্যাপ শুরু না করেন, চালককে নন-রানার হিসেবে গণ্য করা হয় এবং অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে সেই চালকের মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।

- • পিট লেন স্টার্ট: পিট লেন থেকে শুরু করা চালকদের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্টার্টিং গ্রিডের শেষে র‍্যাঙ্ক করা হয় (যেমন, "গ্রিড পজিশন" বা "স্টার্টিং র‍্যাঙ্ক" মার্কেটের জন্য)।
- 27.4. ডেড হিট নিয়ম:
- অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রযোজ্য হবে যদি বিজয়ীর সংখ্যা একটি নির্দিষ্ট
- মার্কেটের প্রত্যাশিত বিজয়ী নির্বাচনের পরিমাণ ছাড়িয়ে যায় (যেমন, "প্রথম অবসর"-এর জন্য একই ল্যাপে একাধিক ড্রাইভারের অবসর নেওয়া)। সূত্র 1 নির্দিষ্ট নিয়মাবলি
- • মার্কেটের বাজি বহাল থাকার জন্য উভয় চালককে শুরু করতে হবে (ফর্মেশন ল্যাপ শুরু করতে হবে)।
- • তুলনামূলক ল্যাপ: যদি উভয় চালক অবসর নেন, যে চালক সর্বাধিক ল্যাপ সম্পূর্ণ করেছেন তাকে বিজয়ী বলে গণ্য করা হয়।
- • একই ল্যাপে অবসর: যদি উভয় চালক একই ল্যাপে অবসর নেন, সেই চালকদের জন্য মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • একই ল্যাপে অবসর: যদি উভয় ড্রাইভার একই ল্যাপে অবসর নেন, তবে বাজি
- • বিজয়ী (দল) / শীর্ষ X (দল): এই মার্কেটের বাজি অফিসিয়াল চূড়ান্ত ফলাফলে সেই দলের সর্বোচ্চ র‍্যাঙ্কের গাড়ির ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- 27.6. টিম মার্কেট:
- • প্রথম পিট স্টপ (দল): এই মার্কেটের বাজি কোন দলের গাড়ি প্রথমে পিট লেনে প্রবেশ করে তার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • দলীয় মোট ওভারটেক: নির্দিষ্ট দলের উভয় গাড়ি দ্বারা সম্পাদিত সফল ওভারটেকের সম্মিলিত মোট।
- • প্রথম পিট স্টপ (টিম): এই মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তি হবে কোন দলের গাড়ি প্রথমে পিট লেনে প্রবেশ করে তার ভিত্তিতে।
- একটি maneuver শুধুমাত্র তখনই সফল ওভারটেক হিসেবে গণনা করা হয় যদি এটি নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:
- 27.7. ওভারটেকিং মার্কেট:
- • বর্জন: প্রথম ল্যাপে ওভারটেক গণনা করা হয় না।
- • পিট স্টপ বর্জন: একজন চালক পিট লেনে প্রবেশ বা প্রস্থান করার সময় একই ল্যাপে ঘটে যাওয়া ওভারটেক গণনা করা হয় না।
- • অবসর বর্জন: একটি গাড়ির অবসরের ল্যাপে সেই গাড়ির ওভারটেক গণনা করা হয় না।
- • ল্যাপিং: একটি গাড়িকে ল্যাপিং বা আনল্যাপিং ওভারটেক হিসেবে বিবেচিত হয় না।
- • অবসর বাদ: কোনও গাড়ির অবসরের ল্যাপে সেই গাড়িকে ওভারটেক করা গণনায় ধরা হবে না।
- • ল্যাপিং: কোনও গাড়িকে ল্যাপ বা আনল্যাপ করা ওভারটেক হিসেবে বিবেচিত হয় না।
- 27.8. অবসর নিয়মাবলি:
- • সংজ্ঞা: একটি গাড়ি "অবসরপ্রাপ্ত" বলে গণ্য হবে যদি সেশন সমাপ্তির সময় এটি ফিনিশ লাইন অতিক্রম না করে, যদি না চালককে официально অযোগ্য ঘোষণা করা হয় (DQ অবসর নয়)। অযোগ্য ঘোষিত চালকদের অবসর হিসেবে গণ্য করা হয় না এবং তাদের официально শ্রেণীবিভাগের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • প্রথম অবসর: যদি একই ল্যাপে একাধিক চালক প্রথম অবসর গ্রহণকারী হিসেবে অবসর নেন, তবে ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য হবে।
- • পিট অবসর: যদি একটি গাড়ি পিট লেনে অবসর নেয়, তবে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে সর্বশেষ শুরু করা ল্যাপ ব্যবহার করা হয়।

- 27.9. পিট স্টপ মার্কেট:
- • প্রথম পিট স্টপ: যে গাড়ি প্রথমে পিট লেনে প্রবেশ করে তাকে বিজয়ী হিসেবে গণ্য করা হয়।
- • পিটে অবসর: যদি একটি গাড়ি পিট লেনে প্রবেশ করে এবং পরবর্তীতে অবসর নেয়, তবুও নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে এটি একটি পিট স্টপ হিসেবে গণনা করা হয়।
- 27.10. দ্রুততম ল্যাপ মার্কেট:
- • কোন চালক রেসের সময় (বা নির্দিষ্ট ল্যাপের ক্লাস্টার) দ্রুততম ল্যাপ সময় অর্জন করবেন তার উপর বাজি ধরুন।
- • এই মার্কেটের নিষ্পত্তি oficial FIA সময়ের উপর ভিত্তি করে, মিলিসেকেন্ড সহ।
- 27.11. মোট ফিনিশার:
- • একজন চালককে "ফিনিশার" হিসেবে গণনা করা হয় শুধুমাত্র যদি তারা রেস বিজয়ী চূড়ান্ত ল্যাপ সম্পূর্ণ করার এবং সেশন শেষ হওয়ার পরে ফিনিশ লাইন অতিক্রম করেন।
- 28. দাবা
- দাবা পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে প্রদত্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ দাবা পরিভাষা বোঝার সহায়তা করার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজির নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- • কাসলিং: রাজা এবং যেকোনো একটি রুক জড়িত একটি বিশেষ চাল। এটি একমাত্র সময় যখন দুটি গুটি এক চালে নড়তে পারে।
- • চেকমেট: এমন একটি অবস্থান যেখানে রাজা চেকের মধ্যে আছে এবং তা থেকে বের হওয়ার কোনো বৈধ উপায় নেই। এটি খেলাটি তৎক্ষণাৎ শেষ করে দেয়।
- • অ্যান পাসান: একটি বিশেষ প্যান চাল যা শুধুমাত্র তখনই ঘটতে পারে যখন প্রতিপক্ষের প্যান তার শুরুর অবস্থান থেকে দুটি ঘর সামনে এগিয়ে যায় এবং আপনার প্যানের পাশে অবতরণ করে।
- • স্টেলমেট: এমন পরিস্থিতি যেখানে যার পালা সে কোনো বৈধ চাল নেই, কিন্তু তার রাজা চেকের মধ্যে নেই। খেলাটি ড্রতে শেষ হয়।
- সাধারণ দাবা নিয়ম
- 28.1. সাধারণ দ্রষ্টব্য
- 28.2. চাল গণনার যুক্তি যদি অন্যথায় নির্দিষ্ট না থাকে, প্রতিটি চাল গণনা করা হয় যখন সাদা একটি চাল দেয়।
- 28.3. চেকমেট হবে কি?
- 28.4. মোট কাসলিং সংখ্যা
- এই মার্কেটে বাজি উভয় খেলোয়াড়ের মোট কাসলিং সংখ্যার (0, 1, বা 2) উপর নিষ্পত্তি করা হয়। এতে কিংসাইড এবং কুইনসাইড উভয়ই অন্তর্ভুক্ত।
- 28.5. প্রথম চাল
- কোন নির্দিষ্ট চাল প্রথমে খেলা হবে তার উপর বাজি ধরুন (যেমন, e4, d4)।
- 28.6. প্রথম চলমান গুটি
- এই মার্কেটে বাজি গুটির ধরন (প্যান বা নাইট) অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয় যা উভয় খেলোয়াড়ের মধ্যে প্রথমে নড়ে।
- 28.7. প্রথম ধৃত গুটি

- বোর্ড থেকে প্রথম অপসারিত গুটির ধরন (প্যান, নাইট, বিশপ, রুক, বা কুইন) এর উপর বাজি ধরুন।
- 28.9. অ্যান পাসান হবে কি?
- এই মার্কেটে বাজি "জিতেছে" হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় যদি একটি অ্যান পাসান ক্যাপচার ঘটে। (দ্রষ্টব্য: শুধুমাত্র প্রতিপক্ষের ডাবল-স্কয়ার প্যান মুভের পরপরই বৈধ)।
- 28.10. স্টেলমেট হবে কি?
- 28.11. শেষে কার বেশি গুটি থাকবে?
- এই মার্কেটে বাজি প্রতিটি খেলোয়াড়ের অবশিষ্ট গুটির (প্যান সহ) সংখ্যার উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • যদি সমান হয়, মার্কেট ড্র (X) হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 28.12. চূড়ান্ত গুটির সংখ্যা
- এই মার্কেটে বাজি উভয় খেলোয়াড়ের বোর্ডে অবশিষ্ট সমস্ত গুটির সম্মিলিত মোটের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 28.13. চেকের সংখ্যা
- 28.14. মোট চাল
- এই মার্কেটে বাজি বিভাগে সংজ্ঞায়িত চাল গণনার যুক্তির উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়
- এই মার্কেটে বাজি বিভাগে সংজ্ঞায়িত চাল গণনার যুক্তির উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয় — 28.2।
- 28.15. চাল {X} এর আগে চেকমেট
- এই মার্কেটে বাজি "জিতেছে" হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় যদি চেকমেট নির্দিষ্ট চাল সংখ্যার (সাদার চালের উপর ভিত্তি করে) কঠোরভাবে আগে ঘটে।
- এই মার্কেটে বাজি "জিতেছে" হিসেবে নিষ্পত্তি করা হয় যদি ফলাফল (চেকমেট, পদত্যাগ, বা ড্র) চাল X এর আগে ঘটে।
- 28.17. প্রথম চেক
- কোন খেলোয়াড় (সাদা বা কালো) প্রথম চেক দেবে তার উপর বাজি ধরুন।
- 28.18. চূড়ান্ত স্ট্যান্ডিংয়ে কে উচ্চতর অবস্থানে থাকবে?
- সাদা গুটি নিয়ে খেলার সময় কোন খেলোয়াড় বেশি জয় পায় তার উপর বাজি ধরুন। যদি সমান হয়, ফলাফল ড্র (X)।
- কালো গুটি নিয়ে খেলার সময় কোন খেলোয়াড় বেশি জয় পায় তার উপর বাজি ধরুন। যদি সমান হয়, ফলাফল ড্র (X)।
- 28.21. মোট জয়ের সম্মিলিত সংখ্যা
- 28.22. খেলোয়াড়ের মোট জয় (ব্যক্তিগত)
- 28.23. সাদা / কালো নিয়ে খেলোয়াড়ের মোট জয়
- 28.24. খেলোয়াড়ের মোট পয়েন্ট ও মাইলস্টোন (যেমন, শুরু 3-0)
- • পয়েন্ট: জয় = 1, ড্র = 0.5, পরাজয় = 0। টেকনিক্যাল/বাজেয়াপ্ত ফলাফল অন্তর্ভুক্ত।
- 29. কাবাডি

- কাবাডি পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে প্রদত্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ কাবাডি পরিভাষা বোঝার সহায়তা করার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজির নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত

মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।

- ● অল আউট: যখন একটি সম্পূর্ণ দল আউট হয়ে যায়, প্রতিপক্ষ দল 2 অতিরিক্ত পয়েন্ট পায়।
- ● খালি রেইড: একটি রেইড যেখানে কোনো পয়েন্ট স্কোর বা হারানো হয় না।
- ● রেইডার: আক্রমণকারী খেলোয়াড় যে প্রতিপক্ষের অর্ধে প্রবেশ করে।
- ● সুপার ট্যাকল: রক্ষণকারী দল কর্তৃক সফল ট্যাকল যখন তাদের ম্যাটে 3 বা তার কম ডিফেন্ডার থাকে। এটি রক্ষণকারী দলকে 2 পয়েন্ট অর্জন করে।
- ● ট্যাকল পয়েন্ট: রক্ষণকারী দল কর্তৃক সফলভাবে একজন রেইডারকে থামানোর জন্য অর্জিত পয়েন্ট।
- ● টেকনিক্যাল পয়েন্ট: নিয়ম লঙ্ঘন বা অন্যান্য কোচিং/টেকনিক্যাল কারণে officialদের দ্বারা প্রদত্ত পয়েন্ট।
- সাধারণ কাবাডি নিয়ম
- 29.1. official ফলাফল এবং ডেটা উৎস:
- সমস্ত বাজি official লিগ ওয়েবসাইট (যেমন, প্রো কাবাডি লিগ | official ওয়েবসাইট) দ্বারা প্রদত্ত official ফলাফলের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়। অসঙ্গতির ক্ষেত্রে, official লিগ পরিচালনা পর্ষদের ডেটা প্রাধান্য পায়।
- 29.2. নিয়মিত সময় (40 মিনিট):
- অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, সমস্ত ম্যাচ মার্কেট নির্ধারিত 40 মিনিট খেলার (প্রতিটি 20 মিনিটের দুটি অর্ধ) শেষে ফলাফলের উপর ভিত্তি করে, officialদের দ্বারা যোগ করা যেকোনো স্টপেজ টাইম সহ, কিন্তু ওভারটাইম (গোল্ডেন রেইড, ইত্যাদি) নয়।
- 29.3. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি একটি ম্যাচ স্থগিত, পরিত্যক্ত বা বাতিল করা হয়, তবে ম্যাচটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হলে সমস্ত ম্যাচ-সংশ্লিষ্ট বাজি বৈধ থাকবে।
- ● যদি ম্যাচটি ভবিষ্যতে 48 ঘণ্টার বেশি পুনঃনির্ধারিত হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- ● যদি ম্যাচ শুরুর পরে পরিত্যক্ত হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলির উপর বাজি বাতিল।
- 29.4. ত্রুটি সংশোধন:
- ম্যাচ এবং অর্ধ মার্কেট
- 29.5. 1X2 (ম্যাচ ফলাফল):
- নিয়মিত সময়ের (40 মিনিট) শেষে ম্যাচের ফলাফলের উপর বাজি ধরুন। লিগ ফরম্যাটে যেখানে ড্র সম্ভব, সেখানে "ড্র" নির্বাচন দেওয়া হয়।
- 29.6. মোট (ওভার/আন্ডার) এবং হ্যান্ডিক্যাপ:
- এই মার্কেটে বাজি 40 মিনিট খেলার শেষে উভয় দলের স্কোর করা চূড়ান্ত মোট পয়েন্টের (টেকনিক্যাল পয়েন্ট এবং অল আউট পয়েন্ট সহ) উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 29.7. পৃথক দলের মোট:
- একটি নির্দিষ্ট দল কর্তৃক স্কোর করা মোট পয়েন্টের উপর বাজি ধরুন। এতে সমস্ত রেইড পয়েন্ট, ট্যাকল পয়েন্ট, অল আউট পয়েন্ট এবং টেকনিক্যাল পয়েন্ট অন্তর্ভুক্ত।
- 29.8. 1ম অর্ধ মার্কেট:

- সমস্ত 1ম অর্ধ মার্কেটের (বিজয়ী, মোট, হ্যান্ডিক্যাপ) বাজি প্রথম 20 মিনিট খেলার সমাপ্তিতে স্কোর এবং পরিসংখ্যানের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- নির্দিষ্ট এবং প্রপ মার্কেট
- 29.9. মোট ট্যাকল পয়েন্ট:
- উভয় দল কর্তৃক বিশেষভাবে ট্যাকলের মাধ্যমে অর্জিত মোট পয়েন্টের সংখ্যার উপর বাজি ধরুন। এতে অল আউট পয়েন্ট বা টেকনিক্যাল পয়েন্ট অন্তর্ভুক্ত নয়।
- 29.10. মোট সুপার রেইড:
- ম্যাচ চলাকালীন উভয় দল কর্তৃক সম্পাদিত সুপার রেইডের (3+ পয়েন্ট মূল্যের রেইড) সম্মিলিত সংখ্যার উপর বাজি ধরুন।
- 29.11. মোট সুপার ট্যাকল:
- উভয় দল কর্তৃক সম্পাদিত সুপার ট্যাকলের (3 বা তার কম ডিফেন্ডার দ্বারা সফল ট্যাকল) সম্মিলিত সংখ্যার উপর বাজি ধরুন।
- 29.12. মোট সফল রেইড পয়েন্ট (দল/ব্যক্তি):
- 29.13. মোট সফল ট্যাকল পয়েন্ট (দল/ব্যক্তি):
- এই মার্কেটে বাজি সফল প্রতিরক্ষামূলক স্টপের মাধ্যমে অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়। দ্রষ্টব্য: একটি সুপার ট্যাকল এই মোটের দিকে 2 পয়েন্ট অর্জন করে।
- 29.14. H2H সফল রেইড পয়েন্ট (1X2):
- ম্যাচ চলাকালীন কোন দল বা নামকৃত খেলোয়াড় বেশি সফল রেইড পয়েন্ট রেকর্ড করবে তার উপর বাজি ধরুন।
- ● যদি কোনো "ড্র" মার্কেট বিকল্প দেওয়া না হয় এবং ফলাফল সমান হয় তবে ডেড হিট নিয়ম (বিভাগ 6.7.2) প্রযোজ্য।
- ● খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট H2H মার্কেট বর্ণনায় নামকৃত উভয় খেলোয়াড়কে এই মার্কেটে বাজি বহাল থাকার জন্য ম্যাচে অংশগ্রহণ করতে হবে।
- 30. সাইক্লিং

- সাইক্লিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z)
- গুরুত্বপূর্ণ দ্রষ্টব্য: এই শব্দকোষটি শুধুমাত্র তথ্য এবং নেভিগেশন উদ্দেশ্যে প্রদান করা হয়েছে। এখানে প্রদত্ত সংজ্ঞাগুলি সাধারণ সাইক্লিং পরিভাষা বোঝার সহায়তা করার জন্য উদ্দিষ্ট এবং বাজির নিষ্পত্তির জন্য চূড়ান্ত মানদণ্ড গঠন করে না। চূড়ান্ত নিষ্পত্তি নিয়ম এবং নির্দিষ্ট শর্তাবলীর জন্য, অনুগ্রহ করে প্রযোজ্য সাধারণ এবং ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়মগুলি দেখুন।
- ● শ্রেণীবিভাগ: একটি স্টেজ বা সম্পূর্ণ রেসের শেষে পরিচালনা পর্ষদ (যেমন, UCI) দ্বারা প্রদত্ত oficial র‍্যাঙ্কিং।
- ● DNF (সমাপ্ত করেননি): একজন রাইডার যিনি একটি স্টেজ বা রেস শুরু করেন কিন্তু ফিনিশ লাইন অতিক্রম করতে ব্যর্থ হন।
- ● DNS (শুরু করেননি): একজন রাইডার যিনি স্টার্ট শীটে তালিকাভুক্ত কিন্তু oficial স্টার্ট লাইন অতিক্রম করেন না।
- ● সাধারণ শ্রেণীবিভাগ (GC): একটি বহু-স্টেজ রেসে (যেমন, ট্যুর ডি ফ্রান্স) প্রাথমিক র‍্যাঙ্কিং, সাধারণত সর্বনিম্ন ক্রমবর্ধমান সময় দ্বারা নির্ধারিত।
- ● পেলোটন: একটি রোড রেসে রাইডারদের প্রধান গ্রুপ বা পাল।
- ● পোডিয়াম: একটি রেস বা স্টেজের শীর্ষ তিন ফিনিশার যারা oficial অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণ করেন।

- • স্টেজ: একটি বৃহত্তর বহু-দিনের ইভেন্টের মধ্যে রেসিংয়ের একটি পৃথক দিন।
- • টাইম ট্রায়াল: একটি রেস যেখানে রাইডার বা দলগুলি পৃথকভাবে শুরু করে এবং ঘড়ির বিরুদ্ধে প্রতিযোগিতা করে।
- সাধারণ সাইক্লিং নিয়ম
- 30.1. oficial ফলাফল এবং পোডিয়াম উপস্থাপনা:
- সমস্ত বাজি পোডিয়াম উপস্থাপনার সময় পরিচালনা পর্ষদ (UCI বা রেস আয়োজক) এর oficial শ্রেণীবিভাগের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- • পরবর্তী অযোগ্যতা, অনুষ্ঠানের পরে যোগ করা সময় জরিমানা, বা ফলাফল সংশোধন (যেমন, পরে আবিষ্কৃত ডোপিং লঙ্ঘনের কারণে) নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- • যদি একটি রেস oficialদের দ্বারা সংক্ষিপ্ত বা নিরপেক্ষ করা হয়, তবে সেই রেসের oficial ফলাফল ঘোষণা করা হলে সেই রেসের বাজি বহাল থাকবে।
- 30.2. স্থগিতকরণ এবং পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম):
- যদি একটি রেস বা নির্দিষ্ট স্টেজ স্থগিত, পরিত্যক্ত বা বাতিল করা হয়, তবে ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হলে সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে।
- • যদি বিলম্ব 48 ঘণ্টা অতিক্রম করে, তবে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- 30.3. অংশগ্রহণ এবং রেস শুরু:
- • একজন রাইডারকে রেস/স্টেজ শুরু করেছেন বলে গণ্য করা হয় যখন তারা oficial স্টার্ট লাইন অতিক্রম করেন।
- • যদি একজন রাইডার শুরু করতে ব্যর্থ হন (DNS), তবে সেই রাইডারের সমস্ত বাজি (বিজয়ী, H2H, প্রপ) মার্কেট বাতিল।
- • যদি একজন রাইডার শুরু করেন কিন্তু সমাপ্ত করতে ব্যর্থ হন (DNF), তবে সেই রাইডারের মার্কেটের বাজি পরাজয় হিসেবে নিষ্পত্তি করা হবে।
- সাইক্লিং মার্কেট নিয়ম
- 30.4. রেস / স্টেজ বিজয়ী:
- নির্দিষ্ট রেস বা স্টেজ জয়ী রাইডার বা দলের উপর বাজি ধরুন।
- • এই মার্কেটের নিষ্পত্তি oficial পোডিয়াম শ্রেণীবিভাগ দ্বারা নিশ্চিত করা প্রথম রাইডার ফিনিশ লাইন অতিক্রম করার (বা টাইম ট্রায়ালে সর্বনিম্ন সময়) উপর ভিত্তি করে।
- 30.5. হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ:
- • বাজি বহাল থাকার জন্য উভয় রাইডারকে রেস/স্টেজ শুরু করতে হবে।
- • ফিনিশ যুক্তি: যদি একজন রাইডার ফিনিশ লাইন অতিক্রম করেন এবং অন্যজন না করেন (DNF), তবে যিনি সমাপ্ত করেছেন তিনি বিজয়ী।
- • উভয় DNF (একক স্টেজ): যদি মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত উভয় রাইডার একক-স্টেজ রেস সমাপ্ত করতে ব্যর্থ হন, তবে সেই মার্কেটের বাজি বাতিল।
- • উভয় DNF (বহু-স্টেজ/গ্র্যান্ড ট্যুর): যদি উভয় রাইডার বহু-স্টেজ রেস চলাকালীন অবসর নেন, তবে যে রাইডার বেশি স্টেজ সম্পূর্ণ করেছেন তিনি বিজয়ী। যদি উভয় রাইডার একই স্টেজ চলাকালীন অবসর নেন, তবে প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল।
- 30.6. শ্রেণীবিভাগ মার্কেট (জার্সি):

- নির্দিষ্ট জার্সির বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন (যেমন, হলুদ/GC, সবুজ/পয়েন্ট, পোলকা ডট/মাউন্টেন, সাদা/তরুণ রাইডার)।
- ● "স্টেজ শেষ" শ্রেণীবিভাগ নেতা মার্কেটের জন্য, বাজি সেই রাইডারের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয় যিনি oficialভাবে পরবর্তী স্টেজে পরিধান করার জন্য জার্সি প্রদান করা হয়।
- 30.7. শীর্ষ X ফিনিশ মার্কেট (শীর্ষ 3, 5, 10, 20, ইত্যাদি):
- একজন নামকৃত রাইডার oficial চূড়ান্ত শ্রেণীবিভাগে নির্দিষ্ট শীর্ষ "X" অবস্থানের মধ্যে সমাপ্ত করবেন কিনা তার উপর বাজি ধরুন।
- ● oficial র‍্যাঙ্কিং: নিষ্পত্তি কঠোরভাবে পোডিয়াম অনুষ্ঠানের সময় পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা প্রদত্ত oficial শ্রেণীবিভাগ র‍্যাঙ্কিংয়ের উপর ভিত্তি করে। যদি oficial ফলাফলে একই র‍্যাঙ্কে একাধিক রাইডার তালিকাভুক্ত থাকে (যেমন, "5তম সমান"), তারা সকলেই সেই অবস্থানে সমাপ্ত করেছেন বলে গণ্য করা হয়।
- ● অযোগ্যতা: যদি একজন রাইডার oficial পোডিয়াম উপস্থাপনার পরে অযোগ্য হন, তবে এটি "শীর্ষ X" মার্কেটের নিষ্পত্তিকে প্রভাবিত করবে না।
- 30.8. দল শ্রেণীবিভাগ:
- কোন দল দল শ্রেণীবিভাগ জয়ী হবে তার উপর বাজি ধরুন। নিষ্পত্তি oficial চূড়ান্ত স্ট্যান্ডিংয়ের উপর ভিত্তি করে, যা সাধারণত প্রতিটি দলের শীর্ষ তিন রাইডারের ক্রমবর্ধমান সময় দ্বারা গণনা করা হয়।
- সংজ্ঞা এবং ব্যাখ্যা
- এই নিয়মগুলির উদ্দেশ্যে:
- ● টুর্নামেন্ট আয়োজক মানে সেই ব্যক্তি, সত্তা, বা সত্তার কনসোর্টিয়াম যারা একটি ইস্পোর্টস টুর্নামেন্ট বা প্রতিযোগিতার পরিকল্পনা, সমন্বয়, পরিচালনা এবং সম্পাদনের জন্য দায়ী। টুর্নামেন্ট আয়োজক ইভেন্টের নিয়ম, সময়সূচী, ফলাফল সংগ্রহ, প্রতিযোগিতামূলক ফরম্যাট, অংশগ্রহণকারীর যোগ্যতা, ভেন্যু বা প্ল্যাটফর্ম লজিস্টিকস, শৃঙ্খলা প্রয়োগ এবং টুর্নামেন্ট অবকাঠামোর পরিচালনার উপর কর্তৃত্ব ধারণ করে, তা অনলাইন, অফলাইন বা হাইব্রিড ফরম্যাটে পরিচালিত হোক না কেন।
- ● অখণ্ডতা লঙ্ঘন বলতে বোঝায় কোনো কাজ বা বাদ দেওয়া যা ইচ্ছাকৃতভাবে বা অবহেলায় একটি ইস্পোর্টস প্রতিযোগিতার ন্যায্যতা, বৈধতা বা অখণ্ডতাকে ক্ষতিগ্রস্ত করে। এই ধরনের লঙ্ঘনগুলির মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:
- 1. অননুমোদিত সফটওয়্যার, হার্ডওয়্যার, বা অন্য পদ্ধতি ব্যবহার করে প্রতারণা যা একটি অন্যায্য সুবিধা প্রদান করে;
- 3. ম্যাচ-ফিক্সিং বা ফলাফল কারসাজি, আর্থিক বা অন্যান্য বাহ্যিক লাভের জন্য ইচ্ছাকৃতভাবে একটি ম্যাচ হারানো সহ;
- 4. নিষিদ্ধ পদার্থের ব্যবহার যা খেলোয়াড়ের কর্মক্ষমতাকে প্রভাবিত করে;
- 1.4. যদি একটি ম্যাচ বিরতি/স্থগিত করা হয় এবং প্রকৃত নির্ধারিত শুরুর সময়ের 24 ঘণ্টার মধ্যে পরবর্তী সময়ে পুনঃনির্ধারিত না হয়, তবে সেই ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল করা হবে। এই ধারার শর্তাবলী প্লেসহোল্ডার সময়ের ম্যাচের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে না, যেখানে oficial সময় এখনও ঘোষণা করা হয়নি।
- 1.7. যদি অখণ্ডতা লঙ্ঘনের সুনির্দিষ্ট প্রমাণ থাকে যা সরাসরি একটি ম্যাচের ফলাফলকে প্রভাবিত করেছে (যার মধ্যে চিট ব্যবহার, বাগ অপব্যবহার, ম্যাচ-ফিক্সিং, নিষিদ্ধ পদার্থের ব্যবহার, বা অন্য কোনো অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ সহ কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়), এবং এই ধরনের অখণ্ডতা লঙ্ঘন oficialভাবে টুর্নামেন্ট আয়োজক বা একটি স্বীকৃত ইস্পোর্টস অখণ্ডতা কর্তৃপক্ষ (যেমন, ESIC) বা ম্যাচ সমাপ্তির 72 ঘণ্টার মধ্যে কোনো প্রাসঙ্গিক রাষ্ট্রীয় কর্তৃপক্ষ দ্বারা নিশ্চিত করা হয়, তবে সেই ম্যাচ জড়িত সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল করা হবে। ব্যতিক্রম: যদি

নিশ্চিত অখণ্ডতা লঙ্ঘনের ফলস্বরূপ, একটি দলকে অযোগ্য ঘোষণা করা হয় বা টুর্নামেন্টের মধ্যে সমস্ত ম্যাচের জন্য পরাজয় প্রদান করা হয়, তবে বাজি শুধুমাত্র সেই ম্যাচগুলির জন্য বাতিল করা হবে যেখানে স্পষ্ট প্রমাণ রয়েছে যে অখণ্ডতা লঙ্ঘন ঘটেছে; অন্যান্য ম্যাচের জন্য, বাজি স্বাভাবিকভাবে নিষ্পত্তি থাকবে।

- 1.8. যদি একটি দলকে অখণ্ডতা লঙ্ঘনের সাথে সম্পর্কিত নয় এমন কারণে টেকনিক্যাল লস প্রদান করা হয়, তবে যে সমস্ত মার্কেটের ফলাফল টেকনিক্যাল লসের আগে নির্ধারিত হয়েছে সেইগুলির বাজি বহাল থাকবে। ম্যাচ বিজয়ী মার্কেট, সমস্ত অনির্ধারিত ম্যাচ-স্তরের মার্কেট (যেমন, ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ, মোট ম্যাপ), এবং টেকনিক্যাল লস দ্বারা প্রভাবিত অন্যান্য সমস্ত অনির্ধারিত ম্যাপ মার্কেট বাতিল করা হবে। একটি ম্যাপে প্রয়োগ করা টেকনিক্যাল লস পরবর্তী ম্যাপগুলির জন্য ম্যাপ মার্কেটের নিষ্পত্তিকে প্রভাবিত করে না যা পরিকল্পনা অনুযায়ী খেলা এবং সম্পন্ন হয়েছে। যদি টুর্নামেন্ট আয়োজক "অযোগ্যতা," "টেকনিক্যাল লস," বা অনুরূপ শব্দ ব্যবহার করেন যা উল্লেখ না করে যে কারণটি অখণ্ডতা লঙ্ঘন ছিল এবং অখণ্ডতা লঙ্ঘনের সুনির্দিষ্ট প্রমাণ না থাকে - এই নিয়ম 1.8 প্রযোজ্য।
- 1.9. সমস্ত মার্কেট ওভারটাইম বিবেচনা করে, যদি না মার্কেটের নামে স্পষ্টভাবে অন্যথায় বলা হয়।
- উদাহরণ: 10–10 → 5–5 থেকে স্কোর রোলব্যাক: 6–6 এ রাখা বাজি → বাতিল 2–2 এ রাখা বাজি → বহাল
- 1.13. যদি কোনো ম্যাপে অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট প্রবিধান অনুযায়ী প্রয়োজনীয় সংখ্যক খেলোয়াড়ের চেয়ে কম খেলোয়াড় নিয়ে শুরু হয়, তাহলে সেই ম্যাপ বা ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল হবে। প্রয়োজনীয় খেলোয়াড়ের সংখ্যা সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্টের নিয়ম বা প্রবিধান অনুযায়ী নির্ধারিত হবে।
- 1.17. যদি বাজির মার্কেটের ভিত্তি গঠনকারী কোনো নির্দিষ্ট ইন-গেম ইভেন্ট বা শর্ত সংশ্লিষ্ট ম্যাপ, ম্যাচ বা সিরিজের সময় সংঘটিত না হয়, তাহলে সেই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 2.7. যদি কোনো খেলোয়াড় কোনো অফিসিয়াল ম্যাচ খেলার আগে প্রতিস্থাপিত বা প্রতিযোগিতা থেকে অপসারিত হন, তাহলে সেই খেলোয়াড় জড়িত সমস্ত মার্কেটে এমন বাজি যা এখনও নিষ্পত্তি হয়নি তা বাতিল হবে। সংশ্লিষ্ট প্রতিস্থাপন বা অপসারণের আগে ইতিমধ্যে নিষ্পত্তি হওয়া আক্রান্ত খেলোয়াড় জড়িত মার্কেটের বাজি বৈধ থাকবে। যদি খেলোয়াড় কমপক্ষে একটি অফিসিয়াল ম্যাচে অংশগ্রহণের পরে প্রতিস্থাপিত বা প্রতিযোগিতা থেকে অপসারিত হন, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের সমস্ত বাজি বা মার্কেট, পূর্বে নিষ্পত্তি হোক বা বিচারাধীন হোক, বহাল থাকবে।
- X ম্যাপ - দল N উভয় পিস্তল রাউন্ড জিতবে এবং ম্যাপ জিতবে - একটি বাজি যা সম্পর্কে
- দল N উভয় পিস্তল রাউন্ড জিতবে (উভয় হাফে রাউন্ড 1) এবং নির্দিষ্ট ম্যাপও জিতবে। যদি নির্দিষ্ট দল অন্তত একটি পিস্তল হারায়, বা ম্যাপ হারায়, তাহলে এই মার্কেটের বাজি "হেরেছে" হিসেবে নিষ্পত্তি হবে।
- সাধারণ আউটরাইট মার্কেট
- 3.1. কাউন্টার-স্ট্রাইক 2 নিয়মাবলী:
- 3.1.1. যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, এবং উভয় দল তবুও 4v5 চালিয়ে যাওয়ার সিদ্ধান্ত নেয়, এবং দলগুলো 4v5 কনফিগারেশনে কমপক্ষে 3টি পূর্ণ রাউন্ড খেলে, এবং 5তম খেলোয়াড় 3 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সেই ম্যাপ, ম্যাচ এবং ম্যাচ সাইড মার্কেটে সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, তিন-রাউন্ড গণনা প্রথম রাউন্ড থেকে শুরু হয় যা 4v5 হিসেবে শুরু হয়; যে কোনো রাউন্ড যেখানে রাউন্ড ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় তা এই সীমার মধ্যে গণনা করা হবে না। সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার আগে ইতিমধ্যে নির্ধারিত সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে; তবে, যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড় 3 পূর্ণ 4v5 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়ের জন্য কোনো অ-নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.1.5. কাউন্টার-স্ট্রাইক 2 ডুয়েলস (বারসার্ক লীগ) নির্দিষ্ট নিয়মাবলী:

- 3.1.5.1. ভুল অডস/খেলোয়াড়: যদি ভুল অডস/খেলোয়াড় সহ মার্কেটে বাজি রাখা হয়, সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.1.5.5. খেলোয়াড় অনুপস্থিত: কোনো খেলোয়াড় অনুপস্থিত থাকলে আক্রান্ত ম্যাচের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.2. ডোটা 2 নিয়মাবলী:
- 3.2.1. যদি কোনো ম্যাপে 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে শুরু হয়, ম্যাপ জড়িত মার্কেট (এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচ মার্কেট) সহ সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.2.4. ডোটা 2 ডুয়েলস (বারসার্ক লীগ) নির্দিষ্ট নিয়মাবলী:
- 3.2.4.1. ভুল অডস/খেলোয়াড়: যদি ভুল অডস/খেলোয়াড় সহ মার্কেটে বাজি রাখা হয়, আক্রান্ত মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.2.4.4. নিউট্রাল ক্রিপ কিলস: বাজি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে নিউট্রাল ক্রিপ কিলস প্রতিপক্ষ দলের কিল হিসেবে গণনা করা হয়।
- 3.3. ভ্যালোরান্ট নিয়মাবলী:
- 3.3.1. যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, এবং উভয় দল তবুও 4v5 চালিয়ে যাওয়ার সিদ্ধান্ত নেয়, এবং দলগুলো 4v5 কনফিগারেশনে কমপক্ষে 3টি পূর্ণ রাউন্ড খেলে, এবং 5তম খেলোয়াড় 3 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সেই ম্যাপ, ম্যাচ এবং ম্যাচ সাইড মার্কেটে সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, তিন-রাউন্ড গণনা প্রথম রাউন্ড থেকে শুরু হয় যা 4v5 হিসেবে শুরু হয়; যে কোনো রাউন্ড যেখানে রাউন্ড ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় তা এই সীমার মধ্যে গণনা করা হবে না। সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার আগে ইতিমধ্যে নির্ধারিত সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে; তবে, যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড় 3 পূর্ণ 4v5 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়ের জন্য কোনো অ-নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.4. লীগ অফ লেজেন্ডস নিয়মাবলী:
- 3.4.1. যদি কোনো ম্যাপে 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে শুরু হয়, সেই ম্যাপ সম্পর্কিত মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.4.5. লীগ অফ লেজেন্ডস মার্কেট:
- 3.5. কিং অফ গ্লোরি (হনার অফ কিংস এবং অ্যারেনা অফ ভ্যালর):
- 3.5.1. যদি কোনো ম্যাপে 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে শুরু হয়, সেই ম্যাপের মার্কেট (এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচ মার্কেট) সহ সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.6. মোবাইল লেজেন্ডস:Bang Bang:
- 3.6.1. যদি কোনো ম্যাপে 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে শুরু হয়, ম্যাপ জড়িত মার্কেট (এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচ মার্কেট) সহ সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.7. ওয়াইল্ড রিফট:
- 3.7.1. যদি কোনো ম্যাপে 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে শুরু হয়, ম্যাপ জড়িত মার্কেট (এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচ মার্কেট) সহ সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.8. ফ্রি ফায়ার ও PUBG ও PUBG মোবাইল ও ফোর্টনাইট ও অ্যাপেক্স লেজেন্ডস ও কল অফ
- 3.8.2 যদি নির্দিষ্ট রাউন্ড সম্পূর্ণ না হয়, সেই রাউন্ড জড়িত মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.8.4. রাউন্ড মার্কেট:

- রাউন্ড X বিজয়ী - একটি বাজি যে কোন দল বা খেলোয়াড় নির্দিষ্ট রাউন্ড জিতবে। রাউন্ড X-এ শীর্ষ 3 ফিনিশ - একটি বাজি যে নির্দিষ্ট খেলোয়াড় বা দল উল্লিখিত রাউন্ডে শীর্ষ তিনটি অবস্থানে শেষ করবে কিনা।
- 3.9. ডেডলক:
- 3.9.1. ।১। শুরু হয় কোনো ম্যাপ 10 প্রতিযোগীর কম নিয়ে, ম্যাপ জড়িত মার্কেট (এবং সংশ্লিষ্ট ম্যাচ মার্কেট) সহ সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.10. রেইনবো সিক্স: সিজ:
- 3.10.1. যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, এবং উভয় দল তবুও 4v5 চালিয়ে যাওয়ার সিদ্ধান্ত নেয়, এবং দলগুলো 4v5 কনফিগারেশনে কমপক্ষে 2টি পূর্ণ রাউন্ড খেলে, এবং 5তম খেলোয়াড় 2 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সেই ম্যাপ, ম্যাচ এবং ম্যাচ সাইড মার্কেটে সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, দুই-রাউন্ড গণনা প্রথম রাউন্ড থেকে শুরু হয় যা 4v5 হিসেবে শুরু হয়; যে কোনো রাউন্ড যেখানে রাউন্ড ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় তা এই সীমার মধ্যে গণনা করা হবে না। সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার আগে ইতিমধ্যে নির্ধারিত সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে; তবে, যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড় 2 পূর্ণ 4v5 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়ের জন্য কোনো অ-নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.11. জিওগেসার নিয়মাবলী:
- 3.12. কল অফ ডিউটি ও কল অফ ডিউটি মোবাইল নিয়মাবলী:
- 3.12.1. এই নিয়মাবলী কল অফ ডিউটি: ওয়ারজোন-এ প্রযোজ্য নয়। কল অফ ডিউটি: ওয়ারজোন-এর মার্কেট নিষ্পত্তির শর্তাবলী ব্যাটল রয়্যাল ইস্পোর্টস নিয়মাবলী দ্বারা আচ্ছাদিত।
- 3.12.5. কল অফ ডিউটি ও কল অফ ডিউটি মোবাইল মার্কেট:
- X ম্যাপ - রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ - একটি বাজি যে কোন দল চূড়ান্ত রাউন্ড স্কোরে ওভারটাইম সহ উল্লিখিত রাউন্ড হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে নির্দিষ্ট ম্যাপ জিতবে কিনা। এই মার্কেট শুধুমাত্র রাউন্ড-ভিত্তিক মোডে (যেমন, সার্চ অ্যান্ড ডেস্ট্রয়, কন্ট্রোল) উপলব্ধ। যদি নির্ধারিত ম্যাপ এমন মোডে পরিবর্তিত হয় যা রাউন্ড ব্যবহার করে না (যেমন, হার্ডপয়েন্ট), এই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল।
- 3.13. মার্ভেল রাইভালস:
- 3.14. ক্রসফায়ার ও ক্রসফায়ার মোবাইল:
- 3.14.1. যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, এবং উভয় দল তবুও 4v5 চালিয়ে যাওয়ার সিদ্ধান্ত নেয়, এবং দলগুলো 4v5 কনফিগারেশনে কমপক্ষে 2টি পূর্ণ রাউন্ড খেলে, এবং 5তম খেলোয়াড় 2 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সেই ম্যাপ, ম্যাচ এবং ম্যাচ সাইড মার্কেটে সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, দুই-রাউন্ড গণনা প্রথম রাউন্ড থেকে শুরু হয় যা 4v5 হিসেবে শুরু হয়; যে কোনো রাউন্ড যেখানে রাউন্ড ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় তা এই সীমার মধ্যে গণনা করা হবে না। সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার আগে ইতিমধ্যে নির্ধারিত সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে; তবে, যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড় 2 পূর্ণ 4v5 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়ের জন্য কোনো অ-নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.15. টেককেন:
- 3.15.3. টেককেন মার্কেট:
- বিজয়ী - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে। টেককেন পরিভাষায় একটি ম্যাচ একটি সেটের সমান। X ম্যাপ বিজয়ী - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় সিরিজের নির্দিষ্ট ম্যাপ জিতবে। টেককেন পরিভাষায় একটি

ম্যাপ একটি গেমের সমান। একটি ম্যাপ সেই খেলোয়াড় জিতবে যে প্রথমে সেই ম্যাপে (গেমে) 3 KOs (নক-আউট) অর্জন করবে। ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় চূড়ান্ত স্কোরে উল্লিখিত ম্যাপ (গেম) হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে ম্যাচ (সেট) জিতবে। হ্যান্ডিক্যাপ প্রতিটি খেলোয়াড়ের জেতা ম্যাপ (গেম) সংখ্যায় প্রয়োগ করা হয়। মোট ম্যাপ - ম্যাচে খেলা ম্যাপ (গেম) এর মোট সংখ্যার উপর একটি বাজি, উল্লিখিত সংখ্যার বেশি বা কম হিসেবে নিষ্পত্তি হয়। সঠিক স্কোর (ম্যাপে) - ম্যাচে (সেটে) জেতা ম্যাপ (গেম) এর সঠিক চূড়ান্ত স্কোরের উপর একটি বাজি। বিজয়ী প্রথম খেলোয়াড় দ্বারা নির্ধারিত হয় যে প্রয়োজনীয় সংখ্যক ম্যাপ (গেম) জয় অর্জন করে (যেমন, Bo3-এ 2, Bo5-এ 3)।

- 3.16. স্ট্রিট ফাইটার:
- 3.16.4. স্ট্রিট ফাইটার মার্কেট:
- বিজয়ী - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় ম্যাচ জিতবে। স্ট্রিট ফাইটার পরিভাষায় একটি ম্যাচ একটি সেটের সমান। X ম্যাপ বিজয়ী - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় সিরিজের নির্দিষ্ট ম্যাপ জিতবে। স্ট্রিট ফাইটার পরিভাষায় একটি ম্যাপ একটি গেমের সমান। একটি ম্যাপ সেই খেলোয়াড় জিতবে যে প্রথমে সেই ম্যাপে (গেমে) 2 KOs (নক-আউট) অর্জন করবে। ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ - একটি বাজি যে কোন খেলোয়াড় চূড়ান্ত স্কোরে উল্লিখিত ম্যাপ (গেম) হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে ম্যাচ (সেট) জিতবে। হ্যান্ডিক্যাপ প্রতিটি খেলোয়াড়ের জেতা ম্যাপ (গেম) সংখ্যায় প্রয়োগ করা হয়। মোট ম্যাপ - ম্যাচে খেলা ম্যাপ (গেম) এর মোট সংখ্যার উপর একটি বাজি, উল্লিখিত সংখ্যার বেশি বা কম হিসেবে নিষ্পত্তি হয়। সঠিক স্কোর (ম্যাপে) - ম্যাচে (সেটে) জেতা ম্যাপ (গেম) এর সঠিক চূড়ান্ত স্কোরের উপর একটি বাজি। বিজয়ী প্রথম খেলোয়াড় দ্বারা নির্ধারিত হয় যে প্রয়োজনীয় সংখ্যক ম্যাপ (গেম) জয় অর্জন করে (যেমন, Bo3-এ 2, Bo5-এ 3)।
- 3.17. ওভারওয়াচ 2:
- 3.18. Rocket লীগ:
- 3.18.2. Rocket লীগ মার্কেট:
- বিজয়ী - ম্যাচের বিজয়ীর উপর একটি বাজি। Rocket লীগ পরিভাষায় একটি ম্যাচ একটি সিরিজের সমান। X ম্যাপ বিজয়ী - নির্দিষ্ট ম্যাপের বিজয়ীর উপর একটি বাজি। Rocket লীগ পরিভাষায় একটি ম্যাপ একটি গেমের সমান। ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ - চূড়ান্ত ম্যাপ (গেম) স্কোরে উল্লিখিত ম্যাপ (গেম) হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগ করার পরে একটি দল ম্যাচ (সিরিজ) জিতবে কিনা তার উপর একটি বাজি। মোট ম্যাপ - ম্যাচে (সিরিজে) খেলা ম্যাপ (গেম) এর মোট সংখ্যা উল্লিখিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর একটি বাজি। সঠিক স্কোর (ম্যাপে) - ম্যাচের (সিরিজের) সঠিক চূড়ান্ত ম্যাপ (গেম) স্কোরের উপর একটি বাজি (যেমন, 2–0, 2–1)।
- 3.19. এজ অফ এম্পায়ারস ও স্টারক্রাফট 2 ও স্টারক্রাফট: ব্রুড ওয়ার ও ওয়ারক্রাফট III:
- 3.20. স্ট্যান্ডঅফ 2:
- 3.20.1. যদি একজন খেলোয়াড় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়ে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, এবং উভয় দল তবুও 4v5 চালিয়ে যাওয়ার সিদ্ধান্ত নেয়, এবং দলগুলো 4v5 কনফিগারেশনে কমপক্ষে 3টি পূর্ণ রাউন্ড খেলে, এবং 5তম খেলোয়াড় 3 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সেই ম্যাপ, ম্যাচ এবং ম্যাচ সাইড মার্কেটে সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে। সন্দেহ দূর করার জন্য, তিন-রাউন্ড গণনা প্রথম রাউন্ড থেকে শুরু হয় যা 4v5 হিসেবে শুরু হয়; যে কোনো রাউন্ড যেখানে রাউন্ড ইতিমধ্যে শুরু হওয়ার পরে সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় তা এই সীমার মধ্যে গণনা করা হবে না। সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়ের সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার আগে ইতিমধ্যে নির্ধারিত সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে; তবে, যদি সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয় এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড় 3 পূর্ণ 4v5 রাউন্ডের মধ্যে ফিরে না আসেন, তাহলে সংযোগ বিচ্ছিন্ন খেলোয়াড়ের জন্য কোনো অ-নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.21. FC 26 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী:

- 3.21.4. ভুল অডস/খেলোয়াড়/দল: যদি ভুল অডস/খেলোয়াড়/দল সহ মার্কেটে বাজি রাখা হয়, সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.22. NBA 2K26 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী:
- 3.22.4. ভুল অডস/খেলোয়াড়: যদি ভুল অডস/খেলোয়াড় সহ মার্কেটে বাজি রাখা হয়, সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.23. ক্রিকেট 24 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী:
- 3.23.1. সমস্ত মার্কেটের বাজি সাধারণ এবং ক্রিকেটে নির্ধারিত হিসাবে নিষ্পত্তি হবে
- 3.23.4. ভুল অডস/খেলোয়াড়: যদি ভুল অডস/খেলোয়াড় সহ মার্কেটে বাজি রাখা হয়, সমস্ত আক্রান্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 1. সাধারণ নিয়মাবলী
- 1.1 সাধারণ বিধান
- 1.1.2. সংশ্লিষ্ট মার্কেটের ফলাফল নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত হওয়ার পরে সমস্ত বাজি নিষ্পত্তি হবে।
- 1.1.3. ভিডিও স্ট্রিমিং বা আর্কাইভের প্রাপ্যতা নিশ্চিত নয়।
- 1.1.4. এই বিভাগ IV-এ উল্লিখিত ইস্পোর্টস-এ ধারা III-এর শর্তাবলী প্রযোজ্য নয়।
- 1.2 মার্কেট সংজ্ঞা
- 1.2.1 ম্যাচ (1X2)
- একটি মার্কেট যেখানে ম্যাচ বা ইভেন্টের ফলাফলের উপর বাজি রাখা সম্ভব।
- • 1 — হোম দল বা বাম দিকে তালিকাভুক্ত দল
- • X — ড্র (যদি প্রযোজ্য)
- • 2 — অ্যাওয়ে দল বা ডান দিকে তালিকাভুক্ত দল
- 1.2.2 সঠিক স্কোর
- একটি মার্কেট যেখানে ম্যাচ বা ইভেন্টের সঠিক স্কোর (আংশিক বা চূড়ান্ত) এর উপর বাজি রাখা সম্ভব।
- 1.2.3 ওভার/আন্ডার (মোট)
- উদাহরণ: যদি লাইন 128.0 পয়েন্ট হয় এবং ম্যাচ 64–64 (মোট 128) এ শেষ হয়, সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল।
- 1.2.4 বিজোড়/জোড়
- একটি মার্কেট যেখানে পূর্বনির্ধারিত ঘটনার মোট সংখ্যা কিনা তার উপর বাজি রাখা সম্ভব:
- • বিজোড় — 1, 3, 5, ইত্যাদি
- • জোড় — 0, 2, 4, ইত্যাদি। শূন্য একটি জোড় সংখ্যা হিসেবে বিবেচিত হয়।
- 1.2.5 হাফ টাইম / ফুল টাইম
- একটি মার্কেট যেখানে হাফটাইমে ফলাফল এবং চূড়ান্ত ফলাফলের উপর বাজি রাখা সম্ভব।
- উদাহরণ: যদি হাফটাইম স্কোর 1–0 হয় এবং চূড়ান্ত স্কোর 1–1 হয়, বিজয়ী ফলাফল 1/X। যদি ম্যাচের ফরম্যাট মার্কেটে বর্ণিত কাঠামোর থেকে ভিন্ন হয় (যেমন, দুই হাফে খেলা হয় না), সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে।
- একটি মার্কেট যেখানে ম্যাচ/ইভেন্টের মধ্যে একটি নির্দিষ্ট সময়ের ফলাফলের উপর বাজি রাখা সম্ভব।
- 1.2.7 ড্র নো বেট (DNB)
- একটি মার্কেট যেখানে শুধুমাত্র "1" বা "2" এর উপর বাজি রাখা সম্ভব। যদি ম্যাচ ড্রয়ে শেষ হয়, এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 1.2.8 হ্যান্ডিক্যাপ

- একটি মার্কেট যেখানে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে চূড়ান্ত স্কোরে তালিকাভুক্ত হ্যান্ডিক্যাপ যোগ বা বিয়োগ করা হয়। যদি সমন্বিত ফলাফল মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত হ্যান্ডিক্যাপ লাইনের সমান হয়, সমস্ত আক্রান্ত বাজি বাতিল হবে।
- 1.2.9 এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ
- উদাহরণ: হোম দল (-1.75) বনাম অ্যাওয়ে দল (+1.75)। স্টেক সমানভাবে দুটি বাজিতে বিভক্ত:
- • (-1.5) এবং (-2.0) ফেভারিটের জন্য
- • (+1.5) এবং (+2.0) আন্ডারডগের জন্য
- নিষ্পত্তির উদাহরণ:
- • 3+ গোলে জয় → পূর্ণ জয়
- • ঠিক 2 গোলে জয় → অর্ধ জয় (এক অংশ জয়, এক অংশ ফেরত)
- • 1 গোল বা কমে জয় / ড্র / হার → পূর্ণ হার
- 1.2.10 ডাবল চান্স
- একটি মার্কেট যেখানে একসাথে দুটি ফলাফলের উপর বাজি রাখা সম্ভব:
- • 1X — হোম জয় বা ড্র
- • 12 — হোম জয় বা অ্যাওয়ে জয়
- • X2 — ড্র বা অ্যাওয়ে জয়
- 1.2.11 দল প্রথমে স্কোর করবে এবং জিতবে
- নির্বাচিত দলকে প্রথম গোল করতে হবে এবং ম্যাচ জিততে হবে। যদি কোনো গোল না হয়, সমস্ত আক্রান্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 1.2.12 কোয়ার্টার / হাফ / পিরিয়ড X (সময়কালে স্কোর)
- কঠোরভাবে শুধুমাত্র নির্দিষ্ট সময়কালের মধ্যে সংঘটিত ইভেন্টগুলিকে বোঝায়। অন্যান্য সময়কালের ফলাফল অন্তর্ভুক্ত করে না। যদি ম্যাচের ফরম্যাট তালিকাভুক্ত ফরম্যাটের থেকে ভিন্ন হয়, আক্রান্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 1.2.13 কোয়ার্টার / হাফ / পিরিয়ড X এর শেষে ফলাফল
- নির্দিষ্ট সময়সীমার শেষে ক্রমবর্ধমান ফলাফল বোঝায়, সমস্ত পূর্ববর্তী সময়কাল সহ।
- 1.2.14 X পয়েন্ট / গোলের দৌড়
- দল বা অংশগ্রহণকারীকে বোঝায় যে প্রথমে নির্দিষ্ট সংখ্যায় পৌঁছায়। যদি উল্লেখিত মোট সংখ্যা নির্ধারিত সময়সীমার মধ্যে (যদি প্রযোজ্য) পৌঁছানো না হয়, সমস্ত আক্রান্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 1.2.15 পয়েন্ট X / গোল X এর বিজয়ী
- অংশগ্রহণকারীকে বোঝায় যে নির্দিষ্ট পয়েন্ট/গোল স্কোর করে। যদি ইভেন্টটি নির্ধারিত সময়সীমার মধ্যে (যদি প্রযোজ্য) সংঘটিত না হয়, সমস্ত আক্রান্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 1.2.16 দল সমস্ত হাফ/পিরিয়ড জিতবে
- তালিকাভুক্ত দলকে প্রতিটি নির্দিষ্ট হাফ/পিরিয়ডে প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি গোল/পয়েন্ট স্কোর করতে হবে।
- 2.1 ইসকার
- ম্যাচ ফরম্যাট দুই হাফ:
- • 2×3 মিনিট
- • 2×4 মিনিট

- ● 2×6 মিনিট
- ● 2×15 মিনিট। ইনজুরি টাইম অন্তর্ভুক্ত। ওভারটাইম এবং পেনাল্টি বাদ, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 2.2 ইসকার: ভোল্টা
- ম্যাচ ফরম্যাট
- প্রতিটি 3 মিনিটের দুই হাফ। ইনজুরি টাইম এবং ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত। পেনাল্টি শুটআউট বাদ।
- নিষ্পত্তি মার্কেট ওভারটাইম বিবেচনা করে না, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে। সমস্ত মার্কেটের বাজি সাধারণ নিয়মাবলী অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়।
- 2.3 ইসকার: পেনাল্টি
- প্রতি দলে 5 পেনাল্টি শট। যদি প্রত্যেকে 5 শটের পরে টাই হয় — সাডেন ডেথ প্রযোজ্য।
- নিষ্পত্তি সমস্ত মার্কেটের বাজি সাধারণ নিয়মাবলী অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়।
- 2.4 ইসকার: X-ব্যাটল FC
- প্রতিটি 30 সেকেন্ডের দুই হাফ। ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত নয়।
- প্রতিটি 6 মিনিটের 4 কোয়ার্টার। ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত নয়, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 1 মিনিটের 1 কোয়ার্টার। ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত নয়।
- 2.7 ইফাইটিং প্রযোজ্য:
- 2.7.1 ম্যাচ ফলাফল মার্কেট
- বিজয়ী
- সেই চরিত্রের উপর বাজি যে সামগ্রিক লড়াই জিতবে।
- 2.7.2 মার্কেট সংজ্ঞা
- হেলথ বার
- প্রতিটি ফাইটারের দুটি (2) হেলথ বার থাকে। প্রথম হেলথ বার সম্পূর্ণভাবে নিঃশেষ হওয়ার পরেই দ্বিতীয় হেলথ বার সক্রিয় হয়।
- প্রথম ক্ষতি
- ম্যাচে প্রথম সফল আক্রমণের উপর বাজি।
- ক্ল্যাশ
- একটি বিশেষ ইন-ফাইট মেকানিক যেখানে উভয় ফাইটার স্বাস্থ্য পুনরুদ্ধারের জন্য একটি চ্যালেঞ্জে লিপ্ত হয়। ক্ল্যাশের ফলাফল হতে পারে:
- ● ফাইটার A জিতেছে
- ● ফাইটার B জিতেছে
- ● ড্র-তে শেষ
- সুপারমুভ
- প্রতিটি চরিত্রের জন্য অনন্য একটি বিরল ও শক্তিশালী মুভ, যা নির্দিষ্ট ইন-গেম শর্তে সম্পাদিত হয়।
- দয়া দেখানো হবে কি
- বোঝায় "Mercy" মেকানিক সম্পাদিত হয় কিনা — এমন পরিস্থিতি যেখানে একজন ফাইটার প্রতিপক্ষকে তাৎক্ষণিকভাবে লড়াই শেষ না করে ইচ্ছাকৃতভাবে রেহাই দেয়।
- ফিনিশ হিম পদ্ধতি
- বোঝায় যে পদ্ধতিতে প্রতিপক্ষকে পরাজিত করা হয়। এর মধ্যে থাকতে পারে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:

- ● ফ্যাটালিটি
- ● ব্রুটালিটি
- ● সাধারণ আঘাত
- ● অন্যান্য আনুষ্ঠানিকভাবে স্বীকৃত ফিনিশিং মেকানিক
- বিজয়ীর HP বাকি
- ম্যাচ শেষে বিজয়ী চরিত্রের অবশিষ্ট স্বাস্থ্যের পরিমাণ বোঝায়।
- 2.8 ইক্রিকেট
- 2 ইনিংস (প্রতি ইনিংসে 5 ওভার, প্রতি ওভারে 6 ডেলিভারি)।
- 2.9 ইক্রিকেট: সুপার ওভার
- প্রতি দলের 1 ওভার।
- 2.10 ইক্রিকেট: এক্স-ব্যাটেল ব্যাটস
- 10 রাউন্ড (প্রতি রাউন্ডে 1 হিট)। অতিরিক্ত ইনিংস নেই।
- 2.11 ইশুটার: CS2 (MR15)
- প্রথম দল যে 8 রাউন্ডে পৌঁছাবে তারা জিতবে।
- 2.12 ইশুটার: CS2 (BO3)
- 3 ম্যাপের সেরা (প্রথমে 2 জয়ী)।
- 2.13 ইহর্স রেসিং
- 8–24 রানার। দূরত্ব: 800–3200 মিটার।
- 2.14 ইটেনিস
- 2.15 ইভলিবল
- 1 সেটে 25 পয়েন্ট।
- 2.16 ইবক্সিং
- 1 রাউন্ডের 2 মিনিট।
- 2.17 ইকাবাডি
- 2 অর্ধ, প্রতিটি 5 মিনিটের।
- 2.18 ইভাকেজাডা
- 4 রাউন্ড (প্রতিটি 4 প্রচেষ্টা)।
- 2.19 ইএমএমএ
- 1 রাউন্ড।
- 4 কোয়ার্টার, প্রতিটি 2 মিনিটের। অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত নয়, যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 2.21 ইফুটভলি
- 3 সেটের সেরা (প্রথমে 2 সেট), প্রতিটি সেট 11 পয়েন্টে।
- 2.22 ইটেকবল
- 3 সেটের সেরা (প্রথমে 2 সেট), প্রতিটি সেট 12 পয়েন্টে।
- 2.23 ইআইস হকি
- 3 পিরিয়ড, প্রতিটি 3 মিনিটের। অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত নয় যদি অন্যথায় উল্লেখ না থাকে।
- 2.24 ইটেবল টেনিস ফরম্যাট

- ● 5 সেটের সেরা (প্রথমে 3), প্রতি সেটে 11 পয়েন্ট (ব্যালেন্স সহ)
- ● 7 সেটের সেরা (প্রথমে 4), প্রতি সেটে 7 পয়েন্ট (ব্যালেন্স ছাড়া)
- V. গ্রেহাউন্ড, ঘোড়া এবং হার্নেস রেসিং নিয়ম
- 1. সাধারণ
- 1.1 সমস্ত বাজি রেসের দিনে সংশ্লিষ্ট রেসিং কর্তৃপক্ষের দ্বারা ঘোষিত রেসের ফলাফলের অফিসিয়াল ঘোষণার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 1.2 ডেড হিটের ক্ষেত্রে, বাজিটি ইভেন্টের ডেড হিটিং বিজয়ীদের সংখ্যা দ্বারা ভাগ করা অভিহিত মূল্যে পরিশোধ করা হবে।
- 2. মার্কেট-নির্দিষ্ট নিয়ম
- 2.2.1. যেখানে একটি রেসে 8 বা তার বেশি রানার থাকে, প্রথম, দ্বিতীয় এবং তৃতীয় স্থানে একটি প্লেস পরিশোধ করা হবে। যদি ফিল্ডে 8 বা তার বেশি রানার থাকাকালীন বাজি স্থাপন করা হয় এবং পরে ফিল্ড 7 বা তার কম রানারে হ্রাস পায়, প্রথম, দ্বিতীয় এবং তৃতীয় স্থান পরিশোধ করা হবে, তবে কাটছাঁট প্রযোজ্য হবে। ধারা 3.3.5-এ ডিডাকশন টেবিল দেখুন।
- 2.2.2. ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য
- 2.3.1. রেসে 1ম বা 2য় স্থানে আসা রানারদের উপর পরিশোধ করে।
- 2.3.2. বাজি শুধুমাত্র 5 বা তার বেশি রানার সহ রেসের জন্য বৈধ। 5-এর কম রানার সহ রেসে স্থাপিত/±/∏ বাজি বাতিল করা হবে।
- 2.3.3. ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য।
- 3. নিষ্পত্তি ও বাতিলকরণ নিয়ম
- 3.1. স্ক্র্যাচিং
- 3.1.1. যদি একটি রানার স্ক্র্যাচ করা হয়, স্টেক ফেরত দেওয়া হবে।
- 3.2. পরিত্যক্ত, মুলতুবি এবং স্থানান্তরিত রেস
- 3.2.1. যদি একটি রেস পরিত্যক্ত হয় বা অন্য ভেন্যু/ট্র্যাকে স্থানান্তরিত হয় (একই ভেন্যুতে ভিন্ন ট্র্যাকে স্থানান্তর সহ) বা অন্য তারিখে মুলতুবি করা হয়, একক বাজি বাতিল হবে। প্রভাবিত কম্বো বাজি সেই ইভেন্ট বাদ দিয়ে পুনরায় গণনা করা হবে।
- 3.2.2. যেখানে একটি রেস মুলতুবি করা হয় এবং রেসের মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে একই ভেন্যুতে অনুষ্ঠিত হওয়ার জন্য পুনঃনির্ধারিত হয়, সমস্ত বাজি রেস মুলতুবি না হওয়ার মতোই বহাল থাকবে।
- 3.2.3. যদি একই ভেন্যুতে মুলতুবি রেসের কারণে স্ক্র্যাচিং পুনর্বহাল করা হয় তবে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.3. কাটছাঁট
- 3.3.1. বাজি স্থাপনের পরে/±/∏ বাজি কাটছাঁটের অধীন হতে পারে। এই কাটছাঁট বাজির অভিহিত মূল্যে (প্রত্যাশিত জয়) প্রয়োগ করা হয়।
- 3.3.2. চূড়ান্ত ফিল্ড ঘোষণার পরে এবং বাজি স্থাপনের পরে স্ক্র্যাচিংয়ের ক্ষেত্রে, ডিডাকশন টেবিল অনুযায়ী বিজয়ী বাজির অভিহিত মূল্যে কাটছাঁট প্রযোজ্য হবে - ধারা 3.3.5-এ ডিডাকশন টেবিল দেখুন।
- 3.3.3. কাটছাঁট গণনা স্টেকের জয়ের পরিমাণ থেকে কাটা শতাংশ হিসাবে নির্দিষ্ট করা হয়।
- 3.3.4। কোনো দৌড়ে একাধিক রানার স্ক্র্যাচ হলে, ডিডাকশন টেবিল অনুযায়ী প্রতিটি স্ক্র্যাচ করা রানারের ডিডাকশন রেটের মোট যোগফল করে একটি সম্মিলিত ডিডাকশন রেট গণনা করা হবে। ধারা-এ ডিডাকশন টেবিল দেখুন

- 3.3.5. ডিডাকশন টেবিল
- মতামত থেকে (>, বেশি)
- মতামত পর্যন্ত (<=, কম বা সমান)
- মার্কেট "জয়" (%)*
- মার্কেট "শীর্ষ 2/" (%)*
- মার্কেট "প্লেস" (%)*
- *কলামটি সংশ্লিষ্ট বাজির জয়ের অভিহিত মূল্যের কাটছাঁটের পরিমাণ প্রদান করে।
- 3.4. ত্রুটি
- 3.5. রেস শুরুর সময়ের পরে বাজি গ্রহণ
- 3.5.1. যদি ইভেন্টের অফিসিয়াল শুরুর সময়ের পরে ভুলবশত একটি একক বাজি গ্রহণ করা হয়, বাজি বাতিল হবে এবং শেষ ব্যবহারকারীকে ফেরত দেওয়া হবে।
- 3.5.2. যদি কম্বো বাজির অংশ হিসাবে ইভেন্টের অফিসিয়াল শুরুর সময়ের পরে একটি বাজি গ্রহণ করা হয় তবে সেই ইভেন্টটি বাতিল বলে গণ্য হবে, এবং কম্বো বাজির অবশিষ্ট লেগ(গুলি) বহাল থাকবে।
- 3.6. অন্যান্য
- 3.6.2. রেসের দিন স্টুয়ার্ডদের অফিসিয়াল সিদ্ধান্ত অনুযায়ী বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। যেখানে একটি ঘোড়া/কুকুর পরবর্তীতে অযোগ্য ঘোষিত হয় বা স্থান পরবর্তী তারিখে সংশোধিত হয়, যে কোনো কারণে, বাজি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে রেসের দিন স্টুয়ার্ডদের দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল বহাল থাকবে।
- VI. পূর্বাভাস
- 1.2. নির্দিষ্ট মার্কেট নিয়ম (টুলটিপস): প্রতিটি "পূর্বাভাস" মার্কেটের অনন্য প্রকৃতির কারণে, নিষ্পত্তির নির্দিষ্ট মানদণ্ড, জয়ের শর্ত এবং নির্দিষ্ট সময়সীমা সরাসরি প্রতিটি মার্কেটের পাশে অবস্থিত তথ্য টুলটিপসে ("i" চিহ্ন দিয়ে চিহ্নিত) প্রদান করা হয়। একটি "পূর্বাভাস" মার্কেটে বাজি স্থাপন করে, শেষ ব্যবহারকারী নিশ্চিত করেন যে তারা সংশ্লিষ্ট টুলটিপে প্রদত্ত নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি নিয়ম পড়েছেন এবং গ্রহণ করেছেন।
- VII. পরিবর্তনের লগ
- সংস্করণ
- সম্পাদক
- তারিখ
- পরিবর্তনের কারণ
- 1.0 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 13.01.2023 প্রথম প্রকাশ
- 1.2 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 02.12.2024 GLI-33 মান বাস্তবায়নের কারণে পর্যালোচনা ও সংশোধন
- 1.3 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 20.12.2024 সদৃশ নিয়ম মুছে ফেলা
- 1.7 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 29.10.2025 বাজি সেটিংস বিভাগ এবং মুলতুবি ইভেন্ট নিয়মে আপডেট
- 2.0 আর্থার লায়ান্নি 01.06.2026 এখানে আপডেট
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি

- দোকান
- Daily missions
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- ট্রিক্সি
- পেটেন্ট
- ইয়াঙ্কি
- কানাডিয়ান
- হাইনজ
- সুপার হাইনজ
- গোলিয়াথ
- অফিসিয়াল ভিডিও পর্যালোচনা সিস্টেম (VAR) সম্পর্কে আরও FIFA-এর ভিতরে।
- 2. WhoScored (
- 4. Sofascore (
-)। এই ক্রমটি চূড়ান্ত। যদি উচ্চতর অগ্রাধিকারযুক্ত উৎস ডেটা সরবরাহ করে, নিম্ন-র্যাঙ্কযুক্ত উৎস উপেক্ষা করা হয়। নিষ্পত্তি প্রাথমিক অফিসিয়াল প্রকাশনার উপর ভিত্তি করে; পরবর্তী পরিবর্তনগুলি (শাস্তিমূলক সিদ্ধান্ত, ইত্যাদি) পুনঃনিষ্পত্তির ভিত্তি গঠন করে না। এই উৎস শ্রেণিবিন্যাস শুধুমাত্র দলীয় পরিসংখ্যান মার্কেটে প্রযোজ্য। অন্যান্য পরিসংখ্যানগত মার্কেটের জন্য (যেমন, কর্নার, বুকিং), নিষ্পত্তি সংশ্লিষ্ট বিভাগে সংজ্ঞায়িত নির্দিষ্ট নিয়ম অনুসরণ করবে।
- FotMob
- নিষ্পত্তি উৎস:
- , অথবা প্রেস অ্যাসোসিয়েশন, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং এতে উপলব্ধ পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং এতে উপলব্ধ পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়

- e , অথবা প্রেস অ্যাসোসিয়েশন, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং এতে উপলব্ধ পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়
- , অথবা প্রেস অ্যাসোসিয়েশন।
- নিষ্পত্তি উৎস: বাজি TV সম্প্রচার এবং এতে উপলব্ধ পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়
- পুরুষদের পেশাদার টেনিসের অফিসিয়াল সাইট | ATP ট্যুর | টেনিস , মহিলা টেনিস অ্যাসোসিয়েশনের অফিসিয়াল হোম | WTA টেনিস
-) বা ডেটা প্রদানকারী।
- • উৎস: এই বিভাগের সমস্ত মার্কেট লীগের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট (যেমন,
- মার্কেটে বাজি TV সম্প্রচার এবং অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন (যেমন,
-) দ্বারা প্রদত্ত পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে। সমস্ত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেটে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে অতিরিক্ত সময় অন্তর্ভুক্ত। একটি বাজি সক্রিয় হতে, মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত খেলোয়াড়কে অবশ্যই "রানার" হিসাবে কমপক্ষে একটি প্লে (ডাউন) এ অংশগ্রহণ করতে হবে।
- নিষ্পত্তি কঠোরভাবে দ্বারা প্রদত্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের উপর ভিত্তি করে
- (বা সংশ্লিষ্ট লীগের অফিসিয়াল সাইট)। প্রাথমিক অফিসিয়াল নিষ্পত্তি প্রক্রিয়া করার পরে লীগ দ্বারা পরবর্তী পরিবর্তন বা সংশোধন বিবেচনা করা হবে না।
- ন্যাশনাল হকি লীগের অফিসিয়াল সাইট | NHL.com
- MLB.com | মেজর লীগ বেসবলের অফিসিয়াল সাইট
- ছক্কা
- চার
- পঞ্চাশ
- শতক
- উইকেট
- রান আউট
- ডাক
- • টাই-ব্রেক: এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে অফিসিয়াল টাই-ব্রেক নিয়ম (যেমন,
-) প্রযোজ্য। যদি কোনো টাই-ব্রেক ব্যবহার করা না হয় এবং অবস্থান ভাগ করা হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল।
- প্রো কাবাডি লীগ | অফিসিয়াল ওয়েবসাইট
- Dota 2
- DOTABUFF - Dota 2 পরিসংখ্যান
- Dota 2: বিলম্ব ছাড়াই লাইভ স্কোর, পরিসংখ্যান, সময়সূচি, ফলাফল - DLTV
- , cyberscore.live Counter-Strike 2 (CS2):
- HLTV.org - প্রতিযোগিতামূলক Counter-Strike-এর হোম
- League of Legends:
- gol.gg।
- Valorant:
- Overwatch
- , Blizzard অফিসিয়াল ম্যাচ ডেটা। Call of Duty / Warzone:

- Liquipedia
- GeoGuessr - চলুন বিশ্ব explore করি!
- ফলাফল পৃষ্ঠা:
- ● Injustice —
- ● Mortal Kombat —
- আন্দ্রিস ব্যাকোভস
- প্রথম প্রকাশ
- বাজি সেটিংস বিভাগ এবং মুলতুবি ইভেন্ট নিয়মে আপডেট — 1.8
- আর্থার লায়ান্নি
- আপডেট
- এখানে
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- EU : "তহবিল স্থানান্তরের সাথে তথ্য সংক্রান্ত প্রবিধান 2015/847"
- EU : ব্যক্তি ও সম্পদের বিরুদ্ধে নিষেধাজ্ঞা বা সীমাবদ্ধতামূলক ব্যবস্থা এবং নির্দিষ্ট পণ্য ও প্রযুক্তির উপর নিষেধাজ্ঞা আরোপকারী বিভিন্ন প্রবিধান, যার মধ্যে সমস্ত দ্বৈত-ব্যবহারযোগ্য পণ্য অন্তর্ভুক্ত
- সম্পত্তির রূপান্তর বা স্থানান্তর, বিশেষত অর্থ, জেনে যে এই ধরনের সম্পত্তি অপরাধমূলক কার্যকলাপ বা এই ধরনের কার্যকলাপে অংশগ্রহণ থেকে উদ্ভূত, সম্পত্তির অবৈধ উৎস গোপন বা ছদ্মবেশ ধারণের উদ্দেশ্যে বা এই ধরনের কাজে জড়িত仕何 ব্যক্তিকে তাদের বা কোম্পানির কর্মের আইনি পরিণতি এড়াতে সহায়তা করার উদ্দেশ্যে;
- অর্থ পাচার তেমনই বিবেচিত হবে এমনকি যখন পাচারের জন্য সম্পত্তি উৎপন্নকারী কার্যকলাপগুলি অন্য সদস্য রাষ্ট্রের ভূখণ্ডে বা তৃতীয় দেশের ভূখণ্ডে পরিচালিত হয়েছিল।
- আপনার পাসপোর্ট, ID কার্ড বা ড্রাইভিং লাইসেন্সের একটি কপি, প্রতিটি ছয়টি এলোমেলোভাবে উৎপন্ন সংখ্যা উল্লেখ করে হাতে লেখা নোটের পাশে দেখানো। এছাড়াও, ব্যবহারকারী/গ্রাহকের মুখের সাথে একটি দ্বিতীয় ছবি প্রয়োজন।
- ব্যবহারকারী/গ্রাহক তাদের গোপনীয়তা সুরক্ষিত রাখতে জন্ম তারিখ, জাতীয়তা, লিঙ্গ, প্রথম নাম, দ্বিতীয় নাম এবং ছবি ব্যতীত সমস্ত তথ্য ব্লার করতে পারেন।
- গ্রাহক সহায়তা ম্যানেজারের কাছে জমা দেওয়া নির্দিষ্ট লেনদেনগুলি, সম্ভবত তাদেরCompliance Manager-এর মাধ্যমে, এছাড়াও যথাযথ যাচাইয়ের অধীন হতে হবে।
- তার অভ্যন্তরীণ পদ্ধতিতে, Betify তার কর্মীদের মনোযোগের জন্য সুনির্দিষ্ট ভাষায় বর্ণনা করে যে কখন রিপোর্ট করা প্রয়োজন এবং সেই রিপোর্টিং কীভাবে এগিয়ে নিতে হবে।
- 18 সেপ্টেম্বর 2017-এর আইনে প্রদত্ত আইনি বাধ্যবাধকতা অনুসারে FIU-এ একটি রিপোর্ট পাঠানো প্রয়োজন কিনা তা নির্ধারণ করবে; গ্রাহকের সাথে ব্যবসায়িক সম্পর্ক শেষ করা প্রয়োজন কিনা তা নির্ধারণ করবে।

Sport Betting - Pariez sur vos sports préférés

- ◦ MIT লাইসেন্সের অধীনে প্রকাশিত

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- Règles et conditions

আপনার পুরস্কার বিনিময় করুন এবং নিজেকে প্রশ্রয় দিন!

- Règles & conditions

লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারদের সাথে গেমে ডুবে যান

- RNG গেমস

বোনাসের শর্তাবলী

- শর্তাবলীর ইংরেজি সংস্করণ অন্যান্য সমস্ত সংস্করণের উপরে প্রাধান্য পায়। বিরোধের ক্ষেত্রে, ইংরেজি সংস্করণ প্রযোজ্য।
- 13. ক্যাসিনো/仕/ㅂ সময় পূর্ব নোটিশ ছাড়াই শর্তাবলী পরিবর্তন করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 23. দোকানে ক্রয় করা পণ্যগুলি আমাদের সাধারণ শর্তাবলীর অধীন।

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- Sport Policy
- গোপনীয়তা নীতি
- দায়িত্বশীল গেমিং

Plinko

- Paramètres de Provably Fair
- Jeu Provably Fair

Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স

- Трансляция закончилась 26 минут назад

দায়িত্বশীল জুয়া

- সর্বশেষ আপডেট: 22 সেপ্টেম্বর 2026
- ○ বিনোদনের জন্য খেলুন, অর্থ উপার্জনের জন্য নয়।
- ○ ক্ষতি পূরণের পিছনে ছুটবেন না।
- ○ নিজের জন্য সীমা নির্ধারণ করুন।
- ○ জুয়াকে আপনার দৈনন্দিন দায়িত্বে হস্তক্ষেপ করতে দেবেন না।
- ○ ক্ষতি বহন করতে না পারলে কখনও জুয়া খেলবেন না।
- ○ বিরতি নিন।

- নিচের প্রশ্নগুলি দেখুন। যদি সেগুলির অধিকাংশের উত্তর আপনার "YES" হয়, আমরা পরামর্শ দিই যে জুয়া আপনার জীবনকে নেতিবাচকভাবে প্রভাবিত করা থেকে বিরত রাখতে আপনি পদক্ষেপ নিন:
- ○ জুয়া কি আপনার কাজকে প্রভাবিত করে?
- ○ জুয়া কি পরিবার/বন্ধুদের সাথে তর্কের কারণ হয়েছে?
- ○ আপনার ক্ষতি পূরণের জন্য আপনি কি সর্বদা ফিরে আসেন?
- ○ জুয়া খেলার জন্য আপনি কি টাকা ধার করেছেন?
- ○ আপনি কি জুয়াকে আয়ের উৎস হিসেবে দেখেন?
- ○ আপনার জুয়া সীমিত করা কি কঠিন মনে হয়?
- কি করবেন?
- ○ Gamblers Anonymous
- ○ Gambling Therapy
- ○ GamCare
- আমরা কীভাবে সাহায্য করতে পারি
- অপ্রাপ্তবয়স্ক জুয়া
- দায়িত্বশীল জুয়ার বিষয়ে Betify-এর প্রতিশ্রুতি আবিষ্কার করুন। নিয়ন্ত্রণে খেলুন এবং একটি নিরাপদ ও আনন্দদায়ক অভিজ্ঞতা উপভোগ করুন।

Mines গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন

- সাইটে প্রবেশ করে, আমি নিশ্চিত করছি যে আমার বয়স 18 বছর এবং আমি ব্যবহারের শর্তাবলী পড়েছি।

Betify এ লাইভ রুলেট খেলুন

- RNG রুলেট

গোপনীয়তা নীতি

- একজন ডেটা নিয়ন্ত্রক হিসেবে এবং জুয়ার নিয়ম অনুযায়ী, খেলোয়াড়রা যাতে গেমে অংশগ্রহণ করতে এবং ঐচ্ছিক পরিষেবাগুলি ব্যবহার করতে পারে সেজন্য তাদের ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করার আইনি বাধ্যবাধকতা আমাদের রয়েছে। এই গোপনীয়তা নীতি ব্যাখ্যা করে যে আমরা খেলোয়াড়দের ব্যক্তিগত ডেটা কী এবং কেন সংগ্রহ ও ব্যবহার করি।
- অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে গোপনীয়তা নীতি আপনার এবং কোম্পানির মধ্যে একটি চুক্তি। আমরা সময়ে সময়ে এই নীতিতে পরিবর্তন করতে পারি। যদিও আমরা আপনাকে এই পরিবর্তনগুলি সম্পর্কে অবহিত করার সর্বোত্তম চেষ্টা করব, আমরা সুপারিশ করি যে আপনি নিয়মিত এই গোপনীয়তা নীতিতে/仕/司 পরিবর্তন পরীক্ষা করুন।/仕/司 পরিবর্তন পোস্ট করার পরে ওয়েবসাইট এবং/অথবা এর পরিষেবাগুলিতে আপনার অব্যাহত ব্যবহার বা অ্যাক্সেস গোপনীয়তা নীতির গ্রহণযোগ্যতা গঠন করে।
- ডেটা সংগ্রহ
- ব্যবহার ও প্রক্রিয়াকরণের জন্য আমরা যে ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ করি তা অবশ্যই অন্তর্ভুক্ত করবে, সীমাবদ্ধতা ছাড়া:

- 2. ওয়েবসাইট, ইমেল, চ্যাট বা অন্যান্য যোগাযোগের মাধ্যমের মাধ্যমে আমাদের মধ্যে বার্তা।
- 6. সমীক্ষা বা আমরা সময়ে সময়ে পরিচালনা করতে পারি এমন/±/ন অন্যান্য গ্রাহক মূল্যায়নে অংশগ্রহণ।
- ডেটা প্রক্রিয়াকরণ
- আমাদের পরিষেবা প্রদানের জন্য আমাদের অবশ্যই আপনার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করতে হবে, বিশেষত নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে:
- 2. আমাদের ওয়েবসাইটে আপনি যে গেমিং এবং অন্যান্য পরিষেবা পেতে চান তা আপনাকে প্রদান করা।
- 6. আইনি বাধ্যবাধকতা পূরণ, যার মধ্যে অর্থ পাচার এবং সন্ত্রাসবাদ финансировании বিরুদ্ধে আইন মেনে চলা অন্তর্ভুক্ত।
- 7. প্রতারণা, ইচ্ছাকৃত বিলম্ব, অর্থ পাচার এবং অন্যান্য অবৈধ বা অস্বাভাবিক জুয়া কার্যকলাপ প্রতিরোধ করতে লেনদেন পর্যবেক্ষণ ও তদন্ত।
- 8. বাজার প্রবণতা এবং গ্রাহকের চাহিদার বিশ্লেষণ (সমীক্ষায় অংশগ্রহণ ঐচ্ছিক, এবং আপনি সর্বদা অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করতে পারেন)।
- 9. সারসংক্ষেপ ডেটার গবেষণা এবং পরিসংখ্যানগত বিশ্লেষণ।
- মার্কেটিং
- আপনি যদি আর বিজ্ঞাপনী বার্তা পেতে না চান, তাহলে গ্রাহক সেবার সাথে support@betify.com যোগাযোগ করে সদস্যতা ত্যাগ করতে পারেন। এছাড়াও, অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের মাধ্যমে পুরস্কার গ্রহণ করে, আপনি সম্মতি দিচ্ছেন যে আমরা আইন দ্বারা নিষিদ্ধ না হলে অতিরিক্ত ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বিজ্ঞাপনী উদ্দেশ্যে আপনার নাম এবং/অথবা ডাকনাম ব্যবহার করতে পারি।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রাপ্তি
- আপনার অজান্তে আমরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ করব না। তবে, আপনি যদি আমাদের পরিষেবাগুলি ব্যবহার এবং আমাদের সাথে ইন্টারঅ্যাক্ট করার মাধ্যমে এটি সরবরাহ করেন তবে আমরা স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার কিছু ডেটা সংগ্রহ করতে পারি।
- আমরা অনলাইন বিক্রেতা এবং পরিষেবা প্রদানকারী যেমন জালিয়াতি প্রতিরোধকারী সংস্থাগুলি থেকে বৈধভাবে আপনার কিছু ডেটা পেতে পারি। এছাড়াও, আমরা আপনার অনলাইন লেনদেন এবং মূল গেম সামগ্রী প্রক্রিয়া করতে তৃতীয় পক্ষের পরিষেবা এবং কারিগরি সহায়তা ব্যবহার করতে পারি।
- অনুগ্রহ করে নিশ্চিত থাকুন যে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা নিরাপদে এবং গোপনীয়তা নীতি অনুসারে পরিচালিত হয়। আপনার সমস্ত ডেটা কেবল গোপনীয়তা নীতি অনুসারে কোম্পানির বাইরে তৃতীয় পক্ষের কাছে প্রকাশ করা হবে, এবং আমরা তৃতীয় পক্ষের পরিষেবা প্রদানকারীদের সাথে আমাদের চুক্তিগুলি সর্বদা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা সুরক্ষিত করে তা নিশ্চিত করার জন্য সমস্ত প্রয়োজনীয় পদক্ষেপ নেব।
- তৃতীয় পক্ষের কাছে ডেটা স্থানান্তর
- 1। আমরা তৃতীয় পক্ষের কাছে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা বিক্রি বা ভাড়া দিই না। আইন, আদালতের আদেশ বা অন্যান্য আইনি প্রয়োজনীয়তা বা পরোয়ানা দ্বারা প্রয়োজন হলে আমরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশ করতে পারি।
- 2। কোম্পানি, এর গ্রাহক বা কোনো তৃতীয় পক্ষের বৈধ স্বার্থ রক্ষার জন্য প্রয়োজনীয় মনে করলে আমরা একটি তত্ত্বাবধায়ক বা আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আপনার ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশ করতে পারি।
- 3। নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে কেবল তৃতীয় পক্ষের কাছে ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশ করা হবে:

- 3.1 আইন দ্বারা প্রয়োজন হলে
- 3.2। যদি ওয়েবসাইটটিকে তার পেমেন্ট সিস্টেম অপারেটরদের সাথে তাদের গোপনীয়তা নীতি অনুসারে পেমেন্ট লেনদেন সহজতর করার জন্য ডেটা বিনিময় করতে হয় (বিশেষত, বেশিরভাগ ক্রেডিট কার্ড লেনদেন Wirecard Bank AG দ্বারা প্রক্রিয়া করা হয়, যার গোপনীয়তা নীতি এই লেনদেনগুলিতে প্রযোজ্য);
- 3.3। লাইসেন্সিং এবং সরকারী কর্তৃপক্ষের প্রতি আমাদের আইনি ও নিয়ন্ত্রক বাধ্যবাধকতা পূরণ করতে, সেইসাথে অন্য কোনো প্রযোজ্য আইন থেকে উদ্ভূত সমস্ত বাধ্যবাধকতা এবং অন্যান্য এখতিয়ারের অন্য কোনো নিয়ন্ত্রক কর্তৃপক্ষের প্রতি।
- 3.4। যদি কোম্পানি নিজেকে বা খেলোয়াড় বা তৃতীয় পক্ষকে রক্ষা করতে, জালিয়াতি তদন্ত করতে বা সরকারি অনুরোধের پاسخ দিতে প্রকাশ necessário মনে করে।
- 3.5। যদি আমাদের বিপণন পরিষেবা প্রদানকারীদের তাদের ব্যবসা পরিচালনা করতে এই ধরনের ডেটা প্রয়োজন হয়।
- 3.6। খেলোয়াড়ের পূর্ব সম্মতি সহ অন্য কোনো তৃতীয় পক্ষের কাছে।
- 3.7। আমরা নির্দিষ্ট ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করতে তৃতীয় পক্ষের পরিষেবা ব্যবহার করি।
- 3.8। আমাদের ওয়েবসাইটগুলিতে সোশ্যাল নেটওয়ার্কিং বৈশিষ্ট্যও (উদাহরণস্বরূপ, শেয়ার বা লাইক বোতাম) অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে। এই বৈশিষ্ট্যগুলি Facebook এর মতো তৃতীয় পক্ষের সোশ্যাল মিডিয়া প্ল্যাটফর্ম দ্বারা সরবরাহ করা হয় এবং তাই ডেটা প্রক্রিয়াকরণ সংশ্লিষ্ট সোশ্যাল মিডিয়া গোপনীয়তা নীতির অধীন।
- 3.9। এছাড়াও, আমরা নতুন ব্যবসা অধিগ্রহণ করলে ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশ করতে পারি। কোম্পানির কাঠামোতে পরিবর্তনের ক্ষেত্রে, যেমন একীভূতকরণ বা অন্য কোম্পানি দ্বারা সম্পূর্ণ বা আংশিক অধিগ্রহণ, আমাদের গ্রাহকদের ব্যক্তিগত ডেটা বিক্রয় বা হস্তান্তর চুক্তিতে অন্তর্ভুক্ত হওয়ার সম্ভাবনা খুব বেশি। আমাদের গোপনীয়তা নীতির অংশ হিসাবে, আমরা এই ধরনের ব্যক্তিগত ডেটা হস্তান্তর করার আগে ইমেলের মাধ্যমে আমাদের খেলোয়াড়দের অবহিত করব।
- 3.10। অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে আমাদের ওয়েবসাইটে তৃতীয় পক্ষের পরিচালিত ওয়েবসাইটগুলির হাইপারলিংক থাকতে পারে। আমাদের দ্বারা প্রতিষ্ঠিত ব্যতীত অন্য কোনো বাহ্যিক ওয়েবসাইটের কোনো গোপনীয়তা নীতি এবং ডেটা প্রক্রিয়াকরণের জন্য আমরা দায়ী নই।
- ডেটা ধারণ
- ব্যক্তিগত ডেটার নিরাপত্তা
- কুকিজের ব্যবহার
- আপনি যখন ওয়েবসাইটে যান, আমাদের সিস্টেম স্বয়ংক্রিয়ভাবে আপনার ডেটা সংগ্রহ করে, যেমন আপনার ব্রাউজার, IP ঠিকানা এবং রেফারিং ওয়েবসাইট।
- এই সংগ্রহ আমাদের প্ল্যাটফর্ম সরবরাহকারী এবং অংশীদারদের সহযোগিতায় সম্পাদিত হতে পারে। তারা আমাদের দর্শকদের জনসংখ্যাগত এবং আগ্রহের ডেটা সরবরাহ করতে পারে। আপনার পূর্ব সম্মতি ছাড়া ব্যক্তিগতভাবে আপনাকে সনাক্ত করতে আমরা সংগৃহীত ডেটা ব্যবহার করি না। প্রয়োজনীয় ডেটা সংগ্রহ করতে আমরা কুকিজ এবং অনুরূপ ট্র্যাকিং সরঞ্জাম ব্যবহার করি।
- কুকিজ হল ছোট টেক্সট ফাইল যা আপনি যখন আমাদের পৃষ্ঠাগুলি ব্রাউজ করেন তখন আপনার কম্পিউটার বা মোবাইল ডিভাইসে স্থাপন করা হয়।
- ওয়েবসাইট কাজ করার জন্য নির্দিষ্ট কুকিজ প্রয়োজনীয়; অন্যগুলি আপনার ওয়েব সার্ফিং অভিজ্ঞতা উন্নত করে এবং আমাদের দুর্দান্ত গ্রাহক সেবা প্রদান করতে সহায়তা করে।
- বেশিরভাগ অনলাইন ব্রাউজার স্বয়ংক্রিয়ভাবে কুকিজ গ্রহণ করে। আপনি আপনার ব্রাউজার সেটিংস পরিবর্তন করে কিছু বা সমস্ত কুকিজ ব্লক করতে পারেন বা ইতিমধ্যে ইনস্টল করা কুকিজ মুছতে পারেন। তবে, আমরা

কুকিজ ব্লক বা মুছতে সুপারিশ করি না, কারণ এটি আমাদের ওয়েবসাইটে অ্যাক্সেস সীমিত করতে পারে।

- Découvrez la politique de confidentialité de Betify et les mesures en place assurant la protection de vos données. Votre confidentialité et votre sécurité sont nos principales priorités.

রোমাঞ্চকর গেম এবং বড় জয়ের জন্য ক্র্যাশ গেমস খেলুন

- J'ai plus de 18 ans et j'accepte les Conditions générales et notre Politique de confidentialité

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- সাধারণ শর্তাবলী
- প্রিন্ট
- সংস্করণ 2.1, প্রকাশিত , 15 জানুয়ারি 2022
- শর্তাবলীর ইংরেজি সংস্করণ সমস্ত অন্যদের উপর প্রাধান্য পায়। বিরোধের ক্ষেত্রে, ইংরেজি সংস্করণ প্রযোজ্য হবে।
- 1.1। সাধারণ শর্তাবলী হল একটি অ্যাকাউন্ট মালিক (ব্যবহারকারী / খেলোয়াড়) এবং কোম্পানির (Betify) মধ্যে একটি বৈধ চুক্তি। Betify এ নিবন্ধিত সমস্ত অ্যাকাউন্ট মালিকদের সাধারণ শর্তাবলী অনুসারে কাজ করা উচিত।
- 1.2। খেলা শুরু করার আগে, আপনাকে Betify এ একটি প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করতে হবে।
- 1.3। Betify এ একটি অ্যাকাউন্ট হল তার মালিকের মালিকানাধীন একটি অ্যাকাউন্ট যা মালিক এবং Betify এর মধ্যে সাধারণ বাণিজ্যিক লেনদেনের সৎ সম্পাদন এবং অর্থ বাজি ধরার বা অন্যান্য জুয়া-সম্পর্কিত কার্যকলাপে জড়িত হওয়ার জন্য।
- 1.4। Betify, যাকে hereafter "ওয়েবসাইট" বলা হয়, এটি একটি ইন্টারনেট গেটওয়ে যা Betify এ অনলাইনে অ্যাক্সেস করা যায়। এতে Betify কার্যকলাপ সম্পর্কে সমস্ত প্রাসঙ্গিক তথ্য রয়েছে এবং কোম্পানি তার অ্যাকাউন্ট মালিকদের পরিষেবা প্রদানের জন্য এটি ব্যবহার করে।
- 1.5। অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে Betify এ প্রতিটি গেমের নিজস্ব নিয়ম ও শর্ত রয়েছে।
- 1.6। ওয়েবসাইটের "প্রচার" বিভাগে প্রতিটি বোনাস এবং প্রচারের শর্তাবলী আপনি পড়তে পারেন।
- 1.7। ব্যবহারকারীদের শর্তাবলী এবং প্রযোজ্য বিধিনিষেধ অনুসারে কোম্পানি দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত পরিষেবা ব্যবহার করতে হবে।
- 1.8। শর্তাবলীর পাঠ্য ইংরেজিতে, যার আইনি বলবৎতা রয়েছে। শর্তাবলীর অন্য কোনও ভাষায় অনুবাদ কেবল তথ্যের উদ্দেশ্যে করা হয়। ইংরেজি ভাষার পাঠ্য এবং অন্য কোনও ভাষা সংস্করণের মধ্যে কোনও অসঙ্গতি বা পার্থক্যের ক্ষেত্রে, ইংরেজিতে শর্তাবলীর পাঠ্য প্রাধান্য পাবে।
- 2.1। আপনি খেলা শুরু করার বা আমাদের পরিষেবা ব্যবহার করার আগে, আপনাকে আমাদের ওয়েবসাইটে একটি প্লেয়ার অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করতে হবে।
- 2.2। আপনি বিভিন্ন উপায়ে Betify এ একটি অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারেন:
- ○ Betify দ্বারা সময়ে সময়ে প্রস্তাবিত অন্যান্য উপায় ব্যবহার করে।
- 2.3। আপনার অ্যাকাউন্ট Betify এবং/অথবা এর সহযোগী এবং/অথবা আপনি যে অন্য কোম্পানির সাথে চুক্তি করেছেন তার দ্বারা পরিচালিত হবে।
- 2.4। নিবন্ধনের সময় আপনাকে আমাদের ব্যক্তিগত ডেটা সরবরাহ করতে হবে, যার মধ্যে আপনার নাম ও জন্ম তারিখ, সেইসাথে যোগাযোগের বিশদ, ঠিকানা, ফোন নম্বর এবং ইমেল (যাকে এরপর "ব্যক্তিগত ডেটা" বলা হয়) অন্তর্ভুক্ত। আপনার ব্যক্তিগত ডেটা পরিবর্তন করতে, আপনি আমাদের গ্রাহক সহায়তার সাথে যোগাযোগ

করতে পারেন বা আপনার অ্যাকাউন্টে আমার প্রোফাইল ট্যাব ব্যবহার করতে পারেন। কোম্পানি সময়ে সময়ে ব্যক্তিগত ডেটা সম্পাদনার জন্য অন্যান্য উপায় প্রস্তাব করতে পারে।

- 2.5। অতিরিক্ত যাচাইয়ের কারণে অর্থ বিভাগ উত্তোলনের অনুরোধ প্রক্রিয়া স্থগিত করতে পারে।
- 2.6। আপনার অ্যাকাউন্ট তৈরি করে, আপনি নিম্নলিখিতগুলির নিশ্চয়তা দিচ্ছেন:
- ◦ আপনি ওয়েবসাইটের পরিষেবাগুলি ব্যবহার করে আপনার অর্থ হারানোর বিদ্যমান ঝুঁকিগুলি বোঝেন এবং গ্রহণ করেন;
- ◦ আপনার বয়স কমপক্ষে 18 বছর। আপনি যদি 18 এর কম হন, তাহলে অনুগ্রহ করে আমাদের ওয়েবসাইট বন্ধ করুন। অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে এই ওয়েবসাইটে প্রস্তাবিত ক্রিয়াকলাপে অপ্রাপ্তবয়স্কদের অংশগ্রহণ নিষিদ্ধ।
- ◦ আপনি আপনার এখতিয়ারে আইনি জুয়া বয়সের বেশি;
- ◦ আপনি আপনার এখতিয়ারের আইন অনুসারে চুক্তি করতে পারেন;
- ◦ আপনাকে জুয়া থেকে নিষিদ্ধ করা হয়নি;
- 2.8। অ্যাকাউন্ট তৈরি করার সময়, আপনার ব্যক্তিগত ডেটা সঠিক হতে হবে এবং প্রয়োজন হলে হালনাগাদ রাখতে হবে, যেমন নাম, ইমেল ঠিকানা ইত্যাদি। আপনি একাধিক অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারবেন না: প্রতি ব্যক্তি কেবল 1 অ্যাকাউন্ট। আপনি অন্য কোনও ব্যক্তি, পরিবারের সদস্য, ঠিকানা (মেইল বা IP), ইমেল বা ডিভাইসের জন্য অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারবেন না। আপনার মূল Betify অ্যাকাউন্ট ছাড়া অন্য কোনও অ্যাকাউন্ট ডুপ্লিকেট হিসাবে বিবেচিত হবে। ক্যাসিনো নোটিশ ছাড়াই একাধিক অ্যাকাউন্ট ব্লক করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 2.9। জুয়া আইনের ক্ষেত্রে, তারা দেশ থেকে দেশে ভিন্ন। নিম্নলিখিত দেশগুলির একটি তালিকা যেখানে খেলোয়াড় নিবন্ধন করতে পারবেন না: আফগানিস্তান, আলজেরিয়া, অ্যাঙ্গোলা, অ্যান্টিগুয়া এবং বারবুডা, আর্মেনিয়া, আরুবা, অস্ট্রেলিয়া এবং এর অঞ্চলসমূহ, বাহামা, বাংলাদেশ, বার্বাডোস, বেলিজ, বোনায়ারে, ভুটান, বতসোয়ানা, ব্রুনাই, বুরুন্ডি, কাবো ভার্দে, কম্বোডিয়া, মধ্য আফ্রিকান প্রজাতন্ত্র, চাদ, চীন, কঙ্গো (কঙ্গো-ব্রাজাভিল), কুরাসাও, গণতান্ত্রিক প্রজাতন্ত্র কঙ্গো, জিবুতি, এল সালভাদর, নিরক্ষীয় গিনি, ইরিত্রিয়া, ইথিওপিয়া, ফিজি, ফ্রান্স এবং এর অঞ্চলসমূহ, গাম্বিয়া, ঘানা, গুয়াতেমালা, গিনি, গিনি-বিসাউ, পবিত্র আসন, ভারত, ইরাক, ইরান, ইসরায়েল, কাজাখস্তান, কেনিয়া, কিরিবাতি, লাওস, লেবানন, লেসোথো, লাইবেরিয়া, লিবিয়া, মালাউই, মালদ্বীপ, মালি, মাল্টা, মার্শাল দ্বীপপুঞ্জ, মৌরিতানিয়া, মাইক্রোনেশিয়া, মলদোভা, মন্টিনিগ্রো, মোজাম্বিক, মায়ানমার (পূর্বে বার্মা), নামিবিয়া, নাউরু, নেদারল্যান্ডস এবং এর অঞ্চলসমূহ, নিকারাগুয়া, নাইজেরিয়া, উত্তর কোরিয়া, উত্তর মেসিডোনিয়া (পূর্বে মেসিডোনিয়া), উত্তর আয়ারল্যান্ড, পাকিস্তান, পালাউ, ফিলিস্তিন রাষ্ট্র, পাপুয়া নিউ গিনি, রাশিয়া, সাবা, সেন্ট কিটস ও নেভিস, সেন্ট লুসিয়া, সেন্ট ভিনসেন্ট ও গ্রেনাডাইনস, সামোয়া, সাও টোমে ও প্রিন্সিপে, সেশেলস, সিয়েরা লিওন, সিঙ্গাপুর, সিন্ট মার্টেন, সলোমন দ্বীপপুঞ্জ, সোমালিয়া, দক্ষিণ কোরিয়া, দক্ষিণ সুদান, সুদান, সুরিনাম, সিরিয়া, তানজানিয়া, তিমুর-লেস্তে, টোগো, টোঙ্গা, ত্রিনিদাদ ও টোবাগো, তুরস্ক, টুভালু, উগান্ডা, ইউক্রেন, যুক্তরাজ্য, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র, উজবেকিস্তান, ভানুয়াতু, ভ্যাটিকান সিটি, ভেনিজুয়েলা, ভিয়েতনাম, ইয়েমেন, জিম্বাবুয়ে।
- যাইহোক, অনুগ্রহ করে আপনার দেশের আইন পরীক্ষা করুন যাতে সেই দেশের আইন মেনে চলা যায়।
- 2.10। কিছু গেম প্রদানকারী নির্দিষ্ট দেশে নির্দিষ্ট গেম খেলা সীমাবদ্ধ করতে পারে।
- 2.11। NetEnt উপযুক্ত লাইসেন্স ছাড়া নীচের যে কোনও এখতিয়ারে কার্যক্রম পরিচালনা করে এমন কোনও সত্তাকে NetEnt ক্যাসিনো গেম সরবরাহ করার অনুমতি দেবে না (সেই এখতিয়ারে NetEnt ক্যাসিনো গেম সত্তাটি সরবরাহ করছে কিনা তা নির্বিশেষে)। বেলজিয়াম, বুলগেরিয়া, কলম্বিয়া, ক্রোয়েশিয়া, চেক প্রজাতন্ত্র,

ডেনমার্ক, এস্তোনিয়া, ফ্রান্স, লাটভিয়া, লিথুয়ানিয়া, মেক্সিকো, পর্তুগাল, রোমানিয়া, স্পেন, সুইডেন, সুইজারল্যান্ড, যুক্তরাজ্য, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র।

- 2.12। সমস্ত NetEnt ক্যাসিনো গেম নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে দেওয়া যাবে না: আফগানিস্তান, আলবেনিয়া, আলজেরিয়া, অ্যাঙ্গোলা, অস্ট্রেলিয়া, বাহামা, বতসোয়ানা, বেলজিয়াম, বুলগেরিয়া, কলম্বিয়া, ক্রোয়েশিয়া, চেক প্রজাতন্ত্র, ডেনমার্ক, এস্তোনিয়া, ইকুয়েডর, ইথিওপিয়া, ফ্রান্স, ঘানা, গায়ানা, হংকং, ইরান, ইরাক, ইসরায়েল, কুয়েত, লাটভিয়া, লিথুয়ানিয়া, মেক্সিকো, নামিবিয়া, নিকারাগুয়া, উত্তর কোরিয়া, পাকিস্তান, পানামা, ফিলিপাইন, পর্তুগাল, রোমানিয়া, সিঙ্গাপুর, স্পেন, সুইডেন, সুইজারল্যান্ড, সুদান, সিরিয়া, তাইওয়ান, ত্রিনিদাদ ও টোবাগো, তিউনিসিয়া, উগান্ডা, যুক্তরাজ্য, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র, ইয়েমেন, জিম্বাবুয়ে।
- 2.13। উপরে বর্ণিত কালোতালিকাভুক্ত অঞ্চলগুলির পাশাপাশি নিম্নলিখিত NetEnt ব্র্যান্ডেড গেমগুলিতে আরও কিছু বিধিনিষেধ রয়েছে:
- 2.13.1। অনুচ্ছেদ 2.11 এ বর্ণিত এখতিয়ারগুলির পাশাপাশি, Planet of the Apes Video Slot নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে দেওয়া যাবে না: আজারবাইজান, চীন, ভারত, মালয়েশিয়া, কাতার, রাশিয়া, থাইল্যান্ড, তুরস্ক, ইউক্রেন।
- 2.13.2। অনুচ্ছেদ 2.11 এ বর্ণিত এখতিয়ারগুলির পাশাপাশি, Vikings Video Slot নিম্নলিখিত এখতিয়ারগুলিতে দেওয়া যাবে না: আজারবাইজান, কম্বোডিয়া, কানাডা, চীন, ফ্রান্স, ভারত, ইন্দোনেশিয়া, লাওস, মালয়েশিয়া, মায়ানমার, পাপুয়া নিউ গিনি, কাতার, রাশিয়া, দক্ষিণ কোরিয়া, থাইল্যান্ড, তুরস্ক, ইউক্রেন, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র।
- 2.13.3। অনুচ্ছেদ 2 এ বর্ণিত এখতিয়ারগুলির পাশাপাশি, Narcos Video Slot নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে দেওয়া যাবে না: ইন্দোনেশিয়া, দক্ষিণ কোরিয়া।
- 2.13.4। অনুচ্ছেদ 2 এ বর্ণিত এখতিয়ারগুলির পাশাপাশি, Street Fighter Video Slot নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে দেওয়া যাবে না: অ্যাঙ্গুইলা, অ্যান্টিগুয়া ও বারবুডা, আর্জেন্টিনা, আরুবা, বার্বাডোস, বাহামা, বেলিজ, বারমুডা, বলিভিয়া, বোনায়ারে, ব্রাজিল, ব্রিটিশ ভার্জিন দ্বীপপুঞ্জ, কানাডা, কেম্যান দ্বীপপুঞ্জ, চীন, চিলি, ক্লিপারটন দ্বীপ, কলম্বিয়া, কোস্টা রিকা, কিউবা, কুরাসাও, ডোমিনিকা, ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র, এল সালভাদর, গ্রিনল্যান্ড, গ্রেনাডা, গুয়াদেলুপ, গুয়াতেমালা, গায়ানা, হাইতি, হন্ডুরাস, জ্যামাইকা, জাপান, মার্টিনিক, মেক্সিকো, মন্টসেরাট, নাভাসা দ্বীপ, প্যারাগুয়ে, পেরু, পুয়ের্তো রিকো, সাবা, সেন্ট বারথেলেমি, সেন্ট ইউস্টাটিয়াস, সেন্ট কিটস ও নেভিস, সেন্ট লুসিয়া, সেন্ট মার্টেন, সেন্ট মার্টিন, সেন্ট পিয়েরে ও মিকেলন, সেন্ট ভিনসেন্ট ও গ্রেনাডাইনস, দক্ষিণ কোরিয়া, সুরিনাম, তুর্কস ও কাইকোস দ্বীপপুঞ্জ, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র, উরুগুয়ে, US ভার্জিন দ্বীপপুঞ্জ, ভেনিজুয়েলা।
- 2.13.5। অনুচ্ছেদ 2 এ বর্ণিত এখতিয়ারগুলির পাশাপাশি, Fashion TV Video Slot নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে দেওয়া যাবে না: কিউবা, জর্ডান, তুরস্ক, সৌদি আরব।
- 2.14। Universal Monsters (Dracula, Creature from the Black Lagoon, Phantoms Curse এবং The Invisible Man) কেবল নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে খেলা যাবে: অ্যান্ডোরা, অস্ট্রিয়া, আর্মেনিয়া, আজারবাইজান, বেলারুশ, বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা, সাইপ্রাস, ফিনল্যান্ড, জর্জিয়া, জার্মানি, গ্রীস, হাঙ্গেরি, আইসল্যান্ড, আয়ারল্যান্ড, লিচেনস্টাইন, লুক্সেমবার্গ, মাল্টা, মলদোভা, মোনাকো, নেদারল্যান্ডস, উত্তর মেসিডোনিয়া, নরওয়ে, পোল্যান্ড, রাশিয়া, সান মারিনো, সার্বিয়া, স্লোভাকিয়া, স্লোভেনিয়া, তুরস্ক এবং ইউক্রেন।
- 2.15। আপনার অবস্থান যে এখতিয়ারে, সেখানে ইন্টারনেট জুয়া অবৈধ হতে পারে; যদি তাই হয়, তাহলে এই লেনদেনটি সম্পূর্ণ করতে আপনার পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করার অনুমতি আপনার নেই।
- 2.16 কার্ডধারীর নিজের বাসস্থান দেশে অনলাইন জুয়া সম্পর্কিত আইন জানার দায়িত্ব।
- 2.17 পরিষেবা প্রদানকারীদের কর্মচারী, প্রাক্তন কর্মচারী এবং/অথবা সহযোগী ব্যক্তিরা ওয়েবসাইটে অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন করতে পারবেন না এবং এতে উপলব্ধ পরিষেবা ও প্রচারগুলি ব্যবহার করতে পারবেন না। উপরে উল্লিখিত ব্যক্তিদের পরিবারের সদস্যদের ক্ষেত্রেও একই নিয়ম প্রযোজ্য। এই নিয়ম লঙ্ঘনের ফলে অ্যাকাউন্ট

স্থায়ীভাবে বন্ধ হয়ে যাবে এবং উল্লেখিত অ্যাকাউন্টগুলি প্রতারণামূলক হিসাবে বিবেচিত হবে। এই ধরনের ক্রিয়াকলাপ থেকে প্রাপ্ত কোনও জয় অ্যাকাউন্ট ধারক দ্বারা বাজেয়াপ্ত বলে গণ্য হবে এবং কেবল জমাকৃত পরিমাণ অ্যাকাউন্ট ধারককে ফেরত দেওয়া হবে।

- 3.1। Betify তার বিবেচনার ভিত্তিতে যে কোনও সময় করতে পারে:
- ◦ এই ধরনের তহবিলের জন্য সাধারণভাবে স্বীকৃত আর্থিক ব্যবস্থাপনা নীতি অনুসারে ব্যবহারকারীদের তহবিল সংরক্ষণ এবং পরিচালনা;
- ◦ ব্যবহারকারী প্রতারণা করছে বা (কোনও উপায়ে) ক্লায়েন্ট বেস বা Betify সফ্টওয়্যারের ক্ষতি করার চেষ্টা করছে বলে বিশ্বাস করার কারণ থাকলে কোম্পানির পরিষেবাগুলিতে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করা, তহবিল বাজেয়াপ্ত করা;
- 3.2। Betify নিশ্চয়তা দেয়:
- ◦ ব্যবহারকারীর তহবিলের নিরাপদ ও যথাযথ ব্যবস্থাপনা;
- ◦ তথ্য গোপনীয়তা আইন অনুসারে ব্যবহারকারীদের ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ, সংরক্ষণ এবং পরিচালনা;
- 3.3। Betify একটি আর্থিক প্রতিষ্ঠান নয় এবং নিবন্ধিত ব্যবহারকারী অ্যাকাউন্টে সুদ নেয় না।
- 3.4। আপনি একাধিক Betify অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারবেন না: প্রতি ব্যক্তি কেবল 1 অ্যাকাউন্ট। যদি কোনও ব্যবহারকারী এই শর্ত লঙ্ঘন করে, তাহলে Betify ডুপ্লিকেট Betify অ্যাকাউন্ট ব্লক এবং/অথবা মুছে ফেলার এবং অবশিষ্ট ব্যালেন্স বাজেয়াপ্ত করার অধিকার রাখে।
- 3.5। তৃতীয় পক্ষের কাছে আপনার অ্যাকাউন্টের ডেটা প্রকাশ করা, অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস বিক্রি বা হস্তান্তর করা বা অন্য অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস কেনা নিষিদ্ধ।
- 3.6। এক অ্যাকাউন্ট থেকে অন্য অ্যাকাউন্টে তহবিল স্থানান্তর নিষিদ্ধ।
- 4.1। অ্যাকাউন্ট সেটিংস একজন অ্যাকাউন্ট মালিককে অনুমতি দেয়:
- 4.2। যদি আমাদের বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে কোনও খেলোয়াড়ের জুয়া কার্যকলাপ তাদের ব্যক্তিগত, মানসিক বা আর্থিক সুস্থতাকে নেতিবাচকভাবে প্রভাবিত করতে পারে, তাহলে Betify একটি নিরাপদ এবং দায়িত্বশীল গেমিং পরিবেশ সমর্থন করার জন্য অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস সীমাবদ্ধ করা বা স্থায়ীভাবে বন্ধ করা সহ উপযুক্ত প্রতিরক্ষামূলক ব্যবস্থা নিতে পারে।
- 4.3। অনুগ্রহ করে মনে রাখবেন যে জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। যদি আপনি জুয়ায় মগ্ন থাকেন, এতে আরও বেশি সময় ও অর্থ ব্যয় করেন, ক্ষতি পূরণের চেষ্টা করেন, বা আপনার জীবনে গুরুতর পরিণতি সত্ত্বেও জুয়া খেলেন, তাহলে আপনার অ্যাকাউন্ট ব্লক করতে আপনি কারিগরি সহায়তার সাথে যোগাযোগ করতে পারেন।
- 4.4 যখন আপনার অ্যাকাউন্টে নিবন্ধিত একটি পেমেন্ট পদ্ধতি এমন একজন ব্যক্তির সাথে যুক্ত বলে জানা যায়, বা পূর্বে তাদের দ্বারা ব্যবহৃত হয়েছে, যিনি স্ব-বহিষ্কৃত বা অন্যথায় আমাদের বা একই লাইসেন্সের অধীনে একটি অংশীদার ব্র্যান্ডের সাথে দায়িত্বশীল গেমিং বিধিনিষেধের অধীন, তখন আমরা একটি প্রতিরক্ষামূলক ব্যবস্থা হিসাবে আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করতে পারি। এই সিদ্ধান্তটি খেলোয়াড়ের সুরক্ষার স্বার্থে নেওয়া হয় এবং এটি কোনও অন্যায় কাজের প্রমাণ নয়। ক্ষতিগ্রস্থ খেলোয়াড়রা আমাদের নিরাপদ জুয়া দলের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন যদি তারা বিশ্বাস করেন যে লিঙ্কটি ভুলভাবে তৈরি হয়েছে।
- 5.1। একটি অ্যাকাউন্ট নিষ্ক্রিয় বলে বিবেচিত হয় যদি এটি পরপর 12 মাসের বেশি ব্যবহার না করা হয়।
- 5.2। Betify যদি নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে অ্যাকাউন্ট স্থগিত বা মুছে ফেলার অধিকার রাখে:
- 5.3। যদি আপনার অ্যাকাউন্ট ব্লক বা মুছে ফেলা হয় এবং আপনার অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স ধনাত্মক হয়, তাহলে আপনাকে Betify সহায়তার সাথে যোগাযোগ করতে হবে এবং প্রয়োজনে অবশিষ্ট তহবিল সম্ভাব্য উত্তোলনের

বিষয়টি সমাধান করতে বিশদ তথ্য সরবরাহ করতে হবে।

- 5.4। কোম্পানি একটি নিষ্ক্রিয় অ্যাকাউন্টের জন্য 8 CA$ /মাস (বা অন্য মুদ্রায় সমতুল্য) পরিমাণ মাসিক ফি নেওয়ার অধিকার রাখে।
- 5.5। নিষ্ক্রিয় অ্যাকাউন্টে ক্যাশব্যাক হিসাবে প্রাপ্ত কোনও ব্যালেন্স তাৎক্ষণিকভাবে বাতিল করা হবে।
- 5.6। ন্যূনতম ক্যাশব্যাক পরিমাণ জমা হয় 0.20 EUR / 0.20 CAD / 0.20 USD / 1 BRL। সূত্র হল "(মোট সাপ্তাহিক জমা - উত্তোলন (অপেক্ষমাণ সহ) - খোলা বাজি - ব্যালেন্স) x % ক্যাশব্যাক = পরবর্তী সোমবারে জমা করার সাপ্তাহিক ক্যাশব্যাক পরিমাণ।
- 6. CHARGEBACK

- 6.1। নিম্নলিখিত শর্তাবলী, কোনও আইন, নিয়ন্ত্রক আইন, নীতি এবং সাধারণ শর্তাবলীর বিধান অনুসারে এবং কোম্পানির প্রতি ক্ষতি না করে, Betify চার্জব্যাক অনুরোধ পাওয়ার পরে একটি Betify অ্যাকাউন্ট সাময়িকভাবে স্থগিত বা স্থায়ীভাবে বন্ধ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 6.2। চার্জব্যাক অনুরোধ পাওয়ার পরে, Betify কোম্পানির incur করা ঝুঁকি এবং ক্ষতির মূল্যায়ন করবে এবং সেই অনুযায়ী এগিয়ে যাবে। অ্যাকাউন্টের বিরুদ্ধে নেওয়া চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত সম্পর্কে একটি বিজ্ঞপ্তি মালিকের অ্যাকাউন্টে নির্দেশিত ইমেল ঠিকানায় পাঠানো হবে।
- 6.3 Betify চার্জব্যাক অনুরোধ পাওয়ার পরে অ্যাকাউন্টে উত্পন্ন কোনও জয় বা অবশিষ্ট ব্যালেন্স বাজেয়াপ্ত বা বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 7.1। অ্যাকাউন্টের মালিক Betify সহায়তায় ইমেল পাঠিয়ে যে কোনও সময় তার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলতে পারেন: [непубличный адрес скрыт]।
- 7.2। ব্লক বা মুছে ফেলা অ্যাকাউন্টে তহবিল ফেরত দেওয়ার জন্য, আপনাকে Betify সহায়তার সাথে যোগাযোগ করতে হবে এবং ফেরতের জন্য প্রয়োজনীয় বিশদ স্পষ্ট করতে হবে।
- 7.3. আপনি যদি জুয়া আসক্তির কারণে আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলতে চান, অথবা প্রতারণামূলক কার্যকলাপের কারণে Betify কর্তৃক আপনার অ্যাকাউন্ট ব্লক করা হয়ে থাকে, তাহলে আপনি সম্মত হচ্ছেন যে এই ওয়েবসাইটে কখনও নতুন অ্যাকাউন্ট তৈরি করবেন না। নতুন অ্যাকাউন্ট খোলার পরে আপনার যে কোনো ক্ষতির জন্য কোম্পানি দায়ী নয়। এই শর্তাবলী লঙ্ঘনকারী অ্যাকাউন্ট আমরা যেকোনো সময় মুছে ফেলার অধিকার সংরক্ষণ করি।
- 7.4. আপনি কেবল তখনই আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলতে পারবেন যদি ব্যালেন্সে কোনো তহবিল না থাকে এবং/অথবা প্রক্রিয়াধীন কোনো উত্তোলনের অনুরোধ না থাকে।
- 7.5. যদি কোনো খেলোয়াড় "জুয়ার সমস্যা" / "খেলার উপর আত্মনিয়ন্ত্রণ হারানো" / "জুয়া আসক্তি"-এর কারণে তার ক্যাসিনো অ্যাকাউন্ট বন্ধ করে, তাহলে এই ক্ষেত্রে খেলোয়াড়কে এই ক্যাসিনোর লাইসেন্সে উল্লিখিত ক্যাসিনো অংশীদারদের সাইটে খেলতে নিষেধ করা হয়।
- 8.1. Betify অ্যাকাউন্টের মাধ্যমে যেকোনো আর্থিক লেনদেন (ব্যালেন্স পুনঃপূরণ / অর্থ স্থানান্তর ইত্যাদি) কোনো আর্থিক প্রতিষ্ঠান বা পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীর সহায়তায় যেকোনো সময় করা যেতে পারে।
- 8.2. Betify কোনো লেনদেন প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে যদি অ্যাকাউন্টের মালিক তার পরিচয়, বয়স, অবস্থান এবং অর্থপ্রদানের ক্ষমতা প্রমাণ করার জন্য পর্যাপ্ত প্রমাণ না দেন।
- 8.3. Betify অ্যাকাউন্টের মালিকের কাছ থেকে প্রাপ্ত সমস্ত তহবিল তার Betify অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করে। সমস্ত ব্যবহারকারীর তহবিল কোম্পানির থেকে আলাদা একটি ব্যাংক অ্যাকাউন্টে সংরক্ষিত থাকে।
- 8.4. অ্যাকাউন্টের মালিক পারবেন:

- 8.5. Betify একটি বাজি প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে যদি যে অ্যাকাউন্ট থেকে তহবিল স্থানান্তরিত হয়েছে তার মালিকের নাম অ্যাকাউন্টের মালিকের ব্যক্তিগত/যোগাযোগের তথ্যে উল্লিখিত নামের থেকে ভিন্ন হয় এবং এই অ্যাকাউন্টটি সত্যিই অ্যাকাউন্টের মালিকের তা প্রমাণ করার জন্য পর্যাপ্ত প্রমাণ না থাকে।
- 8.6. Betify Betify অ্যাকাউন্টের মালিকের ব্যালেন্সে হস্তক্ষেপ করে না যদি না এটি প্রয়োজনীয় হয়:
- 8.7. আপনার Betify অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স ঋণাত্মক হয়ে যেতে পারে যদি আপনি কোনো আর্থিক প্রতিষ্ঠানে চার্জব্যাক অনুরোধ পাঠিয়ে থাকেন এবং তা অনুমোদিত হয়ে থাকে।
- 8.8. যদি অ্যাকাউন্টের মালিক তার জমাকৃত বা কোম্পানির কাছ থেকে প্রাপ্ত কিন্তু খেলায় কখনও ব্যবহার না করা আসল অর্থ উত্তোলনের অনুরোধ করেন, তাহলে মানি-লন্ডারিং প্রতিরোধের জন্য Betify এই অনুরোধ প্রত্যাখ্যান করবে।
- 8.9. ব্যবহারকারীর নির্বাচিত পেমেন্ট পদ্ধতির উপর নির্ভর করে সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন জমার পরিমাণ নির্ধারণের অধিকার Betify রাখে।
- 8.10. কিছু দেশ জুয়া নিষিদ্ধ করতে পারে এবং জুয়ার খেলাগুলোকে অবৈধ হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করতে পারে। আপনি যদি এই দেশগুলোর বাসিন্দা হন, তাহলে অনুগ্রহ করে অবিলম্বে ওয়েবসাইট ব্যবহার করা বন্ধ করুন। প্রযোজ্য আইন অনুযায়ী ওয়েবসাইটে ব্যবহারকারীদের তাদের কার্যকলাপ বা আচরণের জন্য দায়ী।
- 8.11. Betify মানি লন্ডারিংয়ের জন্য ওয়েবসাইট ব্যবহার নিষিদ্ধ করে। কোম্পানি যেকোনো সন্দেহজনক লেনদেন ব্লক করার এবং সংশ্লিষ্ট কর্তৃপক্ষকে তা জানানোর অধিকার রাখে।
- 8.12. মানি লন্ডারিং প্রতিরোধের জন্য Betify সমস্ত ব্যবহারকারীর লেনদেন পরীক্ষা করার অঙ্গীকার করে।
- 8.13. প্রয়োজনীয় কর পরীক্ষা প্রদান ও সম্পাদন, সেইসাথে জয়, পুরস্কার, তার অ্যাকাউন্ট এবং ওয়েবসাইটে কার্যকলাপের সাথে সম্পর্কিত সমস্ত প্রয়োজনীয় কর প্রদানের জন্য একজন ব্যবহারকারী সম্পূর্ণভাবে দায়ী।
- 8.14. একজন ব্যবহারকারী নিশ্চিত করেন যে তিনি যে অর্থ জমা করেন তার তিনি বৈধ মালিক এবং সেই অর্থ কোনো অবৈধতার সাথে দূষিত নয় এবং কোনো অবৈধ কার্যকলাপ বা উৎস থেকে আসেনি। একজন ব্যবহারকারী কেবলমাত্র বৈধভাবে অর্জিত তহবিল ক্যাসিনোতে ব্যবহার করার অঙ্গীকার করেন।
- 8.15. যখন আপনি আমাদের ওয়েবসাইটে ক্রয় করার জন্য G2A.COM লিমিটেড (এরপর ""G2A পে পরিষেবা প্রদানকারী"" নামে উল্লিখিত) দ্বারা প্রদত্ত G2A পে পরিষেবা ব্যবহার করেন, তখন আপনার ক্রয়ের দায়িত্ব আপনার কাছে পৌঁছানোর আগে প্রথমে G2A.COM লিমিটেডের কাছে হস্তান্তরিত হবে। G2A.COM আপনার ক্রয়ের উপর রেকর্ডের বণিক (Merchant of Record) হয়ে উঠছে। G2A পে পরিষেবা প্রদানকারী আমাদের সহায়তায় পেমেন্ট এবং পেমেন্ট সংক্রান্ত গ্রাহক সহায়তার প্রাথমিক দায়িত্ব গ্রহণ করে। G2A পে পরিষেবা প্রদানকারী এবং G2A পে-এর পরিষেবা ব্যবহারকারী গ্রাহকদের মধ্যে শর্তাবলী পৃথক চুক্তি দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয় যা লিঙ্কের অধীনে পাওয়া যায় এবং এই ওয়েবসাইটের শর্তাবলীর অধীন নয়।
- 8.16. পেমেন্ট লেনদেন এগিয়ে নেওয়ার জন্য, আপনি সাময়িকভাবে লেনদেনের বিষয়বস্তু G2A.COM-কে অর্পণ করেন, এবং G2A.COM পণ্যের এবং লেনদেন প্রক্রিয়াকরণের দায়িত্ব নেয়।
- 8.17. G2A পে পরিষেবা প্রদানকারীর চেকআউটের মাধ্যমে ক্রয়কারী গ্রাহকদের ক্ষেত্রে, (i) G2A পে পরিষেবা প্রদানকারীর গোপনীয়তা নীতি সমস্ত পেমেন্টের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে এবং কোনো ক্রয় করার আগে তা পর্যালোচনা করা উচিত, এবং (ii) G2A পে পরিষেবা প্রদানকারীর রিফান্ড নীতি সমস্ত পেমেন্টের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে যদি না প্রাসঙ্গিক সরবরাহকারী ক্রেতাদের আগে থেকে স্পষ্টভাবে নোটিশ প্রদান করেন। এছাড়াও নির্দিষ্ট পণ্যের ক্রয়ে ক্রেতাদের এক বা একাধিক এন্ড-ইউজার লাইসেন্স চুক্তি (বা ""EULA"") মেনে নেওয়ার প্রয়োজন হতে পারে যা আমাদের বা G2A পে পরিষেবা প্রদানকারীর পরিবর্তে পণ্য সরবরাহকারী দ্বারা নির্ধারিত অতিরিক্ত শর্তাবলী অন্তর্ভুক্ত করতে পারে। আপনি যে কোনো EULA-এর দ্বারা আবদ্ধ হবেন যা আপনি সম্মত হন।

- 8.18. পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীদের সাথে আপনার সম্পর্কের ফলে আরোপিত চার্জ বা আপনার স্থানীয় শুল্ক কর্মকর্তা বা অন্যান্য নিয়ন্ত্রক সংস্থা দ্বারা আরোপিত শুল্ক ও করের ফলে আপনার আইটেম ক্রয় ও বিতরণের সাথে সম্পর্কিত যেকোনো ফি, কর বা অন্যান্য খরচের জন্য আপনি দায়ী। উপরন্তু, আপনার অ্যাকাউন্টে ব্যবহৃত মুদ্রার থেকে ভিন্ন মুদ্রায় ফি চার্জ করা হতে পারে।
- 8.19. গ্রাহক পরিষেবা সংক্রান্ত জিজ্ঞাসা বা বিরোধের জন্য, আপনি support@betify.com এ ইমেল করে আমাদের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন
- 8.20. G2A পে পরিষেবা প্রদানকারীর মাধ্যমে করা পেমেন্ট সংক্রান্ত প্রশ্ন [অ-প্রকাশ্য ঠিকানা লুকানো] এ পাঠানো উচিত
- 8.21. যেখানে সম্ভব, আপনার ক্রয় থেকে উদ্ভূত যেকোনো বিরোধ সমাধানের জন্য আমরা আপনার এবং/অথবা আমাদের ওয়েবসাইটে বিক্রয়কারী যেকোনো ব্যবহারকারীর সাথে কাজ করব।
- 8.22. অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে তৃতীয় পক্ষের ক্রেডিট কার্ড ব্যবহার করার পরামর্শ দেওয়া হয় না। তাই, মানি লন্ডারিং প্রতিরোধ এবং আমাদের খেলোয়াড়দের সর্বোচ্চ নিরাপত্তার নিশ্চয়তা প্রদানের জন্য: Betify অ্যাকাউন্টটি 48 ঘণ্টার জন্য ব্লক করার এবং নথি চাওয়ার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 9.1. পুনঃপূরণের সময় ক্যাসিনো ওয়েবসাইটে উপলব্ধ যেকোনো উপায়ে গেমিং অ্যাকাউন্ট থেকে উত্তোলন করা যেতে পারে।
- 9.2. সমস্ত উত্তোলনের অনুরোধ সফল পরিচয় এবং অ্যাকাউন্ট যাচাইয়ের পরে 24-48 ঘণ্টার মধ্যে আর্থিক বিভাগ দ্বারা প্রক্রিয়া করা হয়, সোমবার থেকে শুক্রবার, 09:00-17:00 (GMT+1)।
- নীচের প্রতিটি ক্ষেত্রে রিফান্ড প্রতিক্রিয়া খেলোয়াড়ের কাছ থেকে সংশ্লিষ্ট রিফান্ড অনুরোধ পাওয়ার 3 দিন (72 ঘণ্টা) এর মধ্যে সম্পন্ন করা হয়।
- ইউটিলিটি বিলের রঙিন কপি (3 মাসের বেশি পুরানো নয়), যা স্পষ্টভাবে নাম এবং বাসস্থানের ঠিকানা দেখায়;
- 9.2.1. আপনার অ্যাকাউন্ট যাচাইয়ের জন্য প্রয়োজনীয় আমাদের আর্থিক বিভাগ দ্বারা অনুরোধকৃত সমস্ত নথি ই-মেইলে পাঠাতে হবে: kyc@betify.com।
- 9.3. Betify জমা, তহবিল আটকে রাখা এবং পরিচালনা সংক্রান্ত নির্দিষ্ট পদ্ধতি সম্পাদন করতে এবং/অথবা Betify অ্যাকাউন্ট থেকে উত্তোলন প্রক্রিয়া সহজতর করতে তার বিবেচনায় একটি পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারী নির্বাচন করতে পারে।
- 9.4. অ্যাকাউন্টের মালিক যদি এমন অনুরোধ করেন তবে Betify অ্যাকাউন্টের মালিকের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে তহবিল স্থানান্তরের মাধ্যমে উত্তোলন সম্পন্ন হয়। Betify প্রতি Betify অ্যাকাউন্টে সর্বোচ্চ উত্তোলন সীমাবদ্ধ করার অধিকার রাখে।
- 9.5. তহবিল উত্তোলনের জন্য, আপনাকে নিম্নলিখিত পদক্ষেপগুলি সম্পাদন করতে হবে:
- 9.6. Betify উত্তোলনের জন্য একটি প্রক্রিয়াকরণ ফি চার্জ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 9.7. AML প্রবিধান মেনে চলার জন্য, তহবিল উত্তোলনের ক্ষেত্রে আমরা তথাকথিত 'ক্লোজড লুপ পলিসি' পরিচালনা করি। এর অর্থ হল আপনি যদি একটি পেমেন্ট পদ্ধতি ব্যবহার করে আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্টে জমা করেন, তাহলে আপনাকে সেই একই পেমেন্ট পদ্ধতিতে উত্তোলন করতে হবে।
- 9.8 গেম ক্র্যাশ এবং বাতিল হওয়ার ক্ষেত্রে পরিণতি সম্পর্কিত বিধান।
- 9.9 লাইভ চ্যাটে আচরণের নিয়ম সম্পর্কিত বিধান।
- 10. REFUND POLICY

- 10.1. যদি আমাদের পেমেন্ট প্রসেসর বা ক্যাসিনো দ্বারা নিরাপত্তা বা আইনি কারণে কোনো ক্রেডিট কার্ড ক্রয় অগ্রহণযোগ্য ঝুঁকি বহন করে বলে বিবেচিত হয়, তাহলে আমরা এই ধরনের সমস্ত লেনদেনের জন্য ক্রেডিট কার্ডে রিফান্ড শুরু করব এবং সমস্ত সংশ্লিষ্ট কর্তৃপক্ষ ও পক্ষকে অবহিত করব।
- 11. মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি
- লেনদেন পরীক্ষা
- অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে এতে "মার্টিংগেল", "রিভার্স মার্টিংগেল" এবং অনুরূপ কৌশল অন্তর্ভুক্ত রয়েছে যার লক্ষ্য হারার সময় বাজি বাড়ানো।
- বাজি গ্রহণ
- আমাদের অপারেশন মানি লন্ডারিংয়ের জন্য ব্যবহৃত হওয়ার সম্ভাবনা কমাতে:
- শুধুমাত্র পরিচিত ব্যক্তিদের কাছ থেকে বাজি গ্রহণ করা হয়।
- পূর্ব নোটিশ ছাড়াই বাজি সীমাবদ্ধ করার অধিকার আমরা সংরক্ষণ করি।
- i. ক্রেডিট কার্ড;
- ii. ডেবিট কার্ড;
- iii. ব্যাংক স্থানান্তর;
- কর্তৃপক্ষকে প্রতিবেদন
- 12. DISCLAIMER OF LIABILITIES
- 12.1. গেমে অংশগ্রহণ সহ তার Betify অ্যাকাউন্টে সম্পাদিত যেকোনো কার্যকলাপের জন্য একজন ব্যবহারকারী সম্পূর্ণভাবে দায়ী থাকবেন। ওয়েবসাইট এবং গেমগুলি কোনো প্রকাশ্য বা অন্তর্নিহিত ওয়ারেন্টি ছাড়াই প্রদান করা হয়।
- 12.2. কোম্পানি, এর পরিচালক, কর্মচারী, অংশীদার, পরিষেবা প্রদানকারী:
- ◦ গ্যারান্টি দেয় না যে সফ্টওয়্যার বা ওয়েবসাইট সেই উদ্দেশ্যগুলির সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ যা তাদের সাথে ব্যবহার করা যেতে পারে;
- ◦ গ্যারান্টি দেয় না যে সফ্টওয়্যার এবং ওয়েবসাইটে কোনো ত্রুটি নেই এবং থাকবে না;
- ◦ ওয়েবসাইট ব্যবহার বা গেম খেলার সাথে সম্পর্কিত কোনো ক্ষতি, খরচ, ব্যয় বা ক্ষতির জন্য দায়ী নয়, তা প্রত্যক্ষ, পরোক্ষ, বিশেষ, আনুষঙ্গিক, ঘটনাগত বা অন্যথায় হোক।
- 12.3. আপনি কোম্পানি, এর পরিচালক, কর্মচারী, অংশীদার এবং পরিষেবা প্রদানকারীদের নিরাপত্তাকে সম্মান করতে এবং ওয়েবসাইট ব্যবহার বা গেমে অংশগ্রহণের সাথে সম্পর্কিত যেকোনোভাবে সৃষ্ট যেকোনো খরচ, ব্যয়, ক্ষতি, ক্ষতি, দাবি এবং দায় থেকে তাদের রক্ষা করতে সম্মত হন।
- 13. COLLUSION, CHEATING, FRAUD AND CRIMINAL ACTIVITY
- 13.1. কোম্পানি এবং Betify দ্বারা প্রদত্ত পরিষেবাগুলি ব্যবহারের সময়, ব্যবহারকারীদের নিষিদ্ধ করা হয়েছে:
- ◦ অন্যায্য সুবিধা ব্যবহার করা;
- ◦ প্রতারণামূলক এবং অপরাধমূলক কার্যকলাপ বাস্তবায়ন (অনুচ্ছেদ 11.4 এ সংজ্ঞায়িত) এগুলি একটি "নিষিদ্ধ অনুশীলন" গঠন করে এবং অনুমোদিত নয়। Betify এই ধরনের অনুশীলন প্রতিরোধ ও সনাক্ত করতে এবং সেগুলি ঘটলে সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়দের চিহ্নিত করতে সমস্ত যুক্তিসঙ্গত পদক্ষেপ নেবে।

- 13.2. আপনি সম্মত হন যে আপনি কোনো ধরনের নিষিদ্ধ অনুশীলনে অংশগ্রহণ করবেন না বা পরিষেবাগুলিতে আপনার অ্যাক্সেস বা ব্যবহারের সাথে সম্পর্কিতভাবে তাদের সাথে সংযুক্ত থাকবেন না। আপনার গেমিং প্রক্রিয়ার ন্যায্যতার জন্য আপনি দায়ী। আপনি আরও সম্মত হন যে আপনি যদি অন্যান্য খেলোয়াড়দের ষড়যন্ত্র, অন্যায্য সুবিধা গ্রহণ বা অপরাধমূলক কার্যকলাপের প্রচেষ্টা সম্পর্কে অবগত হন তবে আপনি Betify প্রশাসনকে তা রিপোর্ট করবেন।
- 13.3. যদি, এই ক্ষেত্রে:
- ○ আমাদের দৃঢ় কারণ রয়েছে বিশ্বাস করার যে আপনি কোনো ধরনের নিষিদ্ধ অনুশীলনে (কোনো প্রতারণা, চিটিং, ষড়যন্ত্র এবং অন্যান্য নিষিদ্ধ অনুশীলন) অংশ নিয়েছেন বা এর সাথে সংযুক্ত ছিলেন;
- ○ আপনি কোনো অন্যান্য অনলাইন জুয়া পরিষেবা প্রদানকারীর সাথে বাজি ধরেছেন বা অনলাইন গেম খেলেছেন এবং সেই পরিষেবাগুলিতে আপনার কার্যকলাপের ফলে, আপনাকে কোনো নিষিদ্ধ অনুশীলন বা অন্য অনুপযুক্ত কার্যকলাপে অংশগ্রহণের সন্দেহ করা হয়েছে;
- ○ আপনাকে দেউলিয়া হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করা হয়েছে বা বিশ্বের cualquier স্থানে অনুরূপ কার্যক্রমে ভুগছেন।
- 13.4. "প্রতারণামূলক অনুশীলন" দ্বারা আমরা বোঝাই কোনো প্রতারণামূলক কার্যকলাপ যা আপনি বা অন্য কোনো ব্যক্তি (বা এমনকি ব্যক্তিদের গোষ্ঠী) দ্বারা বাস্তবায়িত হয়েছে/হয়েছিল, যারা আপনার নাম এবং অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করে এটি করেছে বা যারা আপনার সাথে ষড়যন্ত্রে কাজ করেছে।
- 13.4.1. প্রতারণামূলক অনুশীলনের অন্তর্ভুক্ত:
- ○ চার্জ-ব্যাক এবং রেক-ব্যাক সম্পর্কিত প্রতারণামূলক কার্যকলাপ;
- ○ চুরি, ক্লোন বা অন্যথায় অননুমোদিত ক্রেডিট বা ডেবিট কার্ড তহবিলের উৎস হিসেবে ব্যবহার;
- ○ যেকোনো প্রযোজ্য এখতিয়ারে কোনো অবৈধ কাজ, যা আপনি করেছেন বা করার চেষ্টা করেছেন। প্রতারণামূলক অনুশীলনে অসৎ কাজ বা যেগুলি আমাদের প্রতারণা করতে এবং কোনো চুক্তিগত বা আইনি বিধিনিষেধ এড়াতে করা হয়েছে (এই ধরনের কাজ আমাদের কোনো ক্ষতি করে বা না করে) তাও অন্তর্ভুক্ত।
- 13.4.2. অন্যায্য সুবিধার অন্তর্ভুক্ত (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়):
- ○ আমাদের সফ্টওয়্যার বা কোনো তৃতীয় পক্ষের সফ্টওয়্যারে ত্রুটি, ফাঁকফোকর বা ত্রুটির শোষণ, যদি আপনি সুবিধা পেতে এটি শোষণ করেন;
- ○ আপনার সুবিধা পেতে বা আমাদের বা কোনো তৃতীয় পক্ষের অসুবিধার জন্য ওয়েবসাইটে ত্রুটি বা সাধারণ শর্তাবলীতে ভুলের শোষণ।
- 13.4.3. বোনাস অপব্যবহারের কয়েকটি উদাহরণ নীচে দেখুন যা জয় বাজেয়াপ্ত করতে পারে (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়):
- ○ নির্দিষ্ট পণ্যে অ্যাক্সেস ব্লক করুন;
- 13.4.4 কেবলমাত্র বোনাস দাবি করার উদ্দেশ্যে পরিমাণ জমা দেওয়া এবং 1.30 এর চেয়ে কম প্রতিক্রিয়াতে সম্মিলিত জমা ও বোনাস জয়ের উপর বাজি ধরা, একটি ত্বরান্বিত রোলওভার কৌশল হিসেবে বিবেচিত হতে পারে, যা সম্ভাব্যভাবে বোনাস সীমাবদ্ধতার দিকে পরিচালিত করতে পারে।
- TERMINATION OF THE TERMS OF USE CLOSURE AND TERMINATION BY YOU
- 14.1. আপনি যদি অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার অনুরোধ করেন তবে সংশ্লিষ্ট বিভাগ দ্বারা এটি পরিচালনা করতে 48 ঘণ্টা পর্যন্ত সময় লাগতে পারে। অনুগ্রহ করে লক্ষ্য করুন যে এর মধ্যে আপনি যা জমা করবেন এবং হারাবেন তা অফেরতযোগ্য হবে।

- 14.2. অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার অনুরোধে আপনি উল্লেখ করতে পারেন:
- 14.3. Betify অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার সময় বা পরে আপনার অ্যাকাউন্টে কোনো তহবিল আটকে রাখার অধিকার সংরক্ষণ করে। তহবিল আটকে রাখা হতে পারে, যদি:
- ◦ আমাদের দ্বারা আপনাকে ষড়যন্ত্র, চিটিং, প্রতারণা, মানি লন্ডারিং বা অন্যান্য অপরাধমূলক কার্যকলাপে সন্দেহ করা হয়।
- 14.4. কিছু ক্ষেত্রে আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পরে আমরা এটি আবার খুলতে পারি, যদি আপনি আমাদের আবার এটি করতে বলেন। অ্যাকাউন্ট আবার খোলার জন্য আমরা আপনার পরিচয় এবং পেমেন্ট পদ্ধতি সম্পর্কে সেই তথ্য ব্যবহার করব, যা আপনার পূর্ববর্তী (বন্ধ) অ্যাকাউন্টে উল্লেখ ছিল। ব্যবহারের শর্তাবলী এই ধরনের পুনরায় খোলার তারিখে বলবৎ থাকবে এবং পূর্ববর্তী কোনো অধিকার (বোনাস বা শর্তসাপেক্ষ জয় সহ, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়) আর বৈধ থাকবে না।
- CLOSURE AND TERMINATION BY US
- 14.5. Betify, তার পাল্টা হিসেবে, যেকোনো সময় আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার এবং ব্যবহারের শর্তাবলী বাতিল করার এবং আপনার অ্যাকাউন্টে যোগাযোগের বিবরণ ব্যবহার করে আপনাকে লিখিত নোটিশ পাঠানোর অধিকার সংরক্ষণ করে। আমাদের দ্বারা এই ধরনের কোনো বাতিলের ক্ষেত্রে, আপনার অনুরোধের পর যত তাড়াতাড়ি যুক্তিসঙ্গতভাবে সম্ভব আমরা আপনার অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স ফেরত দেব।
- 14.6. সেই ক্ষেত্রে, যদি আমরা ষড়যন্ত্র, চিটিং, প্রতারণা, মানি লন্ডারিং, অন্যান্য অপরাধমূলক কার্যকলাপ বা ব্যবহারের শর্তাবলী লঙ্ঘনের কারণে আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করি, যা আমাদের বা অন্য কোনো তৃতীয় পক্ষের ক্ষতি করেছে, আপনার অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স অফেরতযোগ্য হবে এবং বাজেয়াপ্ত বলে গণ্য হবে।
- SUSPENSION BY US
- 14.7. ব্যবহারের শর্তাবলীতে স্পষ্টভাবে উল্লিখিত পরিস্থিতিতে Betify আপনার অ্যাকাউন্ট স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে। যদি আপনার অ্যাকাউন্টের স্থগিতাদেশ কার্যকর হয়:
- 14.8. Betify তার নিজস্ব বিবেচনায় যেকোনো জয় বাতিল করার, আপনার Betify অ্যাকাউন্টে যেকোনো ব্যালেন্স (জয় এবং জমা) বাজেয়াপ্ত করার, যেকোনো বাজি বাতিল করার, চুক্তি বাতিল করার এবং অ্যাকাউন্ট হোল্ডারের জন্য পরিষেবাগুলির ব্যবহার স্থগিত করার বা তার/তার অ্যাকাউন্ট নিষ্ক্রিয় করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি:
- ◦ দৃঢ় কারণ ছিল বিশ্বাস করার যে আপনি আমাদের সাইট অ্যাক্সেস করতে ব্যবহৃত কোনো ডিভাইসের IP ঠিকানা ছদ্মবেশ / হস্তক্ষেপ / ছদ্মবেশ বা হস্তক্ষেপ করার পদক্ষেপ নিয়েছেন (যেমন একটি ভার্চুয়াল প্রাইভেট নেটওয়ার্ক "VPN" ব্যবহার করে);
- ◦ Betify বা অন্য কোনো তৃতীয় পক্ষের সম্পর্কে কোনো প্রতারণামূলক, ষড়যন্ত্রমূলক, ফিক্সিং বা অন্যান্য অবৈধ কার্যকলাপে আপনাকে সন্দেহ করা হয়;
- ◦ আমাদের দৃঢ় কারণ রয়েছে বিশ্বাস করার যে আপনি Betify দ্বারা প্রদত্ত পরিষেবা ব্যবহার করে আপনার জুয়াড়ি / গেমিং প্রক্রিয়ার সময় কোনো সফ্টওয়্যার-সহায়ক পদ্ধতি বা কৌশল বা হার্ডওয়্যার ডিভাইস ব্যবহার করেন।
- 14.9. সাইট এবং এর পরিষেবাগুলি ব্যবহারের সময় নিয়মের কোনো লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, বা খেলোয়াড়ের পক্ষ থেকে প্রতারণা এবং অন্যান্য অবৈধ কাজের কোনো সন্দেহের ক্ষেত্রে, অপারেটরের বিদ্যমান খেলোয়াড়ের গেমিং অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার এবং অ্যাকাউন্ট বন্ধ সম্পর্কে খেলোয়াড়ের কাছে একটি বার্তা পাঠানোর অধিকার রয়েছে। কোনো বিকল্প বিরোধ নিষ্পত্তির ক্ষেত্রে, Betify প্রশাসন বিরোধ নিষ্পত্তিতে জড়িত তৃতীয় পক্ষগুলিকে কারণ নির্দেশ করে প্রয়োজনীয় তথ্য প্রদান করতে প্রস্তুত।
- 15. ACCESS TO THE SERVICES AND USAGE OF THEM

- 15.1. আপনি যে ইন্টারনেট সংযোগ পেয়েছেন তার গুণমান এবং গতির জন্য আপনি দায়িত্ব নেন। এছাড়াও আপনি টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, আপনার সমস্ত অ্যাক্সেস ডিভাইস এবং পরিষেবাগুলি অ্যাক্সেস পেতে আপনার প্রয়োজনীয় সমস্ত সরঞ্জামের গুণমানের জন্য দায়ী। ইন্টারনেট সংযোগ, টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইস বা পরিষেবাগুলি অ্যাক্সেস পেতে আপনি যে অন্যান্য সরঞ্জাম ব্যবহার করেছেন তার সাথে সম্পর্কিত প্রযুক্তিগত সমস্যার ফলে আপনার কোনো ক্ষতি বা ক্ষতির জন্য আমরা কোনোভাবেই দায়ী থাকব না। Betify দায়ী নয় এবং আমরা যে পরিষেবাগুলি প্রদান করি তার কোনো নির্দিষ্ট তৃতীয় পক্ষের সফ্টওয়্যার বা হার্ডওয়্যারের (গেমের ফলাফল পূর্বাভাস বা তাদের উপর প্রভাব ফেলতে ব্যবহৃত কোনো বাহ্যিক প্রোগ্রাম সহ) সাথে সামঞ্জস্যতার গ্যারান্টি দেয় না।
- 15.2. Betify দ্বারা প্রদত্ত পরিষেবাগুলি মানহানিকর, অপমানজনক, অশ্লীল, অবৈধ, বর্ণবাদী, যৌনবাদী বা অন্যান্য বৈষম্যমূলক প্রকৃতিতে ব্যবহার করা কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। ব্যবহারকারীদের কোনো অপমানজনক বা আক্রমণাত্মক ভাষা বা চিত্র ব্যবহার করা, শপথ করা, হুমকি দেওয়া, হয়রানি করা বা অন্য কোনো ব্যক্তিকে (অন্যান্য ব্যবহারকারী এবং Betify প্রশাসন সহ) অপমান করা উচিত নয়।
- 15.3. আপনি সম্মত হন যে আপনি ওয়েবসাইটটি কেবলমাত্র ব্যক্তিগত বিনোদনের জন্য ব্যবহার করবেন। আমাদের স্পষ্ট সম্মতি ছাড়া কোনোভাবেই ওয়েবসাইট বা এর কোনো অংশে অ্যাক্সেস প্রদান বা পুনরুৎপাদন করা নিষিদ্ধ, যার মধ্যে এতে লিঙ্ক তৈরি করা অন্তর্ভুক্ত।
- 15.4. ওয়েবসাইটে আপনি যে কোনো বিষয়বস্তু আপলোড করেন তার জন্য আপনি দায়ী। আপনি যদি ওয়েবসাইটে এই ধরনের কোনো বিষয়বস্তু আপলোড করেন, আপনি গ্যারান্টি দেন যে:
- ◦ এই বিষয়বস্তু প্রাপ্ত এবং ওয়েবসাইটে আপলোড করার জন্য আপনার প্রয়োজনীয় সমস্ত অনুমোদন, সম্মতি, লাইসেন্স এবং অনুমতি পেয়েছেন;
- ◦ এই বিষয়বস্তুর পুনরুৎপাদন কোনো তৃতীয় পক্ষের কপিরাইট, ট্রেড মার্ক, গোপনীয় তথ্য বা অন্য কোনো মেধাস্বত্ব লঙ্ঘন করবে না;
- ◦ আপলোড করা বিষয়বস্তুতে এমন কোনো উপাদান থাকবে না যা অনুচ্ছেদ 12.2 এবং অনুচ্ছেদ 12.3 লঙ্ঘন করবে;
- ◦ আপলোড করা বিষয়বস্তু সমস্ত আইন এবং প্রবিধান (বিশেষত, ডেটা সুরক্ষা এবং গোপনীয়তা সম্পর্কিত) মেনে চলে;
- ◦ অপারেটরের নিজস্ব বিবেচনায় আপলোড করা বিষয়বস্তু ব্যবহার করার অধিকার রয়েছে।
- 15.5. আপনি আপনার নিজের ঝুঁকিতে ওয়েবসাইটে সমস্ত উপকরণ আপলোড করেন। বিষয়বস্তু আপলোডের কারণে হতে পারে এমন সমস্ত ঝুঁকির জন্য আপনি দায়ী। Betify এই ধরনের আপলোডের কারণে সৃষ্ট পরিণতি এবং ফলাফল (ডেটা হারানো বা অন্যান্য ক্ষতি) এর জন্য দায়ী নয়।
- 15.6. যদি দৃঢ় কারণ থাকে বিশ্বাস করার যে আপনার বিষয়বস্তু আপলোড করা (বা সাধারণভাবে ওয়েবসাইট ব্যবহার করা) কোনো অনুচ্ছেদ 12.2, 12.3, 12.4 বা 12.5 লঙ্ঘন করছে, Betify অবিলম্বে এবং কোনো নোটিশ বা ব্যাখ্যা ছাড়াই ওয়েবসাইট থেকে যেকোনো আপত্তিকর বিষয়বস্তু সরানোর অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 16. CHANGES OF THE WEBSITE
- 16.1. আমরা নিজেদের বিবেচনার ভিত্তিতে, ওয়েবসাইটের মাধ্যমে উপলব্ধ যেকোনো পণ্য বা পরিষেবা (যেকোনো মূল্য নির্ধারণ নীতি সহ) পরিবর্তন বা সংশোধন করার অধিকার সংরক্ষণ করি। পরিবর্তনগুলি যেকোনো সময় করা যেতে পারে, তবে এই ধরনের সংশোধনের সময় ইতিমধ্যে চলমান কোনো গেম এবং/অথবা বাজির প্রতি কোনো ক্ষতি না করে। আমরা মাঝে মাঝে ওয়েবসাইটের কিছু অংশে আপনার প্রবেশাধিকার সীমিত

করতে পারি ওয়েবসাইট রক্ষণাবেক্ষণের জন্য / এতে পরিবর্তন করার জন্য / ওয়েবসাইট দ্বারা প্রদত্ত যেকোনো গেম বা পণ্য সংশোধনের জন্য।

- 16.2. ফ্রিবেট সম্পূর্ণভাবে খেলতে হবে এবং শুধুমাত্র একটি একক বাজিতে রাখতে হবে।
- 17. THIRD-PARTY SOFTWARE
- 17.1. ওয়েবসাইটের ব্যবহার আপনার জন্য সম্ভব করতে আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইসে সফ্টওয়্যার ডাউনলোড এবং ইনস্টল করার প্রয়োজন হতে পারে। সফ্টওয়্যারে অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়): অ্যাক্সেস ডিভাইস অ্যাপ্লিকেশন, আমাদের ডাউনলোড ক্যাসিনো পণ্য, যেকোনো প্রমোশনাল, মার্কেটিং বা সুবিধা অ্যাপ্লিকেশন, পণ্য এবং সফ্টওয়্যার।
- 17.2. এই ধরনের পরিস্থিতিতে, আপনার কাছে এই ধরনের সফ্টওয়্যার ব্যবহারের ক্ষেত্রে এর মালিক বা লাইসেন্সদাতার সাথে একটি পৃথক চুক্তি ("তৃতীয় পক্ষের সফ্টওয়্যার চুক্তি") করতে হতে পারে। সেক্ষেত্রে, যদি তৃতীয় পক্ষের চুক্তি ব্যবহারের শর্তাবলীর সাথে বিরোধিতা করে, তবে ব্যবহারের শর্তাবলী প্রাধান্য পাবে।
- 17.3. আপনার নিজস্ব অ্যাক্সেস ডিভাইসের নির্দিষ্ট সেটআপের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ পদ্ধতিতে আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইসে কোনো সফ্টওয়্যার ডাউনলোড হয়েছে তা নিশ্চিত করার দায়িত্ব আপনার। কোনো তৃতীয় পক্ষের সফ্টওয়্যার ডাউনলোডের কারণে আপনার ডিভাইসের ক্ষতির জন্য আমরা দায়ী নই।
- 17.4. আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইসে ডাউনলোড বা ইনস্টল করা যেকোনো অ্যাপ্লিকেশন শুধুমাত্র আপনার এবং এই অ্যাপ্লিকেশন প্রদানকারীর মধ্যে চুক্তি নিশ্চিত করবে না, বরং এটি আপনার এবং Betify-এর মধ্যে চুক্তিও নিশ্চিত করবে।
- 18. IT FAILURE
- 19. ERRORS AND OMISSIONS
- 19.1. পরিষেবাগুলি ব্যবহার করার সময় আপনার এমন পরিস্থিতি হতে পারে, যখন আমরা ভুলবশত একটি বাজি বা ওয়েজার গ্রহণ করেছি, বা একটি পেমেন্ট করেছি। এই ধরনের পরিস্থিতির একটি তালিকা (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়):
- ◦ যদি তথ্য ইনপুট বা মার্কেট সেট আপে স্পষ্ট ত্রুটি বা বাদ পড়ার ফলে, বা কম্পিউটার ত্রুটির ফলে আমরা আপনার কাছে কোনো প্রতিকূলতা বা বাজি বা গেমিং ওয়েজারের শর্তাবলী ভুলভাবে উপস্থাপন করি;
- ◦ যদি প্রাপ্ত জয়ের পরিমাণ ভুল হয় (যার মধ্যে সেই ক্ষেত্রেও, যখন এটি ব্যবহারকারীর গাইডে ভুল বা প্রযুক্তিগত ব্যর্থতার কারণে ঘটে)।
- 19.2. Betify অধিকার সংরক্ষণ করে:
- ◦ স্থাপিত বাজি সম্পর্কিত যেকোনো ত্রুটি, বা অপারেটরের সাথে সম্পর্কিত ত্রুটি সংশোধন করার;
- ◦ নিজের বিবেচনায়, এই ধরনের ত্রুটির ফলে যে তহবিল হারিয়ে গেছে, তার ক্ষতিপূরণ না করার।
- 19.3. এই ধরনের ভুল এবং ত্রুটির প্রাপ্যতা এবং ফলাফল নিয়ন্ত্রণের দায়িত্বও আপনার। যদি ভুলবশত আপনার অ্যাকাউন্টে তহবিল পেয়ে থাকেন, তবে এটি সম্পর্কে আমাদের জানানো এবং কোম্পানিকে টাকা ফেরত দেওয়া আপনার দায়িত্ব। যদি আমাদের বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে আমরা ভুলবশত আপনাকে টাকা পাঠিয়েছি, তবে আমরা আপনার কাছ থেকে এই টাকা প্রাপ্তির তথ্য চাওয়ার অধিকার সংরক্ষণ করি। আমরা ত্রুটি সনাক্তকরণের জন্য সমস্ত যুক্তিসঙ্গত পদক্ষেপ নিতে এবং যত তাড়াতাড়ি সম্ভব আপনাকে এটি সম্পর্কে জানাতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ।

- 19.4. আমরা (আমাদের কর্মচারী এবং এজেন্ট সহ), আমাদের অংশীদার বা সরবরাহকারীরা আমাদের বা আপনার কোনো ত্রুটির ফলে ঘটে যাওয়া কোনো ক্ষতির (জয়ের ক্ষতি সহ) জন্য দায়ী নই।
- 19.5. যদি আমরা প্রদান করি এমন পরিষেবাগুলির সাথে সম্পর্কিত কোনো ত্রুটি সম্পর্কে আপনি অবগত হন, তবে আপনাকে যত তাড়াতাড়ি সম্ভব আমাদের জানাতে হবে।
- 19.6. Betify যেকোনো বাজি বাতিল করার / যেকোনো জয় আটকে রাখার অধিকার সংরক্ষণ করে, যদি সেগুলি এমন তহবিল ব্যবহার করে তৈরি বা প্রাপ্ত হয় যা আমরা ভুলবশত আপনার কাছে স্থানান্তর করেছি। যদি ভুলবশত আপনার অ্যাকাউন্টে টাকা স্থানান্তরিত হয়, তবে আপনাকে অবিলম্বে বা আমাদের অনুরোধের পরে তা আমাদের ফেরত দিতে হবে।
- 20. EXCLUSION OF OUR RESPONSIBILITY
- 20.1. আপনি আমাদের পরিষেবা এবং যেকোনো ধরনের জুয়া ব্যবহারের কারণে সৃষ্ট সমস্ত ঝুঁকি বুঝতে পারেন এবং গ্রহণ করেন। আমাদের দ্বারা উদ্দিষ্ট নয় এমন পদ্ধতি, উপায় বা উপায়ে পরিষেবাগুলি ব্যবহার করার আপনার যেকোনো প্রচেষ্টার জন্য আমরা দায়ী নই।
- 20.2. Betify পেশাদার দৃষ্টিভঙ্গি এবং ব্যবহারকারীদের যত্নের ভিত্তিতে পরিষেবা প্রদান করে, তবে আমাদের পরিষেবার সাথে যুক্ত হতে পারে এমন পণ্য এবং পরিষেবা সম্পর্কে আমরা অন্য কোনো গ্যারান্টি দিতে পারি না। বিশেষত, আমরা গ্যারান্টি দিতে পারি না যে ওয়েবসাইটটি ধারাবাহিকভাবে উপলব্ধ থাকবে বা কোনো বাগ, ভাইরাস বা অন্যান্য ত্রুটি থাকবে না।
- 20.3. আমরা (আমাদের গ্রুপ কোম্পানি, সহযোগী প্রতিষ্ঠান, কর্মকর্তা, পরিচালক, এজেন্ট এবং কর্মচারী) নিম্নলিখিত বিষয়গুলির জন্য ব্যবহারকারীদের প্রতি দায়ী নই, দায় চুক্তি (বা অন্যান্য নথি) দ্বারা প্রদত্ত হোক বা না হোক:
- ডেটা হারানো;
- সুবিধা হারানো;
- রাজস্ব হারানো;
- ব্যবসায়িক সুযোগ হারানো;
- সুনাম বা খ্যাতির ক্ষতি বা ক্ষতি;
- ব্যবসায়িক বাধা;
- কোনো ক্ষতি বা ক্ষতি (পরোক্ষ, বিশেষ বা আনুষঙ্গিক), এমনকি যেখানে এই ধরনের ক্ষতি বা ক্ষতির সম্ভাবনা আমাদেরকে জানানো হয়েছে, ব্যবহারের শর্তাবলী বা আপনার দ্বারা পরিষেবাগুলির যেকোনো ব্যবহার থেকে উদ্ভূত।
- 21. BREACH OF THE TERMS OF USE
- 21.1. আপনি সম্মত হন যে আপনি সম্পূর্ণভাবে ক্ষতিপূরণ দেবেন, রক্ষা করবেন এবং Betify এবং আমাদের কর্মকর্তা, পরিচালক, কর্মচারী, এজেন্ট, ঠিকাদার এবং সরবরাহকারীদের কোনো ক্ষতি থেকে মুক্ত রাখবেন এবং সমস্ত ক্ষতি, খরচ, ব্যয়, দাবি, চাহিদা, দায় এবং ক্ষতির (আইনি ফি সহ) বিরুদ্ধে, যেভাবেই হোক, যা উদ্ভূত হতে পারে, যুক্তিসঙ্গতভাবে পূর্বাভাসযোগ্য হোক বা না হোক, এর ফলস্বরূপ বা এর সাথে সম্পর্কিত:
- ব্যবহারের শর্তাবলীর শর্তাবলী এবং বিধানগুলির আপনার লঙ্ঘন।

- 21.2. যদি আপনি ব্যবহারের শর্তাবলী লঙ্ঘন করেন, তবে Betify প্রশাসন তার বিবেচনায়, আপনার অ্যাকাউন্ট স্থগিত বা বন্ধ করার আগে, আপনার যোগাযোগের বিবরণ ব্যবহার করে আপনাকে একটি বিজ্ঞপ্তি পাঠাতে পারে)। সেখানে উল্লেখ থাকতে পারে যে আপনি নির্দিষ্ট শর্ত বা শর্তাবলী লঙ্ঘন করেছেন, এবং প্রাসঙ্গিক কাজ বা কাজ না করার বিষয়টি বন্ধ করার প্রয়োজনীয়তাও থাকবে, এবং/অথবা আপনার পক্ষ থেকে একটি কাজ বা ত্রুটি সংশোধন করার প্রয়োজন হবে। যদি আপনি প্রাসঙ্গিক কাজ / কাজ না করা / আপনার পক্ষ থেকে একটি কাজ / ত্রুটি সংশোধন না করেন তবে আমরা যে পদক্ষেপ নিতে চাই সে সম্পর্কেও আমরা আপনাকে সতর্ক করতে পারি।
- 21.3. যদি আপনি ব্যবহারের শর্তাবলীর কোনো বিধান লঙ্ঘন করেন, তবে Betify আইটেম 18.1 অনুসারে আপনার বিরুদ্ধে যুক্তিসঙ্গতভাবে দাবি করা যেকোনো পরিমাণের পরিমাণ পর্যন্ত আপনার অ্যাকাউন্ট থেকে কোনো ইতিবাচক ব্যালেন্স পুনরুদ্ধার করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 22. INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS
- 22.1. ওয়েবসাইটের সমস্ত উপকরণ (ডিজাইন, পাঠ্য, গ্রাফিক্স, সঙ্গীত, শব্দ, ফটোগ্রাফ, ভিডিও, এর নির্বাচন এবং বিন্যাস, সফ্টওয়্যার সংকলন, অন্তর্নিহিত সোর্স কোড, সফ্টওয়্যার ইত্যাদি) কপিরাইট এবং অন্যান্য মালিকানা অধিকারের অধীন, যা আমাদের মালিকানাধীন বা তৃতীয় পক্ষের অধিকার মালিকদের কাছ থেকে লাইসেন্সের অধীনে ব্যবহৃত। পরিষেবাগুলির সাথে সম্পর্কিত যেকোনো উপাদান শুধুমাত্র একটি ডিভাইসে ডাউনলোড করা যেতে পারে। হার্ড কপি শুধুমাত্র আপনার নিজের ব্যক্তিগত, অ-বাণিজ্যিক ব্যবহারের জন্য মুদ্রণ করা যেতে পারে।
- 22.2. Betify বা অন্য কোনো তৃতীয় পক্ষের মালিকানাধীন কোনো মেধাস্বত্ব অধিকার প্রাপ্তির জন্য পরিষেবাগুলি ব্যবহার করা নিষিদ্ধ। ব্যবহারের শর্তাবলী অনুসারে, ওয়েবসাইটটি শুধুমাত্র ব্যবহারকারীর নিজের ব্যক্তিগত, অ-বাণিজ্যিক উদ্দেশ্যে ব্যবহার করার অনুমতি রয়েছে।
- 22.3. ব্যবহারকারী সর্বদা ওয়েবসাইটে ব্যবহৃত কোনো ট্রেডমার্ক বা লোগো ব্যবহার বা পুনরুৎপাদন করার অধিকারী নন, যদি না ব্যবহারের শর্তাবলী অনুসারে বিশেষভাবে অনুমোদিত হয়।
- 22.4. আপনি সম্মত হন যে আপনি অন্য কোনো ব্যক্তিকে ওয়েবসাইট বা এর কোনো অংশ অনুলিপি, সংরক্ষণ, প্রকাশ, ভাড়া, লাইসেন্স, বিক্রয়, বিতরণ, পরিবর্তন, সংযোজন, মুছে ফেলা, অপসারণ বা সাথে ছুঁজতে দেবেন না।
- 22.5. আপনি আমাদের পূর্ব লিখিত সম্মতি ছাড়া কোনোভাবেই ওয়েবসাইটে কোনো উপকরণ (যেমন লোগো, ডিজাইন, ট্রেডমার্ক এবং অন্যান্য স্বতন্ত্র ব্র্যান্ড বৈশিষ্ট্য) প্রদর্শন বা ব্যবহার করতে সম্মত হন না।
- 22.6. Betify এবং আপনার মধ্যে সমস্ত তথ্য (লিখিত চিঠি, যেকোনো সংযুক্তি ইত্যাদি) কঠোরভাবে গোপনীয়। এটি শুধুমাত্র প্রাপকের জন্য উদ্দিষ্ট এবং কোনো তৃতীয় ব্যক্তির কাছে প্রকাশ করা যাবে না। এই তথ্য প্রকাশের জন্য ব্যবহার, অনুলিপি বা অন্য কোনো পদক্ষেপ নেওয়া কঠোরভাবে নিষিদ্ধ।
- 23. VIRUSES, HACKING AND OTHER OFFENCES
- 23.1. ব্যবহারকারীদের জন্য কঠোরভাবে নিষিদ্ধ:
- ◦ কোনোভাবেই ওয়েবসাইটের ক্ষতি করা;
- ◦ ওয়েবসাইট, যে সার্ভারগুলিতে ওয়েবসাইট সংরক্ষিত আছে বা ওয়েবসাইটের সাথে সংযুক্ত কোনো সার্ভার, কম্পিউটার বা ডেটাবেসে অননুমোদিত প্রবেশাধিকার পাওয়ার চেষ্টা করা;
- ◦ ইচ্ছাকৃতভাবে বা দুর্ঘটনাক্রমে কোনো বৈশিষ্ট্য ব্যবহার করা, যা কোনোভাবেই ওয়েবসাইটের কার্যকারিতাকে প্রভাবিত করতে পারে। নিম্নলিখিত উদাহরণগুলি এই ধরনের বৈশিষ্ট্যের সাথে সম্পর্কিত, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়: ভাইরাস, ওয়ার্ম, ট্রোজান, লজিক বোমা বা অনুরূপ উপাদান মুক্তি বা প্রচার করা, যা ক্ষতিকারক বা হানিকর;

- ◦ কোনোভাবেই ওয়েবসাইটের কার্যকারিতায় হস্তক্ষেপ করা, ওয়েবসাইটে অন্তর্ভুক্ত কোনো অংশ/তথ্য মুছে ফেলা বা পরিবর্তন করা;
- 24. USERS PERSONAL DATA
- 24.1. আপনার এবং আপনার অ্যাকাউন্ট সম্পর্কে সমস্ত তথ্য, যা আপনি ওয়েবসাইটে ক্রিয়াকলাপের জন্য ব্যবহার করেন এবং যা আমরা ধারণ করি, নিরাপদে সংরক্ষিত এবং গোপনীয় থাকে (যদি ব্যবহারের শর্তাবলীতে অন্য কোনো তথ্য উল্লেখ না থাকে)।
- 24.2. আইন অনুসারে, পরিষেবাগুলি ব্যবহারে আপনার কাছ থেকে সংগৃহীত কোনো ব্যক্তিগত তথ্য ব্যবহারের ক্ষেত্রে আমাদের ডেটা সুরক্ষা প্রয়োজনীয়তাগুলি মেনে চলতে হবে। তাই আমরা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য ব্যবহারের ক্ষেত্রে আমাদের বাধ্যবাধকতাগুলিকে অত্যন্ত গুরুত্বের সাথে নিই।
- 24.3. আমাদের পরিষেবাগুলিতে আপনার প্রবেশাধিকার দেওয়ার জন্য আপনাকে আমাদের একটি নির্দিষ্ট তথ্য প্রদান করতে হবে। এই ধরনের তথ্যের মধ্যে রয়েছে: আপনার নাম এবং জন্ম তারিখ, আপনার যোগাযোগের বিবরণ, এবং আমাদের বিপণন প্রচারে আপনার আগ্রহের তথ্যও থাকতে পারে)।
- 24.4. যখন আপনি আমাদের আপনার ব্যক্তিগত তথ্য প্রদান করেন, তখন আপনি আমাদের দ্বারা আপনার ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি দেন। আমরা নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে প্রক্রিয়া করতে পারি:
- ◦ ব্যবহারের শর্তাবলীতে (গোপনীয়তা নীতি সহ) উল্লিখিত উদ্দেশ্যগুলির জন্য;
- ◦ অন্যান্য উদ্দেশ্যে (যখন আমাদের পরিষেবাগুলি ব্যবহার করার সুযোগ প্রদানের জন্য আমাদের আপনার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়া করতে হয়। একই উদ্দেশ্যে আমরা আপনার ব্যক্তিগত ডেটা আমাদের পরিষেবা প্রদানকারী এবং এজেন্টদের সাথে শেয়ার করার অধিকার সংরক্ষণ করি। আইনি বা নিয়ন্ত্রক বাধ্যবাধকতা মেনে চলার জন্য আমরা আপনার ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশ করতে পারি)।
- 24.5. Betify ব্যবহারকারীর ওয়েবসাইটে কাজ করার সঠিক রেকর্ড বজায় রাখার জন্য ব্যবহারকারী আমাদের পাঠানো যেকোনো যোগাযোগের অনুলিপি (যেকোনো ইমেলের অনুলিপি সহ) রাখার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 25. USE OF 'COOKIES' ON THE WEBSITE
- ◦ আমরা যে কুকিজ ব্যবহার করি এবং তাদের উদ্দেশ্য।
- ◦ প্রয়োজনীয় কুকিজ: ওয়েবসাইটে ব্যবহারকারীদের প্রবেশাধিকার সক্ষম করে।
- ◦ কার্যকরী কুকিজ: আমাদের ওয়েবসাইটের ব্যবহার এবং ওয়েবসাইটে আপনার পছন্দগুলি (উদাহরণস্বরূপ, আপনার সেশন কী, ভাষা বা অঞ্চল) বিশ্লেষণ করতে দেয়।
- বাহ্যিক ডেটার চূড়ান্ত প্রক্রিয়াকরণ এই তৃতীয় পক্ষের প্রদানকারীদের গোপনীয়তা বিজ্ঞপ্তি এবং নীতি দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়। উপরেরগুলি ছাড়াও, আমরা অনেক তৃতীয় পক্ষের পরিষেবা প্রদানকারী ব্যবহার করি যারা আমাদের প্রদত্ত পরিষেবাগুলি সরবরাহ করতে এই ওয়েবসাইটে কুকিজ সেট করে। এই ধরনের পরিষেবাগুলির মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, ওয়েবসাইটে আপনার কার্যকলাপ ট্র্যাক করে আপনার অভিজ্ঞতা উন্নত করতে সহায়তা করা, ওয়েবসাইটের কার্যকারিতা এবং আমাদের বিপণন প্রচারের কার্যকারিতা পরিমাপ করা।
- অধিকাংশ ইন্টারনেট ব্রাউজার স্বয়ংক্রিয়ভাবে কুকিজ গ্রহণ করে। আপনি চাইলে আপনার ব্রাউজার সেটিংস পরিবর্তন করে কিছু বা সমস্ত কুকিজ ব্লক করতে পারেন বা ইতিমধ্যে সেট করা কুকিজ মুছে ফেলতে পারেন। তবে, আমরা সুপারিশ করি যে আপনি কুকিজ ব্লক বা মুছবেন না, কারণ এটি আমাদের ওয়েবসাইটের আপনার ব্যবহার সীমিত করতে পারে।

- 26.1. খেলোয়াড়রা ঘটনার তারিখ বা বিতর্কিত বাজি বা লেনদেন সম্পর্কিত নিষ্পত্তি বা প্রত্যাহারের তারিখ থেকে ছয় (6) মাসের মধ্যে অভিযোগ জমা দিতে পারেন।
- 26.2. অভিযোগ পদ্ধতিতে নিম্নলিখিত ধাপগুলি অন্তর্ভুক্ত রয়েছে:
- 26.3. দায়িত্বশীল গেমিং অভিযোগ (যেমন স্ব-বহিষ্কার) 2 কার্যদিবসের মধ্যে স্বীকৃত হয় এবং 5 কার্যদিবসের মধ্যে সমাধান করা হয় (2 সপ্তাহ পর্যন্ত বর্ধনযোগ্য)। অন্যান্য অভিযোগ 7 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে স্বীকৃত হয় এবং 4 সপ্তাহের মধ্যে সমাধান করা হয় (ব্যতিক্রমী ক্ষেত্রে ৪ সপ্তাহ পর্যন্ত বর্ধনযোগ্য)।
- 26.4. যদি আপনি ফলাফলে সন্তুষ্ট না হন, তবে আপনি আপনার অভিযোগ একটি স্বাধীন বিকল্প বিরোধ নিষ্পত্তি (ADR) প্রদানকারীর কাছে escalate করতে পারেন। এই প্রক্রিয়াটি খেলোয়াড়ের জন্য বিনামূল্যে। প্রতি অভিযোগে শুধুমাত্র একটি ADR জমা দেওয়ার অনুমতি রয়েছে।
- 26.5. Betify সমস্ত অভিযোগের রেকর্ড ন্যূনতম পাঁচ (5) বছর সংরক্ষণ করবে এবং প্রতি ছয় মাসে কুরাসাও গেমিং অথরিটি (CGA) কে অভিযোগের পরিসংখ্যান রিপোর্ট করবে।
- 27. TRANSFER OF RIGHTS AND OBLIGATIONS
- 27.1. Betify ব্যবহারের শর্তাবলী সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে, আপনার পূর্ব নোটিশ ছাড়াই যে কোনো ব্যক্তির কাছে স্থানান্তর, বরাদ্দ, এবং সাবলাইসেন্স বা প্রতিশ্রুতি (একটি "বরাদ্দ") করার অধিকার সংরক্ষণ করে, এই শর্তে যে এই ধরনের কোনো বরাদ্দ একই শর্তাবলীতে বা Betify গ্রাহকদের জন্য কম সুবিধাজনক নয় এমন শর্তাবলীতে হবে।
- 27.2. ব্যবহারের শর্তাবলী অনুসারে, ব্যবহারকারীর তার অধিকার বা বাধ্যবাধকতাগুলি কোনোভাবেই বরাদ্দ, সাবলাইসেন্স বা অন্যথায় স্থানান্তর করার অধিকার নেই।
- 28. EVENTS WHICH ARE NOT UNDER OUR CONTROL
- 28.1. ব্যবহারের শর্তাবলীর অধীনে আমাদের কোনো বাধ্যবাধকতা সম্পাদনে কোনো ব্যর্থতা বা বিলম্বের জন্য Betify দায়ী নয় যা আমাদের নিয়ন্ত্রণের বাইরের ঘটনাগুলির কারণে ঘটে (যার মধ্যে রয়েছে, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, কোনো টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক ব্যর্থতা, বিদ্যুৎ ব্যর্থতা, তৃতীয় পক্ষের কম্পিউটার (বা অন্যান্য) সরঞ্জামে ব্যর্থতা, আগুন, বজ্রপাত, বিস্ফোরণ, বন্যা, তীব্র আবহাওয়া, শিল্প বিরোধ বা লক-আউট, সন্ত্রাসী কার্যকলাপ এবং সরকার বা অন্যান্য সক্ষম কর্তৃপক্ষের কাজ। এই পরিস্থিতিগুলি একটি "ফোর্স মেজিওর ইভেন্ট" এর সাথে সম্পর্কিত। এগুলি যাচাইযোগ্য নয় এবং পূর্বাভাস দেওয়া যায় না।
- 28.2. ফোর্স মেজিওর ইভেন্ট চলাকালীন সময়ের জন্য আমাদের কার্যক্রম স্থগিত হতে পারে। আমরা আমাদের অংশের জন্য সমস্যা সমাধান এবং সমাধান খুঁজে বের করার জন্য সমস্ত যুক্তিসঙ্গত প্রচেষ্টা করব, যা ফোর্স মেজিওর ইভেন্ট সত্ত্বেও আমাদের বাধ্যবাধকতাগুলি সম্পাদন করতে আমাদের সক্ষম করবে।
- 29. WAIVER
- 29.1. ব্যবহারকারী আমাদের প্রতি তার বাধ্যবাধকতাগুলি মেনে চলবে, এমনকি যেখানে:
- ◦ আমরা ব্যবহারকারীর ` বাধ্যবাধকতার কোনোটি কঠোরভাবে সম্পাদনের উপর জোর দিই না;
- ◦ আমাদের কোনো অধিকার বা প্রতিকার প্রয়োগ করার সুযোগ নেই, যা আমরা পেতে পারি (এটি এই ধরনের অধিকার বা প্রতিকারের মওকুফ গঠন করবে না)।
- 29.2. ব্যবহারের শর্তাবলীর কোনো নিয়ম এবং বিধান মেনে চলতে কোনো প্রত্যাখ্যান বৈধ নয়, যদি না এর বর্ণনায় স্পষ্টভাবে নির্দেশ করা হয় যে এই নিয়ম বা বিধান বাস্তবায়ন ঐচ্ছিক।
- 29.3. ব্যবহারের শর্তাবলীর কোনো বিধানের প্রতি আমাদের কোনো মওকুফ কার্যকর হবে না, যদি না এটি স্পষ্টভাবে মওকুফ হিসাবে উল্লেখ করা হয় এবং লিখিতভাবে আপনাকে জানানো হয়।

- 30. SEVERABILITY
- 30.1. যদি কোনো সক্ষম কর্তৃপক্ষ ব্যবহারের শর্তাবলীর কোনোটি অবৈধ, বেআইনি বা অপ্রয়োগযোগ্য বলে নির্ধারণ করে, তবে সেগুলি বাকি শর্তাবলী, শর্তাদি এবং বিধানগুলি থেকে বিচ্ছিন্ন করা হবে যা আইন দ্বারা অনুমোদিত সর্বোচ্চ পরিমাণে বৈধ থাকবে।
- 30.2. সেই ক্ষেত্রে, অবৈধ বা অপ্রয়োগযোগ্য বলে বিবেচিত অংশটি বর্তমান আইন অনুসারে পরিবর্তন করা হবে।
- 31. ENTIRE AGREEMENT
- 31.1. ব্যবহারের শর্তাবলী এবং অন্য কোনো নথি, যা সেগুলিতে স্পষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়েছে, আপনার এবং আমাদের মধ্যে সম্পূর্ণ চুক্তি গঠন করে। তারা আপনার এবং আমাদের মধ্যে পূর্ববর্তী কোনো চুক্তি, বোঝাপড়া বা ব্যবস্থা (মৌখিক বা লিখিত) প্রতিস্থাপন করে।
- 31.2. কোম্পানি এবং ব্যবহারকারী সম্মত হন যে তারা অন্য কোনো উপস্থাপনা, প্রতিশ্রুতি বা প্রতিশ্রুতির উপর নির্ভর করে না, যা অন্য পক্ষ দ্বারা প্রদত্ত বা আমাদের মধ্যে আলোচনায় বলা বা লেখা কোনো কিছু থেকে অনুমিত, ব্যবহারের শর্তাবলীতে স্পষ্টভাবে উল্লিখিত ব্যতীত।
- 32. THIRD PARTY RIGHTS
- 32.1. অপারেটরের গ্রুপ কোম্পানিগুলি ব্যতীত, যদি এই ব্যবহারের শর্তাবলী স্পষ্টভাবে অন্যথায় না বলে:
- ◦ পক্ষ বা ব্যক্তি, যাকে এই ব্যবহারের শর্তাবলী অনুসরণ করতে হবে না, চুক্তি (তৃতীয় পক্ষের অধিকার) অনুসারে কোনো শর্তাবলী প্রয়োগ করার অধিকার নেই;
- ◦ যদি উল্লেখ করা হয় যে, কোনো ব্যক্তি বা পক্ষ, যিনি এই ব্যবহারের শর্তাবলির পক্ষ নন, তৃতীয় পক্ষ`র অধিকার সংক্রান্ত চুক্তি অনুসারে এর কোনো শর্ত প্রয়োগ করার অধিকার রাখেন, তবে আমরা আমাদের নিজস্ব বিবেচনায় আপনার সম্মতি বা সেই ব্যক্তি/পক্ষের সম্মতি ছাড়াই এই ব্যবহারের শর্তাবলি (এবং আপনার দ্বারা এর অধীনে বা এর সাথে সম্পর্কিতভাবে সম্পাদিত অন্য যেকোনো নথি) বাতিল বা পরিবর্তন করার অধিকার সংরক্ষণ করি।
- 33. LINKS
- যদি আমরা অন্যান্য ওয়েবসাইটে হাইপারলিঙ্ক প্রদান করি, তবে আমরা এটি শুধুমাত্র তথ্যের উদ্দেশ্যে করি। এই ধরনের ওয়েবসাইটের বিষয়বস্তু বা ব্যবহার বা তাদের enthalten তথ্যের জন্য আমরা দায়ী নই। আপনি সম্মত হন যে আপনি আমাদের পূর্ব লিখিত অনুমতি ছাড়া ওয়েবসাইটে কোনো লিঙ্ক প্রকাশ করবেন না।
- সাপ্তাহিক
- মাসিক
- EUR
- USD
- CAD
- BRL
- PLN
- 1 লেভেল
- 2 লেভেল
- 3 লেভেল

- 4 লেভেল
- 5 লেভেল
- 6 লেভেল
- 7 লেভেল
- 8 লেভেল
- 9 লেভেল
- 10 লেভেল
- 11 লেভেল
- 12 লেভেল
- 13 লেভেল
- 14 লেভেল
- 15 লেভেল
- 16 লেভেল
- 17 লেভেল
- 18 লেভেল
- NA
- নিরাপদ ও দায়িত্বশীল গেমিং অভিজ্ঞতার জন্য Betify-এর সাধারণ শর্তাবলী পড়ুন। আমাদের ব্যতিক্রমী ক্যাসিনো অফার উপভোগ করুন।

সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ

Politique du sport | Bétifier

- c) যদি একটি যোগ্যতা অর্জনকারী ম্যাচ 0–0 চূড়ান্ত স্কোরে শেষ হয়, তবে সমর্থিত মার্কেটে স্থাপিত সমস্ত যোগ্য পরাজিত বাজি বাতিল হবে।
- 3.2.4.7. ভুল হিরো নির্বাচিত: যদি ম্যাচ শুরুর আগে ভুল হিরো নির্বাচন করা হয় এবং একটি গুরুত্বপূর্ণ iEvent ঘটে (যেমন, একটি কিল বা উল্লেখযোগ্য টাওয়ার ক্ষতি), এই ম্যাচ সম্পর্কিত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি কোনো গুরুত্বপূর্ণ ঘটনা না ঘটে, তবে সঠিক হিরো দিয়ে ফিক্সচার পুনরায় শুরু হবে এবং এই ফিক্সচারের মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে। Dota 2 মার্কেট X ম্যাপ - Nth এজিস - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল ঘোষিত (Nth) এজিস অফ দ্য ইমমোর্টাল দাবি করবে তার উপর বাজি। যদি ঘোষিত (Nth) এজিস দাবি না করা হয়, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - Nth ব্যারাক - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল ঘোষিত (Nth) ব্যারাক ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হয়। যদি ঘোষিত (Nth) ব্যারাক ধ্বংস না হয়, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - Nth টাওয়ার - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল ঘোষিত (Nth) টাওয়ার ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের Nth টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হয়। যদি ঘোষিত (Nth) টাওয়ার ধ্বংস না হয়, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - প্রথম রোশান - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল প্রথম রোশান হত্যা করবে তার উপর বাজি। যদি সংশ্লিষ্ট ম্যাপে কোনো রোশান হত্যা না হয়, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - কে কিল № N করবে - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল Nth কিলের জন্য কৃতিত্ব পাবে তার উপর বাজি (যেমন, 5তম কিল, 10তম কিল), অফিসিয়াল ম্যাচ-পরবর্তী পরিসংখ্যান অনুযায়ী সংজ্ঞায়িত। X ম্যাপ - মেগা ক্রিপস - নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল সমস্ত শত্রু ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা যার ফলে মেগা ক্রিপস তৈরি হয় তার উপর বাজি। এই

মার্কেটে বাজি জিতেছে হিসেবে নিষ্পত্তি হবে যদি প্রতিপক্ষ দলের সমস্ত ব্যারাক ধ্বংস হয়, এমনকি প্রথম মেগা ক্রিপ ওয়েভ উপস্থিত হওয়ার আগে খেলা শেষ হলেও। X ম্যাপ - আল্ট্রা কিল - নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি আল্ট্রা কিল (একই হিরো দ্বারা 4 ধারাবাহিক কিল) ঘটবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে শুধুমাত্র ইন-গেম সিস্টেম দ্বারা নিশ্চিত করা স্ট্রিক বিবেচনা করা হয়। X ম্যাপ - বিয়ন্ড গডলাইক - নির্দিষ্ট ম্যাপে একজন খেলোয়াড় বিয়ন্ড গডলাইক স্ট্রিক (খেলোয়াড়ের মৃত্যু ছাড়া 10 বা তার বেশি ধারাবাহিক কিল) অর্জন করবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে শুধুমাত্র ইন-গেম সিস্টেম দ্বারা নিশ্চিত করা স্ট্রিক বিবেচনা করা হয়। X ম্যাপ - র‍্যামপেজ - নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি র‍্যামপেজ (একই হিরো দ্বারা 5 ধারাবাহিক কিল) ঘটবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে শুধুমাত্র ইন-গেম সিস্টেম দ্বারা নিশ্চিত করা স্ট্রিক বিবেচনা করা হয়। X ম্যাপ - মোট রোশান - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N মোট রোশান - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - রোশান হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল বেশি রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - রোশান 1x2 - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক রোশান হত্যা করে, ফলাফল ড্র। X ম্যাপ - রোশান রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N রোশান রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - মোট টাওয়ার - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা ধ্বংস করা মোট টাওয়ারের সংখ্যা ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N মোট টাওয়ার - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - টাওয়ার হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - মোট রোশান - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N মোট রোশান - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - রোশান হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল বেশি রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - রোশান 1x2 - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি রোশান হত্যা করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক রোশান হত্যা করে, ফলাফল ড্র। X ম্যাপ - রোশান রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N রোশান রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N দ্বারা হত্যা করা মোট রোশানের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - মোট টাওয়ার - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা ধ্বংস করা মোট টাওয়ারের সংখ্যা ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - দল N মোট টাওয়ার - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - টাওয়ার হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - দল N টাওয়ার রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N দ্বারা ধ্বংস করা মোট টাওয়ারের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - টাওয়ার ড্র নো বেট - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। যদি উভয় দল একই সংখ্যক টাওয়ার ধ্বংস করে, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - টাওয়ার 1x2 - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার

ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - টাওয়ার রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে ধ্বংস করা মোট টাওয়ারের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। টাওয়ার মোট - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে উভয় দল দ্বারা ধ্বংস করা মোট টাওয়ারের সংখ্যা ঘোষিত লাইনের বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। টাওয়ার হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে একটি দল প্রতিপক্ষ দলের চেয়ে বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। টাওয়ার 1x2 - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। টাওয়ার ড্র নো বেট - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে কোন দল বেশি টাওয়ার ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক টাওয়ার ধ্বংস করে, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি একটি দল নিজের টাওয়ার ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - মোট ব্যারাক - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা ধ্বংস করা মোট ব্যারাকের সংখ্যা ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - ব্যারাক হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর নির্দিষ্ট ম্যাপে একটি দল বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - ব্যারাক ড্র নো বেট - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি উভয় দল একই সংখ্যক ব্যারাক ধ্বংস করে, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - ব্যারাক 1x2 - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - দল N মোট ব্যারাক - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - ব্যারাক রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে ধ্বংস করা মোট ব্যারাকের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - দল N ব্যারাক রেঞ্জ - নির্দিষ্ট ম্যাপে দল N দ্বারা ধ্বংস করা মোট ব্যারাকের সংখ্যা ঘোষিত রেঞ্জের মধ্যে পড়বে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। ব্যারাক হ্যান্ডিক্যাপ - ঘোষিত হ্যান্ডিক্যাপ প্রয়োগের পর ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে একটি দল বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। ব্যারাক 1x2 - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে দল 1, দল 2, বা কোনোটিই নয় (X – ড্র) বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। ব্যারাক ড্র নো বেট - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে কোন দল বেশি ব্যারাক ধ্বংস করবে তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। যদি উভয় দল একই সংখ্যক ব্যারাক ধ্বংস করে, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। দল N মোট ব্যারাক - ম্যাচের সমস্ত ম্যাপ জুড়ে দল N ঘোষিত সংখ্যার বেশি বা কম ব্যারাক ধ্বংস করবে কিনা তার উপর বাজি। যদি একটি দল নিজের ব্যারাক ধ্বংস করে, এটি প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে গণনা করা হবে। X ম্যাপ - মোট ইন্টেলিজেন্স হিরো পিক - নির্দিষ্ট ম্যাপে উভয় দল দ্বারা প্রাথমিক গুণাবলী হিসেবে ইন্টেলিজেন্স রয়েছে এমন মোট হিরো পিকের সংখ্যা। X ম্যাপ - প্রথম পিক করা হিরোর ভূমিকা - নির্দিষ্ট ম্যাপে প্রথম পিক করা হিরো কোর বা সাপোর্ট ভূমিকা পূরণ করে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - মিলি হিরো প্রথমে পিক হবে - নির্দিষ্ট ম্যাপে ড্রাফটের সময় প্রথম পিক করা হিরো মিলি হিরো হবে কিনা তার উপর বাজি। X ম্যাপ - N মিনিটের মধ্যে প্রথম রক্তপাত ড্র - নির্দিষ্ট ম্যাপে প্রথম রক্তপাত নির্দিষ্ট সংখ্যক (N) মিনিটের মধ্যে ঘটবে কিনা তার উপর বাজি। প্রথম রক্তপাত কেবল তখনই প্রদান করা হয় যখন কিলটি শত্রু হিরোর জন্য কৃতিত্ব পায়। যদি একটি হিরো শত্রু

হিরো দ্বারা ক্ষতিগ্রস্ত হয় এবং তারপর টাওয়ার, নিউট্রাল ক্রিপ বা মিত্র ইউনিটের দ্বারা মারা যায়, তবে কিলটি এখনও শত্রু হিরোর জন্য কৃতিত্ব পায় এবং প্রথম রক্তপাত হিসেবে গণনা করা হয়। শুধুমাত্র নিউট্রাল ক্রিপ এবং টাওয়ার দ্বারা সৃষ্ট মৃত্যু, উদাহরণস্বরূপ, গণনা করা হয় না। সন্দেহ এড়াতে, প্রথম রক্তপাতের পরিস্থিতি ঘটেছে কিনা তা খেলার পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নির্ধারণ করা হবে। X ম্যাপ - রেডিয়েন্ট পক্ষ দ্বারা পিক করা মোট মিলি হিরো - নির্দিষ্ট ম্যাপে রেডিয়েন্ট পক্ষ দ্বারা পিক করা মিলি হিরোর সংখ্যা। X ম্যাপ - শেষ পিক করা হিরোর প্রাথমিক গুণাবলী - নির্দিষ্ট ম্যাপে শেষ পিক করা হিরোর প্রাথমিক গুণাবলী: স্ট্রেংথ, অ্যাজিলিটি, ইন্টেলিজেন্স, বা ইউনিভার্সাল। X ম্যাপ - সাপোর্ট ভূমিকা প্রথমে নিহত হবে - নির্দিষ্ট ম্যাপে প্রথম মৃত্যু একটি হিরো হবে যে সাপোর্ট ভূমিকা পূরণ করে কিনা তার উপর বাজি। যদি খেলার পরিসংখ্যানে নির্দিষ্ট ম্যাপে কাউকে সাপোর্ট ভূমিকা প্রদান না করা হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - প্রথম রক্তপাত ড্র করতে সাপোর্ট ভূমিকা - নির্দিষ্ট ম্যাপে সাপোর্ট ভূমিকা নির্ধারিত একটি হিরোকে প্রথম রক্তপাত প্রদান করা হবে কিনা তার উপর বাজি। প্রথম রক্তপাত কেবল তখনই প্রদান করা হয় যখন কিলটি শত্রু হিরোর জন্য কৃতিত্ব পায়। যদি একটি হিরো শত্রু হিরো দ্বারা ক্ষতিগ্রস্ত হয় এবং তারপর টাওয়ার, নিউট্রাল ক্রিপ বা মিত্র ইউনিটের দ্বারা মারা যায়, তবে কিলটি এখনও শত্রু হিরোর জন্য কৃতিত্ব পায় এবং প্রথম রক্তপাত হিসেবে গণনা করা হয়। শুধুমাত্র নিউট্রাল ক্রিপ এবং টাওয়ার দ্বারা সৃষ্ট মৃত্যু, উদাহরণস্বরূপ, গণনা করা হয় না। X ম্যাপ - প্রথম ব্ল্যাক কিং বার - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দলের খেলোয়াড় প্রথম ব্ল্যাক কিং বার (BKB) একত্রিত করবে তার উপর বাজি, আইটেমটি সম্পূর্ণভাবে একত্রিত হওয়ার মুহূর্তে তার অবস্থান নির্বিশেষে (ইনভেন্টরি, কুরিয়ার, বা বেস স্ট্যাশ)। যদি নির্দিষ্ট ম্যাপে ব্ল্যাক কিং বার (BKB) একত্রিত না হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। X ম্যাপ - ডায়ার পক্ষ দ্বারা পিক করা মোট রেঞ্জ হিরো - নির্দিষ্ট ম্যাপে ডায়ার পক্ষ দ্বারা পিক করা রেঞ্জড হিরোর মোট সংখ্যা। X ম্যাপ - সবচেয়ে বেশি বাউন্টি রুন অর্জন - নির্দিষ্ট ম্যাপে কোন দল বেশি বাউন্টি রুন সংগ্রহ করবে তার উপর বাজি। X ম্যাপ - 10তম কিলের সংঘটন সময় - নির্দিষ্ট ম্যাপে 10তম কিল দিনের বেলা বা রাতের বেলা ঘটবে কিনা তার উপর বাজি। দিনের চক্র ইন-গেম টাইমারের ঠিক উপরে দেখা যায় এবং এটি গেম অ্যালগরিদম দ্বারা নির্ধারিত হয়।

- সহায়তা
- লাইভ সাপোর্ট
- আপনার ব্রাউজার ভিডিও ট্যাগ সমর্থন করে না

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- গ্রাহক সহায়তা দল support@betify.com এ উপলব্ধ।
- আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন:

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- হটলাইন

FAQ

- Contactez-nous
- Notre support en direct est prêt à vous aider à tout moment de la journée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous envoyer un message.

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- সহায়তা

দায়িত্বশীল জুয়া

- নীচে তালিকাভুক্ত মর্যাদাপূর্ণ সংস্থাগুলি যারা জুয়া সংক্রান্ত সমস্যায় ভুগছেন তাদের সাহায্য করতে প্রতিশ্রুতিবদ্ধ, এবং যে কোনো সময় যোগাযোগ করা যেতে পারে:

গোপনীয়তা নীতি

- আমাদের পরিষেবা প্রদানকারীরা ওয়েবসাইট সমর্থন করে, বিশেষত হোস্টিং এবং ব্যবস্থাপনা, বিপণন, বিশ্লেষণ, আধুনিকীকরণ এবং ইমেল নিউজলেটার সম্পর্কিত। আমরা গ্যারান্টি দিই যে প্রাপকের কাছে ব্যক্তিগত ডেটা স্থানান্তর প্রযোজ্য ডেটা সুরক্ষা আইন অনুসারে সম্পন্ন হয় এবং একটি ডেটা কন্ট্রোলার প্রাসঙ্গিক পরিষেবা চুক্তির অধীনে আমাদের মতো একই বাধ্যবাধকতার অধীন।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- আপনার পরিষেবাগুলি ব্যবহারের আগে এবং যখন আপনি পরিষেবাগুলি ব্যবহার করেন তখন আমাদের আপনার সম্পর্কে নির্দিষ্ট তথ্য সংগ্রহ করা প্রয়োজন হবে, যার মধ্যে আপনার নাম এবং জন্ম তারিখ, আপনার যোগাযোগের বিবরণ এবং আপনার বিপণন পছন্দ সম্পর্কিত তথ্যও অন্তর্ভুক্ত থাকতে পারে (যা সমস্তই "আপনার ব্যক্তিগত তথ্য" নামে পরিচিত হবে)।
- 26. COMPLAINTS AND NOTICES

- প্রথমে, support@betify.com বা লাইভ চ্যাটের মাধ্যমে আমাদের গ্রাহক সহায়তা দলের সাথে যোগাযোগ করুন।
- বর্তমান ADR প্রদানকারী এখানে অ্যাক্সেস করা যেতে পারে: complaints@adr-center.online

মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা

Politique du sport | Bétifier

- 2.2. স্পোর্টসবুক – এর অর্থ একটি অনলাইন প্ল্যাটফর্ম এবং এই ধরনের প্ল্যাটফর্মের সাথে সংযুক্ত সমস্ত উপাদান (অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় সোর্স কোড, অবজেক্ট কোড, প্রযুক্তি, সফ্টওয়্যার এবং সরঞ্জাম, এক্সিকিউটেবল অ্যাপ্লিকেশন, লাইব্রেরি, সাবরুটিন, উইজেট, প্লাগইন এবং অন্যান্য প্রয়োজনীয় উপাদান) স্থির প্রতিক্রিয়া বাজি পরিষেবা প্রদানের জন্য।
- 3.2. এই বাজি নিয়মাবলীর ইংরেজি সংস্করণ এবং অন্য কোনো ভাষার সংস্করণের মধ্যে কোনো অমিল থাকলে, ইংরেজি সংস্করণ প্রাধান্য পাবে।
- 6.4. ড্র পরিস্থিতি এবং বিজয়ী মার্কেট
- স্পোর্টসবুক দ্বারা নির্ধারিত মার্কেট, এই ধরনের মার্কেটে রাখা বাজি বাতিল হবে। একটি ইভেন্ট শুরু হওয়ার পরে গৃহীত বাজি (স্পষ্টভাবে নির্দেশিত লাইভ ইন-প্লে বাজি ছাড়া) বৈধ থাকবে যদি না শেষ ব্যবহারকারী একটি বস্তুগত বা অন্যায্য সুবিধা লাভ করে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক যুক্তিসঙ্গতভাবে কাজ করে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। বস্তুগত এবং অন্যায্য সুবিধা: সন্দেহ এড়াতে, একটি অন্যায্য বা বস্তুগত সুবিধা নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে অর্জিত বলে বিবেচিত হয়, যার মধ্যে সীমাবদ্ধ নয়:
- 5.5. ত্রুটি সংশোধন এবং বাতিলের অধিকার: স্পোর্টসবুক নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে:
- স্পোর্টসবুক নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে:
- স্পোর্টসবুক নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে:

- স্পোর্টসবুক নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে:
- স্পোর্টসবুক নিম্নলিখিত পরিস্থিতিতে প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে:
- • ডেড হিট প্রয়োগ: যদি নির্দিষ্ট "শীর্ষ X" অবস্থানে শেষ করা রাইডারের সংখ্যা উপলব্ধ বিজয়ী স্লটের সংখ্যা ছাড়িয়ে যায় (যেমন, যদি দুইজন রাইডারকে একই ফিনিশ সময়/অবস্থান দেওয়া হয় এবং চূড়ান্ত শীর্ষ 10 স্থানের জন্য টাই থাকে), টাই করা নির্বাচনের জন্য ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রয়োগ করা হবে।
- • ডেড হিট প্রয়োগ: যদি নির্দিষ্ট "শীর্ষ X" অবস্থানে শেষ করা অ্যাথলিটের সংখ্যা উপলব্ধ বিজয়ী স্লটের সংখ্যা ছাড়িয়ে যায় (যেমন, দুইজন হাই জাম্পার একই উচ্চতা ভাগ করে এবং একটি "যৌথ 3য়" স্থান রেকর্ড করে যখন শুধুমাত্র একটি শীর্ষ 3 স্লট অবশিষ্ট থাকে), টাই করা নির্বাচনের জন্য ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রয়োগ করা হবে।
- • ডেড হিট প্রয়োগ: যদি নির্দিষ্ট "শীর্ষ X" অবস্থানে শেষ করা রাইডারের সংখ্যা উপলব্ধ বিজয়ী স্লটের সংখ্যা ছাড়িয়ে যায় (যেমন, শীর্ষ 10-এ চূড়ান্ত দুটি স্থানের জন্য তিনজন রাইডার টাই করে), টাই করা মার্কেট নির্বাচনের জন্য ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) প্রয়োগ করা হবে।
- • গেম ক্র্যাশ মানে একটি সক্রিয় ম্যাচের সময় গেম সফ্টওয়্যার বা অন্তর্নিহিত সিস্টেমের অনিচ্ছাকৃত সমাপ্তি, শাটডাউন বা ব্যর্থতা, যার ফলে এক বা একাধিক খেলোয়াড় স্বাভাবিক গেমপ্লে চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, গেম অবস্থার তথ্য হারায়, বা ম্যাচের অখণ্ডতা বাধাগ্রস্ত হয়। একটি গেম ক্র্যাশ includes any event in which the game application freezes, forcibly closes, disconnects a player unexpectedly, or otherwise ceases to function in accordance with expected gameplay..

বোনাস ক্রয় বৈশিষ্ট্য - আপনার বোনাস নিয়ন্ত্রণ করুন

- ELK Studios

হট গেমস - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন

- Helios - Triple Sun

দায়িত্বশীল জুয়া

- ◦ ফিল্টারিং সফ্টওয়্যার ডাউনলোড করুন (যেমন Net Nanny) অপ্রাপ্তবয়স্কদের অনুপযুক্ত সাইট অ্যাক্সেস করতে বাধা দিতে।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- ◦ Betify কোনো ক্ষতি বা▒▒ক্ষতির জন্য দায়ী থাকতে পারে না, যা একটি বিতরণকৃত ডিনাইয়াল-অফ-সার্ভিস আক্রমণ, ভাইরাস বা অন্যান্য প্রযুক্তিগতভাবে ক্ষতিকারক উপাদান দ্বারা সৃষ্ট হতে পারে যা আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইস এবং সম্পর্কিত সরঞ্জাম, কম্পিউটার প্রোগ্রাম, ডেটা বা অন্যান্য মালিকানা উপাদানকে সংক্রমিত করতে পারে আপনার ওয়েবসাইট ব্যবহারের কারণে বা এই ধরনের ওয়েবসাইটে পোস্ট করা কোনো উপাদান ডাউনলোড করার কারণে, বা ওয়েবসাইটের সাথে লিঙ্ক করা কোনো ওয়েবসাইটে।

Tower Rush, গেমের নিয়ম, ডেমো এবং সেটিংস

Politique du sport | Bétifier

- 1.12. একটি বাতিল সময়কাল বলতে একটি ম্যাচ, ম্যাপ বা রাউন্ডের একটি নির্দিষ্ট অংশ বোঝায় যা টুর্নামেন্ট আয়োজক বা অফিসিয়াল ডেটা উৎস দ্বারা আনুষ্ঠানিকভাবে রোলব্যাক করা হয়েছে বা অবৈধ ঘোষণা করা হয়েছে (উদাহরণস্বরূপ, যখন স্কোর 10–10 থেকে 5–5-এ পরিবর্তিত হয়, রাউন্ড 11–20 বাতিল বলে বিবেচিত

হয়)। বাতিল সময়কালের মধ্যে প্রভাবিত ম্যাচ, ম্যাপ বা রাউন্ড (প্রযোজ্য অনুযায়ী) জড়িত মার্কেটে রাখা সমস্ত লাইভ বাজি বাতিল হবে। সংশ্লিষ্ট বাতিল সময়কাল শুরুর আগে প্রভাবিত ম্যাচ, ম্যাপ বা রাউন্ড (প্রযোজ্য অনুযায়ী) জড়িত মার্কেটে রাখা লাইভ বাজি বহাল থাকবে। যদি একটি মার্কেট (প্রি-ম্যাচ বা লাইভ) রিপ্লে বা রোলব্যাকের অফিসিয়াল ঘোষণা বা নিশ্চিতকরণের আগে নিষ্পত্তি করা হয়, এবং খেলার সংশ্লিষ্ট অংশ (ম্যাচ) পরবর্তীতে বাতিল ঘোষণা করা হয়, এই ধরনের নিষ্পত্তি বাতিল হবে এবং প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। বাতিল সময়কালের শুরু এবং শেষ অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট লগ, প্রোটোকল, বা ডেটা প্রদানকারীর রেকর্ডের ভিত্তিতে নির্ধারণ করা হবে (যেমন, রাউন্ড ID, টাইমস্ট্যাম্প)। উৎসের মধ্যে অসঙ্গতি থাকলে, স্পোর্টসবুক অফিসিয়াল ডেটা উৎস দ্বারা স্পষ্টভাবে নিশ্চিত করা সংকীর্ণতম সময় ব্যবধান প্রয়োগ করবে।

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- উচ্চ RTP
- Après que le symbole du jeu ait atteint sa hauteur et avant qu'il ne disparaisse de l'écran de jeu, le joueur doit appuyer sur le bouton "Cashout"।
- Dans le cas où le symbole disparaît avant d'avoir appuyé sur le bouton "Cashout", le joueur perd le montant de sa mise।

Tower Rush

- Jouer pour de vrai
- Tower Rush
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- FAQ
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- আমাদের সম্পর্কে
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather

- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- GALAXSYS
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান
- Galaxsys দ্বারা Tower Rush এ একটি ডেমো মোড এবং একটি গেম ইন্টারফেস অন্তর্ভুক্ত রয়েছে।
- ইন্টারফেসটি Build, Cashout, FUN এ ব্যালেন্স, ইতিহাস এবং শীর্ষ প্রদান করে।
- ইতিহাস
- প্রস্থান
- Tapis
- Encaissement
- Fun
- Build
- Joueurs
- Historique
- টপ
- Pari
- Gain
- বাজি সময়

হট গেমস - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন

- Tower Rush 2

Mines গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন

- RTP élevé
- Avec un RTP élevé, Mines offre un potentiel de gains explosifs

ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ

Politique du sport | Bétifier

- 2.12. ইভেন্ট – একটি ক্রীড়া, ইস্পোর্টস, ভার্চুয়াল স্পোর্টস, রাজনৈতিক, বিনোদন বা অন্যান্য ইভেন্ট (ম্যাচ, খেলা ইত্যাদি) যা বাস্তব সময়ে ঘটছে যার উপর স্পোর্টসবুকে স্থির প্রতিক্রিয়া বাজির জন্য প্রতিক্রিয়া দেওয়া হয়।
- ● h) প্রযুক্তিগত সমস্যা, মানব ত্রুটি, বা খেলা-সম্পর্কিত পরিস্থিতির (অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় VAR সিদ্ধান্ত) কারণে ভুল নিষ্পত্তির ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক ত্রুটির নিষ্পত্তি সম্পর্কিত সাধারণ বাজি নিয়মাবলী অনুযায়ী নিষ্পত্তি সংশোধন করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ● 5.6.4. নির্দিষ্ট সময়কাল (কোয়ার্টার, সেট, পিরিয়ড ইত্যাদি): একটি ম্যাচ/খেলা/ইভেন্টের নির্দিষ্ট অংশের জন্য সঠিক স্কোর দেওয়া যেতে পারে যেমন:

- ● 6.8.1. স্লট অগ্রাধিকার: টুর্নামেন্ট বা ইভেন্টে যেখানে অংশগ্রহণকারীরা ব্র্যাকেট বা গ্রুপ পর্যায়ের মাধ্যমে যোগ্যতা অর্জন করে, স্পোর্টসবুক নির্দিষ্ট অংশগ্রহণকারী নিশ্চিত হওয়ার আগে মার্কেট অফার করতে পারে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, বাজি ব্র্যাকেট অবস্থানে (স্লট) রাখা হয়, শেষ পর্যন্ত কোন দল বা ব্যক্তি এটি পূরণ করে তা নির্বিশেষে।
- ● 6.8.3. অংশগ্রহণকারীর পরিবর্তন: যদি কোনো দল/খেলোয়াড়কে স্লটের জন্য নিশ্চিত করার পরে কিন্তু ম্যাচ শুরুর আগে টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রতিস্থাপিত, অযোগ্য ঘোষণা বা পরিবর্তিত করা হয় (যেমন, টেনিসে "লাকি লুজার" বা কাপে প্রতিস্থাপন দল), সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে এবং ম্যাচের প্রকৃত প্রতিযোগীদের পারফরম্যান্সের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- কম্বো বাজিতে (অ্যাকুমুলেটর, পার্লে, মাল্টি)। যদি কোনো কম্বো বাজিতে দুই বা ততোধিক সম্পর্কিত সম্ভাবনাযুক্ত (সম্পর্কিত ফলাফল) বাজার থাকে, তবে সেই কম্বো বাজিগুলি বাতিল ঘোষণা করা হবে। উদাহরণ: শেষ ব্যবহারকারী একটি কম্বো বাজিতে Stake রাখে "লা লিগা জিততে বার্সেলোনা" সাথে "নির্ণায়ক খেলায় বার্সেলোনা জয়।" উভয় ফলাফল একই ইভেন্ট এবং সারমর্ম সম্পর্কে, তাই প্রাসঙ্গিক কম্বো বাজি বাতিল হবে।
- ● ফাউল: খেলার আইনের যে কোনো লঙ্ঘন যা রেফারি ফ্রি কিক বা পেনাল্টি দিয়ে শাস্তি দেন।
- ● বিকল্প: একজন খেলোয়াড় যিনি অফিসিয়াল ম্যাচ লাইনআপে অন্তর্ভুক্ত কিন্তু ম্যাচ শুরু করেন না এবং পরে খেলার সময় অন্য খেলোয়াড়কে প্রতিস্থাপন করতে মাঠে প্রবেশ করতে পারেন।
- 2. উদাহরণ 2: খেলোয়াড় বি 1+ ট্যাকল রেকর্ড করার জন্য একটি বাজি রাখা হয়। খেলোয়াড় বি ম্যাচ শুরু করে কিন্তু অপ্টা দ্বারা রেকর্ডকৃত 0 ট্যাকল নিয়ে খেলা শেষ করে। বাজিটি ক্ষতি হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 3. উদাহরণ 3: খেলোয়াড় সি 1+ ট্যাকল রেকর্ড করার জন্য একটি বাজি রাখা হয়। খেলোয়াড় সি শুরুর XI-এ নেই। এমনকি যদি প্রাসঙ্গিক খেলোয়াড় বিকল্প হিসেবে খেলায় প্রবেশ করে এবং একাধিক ট্যাকল রেকর্ড করে, তবুও বাজিটি বাতিল হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- ● বাতিল নিয়ম: খেলোয়াড় জড়িত বাজারের বাজি, যারা দলে তালিকাভুক্ত ছিলেন কিন্তু বিকল্প বেঞ্চে ছিলেন এবং খেলায় অংশ নেননি, বাতিল হবে।
- 1. উদাহরণ 1 (বিকল্প): খেলোয়াড় এ গোল করার জন্য একটি বাজি। খেলোয়াড় এ বেঞ্চে শুরু করেন, বিকল্প হিসেবে খেলায় প্রবেশ করেন এবং গোল করেন। বাজিটি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 1. উদাহরণ 1 (বিকল্প জয়): খেলোয়াড় এ প্রথম গোলস্কোরার হওয়ার জন্য একটি বাজি। খেলোয়াড় এ বেঞ্চে শুরু করেন, 20তম মিনিটে বিকল্প হিসেবে খেলায় প্রবেশ করেন এবং 30তম মিনিটে প্রথম গোল করেন। বাজিটি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- ● বিকল্প আউট নিয়ম: যদি শেষ গোল হওয়ার আগে একজন খেলোয়াড়কে খেলা থেকে বিকল্প করা হয়, তবে এই বাজারের জন্য সেই খেলোয়াড়ের সমস্ত বাজি বাতিল।
- ● বাতিল নিয়ম: খেলোয়াড় জড়িত বাজারের বাজি, যারা দলে তালিকাভুক্ত ছিলেন কিন্তু বিকল্প বেঞ্চে ছিলেন এবং খেলায় খেলেননি, বাতিল হবে।
- ● বাতিল নিয়ম (বিকল্প আউট): যদি নির্ধারিত "পরবর্তী গোল" হওয়ার আগে একজন খেলোয়াড়কে খেলা থেকে বিকল্প করা হয়, তবে এই বাজারের জন্য সেই নির্দিষ্ট গোল সংখ্যার জন্য সেই খেলোয়াড়ের সমস্ত বাজি বাতিল।
- 1. উদাহরণ 1 (বিজয়ী বিকল্প): স্কোর 1-0। খেলোয়াড় এ 60তম মিনিটে খেলায় প্রবেশ করেন। খেলোয়াড় এ 70তম মিনিটে গোল করে 2-0 করেন। বাজার "2য় গোলস্কোরার"-এর জন্য খেলোয়াড় এ-এর বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।

- 2. উদাহরণ 2 (বিকল্পের কারণে বাতিল): স্কোর 0-0। খেলোয়াড় বি খেলা শুরু করেন কিন্তু 30তম মিনিটে বিকল্প হন। প্রথম গোল 40তম মিনিটে হয়। যেহেতু গোল হওয়ার সময় খেলোয়াড় বি মাঠে ছিলেন না, বাজার "1ম গোলস্কোরার"-এর জন্য খেলোয়াড় বি-এর বাজি বাতিল।
- 1. উদাহরণ 1 (বিকল্প জয়): খেলোয়াড় এ বেঞ্চে শুরু করেন, 75তম মিনিটে খেলায় প্রবেশ করেন এবং 80তম মিনিটে হলুদ কার্ড পান। এই বাজারের জন্য এই খেলোয়াড় এ-এর বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয়।
- 2. উদাহরণ 2: দীর্ঘ বিরতি আছে, রেফারি স্পষ্টতই 2 মিনিটের জন্য তার ইয়ারপিসের মাধ্যমে কারও সাথে কথা বলছেন, কিন্তু তারপর কোনো সংকেত ছাড়াই বা মনিটরে না গিয়ে খেলা পুনরায় শুরু করেন। এটি 0 VAR পর্যালোচনা।
- 1. উদাহরণ (ড্র): বর্তমান স্কোর 2-0। আপনি বাকি ম্যাচের জন্য "ড্র"-তে বাজি ধরেন। খেলা 2-0-এ শেষ হয়। যেহেতু আর কোনো গোল হয়নি, "বাকি ম্যাচ" স্কোর 0-0। বাজিটি জয়।
- 2. উদাহরণ (অ্যাওয়ে): বর্তমান স্কোর 1-0। আপনি বাকি ম্যাচের জন্য "অ্যাওয়ে"-তে বাজি ধরেন। খেলা 1-1-এ শেষ হয়। যেহেতু আপনার বাজির পরে অ্যাওয়ে দল 1 গোল এবং হোম দল 0 গোল করে, "বাকি ম্যাচ" স্কোর 0-1। বাজিটি জয়।
- 3. উদাহরণ (ক্ষতি): বর্তমান স্কোর 0-0। আপনি বাকি ম্যাচের জন্য "হোম"-এ বাজি ধরেন। খেলা 0-1-এ শেষ হয়। বাজিটি ক্ষতি।
- ছ) প্রযুক্তিগত সমস্যা, মানব ত্রুটি, বা খেলা-সম্পর্কিত পরিস্থিতি (সহ, কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, VAR সিদ্ধান্ত) এর কারণে ভুল নিষ্পত্তির ক্ষেত্রে, স্পোর্টসবুক ত্রুটির নিষ্পত্তি সংক্রান্ত সাধারণ বাজি নিয়ম অনুসারে নিষ্পত্তি সংশোধনের অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • ব্রেক পয়েন্ট: এমন পরিস্থিতি যেখানে রিসিভিং খেলোয়াড় গেম জিততে এবং প্রতিপক্ষের সার্ভিস "ব্রেক" করতে এক পয়েন্ট দূরে।
- • ব্রেক পয়েন্ট জিতেছে (রূপান্তরিত): একটি পরিসংখ্যান যা রিসিভিং খেলোয়াড় সফলভাবে একটি গেম জিতলে প্রদান করা হয় যেখানে তাদের ব্রেক পয়েন্টের সুযোগ ছিল।
- • গেম: একটি সেটের মধ্যে স্কোরিং একক। একটি গেম জিততে একজন খেলোয়াড়কে কমপক্ষে চার পয়েন্ট (15, 30, 40, গেম) জিততে হবে এবং কমপক্ষে দুই পয়েন্টে এগিয়ে থাকতে হবে।
- নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, একটি ম্যাচ টাই-ব্রেক বিজয়ী খেলোয়াড়ের জেতা একটি সেট এবং মোট গেম বাজারে মোট গেম হিসাবে গণনা করা হয়, যদি না স্পষ্টভাবে অন্যথায় বলা হয়।
- • পেনাল্টি পয়েন্ট/গেম: প্রতিপক্ষের কোড লঙ্ঘনের কারণে চেয়ার আম্পায়ার কর্তৃক খেলোয়াড়কে প্রদত্ত পয়েন্ট বা গেম। এই ধরনের পয়েন্ট/গেম চূড়ান্ত স্কোর এবং নিষ্পত্তিতে গণনা করা হয়।
- • সেট: গেমের একটি ক্রম নিয়ে গঠিত স্কোরিং একক। বেশিরভাগ পেশাদার ম্যাচ "সেরা 3" (প্রথম 2 সেট জয়) বা "সেরা 5" (প্রথম 3 সেট জয়) হিসাবে খেলা হয়।
- • শর্ট সেট: একটি পরিবর্তিত ম্যাচ ফরম্যাট যেখানে প্রথম খেলোয়াড় 4 গেমে পৌঁছালে সেট জয়ী হয় (ঐতিহ্যগত 6 এর পরিবর্তে)।
- • টাই-ব্রেক: একটি সেটে স্কোর 6-6-এ পৌঁছালে সেই সেটের বিজয়ী নির্ধারণের জন্য খেলা একটি নির্ধারক গেম (সাধারণত 7 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়)।
- 2.2.1. ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক): যদি একটি ম্যাচ ম্যাচ টাই-ব্রেক দ্বারা নির্ধারিত হয় (প্রায়শই চূড়ান্ত সেটের পরিবর্তে ব্যবহৃত হয়), এটি 3য় সেট হিসাবে বিবেচিত এবং নিষ্পত্তি হবে। সেট-ভিত্তিক বাজারের জন্য,

ম্যাচ টাই-ব্রেক একটি সম্পূর্ণ সেট হিসাবে গণনা করা হয়। গেম-ভিত্তিক বাজারের জন্য (গেম হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট গেম সহ), ম্যাচ টাই-ব্রেক শুধুমাত্র একটি গেম হিসাবে গণনা করা হবে, যদি না অন্যথায় বলা হয়।

- 2.2.2. গেম গণনা: প্রতিটি টাই-ব্রেক বা ম্যাচ টাই-ব্রেক "মোট গেম" এবং "হ্যান্ডিক্যাপ" বাজার নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে একটি গেম হিসাবে গণনা করা হয়।
- 2.2.3. পেনাল্টি পয়েন্ট: যদি আম্পায়ার পেনাল্টি পয়েন্ট প্রদান করেন, সেই নির্দিষ্ট গেম বা পয়েন্টের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।
- নির্ধারিত সেট/গেম সংখ্যা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে অবসর, ওয়াকওভার, বা ম্যাচের অকাল সমাপ্তির ক্ষেত্রে, নিয়ম 2.3.3 এর অধীনে ইতিমধ্যে নির্ধারিত না হওয়া প্রাসঙ্গিক ম্যাচের সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজার বাতিল করা হবে।
- • ক) সেট মোট: যদি একটি সেট 4-4-এ পরিত্যক্ত হয়, ওভার 9.5 গেমের বাজি জিত হিসাবে নিষ্পত্তি হয়, এবং আন্ডার 9.5 হিসাবে হেরে (যেহেতু যে কোনো সমাপ্তির জন্য কমপক্ষে 10 গেম প্রয়োজন)। ওভার/আন্ডার 10.5-এর বাজি বাতিল।
- • খ) ম্যাচ মোট (সেরা 3): যদি একটি ম্যাচ 6-4, 4-6-এ পরিত্যক্ত হয়, ওভার 25.5 গেমের বাজি জিত হিসাবে নিষ্পত্তি হয়, এবং আন্ডার 25.5 হিসাবে হেরে (যেহেতু শেষ করতে কমপক্ষে 26 গেম প্রয়োজন)। ওভার/আন্ডার 26.5-এর বাজি বাতিল।
- • ঘ) স্বতন্ত্র খেলোয়াড় মোট: ম্যাচ 6-4, 2-0-এ পরিত্যক্ত। খেলোয়াড় এ 8 গেম জিতেছেন। খেলোয়াড় এ ওভার 7.5 গেমের বাজি = জিত; আন্ডার 7.5 = হেরে। ওভার 8.5-এর বাজি বাতিল।
- 2.8. বর্তমান / পরবর্তী গেম বিজয়ী
- যদি একটি নির্দিষ্ট গেমের সময় একজন খেলোয়াড় অবসর নেন বা অযোগ্য হন, সেই গেমের বিজয়ীর (বর্তমান বা পরবর্তী) সমস্ত বাজি বাতিল হবে, অবসরের সময় গেমের মধ্যে স্কোর নির্বিশেষে।
- 2.8.2. পেনাল্টি পয়েন্ট/গেম:
- যদি আম্পায়ার কর্তৃক পেনাল্টি পয়েন্ট বা পেনাল্টি গেম প্রদানের মাধ্যমে একটি গেম সম্পূর্ণ হয়, সেই গেমের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।
- নির্ধারিত পয়েন্ট (যেমন, সেট 1, গেম 3, পয়েন্ট 4) কে জিতবে তা পূর্বানুমান করুন।
- • বক্স স্কোর: একটি গেমের অফিসিয়াল পরিসংখ্যানগত রেকর্ড, লিগের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট দ্বারা প্রদত্ত। প্রাসঙ্গিক বাজার নিয়মে অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে এটি সমস্ত পরিসংখ্যানগত নিষ্পত্তির প্রাথমিক উৎস।
- • বুজার বিকিটার: খেলার ঘড়ি 4তম কোয়ার্টার বা ওভারটাইমের শেষে ঠিক যখন শেষ হয় (0:00) তখন করা একটি সফল শট, যা স্কোরিং দলকে এগিয়ে রাখে এবং খেলা জিতিয়ে দেয়।
- • নন-রানার: একজন খেলোয়াড় যিনি অফিসিয়াল স্কোয়াডে ছিলেন কিন্তু ঘড়ি চলার সময় কোনো লাইভ খেলার সময়ের জন্য কোর্টে প্রবেশ করেননি।
- • রানার: যে কোনো খেলোয়াড় যিনি কোর্টে প্রবেশ করেন এবং কোনো লাইভ খেলার সময়ের জন্য ম্যাচে অংশগ্রহণ করেন।
- • 48-ঘণ্টা নিয়ম: যদি একটি ম্যাচ স্থগিত বা বাতিল হয়, বাজি বৈধ থাকবে যদি খেলা মূল নির্ধারিত সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু/পুনরায় শুরু হয়। যদি বিলম্ব 48 ঘণ্টা ছাড়িয়ে যায়, সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- • সাধারণ অ্যাকশন নিয়ম: বাস্কেটবল খেলোয়াড় বাজি বহাল থাকে যতক্ষণ খেলোয়াড় কোর্টে প্রবেশ করেন এবং খেলার ঘড়ি চলার সময় যেকোনো সময়ে ম্যাচে অংশগ্রহণ করেন, তারা শুরুর লাইনআপে ছিলেন কিনা তা নির্বিশেষে।
- • ম্যাচের মাঝে অবসর: যদি একজন খেলোয়াড় কোনো সময়ের জন্য অংশগ্রহণ করেন কিন্তু পরবর্তীতে আঘাত, অসুস্থতা, বা অযোগ্যতার কারণে খেলা ছেড়ে দেন, প্রাসঙ্গিক ম্যাচের জন্য সেই খেলোয়াড়ের এই

বাজারগুলির সমস্ত বাজি বহাল থাকবে এবং অবসরের সময় তাদের রেকর্ডকৃত পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।

- 3.15. খেলায় সর্বোচ্চ লিড (ওভারটাইম সহ):
- 3.20. গেম বিজয়ী বুজার বিকিটার:
- একটি "হ্যাঁ" ফলাফল শুধুমাত্র তখনই নিষ্পত্তি হয় যদি একজন খেলোয়াড় এমন একটি শট করেন যা তাদের দলকে এগিয়ে রাখে (খেলা জয় করে) ঠিক যখন খেলার ঘড়ি 4তম কোয়ার্টার বা যেকোনো ওভারটাইম পিরিয়ডের শেষে শেষ হয় (0:00)।
- • শটটি অবশ্যই খেলার চূড়ান্ত এবং বৈধ স্কোরিং অ্যাকশন হতে হবে, প্রতিপক্ষের প্রতিক্রিয়া জানানোর জন্য কোনো সময় না রেখে।
- • ড্রাইভ: আক্রমণাত্মক খেলার একটি ধারাবাহিক সিরিজ যা দখলের বিন্দু থেকে শুরু হয় এবং স্কোর, একটি পাঞ্চ্ট, একটি টার্নওভার, বা একটি হাফ/গেমের সমাপ্তিতে শেষ হয়।
- • ওভারটাইম (OT): নিয়মিত সময়ের পরে খেলা ড্র হলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত অতিরিক্ত খেলার সময়কাল।
- • রানার: যে কোনো খেলোয়াড় যিনি মাঠে প্রবেশ করেন এবং খেলার সময় কমপক্ষে একটি খেলায় (ডাউন) অংশগ্রহণ করেন।
- আমেরিকান ফুটবলের জন্য, একজন খেলোয়াড়ের বাজি সক্রিয় থাকে যতক্ষণ খেলোয়াড় খেলায় অংশগ্রহণ করেন (কমপক্ষে একটি খেলার জন্য মাঠে প্রবেশ করেন), তারা শুরুর লাইনআপে ছিলেন কিনা তা নির্বিশেষে। যদি একজন খেলোয়াড় আদৌ খেলায় প্রবেশ না করেন, বাজিটি বাতিল।
- যদি একজন খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করেন এবং পরবর্তীতে আঘাত বা অযোগ্যতার কারণে খেলা ছেড়ে দেন, সেই খেলোয়াড় জড়িত বাজারের সমস্ত বাজি বহাল থাকে এবং অবসরের সময় রেকর্ডকৃত পরিসংখ্যানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 4.13.4. স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): যদি একটি খেলা বাতিল হয়,
- যদি নির্ধারিত স্থান থেকে ভেন্যু পরিবর্তন করা হয়, সমস্ত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট বাজারের বাজি বহাল থাকবে যদি খেলাটি মূল নির্ধারিত তারিখে খেলা হয় এবং "হোম" দলের পদবি অপরিবর্তিত থাকে।
- সংজ্ঞা: একটি "ড্রাইভ" বলতে বোঝায় একটি ধারাবাহিক আক্রমণাত্মক দখল যা স্ক্রিমেজ থেকে স্ন্যাপ দিয়ে শুরু হয় এবং স্কোর, একটি পাঞ্চ্ট, একটি টার্নওভার (ইন্টারসেপশন, ফাম্বল, বা ডাউনে টার্নওভার), অথবা একটি হাফ/গেমের সমাপ্তিতে শেষ হয়। প্রথম ড্রাইভে স্কোর করার দল: নির্দিষ্ট দল খেলার প্রথম আক্রমণাত্মক দখলে টাচডাউন বা ফিল্ড গোল করবে কিনা তা বাজি ধরুন।
- • যদি একটি ড্রাইভ একটি নির্দিষ্ট ফলাফলে পৌঁছানোর আগে হাফের শেষ বা খেলার শেষ দ্বারা বাধাগ্রস্ত হয়, প্রাসঙ্গিক ম্যাচের বাজার বাতিল। বিশেষ ক্ষেত্রে: যদি একটি দল কিকঅফ বা পাঞ্চ্ট রিটার্নে (বিশেষ দল), বা ডিফেন্সিভ রিটার্নের (Pick-6/ফাম্বল রিটার্ন) মাধ্যমে টাচডাউন করে, এটি সেই দলের জন্য একটি "আক্রমণাত্মক ড্রাইভ" হিসাবে গণনা করা হয় না। এই বাজারে সেই দলের জন্য বাজার তাদের পরবর্তী স্ক্রিমেজ থেকে প্রথম দখলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- • উদাহরণ: বাজি "4তম টাচডাউন স্কোর করার দল"-এর উপর এবং খেলা মোট 3 টাচডাউন নিয়ে শেষ হয়, 4তম টাচডাউন বাজারের সমস্ত বাজি বাতিল।
- • যুক্তি: খেলায় পরবর্তী টাচডাউন কোন নির্দিষ্ট খেলোয়াড় করবে তা বাজি ধরুন।
- • আর কোনো টাচডাউন নয়: যদি খেলার বাকি অংশে (ওভারটাইম সহ) আর কোনো টাচডাউন না হয়, এই বাজারের বাজি বাতিল।

- • পেনাল্টি শুটআউট: ওভারটাইমের পরে খেলা ড্র থাকলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত ব্রেকঅ্যাওয়ে শটের একটি সিরিজ। নিষ্পত্তির জন্য বিজয়ীর চূড়ান্ত স্কোরে ঠিক একটি (1) গোল যোগ করা হয়।
- • রানার: একজন খেলোয়াড় যিনি বরফে প্রবেশ করেন এবং অফিসিয়াল খেলার ঘড়ি চলার সময় যেকোনো সময়ে খেলায় অংশগ্রহণ করেন।
- যদি একটি খেলা পেনাল্টি শুটআউট দ্বারা নির্ধারিত হয়, তাহলে নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে বিজয়ী দলের স্কোর এবং খেলার মোটে একটি (1) গোল যোগ করা হবে। এটি শুধুমাত্র সেইসব বাজারের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যেগুলিতে ওভারটাইম এবং পেনাল্টি শুটআউট অন্তর্ভুক্ত রয়েছে।
- স্থগিত ম্যাচের সমস্ত বাজার বাতিল ঘোষণা করা হবে যদি ইভেন্টটি মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়। যদি খেলা এই 48-ঘণ্টার জানালার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়, সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বহাল থাকে।
- 5.11.1. অংশগ্রহণ (রানার): একজন খেলোয়াড়কে ম্যাচে অংশগ্রহণ করেছে (একজন "রানার") বলে গণ্য করা হয় যদি খেলোয়াড় অফিসিয়াল খেলার ঘড়ি চলার সময় যেকোনো সময়ে বরফে প্রবেশ করেন। যদি একজন খেলোয়াড় পুরো ম্যাচের সময় আদৌ বরফে প্রবেশ না করেন, সেই খেলোয়াড়ের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 5.11.2. ন্যূনতম সময় নেই: অংশগ্রহণের কোনো ন্যূনতম সময়কাল প্রয়োজন নেই। যদি একজন খেলোয়াড় খেলার ঘড়ি চলার সময় কোনো সময়ের জন্য বরফে উপস্থিত হন, সেই খেলোয়াড়ের স্বতন্ত্র পারফরম্যান্স জড়িত বাজারের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে, খেলোয়াড় কোনো পরিসংখ্যান রেকর্ড করেছেন কিনা বা পরে আহত/অযোগ্য হয়েছেন কিনা তা নির্বিশেষে।
- 5.11.3. স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): যদি একটি খেলা বাতিল হয়,
- • ডাবল-হেডার: একই দিনে একই দুটি দলের মধ্যে খেলা দুটি বেসবল খেলা। বাজি ধরার উদ্দেশ্যে, প্রতিটি খেলা একটি পৃথক এবং স্বতন্ত্র ইভেন্ট হিসাবে বিবেচিত হয়।
- • সংক্ষিপ্ত ফরম্যাট: খেলা শুরুর আগে পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা অফিসিয়ালভাবে 9 ইনিংসের কম (যেমন, 7 ইনিংস) নির্ধারিত একটি খেলা।
- 6.2.1. স্ট্যান্ডার্ড গেম:
- সমস্ত পূর্ণ-খেলা বাজারের বাজি বহাল থাকার জন্য (বিজয়ী বাজার ছাড়া), ম্যাচটি কমপক্ষে 9 পূর্ণ ইনিংস (বা 8.5 ইনিংস যদি হোম দল এগিয়ে থাকে) চলতে হবে।
- যদি খেলা শুরুর আগে পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা একটি সংক্ষিপ্ত ফরম্যাট (যেমন, 7 ইনিংস) অফিসিয়ালভাবে ঘোষণা করা হয়, এই নির্ধারিত ইনিংস সংখ্যা নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে "নিয়মিত সময়" হিসাবে বিবেচিত হবে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, এই ম্যাচের বাজি বহাল থাকার জন্য কমপক্ষে 7 পূর্ণ ইনিংস (বা 6.5 ইনিংস যদি হোম দল এগিয়ে থাকে) প্রয়োজন।
- যদি একটি খেলা মার্সি রুলের (একটি লিগ-নির্দেশিত রান পার্থক্য যা ম্যাচের সমাপ্তি ঘটায়) কারণে অফিসিয়াল পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা তাড়াতাড়ি শেষ করা হয়, খেলাটি "সম্পূর্ণ" হিসাবে বিবেচিত হবে। সমস্ত পূর্ণ-খেলা বাজারের (মানি লাইন, রান লাইন, মোট) বাজি মার্সি রুল প্রয়োগের সময়ের স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে, যদি খেলাটি পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা অফিসিয়াল হিসাবে বিবেচিত হয়।
- খেলা শেষ হওয়ার আগে প্রকৃত সমাপ্তিতে পৌঁছানো বাজারের বাজি (যেমন, "1ম ইনিংস বিজয়ী" বা "মোট রান ওভার 5.5" যখন স্কোর ইতিমধ্যে 7-0) প্রাসঙ্গিক বাজার নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হবে। ।
- প্রাক-ম্যাচ বাজিতে "বিজয়ী" (মানি লাইন) বাজারের উদ্দেশ্যে, একটি খেলা অফিসিয়াল হিসাবে বিবেচিত হয় যদি এটি কমপক্ষে 5 পূর্ণ ইনিংস (বা 4.5 ইনিংস যদি হোম দল এগিয়ে থাকে) স্থায়ী হয়। যদি এই বিন্দুর পরে কোনো কারণে খেলা বন্ধ করা হয়, বিজয়ী খেলা বন্ধ হওয়ার সময়ের স্কোর দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- 6.4. স্থগিতকরণ, পুনঃনির্ধারণ এবং বাধাগ্রস্ত খেলা:

- শুরু না হওয়া খেলা: যদি একটি ম্যাচ পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল নির্ধারিত ক্যালেন্ডার তারিখে (ভেন্যুর স্থানীয় সময়) শুরু না হয়, ইভেন্টের সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- বাধাগ্রস্ত খেলা: যদি একটি ম্যাচ ইতিমধ্যে শুরু হয়ে থাকে এবং পরবর্তীতে স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, এবং মূল নির্ধারিত শুরুর সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে এবং ম্যাচ সম্পূর্ণ হওয়ার পরে নিষ্পত্তি করা হবে। যদি ম্যাচটি 48 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু না হয়, যে বাজারগুলি প্রকৃত সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি (বা নিয়ম 6.3 এর অধীনে অফিসিয়াল গেম হিসাবে যোগ্যতা অর্জন করে না) সেই বাজারগুলির বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- ডাবল-হেডার: ডাবল-হেডারের ক্ষেত্রে (একই দিনে খেলা দুটি ধারাবাহিক ম্যাচ), প্রতিটি খেলা একটি পৃথক এবং স্বতন্ত্র ইভেন্ট হিসাবে বিবেচিত হয়। যদি একটি স্থগিত ম্যাচ পরবর্তী দিনে ডাবল-হেডারের অংশ হিসাবে পুনঃনির্ধারিত হয়, মূল স্থগিত ম্যাচের সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করা হবে। এই ধরনের বাজি পুনঃনির্ধারিত ডাবল-হেডারের কোনো খেলার ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে না।
- যদি একটি নির্দিষ্ট পিচার সম্পর্কিত বাজারে বাজি রাখা হয় (যেমন, "পিচার মোট স্ট্রাইকআউট"), সেই পিচারকে খেলা শুরু করতে হবে এবং কমপক্ষে একটি অফিসিয়াল পিচ নিক্ষেপ করতে হবে (তাদের দলের জন্য প্রথম পিচ নিক্ষেপ করতে হবে) বাজিটি সক্রিয় থাকার জন্য। যদি নামকরণকৃত পিচার খেলা শুরু না করেন এবং কোনো পিচ নিক্ষেপ না করেন, সেই স্বতন্ত্র খেলোয়াড় সম্পর্কিত বাজারের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- যদি একটি ম্যাচ শুরু হওয়ার পরে পরিত্যক্ত হয়, যে খেলোয়াড়রা অংশগ্রহণ করেছেন (6.8.1 অনুযায়ী) তাদের খেলোয়াড় প্রপ বাজারের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে, যদি ম্যাচটি একটি অফিসিয়াল গেম হিসাবে বিবেচিত হয় (নিয়ম 6.3 দেখুন) বা প্রকৃত সমাপ্তিতে পৌঁছেছে।
- • যদি ম্যাচটি অফিসিয়াল গেম হওয়ার আগে পরিত্যক্ত হয়, প্রকৃত সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি এমন সমস্ত খেলোয়াড় প্রপ বাজারের বাজি বাতিল হবে।
- এই বাজারের বাজি বাজার বর্ণনায় উল্লিখিত একটি নির্দিষ্ট পিচার খেলায় সক্রিয় থাকাকালীন তাদের আত্মসমর্পণ করা মোট হিট সংখ্যার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- সমস্ত শাস্তিমূলক বাজার (2-মিনিট স্থগিতাদেশ, হলুদ/লাল কার্ড যেখানে প্রযোজ্য) শুধুমাত্র নিয়মিত সময়ে ঘটে যাওয়া ঘটনার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। দলের কর্মকর্তা বা খেলোয়াড়দের দেওয়া স্থগিতাদেশ বা শাস্তিমূলক ব্যবস্থা যারা খেলায় সক্রিয়ভাবে অংশগ্রহণ করছেন না, বাদ দেওয়া হয়, যদি না বিশেষভাবে উল্লেখ করা হয়
- সমস্ত বাজার নিষ্পত্তি করা হয় যতক্ষণ না সেই বাজারের ফলাফল নির্ধারণকারী পয়েন্ট বা গেম উপাদান নিশ্চিত হয়। ম্যাচ বিজয়ী, সঠিক স্কোর, এবং হ্যান্ডিক্যাপের মতো বাজার ম্যাচ/সেটের চূড়ান্ত পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথে নিষ্পত্তি করা হয়।
- সমস্ত বাজারের বাজি নিষ্পত্তি করা হয় যতক্ষণ না সেই বাজারের ফলাফল নির্ধারণকারী খেলার পয়েন্ট বা উপাদান নিশ্চিত হয়। চূড়ান্ত ম্যাচ ফলাফলের বাজারের বাজি (বিজয়ী, সঠিক স্কোর, হ্যান্ডিক্যাপ) ম্যাচ অফিসিয়ালভাবে শেষ হওয়ার এবং অফিসিয়াল স্কোর নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি একটি ম্যাচ স্থগিত বা বাতিল হয়, সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে যদি খেলা মূল নির্ধারিত সময়ের 48 ঘণ্টার মধ্যে শুরু/পুনরায় শুরু হয়। যদি বিলম্ব 48 ঘণ্টা ছাড়িয়ে যায়, সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বাতিল হবে। বাধাগ্রস্ত ম্যাচ: যদি একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় বা একটি দল অবসর নেয়, সেই মুহূর্তে প্রকৃত সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি এমন সমস্ত বাজারের বাজি বাতিল হবে।
- • অতিরিক্ত পয়েন্ট: ঘটে যখন একটি খেলা 20-20 ড্রতে পৌঁছায়। খেলা চলতে থাকে যতক্ষণ না এক পক্ষ দুই-পয়েন্ট লিড পায় বা 30-পয়েন্ট ক্যাপে পৌঁছায় (প্রথম 30 জয়ী)।
- • গেম: ব্যাডমিন্টনে একটি স্কোরিং একক। বেশিরভাগ পেশাদার ম্যাচ "সেরা 3" গেম হিসাবে খেলা হয়।

- যেকোনো মার্কেটের বাজি সেই মার্কেটের ফলাফল নির্ধারণকারী পয়েন্ট বা গেম এলিমেন্ট নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়। পরবর্তী পয়েন্ট শুরু হলে বা আম্পায়ার আনুষ্ঠানিকভাবে স্কোর ঘোষণা করলে পয়েন্ট নিশ্চিত বলে গণ্য হয়।
- যদি একটি ম্যাচ স্থগিত বা বাতিল হয়, তবে মূল নির্ধারিত সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে খেলা শুরু/পুনরায় শুরু হলে সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বৈধ থাকবে। যদি বিলম্ব 48 ঘণ্টা ছাড়িয়ে যায়, তবে সমস্ত অনিষ্পন্ন মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • মোট গেম/পয়েন্ট: এই মার্কেটগুলোর বাজি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত ফলাফলে পৌঁছানোর সাথে সাথেই (প্রাকৃতিক সমাপ্তি) নিষ্পত্তি হয়। যদি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পূর্ণসংখ্যা ফলাফল প্রদান করা হয় এবং চূড়ান্ত ফলাফল সেই ফলাফলের সমান হয়, তবে বাজি বাতিল বলে ঘোষণা করা হয়।
- 11.7. গেম-নির্দিষ্ট মার্কেট:
- • গেম বিজয়ী/মোট/হ্যান্ডিক্যাপ: এই মার্কেটগুলোর বাজি নির্দিষ্ট গেমের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়। যদি গেম চলাকালীন কোনো খেলোয়াড় অবসর নেয়, তবে সেই নির্দিষ্ট গেমের অনিষ্পন্ন মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যদি না প্রাকৃতিক সমাপ্তি দ্বারা ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- • গেম সঠিক স্কোর: এই মার্কেটের বাজি নির্দিষ্ট গেমের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- 11.8. গতিশীল গেম মার্কেট:
- • গেম অতিরিক্ত পয়েন্ট: একটি গেমের অতিরিক্ত পয়েন্ট প্রয়োজন হবে কিনা (21 অতিক্রম করবে কিনা) সে সম্পর্কে বাজি। নির্দিষ্ট গেমের মধ্যে স্কোর 20-20 (40তম পয়েন্ট) এ পৌঁছালে এই মার্কেটের বাজি "হ্যাঁ" হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- • "Y" পয়েন্টের পরে গেম লিড: মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্টে পৌঁছানোর পরে কোন প্রতিযোগী এগিয়ে থাকবে সে সম্পর্কে বাজি (যেমন, গেম 1 10 পয়েন্টের পরে লিড)। এই মার্কেটের বাজি গেমের মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত Y-তম পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • গেম "X" পয়েন্টে রেস: একটি গেমের মধ্যে মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে প্রথমে কোন প্রতিযোগী পৌঁছাবে সে সম্পর্কে বাজি। মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্য সংখ্যায় পৌঁছানোর সাথে সাথেই মার্কেটের বাজি নিষ্পত্তি হয়। গেম নাম্বারড পয়েন্ট বিজয়ী: মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট পয়েন্টের বিজয়ী সম্পর্কে বাজি (যেমন, গেম 2 পয়েন্ট 5)। মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে এই মার্কেটের বাজি নিষ্পত্তি হয়। যদি গেম শেষ হওয়া বা অবসরের কারণে মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পয়েন্টে পৌঁছানো না যায়, তবে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • লেগ: একটি সেট বা ম্যাচের মধ্যে ডার্টসের একটি একক গেম (যেমন, 501)।
- • অতিরিক্ত পয়েন্ট (ডিউস): যখন একটি গেম 10-10 টাইতে পৌঁছায় তখন ঘটে। একটি খেলোয়াড়/দল দুই-পয়েন্ট লিড না পাওয়া পর্যন্ত গেম চলতে থাকে।
- • গেম: টেবিল টেনিসে খেলার একটি একক ইউনিট, যা সাধারণত 11 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়। একটি ম্যাচ সাধারণত "সর্বোচ্চ 5" বা "সর্বোচ্চ 7" গেমের হয়।
- সমস্ত মার্কেটের বাজি সেই মার্কেটের ফলাফল নির্ধারণকারী পয়েন্ট বা গেম এলিমেন্ট নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়। চূড়ান্ত ম্যাচ ফলাফল (বিজয়ী, সঠিক স্কোর, ম্যাচ হ্যান্ডিক্যাপ) ম্যাচের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- যদি একটি ম্যাচ স্থগিত, বাতিল বা সম্পূর্ণ না হয়, তবে মূল নির্ধারিত সময় থেকে 48 ঘণ্টার মধ্যে খেলা শুরু/পুনরায় শুরু হলে সমস্ত মার্কেটের বাজি বৈধ থাকবে। যদি বিলম্ব 48 ঘণ্টা ছাড়িয়ে যায়, তবে সমস্ত অনিষ্পন্ন মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- খেলোয়াড় অবসর বা অযোগ্য ঘোষণার ক্ষেত্রে, যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি (যেমন, "গেম 2 বিজয়ী" যদি খেলোয়াড় গেম 1 চলাকালীন অবসর নেয়) সেগুলোর বাজি বাতিল হবে।
- 16.6. পয়েন্ট এবং গেম হ্যান্ডিক্যাপ:
- ● গেম হ্যান্ডিক্যাপ: নির্দিষ্ট গেমের জন্য পয়েন্ট হ্যান্ডিক্যাপ মার্কেটের বাজি সেই গেমের মধ্যে মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লাইনে পৌঁছানোর সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- মোট পয়েন্ট (ম্যাচ, দল বা গেম) বা মোট গেম মার্কেটের বাজি মার্কেটের বর্ণনায় নির্দিষ্ট লাইনে পৌঁছানোর সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়।
- ম্যাচ এবং গেম সঠিক স্কোর মার্কেটের বাজি সংশ্লিষ্ট সময়ের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়। যদি নির্দিষ্ট গেম খেলা না হয়, তবে সংশ্লিষ্ট সমস্ত সঠিক স্কোর মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 16.9. গেম অতিরিক্ত পয়েন্ট:
- একটি গেম নিষ্পত্তির জন্য অতিরিক্ত পয়েন্ট প্রয়োজন হবে কিনা (অর্থাৎ, 11 পয়েন্ট অতিক্রম করবে কিনা) সে সম্পর্কে বাজি।
- ● নিষ্পত্তি: নির্দিষ্ট গেমের মধ্যে স্কোর 10-10 (20তম পয়েন্ট) এ পৌঁছালে এই মার্কেটের বাজি "হ্যাঁ" হিসেবে নিষ্পত্তি হয়।
- ● যদি গেম খেলা না হয় বা 10-10 এ পৌঁছানোর আগে পরিত্যক্ত হয়, তবে এর উপর বাজি
- মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্টের পরে (যেমন, গেম 1 4 পয়েন্টের পরে লিড) নির্দিষ্ট গেমে কোন খেলোয়াড় এগিয়ে থাকবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি গেমের মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত Y-তম পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে নিষ্পত্তি হয়।
- গেমের মধ্যে মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে (3, 5, 7, ইত্যাদি) প্রথমে কোন খেলোয়াড় পৌঁছাবে সে সম্পর্কে বাজি। এই
- মার্কেটের বাজি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্যে পৌঁছানোর সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়। যদি গেম শেষ হওয়া বা ম্যাচ পরিত্যক্ত হওয়ার কারণে লক্ষ্যে পৌঁছানো না যায়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট মনোনীত পয়েন্ট (যেমন, গেম 2 পয়েন্ট 5) কোন খেলোয়াড় জিতবে সে সম্পর্কে বাজি। মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে মার্কেট নিষ্পত্তি হয়। যদি গেম শেষ হওয়া বা অবসরের কারণে পয়েন্টে পৌঁছানো না যায়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 18.4. সীমিত ওভার থ্রেশহোল্ড: এই মার্কেটের বাজি বহাল থাকার জন্য, দলটিকে নির্ধারিত ওভারের ন্যূনতম শতাংশের সম্মুখীন হওয়ার প্রযুক্তিগত সুযোগ পেতে হবে, যদি না মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত গেম এলিমেন্ট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায় (অল আউট/লক্ষ্যে পৌঁছানো):
- ● অতিরিক্ত পয়েন্ট: যখন একটি গেম 10-10 টাইতে পৌঁছায় তখন ঘটে। একটি খেলোয়াড় দুই-পয়েন্ট লিড না পাওয়া পর্যন্ত গেম চলতে থাকে।
- ● গেম: স্কোয়াশে খেলার একটি একক ইউনিট, যা সাধারণত 11 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়। একটি ম্যাচ সাধারণত "সর্বোচ্চ 5" গেমের হয়।
- গেম বা পয়েন্টের মার্কেট বহাল থাকবে এবং আপডেট করা স্কোর অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 19.6. পয়েন্ট এবং গেম হ্যান্ডিক্যাপ:
- মোট পয়েন্ট (ম্যাচ, প্রতিযোগী বা গেম) বা মোট গেম মার্কেটের বাজি মার্কেটের বর্ণনায় নির্দিষ্ট লাইনে পৌঁছানোর সাথে সাথেই নিষ্পত্তি হয়। যদি ম্যাচ বা গেম সম্পূর্ণ না হয়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- ● অখেলা গেম: যদি নির্দিষ্ট গেম খেলা না হয়, তবে সেই গেমের সমস্ত সংশ্লিষ্ট ওভার/আন্ডার মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।

- ম্যাচ এবং গেম সঠিক স্কোর মার্কেটের বাজি সংশ্লিষ্ট সময়ের শেষ পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার পরে নিষ্পত্তি হয়।
- 19.9. গেম অতিরিক্ত পয়েন্ট:
- • যদি গেমে নিষ্পত্তির জন্য অতিরিক্ত পয়েন্টের প্রয়োজন না হয়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্টের পরে (যেমন, গেম 1 6 পয়েন্টের পরে লিড) নির্দিষ্ট গেমে কোন খেলোয়াড় এগিয়ে থাকবে সে সম্পর্কে বাজি। মার্কেটের বাজি গেমের মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত Y-তম পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে নিষ্পত্তি হয়।
- • X-এ রেস: গেমের মধ্যে মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্য সংখ্যক পয়েন্টে (3, 5, 7, ইত্যাদি) প্রথমে কোন খেলোয়াড় পৌঁছাবে সে সম্পর্কে বাজি। মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত লক্ষ্য সংখ্যায় পৌঁছানোর সাথে সাথেই এই মার্কেটের বাজি নিষ্পত্তি হয়।
- • পয়েন্ট বিজয়ী: মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত নির্দিষ্ট মনোনীত পয়েন্ট (যেমন, গেম 3 পয়েন্ট 5) কোন খেলোয়াড় জিতবে সে সম্পর্কে বাজি। মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পয়েন্ট নিশ্চিত হওয়ার ঠিক পরে এই মার্কেটের বাজি নিষ্পত্তি হয়। লক্ষ্যে পৌঁছায়নি: যদি মার্কেটের বর্ণনায় উল্লিখিত পয়েন্টে পৌঁছানোর আগে গেম শেষ হয়, তবে সেই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- গেমের মার্কেট ফলাফলে খেলা হলে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত।
- • পরিত্যাগ: যদি নির্দিষ্ট কোয়ার্টার বা হাফ চলাকালীন একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয়, তবে সেই গেম সময়কালের (যদি ইতিমধ্যে সম্পূর্ণ না হয়ে থাকে) এবং পরবর্তী সময়কালের সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • প্রাকৃতিক সমাপ্তি: যদি একটি দল ইতিমধ্যে স্কোর করার পরে গেম পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে এবং এই নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। যদি কোনো স্কোরের আগে গেম পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- হাফটাইমে ফলাফল এবং নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফল সম্পর্কে বাজি। যদি 80 মিনিট পূর্ণ হওয়ার আগে গেম পরিত্যক্ত হয়, তবে মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে সমস্ত বাজি একটি একক গেমকে বোঝায়।
- • অসমাপ্ত গেম: যদি একটি গেম বাজেয়াপ্ত বা পরিত্যক্ত হয়, তবে প্রভাবিত সমস্ত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে যদি না তারা প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়।
- • অফিসিয়াল প্রোটোকল: সমস্ত চাল এবং ইভেন্ট অফিসিয়াল গেম প্রোটোকলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- • উদাহরণ: যদি হোয়াইট 10 চাল দেয়, তবে ব্ল্যাকের প্রতিক্রিয়া নির্বিশেষে গেমটি 10 চাল স্থায়ী হয়েছে বলে গণ্য হয়।
- • বাজি জিতেছে হিসাবে নিষ্পত্তি হয়: যদি গেমটি বোর্ডে শারীরিক চেকমেটে শেষ হয়।
- • বাজি হেরেছে হিসাবে নিষ্পত্তি হয়: যদি গেমটি ড্র, পদত্যাগ, টাইমআউট বা স্টেলমেটে শেষ হয়।
- এই মার্কেটের বাজি শুধুমাত্র তখনই "জিতেছে" হিসাবে নিষ্পত্তি হয় যদি গেমটি অফিসিয়ালিভাবে স্টেলমেট অবস্থানে শেষ হয়।
- গেম জুড়ে কোনো খেলোয়াড় মোট কতবার চেক দেয় তার মোট সংখ্যার উপর বাজি।
- 28.16. গেম {X} চালের আগে শেষ হবে
- • টাই-ব্রেক: এই মার্কেটের নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে অফিসিয়াল টাই-ব্রেক নিয়ম (যেমন, Chess.com - Play Chess Online - Free Games) প্রযোজ্য। যদি কোনো টাই-ব্রেক ব্যবহার না করা হয় এবং অবস্থানগুলি ভাগ করা হয়, তবে এই মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • নন-রানার: যদি একজন খেলোয়াড় 0 গেম খেলে, তবে এই খেলোয়াড় মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 28.19. কে সাদা দিয়ে বেশি গেম জিতবে?

- 28.20. কে কালো দিয়ে বেশি গেম জিতবে?
- মার্কেটের বর্ণনায় নির্দিষ্ট রঙ দিয়ে খেলোয়াড়ের অর্জিত জয়ের নির্দিষ্ট সংখ্যার উপর বাজি। যদি সেই খেলোয়াড় সেই রঙ দিয়ে কোনো গেম না খেলে, তবে প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- • 3-0 শুরু: খেলোয়াড়কে প্রথম তিনটি ধারাবাহিক গেম জিততে হবে। এই গেমগুলোর যেকোনো একটিতে হার বা ড্র হলে বাজি "হেরেছে" হিসাবে ফলাফল দেয়।
- • ম্যাপ বা গেম বলতে একটি ম্যাচের একটি পৃথক খেলাযোগ্য অংশকে বোঝায়, যা সেই শিরোনামের জন্য সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্টের নিয়ম দ্বারা সংজ্ঞায়িত।
- • রাউন্ড বলতে টুর্নামেন্টের নিয়ম অনুযায়ী একটি ম্যাপ বা গেমের একটি উপ-এককে বোঝায়।
- • মূল ইভেন্ট বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট বলতে যেকোনো ইন-গেম অ্যাকশন বা ঘটনাকে বোঝায় যা প্রতিযোগিতামূলক অবস্থা, অবস্থান বা ম্যাচের ফলাফলের সম্ভাবনাকে অর্থপূর্ণভাবে পরিবর্তন করে, যার মধ্যে কিল, ডেথ, অবজেক্টিভ ক্যাপচার, স্ট্রাকচার ধ্বংস, রাউন্ড জয়, পাওয়ার স্পাইক, ম্যাপ বা সাইড পরিবর্তন এবং ম্যাচের সম্ভাব্য ফলাফলকে বাস্তবভাবে প্রভাবিত করে এমন অন্য যেকোনো অ্যাকশন অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়।
- • রিস্টার্ট বলতে এমন পরিস্থিতিকে বোঝায় যেখানে একটি রাউন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার আগে রিসেট করা হয় এবং সাধারণত প্লেয়ার ডিসকানেকশন, হার্ডওয়্যার ত্রুটি বা প্রশাসনিক ত্রুটির মতো প্রযুক্তিগত সমস্যার কারণে শুরু থেকে আবার খেলা হয়। ম্যাচের স্কোর অপরিবর্তিত থাকে এবং পুনরায় শুরু হলে রিস্টার্ট করা রাউন্ডকে স্বাভাবিক গেমপ্লের ধারাবাহিকতা হিসাবে বিবেচনা করা হয়।
- • রিপ্লে বলতে এমন পরিস্থিতিকে বোঝায় যেখানে প্রযুক্তিগত সমস্যা, নিয়ম লঙ্ঘন বা মূল ফলাফল বহাল রাখতে বাধা দেয় এমন অন্যান্য পরিস্থিতির কারণে টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক সিদ্ধান্ত অনুযায়ী একটি ম্যাচ, ম্যাপ, গেম বা রাউন্ড সম্পূর্ণরূপে আবার খেলা হয়। রিপ্লে রিস্টার্ট থেকে পৃথক কারণ এটি চলমান রাউন্ড পুনরায় শুরু বা রিলোড করার পরিবর্তে খেলার সম্পূর্ণ অংশ (যেমন, সম্পূর্ণ ম্যাপ বা ম্যাচ) পুনরাবৃত্তি করে। রিপ্লের ক্ষেত্রে, নিয়ম 1.12. প্রযোজ্য।
- 2. অফিসিয়াল গেমের নিয়ম দ্বারা অনুমোদিত নয় এমন ইন-গেম বাগ বা মেকানিক্সের ইচ্ছাকৃত শোষণ (বাগ অপব্যবহার);
- ক) গেম প্রকাশক বা টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা নিশ্চিত গুরুতর সার্ভার বা প্ল্যাটফর্ম বিভ্রাট;
- ঘ) বিদ্যুৎ বিভ্রাট, প্রাকৃতিক দুর্যোগ বা তুলনীয় ব্যাঘাতের মতো ফোর্স মেজর ইভেন্ট। যদি আয়োজক ভিন্ন শব্দ ব্যবহার করেন বা স্পষ্ট ব্যাখ্যা প্রদান না করেন, তবে নিয়ম 1.8. (প্রযুক্তিগত পরাজয়) প্রযোজ্য হবে।
- 1.1. কোনো দ্বন্দ্বের ক্ষেত্রে: গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম ইস্পোর্টস সাধারণ নিয়মের উপর প্রাধান্য পায়, যা সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়মের উপর প্রাধান্য পায়। যেখানে গেম-নির্দিষ্ট নিয়ম একটি নির্দিষ্ট পরিস্থিতি সম্বোধন করে না, সেখানে ইস্পোর্টস সাধারণ নিয়ম প্রযোজ্য হবে; অন্যথায়, সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়ম প্রযোজ্য হবে।
- যদি উপরে কোনো গেম বা টুর্নামেন্ট তালিকাভুক্ত না থাকে, অথবা যদি অফিসিয়াল ডেটা উৎস অনুপলব্ধ থাকে, তবে স্পোর্টসবুক টুর্নামেন্ট আয়োজক, অফিসিয়াল সম্প্রচার বা পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা প্রদত্ত ম্যাচ ফলাফল, পরিসংখ্যান বা নিশ্চিতকরণের উপর নির্ভর করবে, যা একমাত্র কর্তৃত্বপূর্ণ উৎস হিসেবে কাজ করবে।
- খ) দলটি অন্য দলের সাথে একীভূত হয় বা পৃথক সত্তা হিসেবে বিলুপ্ত হয়, এবং এর টুর্নামেন্ট স্লট একটি নতুন দল গ্রহণ করে;
- গ) দলটি টুর্নামেন্ট থেকে অপসারিত বা অযোগ্য ঘোষিত হয় এবং একটি ভিন্ন সত্তা এর স্লট উত্তরাধিকার সূত্রে পায়, এমনকি কিছু খেলোয়াড় থেকে গেলেও।
- 1.16. স্পোর্টসবুক দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত ইস্পোর্টস মার্কেট সংশ্লিষ্ট গেম ডেভেলপার এবং টুর্নামেন্ট আয়োজকদের দ্বারা প্রতিষ্ঠিত অফিসিয়াল নিয়ম, ফরম্যাট এবং পরিভাষার উপর ভিত্তি করে। স্পোর্টসবুক এই ইন-গেম নিয়ম

বা মেকানিক্স পুনর্বিবৃতি, পুনর্ব্যাখ্যা বা পুনঃসংজ্ঞায়িত করে না। নির্দিষ্ট গেম এলিমেন্টের যেকোনো উল্লেখ শুধুমাত্র অফিসিয়াল গেম কাঠামোর প্রেক্ষাপটে ব্যবহৃত হয় এবং গেম নিজেই প্রদত্ত সংজ্ঞা ও নিয়ম অনুযায়ী বোঝা উচিত। সমস্ত ইন-গেম ইভেন্ট এবং ফলাফল, যার মধ্যে ফার্স্ট ব্লাড, ডাবল কিল এবং অনুরূপ ঘটনা অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, একচেটিয়াভাবে সংশ্লিষ্ট শিরোনামের ইন-গেম লগ এবং সিস্টেম দ্বারা নির্ধারিত হয়। এই ধরনের ইভেন্টগুলি কীভাবে সংজ্ঞায়িত, ট্রিগার বা গেমের মধ্যে রেকর্ড করা হয় তার উপর স্পোর্টসবুকের কোনো নিয়ন্ত্রণ নেই এবং কোনো দায়বদ্ধতাও নেই।

- 3. ইস্পোর্টস গেম নির্দিষ্ট নিয়ম

- 3.1.5.3. গেম ক্র্যাশ: গেম ক্র্যাশের ক্ষেত্রে, গেম ক্র্যাশের আগে নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে, অনিষ্পন্ন মার্কেটের বাজি বাতিল হবে।
- 3.1.5.4. রাউন্ড রিস্টার্ট: রাউন্ড রিস্টার্টের ক্ষেত্রে, সংশ্লিষ্ট রাউন্ডের মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে এবং পুনরায় খেলা রাউন্ডের অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 3.1.5.6. ইন্টারনেট সমস্যা: এই নিয়মটি এমন পরিস্থিতিতে প্রযোজ্য যেখানে একজন খেলোয়াড়, একটি দল বা একটি টুর্নামেন্ট স্টুডিও কানেক্টিভিটি বা নেটওয়ার্ক সমস্যার সম্মুখীন হয় যা গেমপ্লে ব্যাহত করে। যদি এমন কোনো সমস্যা দেখা দেয় এবং সংশ্লিষ্ট গেমে কোনো মূল/উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট ঘটেনি, এবং প্রতিক্রিয়া অপরিবর্তিত থাকে, তবে গেমটি পুনরায় শুরু করা যেতে পারে এবং সংশ্লিষ্ট মার্কেটের সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। যদি সংশ্লিষ্ট গেমে কোনো মূল ইভেন্ট বা উল্লেখযোগ্য ইভেন্ট ঘটে থাকে, তবে সমস্ত অনিষ্পন্ন মার্কেটের বাজি বাতিল হবে, যখন ইন্টারনেট সমস্যা ঘটার আগে নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটের বাজি বহাল থাকবে। কাউন্টার-স্ট্রাইক 2 মার্কেট: X ম্যাপ - zeus x27 কিল - ম্যাপ চলাকালীন Zeus x27 টেজার ব্যবহার করে কিল করা হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। দল-প্রদত্ত (টিমকিল) ক্ষতির ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে না এবং মার্কেট "জয়" হিসাবে নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হবে না। X ম্যাপ - ছুরি দিয়ে নিহত হবে - ম্যাপ চলাকালীন ছুরি কিল ঘটবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। দল-প্রদত্ত (টিমকিল) ক্ষতির ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে না এবং মার্কেট "জয়" হিসাবে নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হবে না। X ম্যাপ - মলোটভ দ্বারা নিহত হবে - ম্যাপ চলাকালীন মলোটভ ককটেল বা ইনসেনডিয়ারি গ্রেনেড ব্যবহার করে কিল করা হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। গ্রেনেডের আঘাতের ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে এবং মার্কেটের বাজি "জিতেছে" হিসাবে নিষ্পত্তি হবে। আত্ম-প্রদত্ত (আত্মহত্যা) বা দল-প্রদত্ত (টিমকিল) ক্ষতির ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে না এবং মার্কেট "জয়" হিসাবে নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হবে না। X ম্যাপ - HE গ্রেনেড দ্বারা নিহত হবে - ম্যাপ চলাকালীন হাই-এক্সপ্লোসিভ (HE) গ্রেনেড দিয়ে কিল করা হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। গ্রেনেডের আঘাতের ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে এবং মার্কেটের বাজি "জিতেছে" হিসাবে নিষ্পত্তি হবে। আত্ম-প্রদত্ত (আত্মহত্যা) বা দল-প্রদত্ত (টিমকিল) ক্ষতির ফলে কিল বৈধ বলে বিবেচিত হবে না এবং মার্কেট "জয়" হিসাবে নিষ্পত্তির জন্য গণনা করা হবে না। X ম্যাপ - বোমা ডিফিউজ করে শেষ হওয়া মোট রাউন্ড - নির্দিষ্ট ম্যাপে মোট কত রাউন্ড কাউন্টার-টেরোরিস্টদের দ্বারা বোমা ডিফিউজ করে শেষ হয় তার উপর বাজি। X ম্যাপ - বোমা বিস্ফোরণে শেষ হওয়া মোট রাউন্ড - নির্দিষ্ট ম্যাপে মোট কত রাউন্ড সফলভাবে টেরোরিস্টদের দ্বারা রোপণ করা বোমা বিস্ফোরণের মাধ্যমে শেষ হয় তার উপর বাজি। X ম্যাপ - মোট AWP কিল - নির্দিষ্ট ম্যাপে AWP দিয়ে মোট কত কিল হবে তা নির্দিষ্ট সংখ্যার উপরে বা নীচে হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি অফিসিয়াল গেম ডেটা উৎস এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। যদি ডেটা নষ্ট, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। X ম্যাপ - মোট হেডশট - নির্দিষ্ট ম্যাপে রেকর্ড করা মোট হেডশট কিলের সংখ্যা নির্দিষ্ট সংখ্যার উপরে বা নীচে হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের সমস্ত বাজি

অফিসিয়াল গেম ডেটা উৎস এবং টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। যদি ডেটা নষ্ট, অনুপলব্ধ বা অনুপস্থিত থাকে, তবে এই মার্কেটের সমস্ত বাজি ভিডিও স্ট্রিমের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। সর্বোচ্চ HLTV রেটিং সহ দল - HLTV.org - প্রতিযোগিতামূলক কাউন্টার-স্ট্রাইকের আবাস - দ্বারা প্রকাশিত সমস্ত অফিসিয়াল ম্যাপে খেলা সর্বোচ্চ গড় HLTV রেটিং নিয়ে কোন দল টুর্নামেন্ট শেষ করবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। সর্বোচ্চ HLTV রেটিং সহ খেলোয়াড় - HLTV.org - HLTV.org - প্রতিযোগিতামূলক কাউন্টার-স্ট্রাইকের আবাস - দ্বারা প্রকাশিত সমস্ত অফিসিয়াল ম্যাপে খেলা সর্বোচ্চ গড় HLTV রেটিং নিয়ে কোন খেলোয়াড় টুর্নামেন্ট শেষ করবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। HLTV MVP - টুর্নামেন্টের জন্য নির্দিষ্ট খেলোয়াড়কে HLTV MVP (সর্বাধিক মূল্যবান খেলোয়াড়) শিরোনামে ভূষিত করা হবে কিনা সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV.org - প্রতিযোগিতামূলক কাউন্টার-স্ট্রাইকের আবাস - দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল ঘোষণা অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে। সর্বাধিক খেলা ম্যাপ - টুর্নামেন্ট চলাকালীন কোন ম্যাপ সবচেয়ে বেশি বার খেলা হবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রকাশিত অফিসিয়াল ম্যাচ ডেটা অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়। দুই বা ততোধিক ম্যাপের মধ্যে টাইয়ের ক্ষেত্রে, ডেড-হিট নিয়ম প্রযোজ্য। সর্বোচ্চ T জয়% সহ ম্যাপ - টুর্নামেন্ট চলাকালীন কোন ম্যাপ টেরোরিস্ট পক্ষের জেতা রাউন্ডের সর্বোচ্চ শতাংশ রেকর্ড করবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়। সর্বোচ্চ CT জয়% সহ ম্যাপ - টুর্নামেন্ট চলাকালীন কোন ম্যাপ কাউন্টার-টেরোরিস্ট পক্ষের জেতা রাউন্ডের সর্বোচ্চ শতাংশ রেকর্ড করবে সে সম্পর্কে বাজি। এই মার্কেটের বাজি HLTV দ্বারা প্রদত্ত চূড়ান্ত পরিসংখ্যান অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়।

- 3.2.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হয় এবং ডিসকানেকশনের মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 4 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে না পারে, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ জড়িত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটের বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 10তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট বা কুইট করে, তবে সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.2.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 9:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 10তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে সংশ্লিষ্ট ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.2.4.3. গেম ক্র্যাশ: গেম ক্র্যাশের ক্ষেত্রে, গেম ক্র্যাশের আগে নিষ্পত্তি হওয়া মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে, অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 3.2.4.5. ইন্টারনেট সমস্যা: যেখানে একজন খেলোয়াড়, দল বা টুর্নামেন্ট স্টুডিও সংযোগ বা নেটওয়ার্ক সমস্যার সম্মুখীন হয় যা গেমপ্লে বাধাগ্রস্ত করে এবং গেমে কোনো কী/গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট ঘটেনি, এবং অডস অপরিবর্তিত থাকে, তবে গেমটি পুনরায় শুরু করা যেতে পারে এবং এই গেম সম্পর্কিত মার্কেটে রাখা সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। যদি গেমে একটি কী ইভেন্ট বা গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট ঘটে থাকে, তবে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে, যখন ইতিমধ্যে নিষ্পত্তি হওয়া মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে।
- 3.2.4.6. একযোগে মৃত্যু: একযোগে মৃত্যুর ক্ষেত্রে, অফিসিয়াল গেম লগ অনুযায়ী গেমে প্রতিযোগীদের মধ্যে কে বেশি সময় বেঁচে ছিলেন বা কে প্রথমে প্রতিপক্ষকে হত্যা করেছেন তার দ্বারা বিজয়ী নির্ধারিত হয়।
- 3.3.2. রাউন্ড পুনরায় শুরু: রাউন্ড পুনরায় শুরুর ক্ষেত্রে, সংশ্লিষ্ট রাউন্ডের মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে এবং পুনরায় খেলা রাউন্ডের অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।

- 3.4.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 3 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 10তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.4.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 9:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 10তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.5.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 2 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.5.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 5:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.6.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 2 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.6.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 5:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.7.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 2 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.7.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 6 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 5:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে রাখা সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 6তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.8.1. রাউন্ড বিজয়ী শেষ খেলোয়াড় বা দল জীবিত থাকার ভিত্তিতে নির্ধারিত হয় (প্রযোজ্য গেম লজিক অনুযায়ী)। একটি "রাউন্ড" একটি খেলা ম্যাপ হিসেবে বিবেচিত হয়।

- 3.9.2. যদি খেলোয়াড়দের একজন প্রথম 8 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 2 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি কোনো প্রতিযোগী খেলা ম্যাপের 8তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.9.3. যদি একটি ম্যাপের ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 9:59 পর্যন্ত) ওয়াকওভার বা টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে ম্যাপ সংক্রান্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি ম্যাপ চলাকালীন ইন-গেম সময়ের 10তম মিনিটে বা তার পরে টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে জয় দেওয়া হয়, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজিগুলি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.10.2. রাউন্ড পুনরায় শুরুর ক্ষেত্রে, সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে। সমস্ত প্রভাবিত মার্কেট পুনরায় খেলা রাউন্ডের অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 3.11.1. Geoguessr ম্যাচে সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে: GeoGuessr - Let's explore the world! । এর মধ্যে ম্যাচ চলাকালীন টুর্নামেন্ট আয়োজক দ্বারা করা যেকোনো ইন-গেম সিদ্ধান্ত বা পরিবর্তন অন্তর্ভুক্ত।
- 3.13.1. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 2 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 4 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 2তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.14.2. রাউন্ড পুনরায় শুরুর ক্ষেত্রে, সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে। সমস্ত প্রভাবিত মার্কেট পুনরায় খেলা রাউন্ডের অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 3.17.1. যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের প্রথম 2 মিনিটের মধ্যে ডিসকানেক্ট হন এবং সংযোগ বিচ্ছিন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে ইন-গেম সময়ের 4 মিনিটের মধ্যে পুনরায় সংযোগ করতে বা প্রতিস্থাপিত হতে অক্ষম হন, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে। যদি খেলোয়াড়দের একজন ইন-গেম সময়ের 2তম মিনিটের পরে ডিসকানেক্ট হন বা কুইট করেন, তবে প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.18.1. যদি কোনো গেম (ম্যাপ) বা ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় বা ইন-গেম সময়ের প্রথম 2 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 1:59 পর্যন্ত) টুর্নামেন্ট আয়োজক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে প্রদান করা হয়, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি পরিত্যাগ বা প্রদান 2তম মিনিটে বা তার পরে ঘটে, তবে সেই ম্যাপ বা ম্যাচ দ্বারা প্রভাবিত মার্কেটে সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.19.1. যদি কোনো ম্যাচ বা ম্যাপ পরিত্যক্ত হয় বা ইন-গেম সময়ের প্রথম 10 মিনিটের মধ্যে (অর্থাৎ 00:00 থেকে 9:59 পর্যন্ত) টুর্নামেন্ট আয়োজকের সিদ্ধান্তের মাধ্যমে প্রদান করা হয়, তবে সেই ম্যাপ এবং ম্যাচ সংক্রান্ত সমস্ত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি পরিত্যাগ বা প্রদান 10তম মিনিটে বা তার পরে ঘটে, তবে সেই ম্যাপ বা ম্যাচ দ্বারা প্রভাবিত মার্কেটে সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 3.20.2. রাউন্ড পুনরায় শুরুর ক্ষেত্রে, সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে। সমস্ত প্রভাবিত মার্কেট পুনরায় খেলা রাউন্ডের অফিসিয়াল ইন-গেম স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- 3.21.2. এই শ্রেণীর ম্যাচগুলি বিভিন্ন ফুটবল সিমুলেশন শিরোনাম ব্যবহার করে খেলা হতে পারে, গেম ডেভেলপার নির্বিশেষে, যেমন EA Sports FC বা eFootball (পূর্বে PES) সহ। অতিরিক্তভাবে, বিভিন্ন গেম সংস্করণ ব্যবহার করা যেতে পারে (উদাহরণস্বরূপ, FC 24, FC 25, ইত্যাদি)। এই ধরনের পার্থক্য সম্পূর্ণ তথ্যমূলক এবং বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।

- 3.21.3. উল্লিখিত ম্যাচের সময়কাল (যেমন 2x4 বা 2x5 মিনিট) ইন-গেম সময় সেটিংসকে বোঝায় এবং শুধুমাত্র তথ্যমূলক। এই সেটিংসে তারতম্য বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।
- 3.21.9. নেমপ্লেট/গেমপ্যাড রঙের সমস্যা: এই ধরনের সমস্যা কোনো বাজি বাতিলের ন্যায্যতা দেয় না।
- 3.22.2. এই শ্রেণীর ম্যাচগুলি বিভিন্ন গেম সংস্করণ ব্যবহার করে খেলা হতে পারে, যার মধ্যে NBA 2K24, NBA 2K25, বা NBA 2K26 অন্তর্ভুক্ত। এই ধরনের পার্থক্য সম্পূর্ণ তথ্যমূলক এবং বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।
- 3.22.3. উল্লিখিত ম্যাচের সময়কাল (যেমন 4x5 মিনিট) ইন-গেম সময় সেটিংসকে বোঝায় এবং শুধুমাত্র তথ্যমূলক। এই সেটিংসে তারতম্য বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।
- 3.22.5. ভুল দল/খেলোয়াড়: যদি গেমটি আগে থেকেই বন্ধ করা হয় এবং কোনো গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট (যেমন একটি বাস্কেট) না ঘটে থাকে, তবে ম্যাচটি পুনরায় শুরু করা যেতে পারে। যদি একটি গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট ইতিমধ্যে ঘটে থাকে, তবে সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 3.22.9. নেমপ্লেট/গেমপ্যাড রঙের সমস্যা: এই ধরনের সমস্যা কোনো বাজি বাতিলের ন্যায্যতা দেয় না।
- 3.23.2. এই শ্রেণীর ম্যাচগুলি সাধারণত 5-ওভার ফরম্যাটে খেলা হয় (প্রতিটি পক্ষ সর্বোচ্চ 5 ওভার ব্যাটিং করে)। উল্লিখিত ফরম্যাট ইন-গেম সেটিংসকে বোঝায় এবং শুধুমাত্র তথ্যমূলক। এই সেটিংসে তারতম্য বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।
- 3.23.3. ম্যাচগুলি বিভিন্ন গেম সংস্করণ ব্যবহার করে খেলা হতে পারে, যার মধ্যে Cricket 23 বা Cricket 24 অন্তর্ভুক্ত। এই ধরনের পার্থক্য সম্পূর্ণ তথ্যমূলক এবং বাজি বাতিলের ভিত্তি গঠন করে না।
- 3.23.5. ভুল দল/খেলোয়াড়: যদি গেমটি আগে থেকেই বন্ধ করা হয় এবং কোনো গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট (যেমন একটি বাস্কেট) না ঘটে থাকে, তবে ম্যাচটি পুনরায় শুরু করা যেতে পারে। যদি একটি গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট ইতিমধ্যে ঘটে থাকে, তবে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 3.23.9. নেমপ্লেট/গেমপ্যাড রঙের সমস্যা: এই ধরনের সমস্যা কোনো বাজি বাতিলের ন্যায্যতা দেয় না।
- নিষ্পত্তি সমস্ত মার্কেটে বাজি সাধারণ নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়। gP (Gaming Pulse) মার্কেট নিয়মের অধীনে পয়েন্টগুলি ইন-গেম পারফরম্যান্সের ভিত্তিতে গণনা করা হয়: একটি গোল স্কোর করলে +1.0 পয়েন্ট প্রদান করে, যখন একটি শট +0.2 পয়েন্ট প্রদান করে।
- ফলাফল পৃষ্ঠা: Betby Games Almanac
- ● Injustice — Betby Games Almanac
- ● Mortal Kombat — Betby Games Almanac
- নিষ্পত্তি সমস্ত মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল ইন-গেম ফলাফল এবং সাধারণ নিয়ম অনুযায়ী নিষ্পত্তি হয়।
- 1.4. স্থগিতকরণ এবং বাতিলকরণ: টুলটিপে অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, যদি "Predictions" শ্রেণীর মধ্যে একটি ইভেন্ট বাতিল হয়, অনির্দিষ্টকালের জন্য স্থগিত হয় বা প্রত্যাশিত সময়সীমা থেকে 1 (এক) বছরের বেশি সময়ের জন্য বস্তুনিষ্ঠ বা ফোর্স মেজর পরিস্থিতির কারণে কখনও ঘটবে না, তবে সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বাতিল (ফেরতযোগ্য) ঘোষণা করা হবে। যদি টুলটিপে ফলাফলের জন্য একটি নির্দিষ্ট সময়সীমা উল্লেখ করা হয়, তবে বাজি সেই নির্দিষ্ট সময়সীমার পরিস্থিতির ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে।
- Chess.com - Play Chess Online - Free Games
- Call of Duty® | Best-Selling Video Game Franchise
- Betby Games Almanac

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- মিনি-গেমস

- Casino
- নিষিদ্ধ
- অনুরোধকৃত URL এই সার্ভারে পাওয়া যায়নি
- হোমে ফিরে যান
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- FAQ
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- আমাদের সম্পর্কে
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- Betify-এ যোগ দিন এবং চূড়ান্ত অনলাইন ক্যাসিনো অভিজ্ঞতায় ডুবে যান। বিস্তৃত গেম নির্বাচন আবিষ্কার করুন।
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান
- TOUCAN ROYALE PRE-RELEASE
- নতুন এক্সক্লুসিভিটি!
- অথবা
- AVANT-PREMIERE HACKSAW
- এই এক্সক্লুসিভিটি চেষ্টা করুন!
- AVANT-PREMIERE HACKSAW ORGS

- আবিষ্কার করার জন্য নতুন এক্সক্লুসিভিটি!
- DES PARTENAIRES LEGENDAIRES
- Betify-এর অফিসিয়াল পার্টনার
- আরও জানুন
- একসাথে, আমরা গেমিংকে রূপান্তরিত করতে পারি!
- FNATIC - Betify-এর অফিসিয়াল অ্যাম্বাসেডর
- এখনই বাজি ধরুন
- November Spin Win Quest
- পুরস্কার: €30.000
- খেলুন এবং বাজি ধরুন
- MiniGames
- Exclusives
- JUSQU'À 20%
- সেরা গেম
- 60 গেম
- সব দেখুন
- MultiHand Blackjack
- Galaxsys
- গেটস অফ অলিম্পাস 2500
- PragmaticPlay
- Serpent Gold: Hold & Win
- Penguin King
- Chicken Road 2
- Inout
- ওয়ান্টেড ডেড অর আ ওয়াইল্ড
- Hacksaw
- Aviatrix
- সুইট বোনানজা 2500
- টার্বো মাইনস
- TurboGames
- Duck Hunters 2
- নোলিমিট সিটি
- Vortex
- 777 Streak: Megacharged
- Fist of Destruction Megamultiplier
- 66 গেম
- Stingy Jack

- Toucan Royale
- Buried By Night
- Ants Attack
- Killer Night
- Triple 5s: Megacharged
- Willy Wildwing
- সুইট লুট
- Super Jungle
- Endorphina
- Nunchucks
- NetEnt
- Wicked Rich
- নোভোম্যাটিক
- Jefe Calavera
- Happy Duck
- Pulsar
- 966 গেম
- Betify Exclusive Blackjack
- Evolution
- Blackjack Classic 4
- StakeLogic
- Betify Roulette
- Crazy Time A
- আইস ফিশিং
- Betify Exclusive Blackjack 2
- XXXtreme Lightning Roulette
- Betify Exclusive Roulette
- Betify Exclusive Blackjack 1
- First Person Blackjack
- Crazy Coin Flip
- Betify Blackjack X
- Pragmatic Live
- 79 প্রদানকারী
- যুদ্ধ
- Galaxsys চ্যালেঞ্জ
- FINIR EN
- DD

- HH
- MM
- SS
- PRIX
- 02.11.2026 00:00:01 - 08.11.2026 23:59:59 UTC
- অবস্থান
- ব্যবহারকারী
- Points
- অংশগ্রহণ করুন
- সম্পূর্ণ র‍্যাঙ্কিং
- আরো বিস্তারিত
- লিডারবোর্ড
- বড় জয়
- সর্বশেষ জয়
- গেম
- খেলোয়াড়
- সময়
- বাজি
- গুণক
- Temple Guardians
- 12:12 PM
- অলিম্পিয়ান লেজেন্ডস
- 8:14 AM
- Crack & Smash the Piggy Bank
- 12:18 PM
- Crack More Piggy Banks
- 8:35 AM
- 12:24 PM
- Piggy Billion
- 11:10 AM
- লে ব্যান্ডিট
- 12:14 PM
- 12:19 PM
- 12:00 PM
- সিক্স ফিট আন্ডার
- 12:07 PM
- যেখানে লক্ষ্য হলো

- যতবার সম্ভব জয়ী হন
- একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে।
- আজই আপনার ভাগ্য পরীক্ষা করুন!
- Forbidden
- অনুরোধকৃত URL এই সার্ভারে পাওয়া যায়নি
- Back to Home
- সহায়ক লিঙ্ক
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- প্রাইজ শপ
- আমাদের সম্পর্কে
- Wheel of
- Legends
- Telegram অফার মিস করবেন না
- ইনবক্স হেডার

Betify - আমাদের সম্পর্কে

- Betify তার খেলোয়াড়দের জন্য শুধুমাত্র সেরা অনলাইন গেম এবং লাইভ ক্যাসিনোতে একটি অবিস্মরণীয় জুয়া অভিজ্ঞতা নিয়ে আসে, তাই আপনি সর্বোচ্চ বিনোদন পাবেন বলে নিশ্চিত।
- আমাদের 12,000-এর বেশি অনলাইন গেম রয়েছে যার মধ্যে স্লট মেশিন, রুলেট, ব্ল্যাকজ্যাক এবং আরও অনেক কিছু অন্তর্ভুক্ত। আমরা শিল্পের সেরা গেমিং সফটওয়্যার কোম্পানিগুলির সাথে সহযোগিতা করার লক্ষ্য রাখি: Microgaming, NetEnt, Evolution Gaming, Betsoft এবং অন্যান্য কোম্পানি।
- আমাদের প্রতিটি গেম আনুষ্ঠানিকভাবে পরীক্ষিত, অনুমোদিত এবং প্রত্যয়িত হয়েছে যাতে আমরা প্রতিটি খেলোয়াড়ের প্রতি ন্যায্য তা নিশ্চিত করা যায়।
- Betify সম্পর্কে আরও জানুন, আপনার চূড়ান্ত ক্যাসিনো গন্তব্য। উৎকর্ষ, উচ্চমানের গেম এবং আরও অনেক কিছু আবিষ্কার করুন।

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- Betify-এর মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি একটি নিরাপদ এবং স্বচ্ছ পরিবেশ নিশ্চিত করে, খেলোয়াড় এবং ক্যাসিনো উভয়কেই সুরক্ষা দেয়।

Sport Betting - Pariez sur vos sports préférés

- Betify-এ আপনার প্রিয় খেলাধুলায় বাজি ধরুন। বিস্তৃত স্পোর্টস বেটিং বিকল্প, প্রতিযোগিতামূলক অডস এবং একটি নিমজ্জিত স্পোর্টস গেমিং অভিজ্ঞতা উপভোগ করুন।

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- বিশ্বের 1ম ক্র্যাশ গেম
- ফ্লাইট শুরু করুন!
- ন্যায্য

- অভিযোজিত
- সামাজিক
- Aviator সম্পর্কে
- Aviator-এর সাথে আপনার অনলাইন ক্যাসিনো অভিজ্ঞতাকে আরও গতিশীল করুন! এই রোমাঞ্চকর মিনি-গেমটি আপনাকে প্রদান করেছে Spribe, মিনি-গেমের শিল্পে নেতা, সর্বদা আরও উত্তেজনাপূর্ণ এবং উদ্ভাবনী। x10000 পর্যন্ত সম্ভাব্য জয় এবং উচ্চ ROI সহ, Aviator হলো ভাগ্য এবং কৌশলের চূড়ান্ত মিশ্রণ। ভিডিও গেম শিল্প থেকে উদ্ভূত, এই ফরম্যাটটি ক্রিপ্টো-ক্যাসিনোগুলিতে জনপ্রিয় হয়ে উঠেছে এর সরলতা এবং উত্তেজনাপূর্ণ গেমপ্লে অভিজ্ঞতার কারণে।
- অন্যান্য উচ্চ-উড়ন্ত খেলোয়াড়দের সাথে সংযোগ করুন এবং তাদের সাথে আপনার বড় জয় শেয়ার করুন!
- Aviator-এর উচ্চ রিটার্ন রেট দিয়ে আপনার জয়ের সম্ভাবনা সর্বাধিক করুন, সম্ভাবনা আপনার পক্ষে!
- Probably Fair
- নিশ্চিন্তে খেলুন জেনে যে Aviator-এর উন্নত অ্যালগরিদম সবার জন্য একটি ন্যায্য গেমিং অভিজ্ঞতা নিশ্চিত করে।
- টেকঅফের জন্য প্রস্তুত? এই গেমটি দুর্বল হৃদয়ের জন্য নয়।
- এখন খেলুন
- Aviator কী?
- কীভাবে খেলবেন?
- কীভাবে জিতবেন?
- অতিরিক্ত বিবরণ
- Spribe-এর আরও গেম
- হাই লো
- Spribe
- Plinko
- গোল
- ডাইস
- কেনো
- Mini Roulette
- TOP
- এই ভিডিওটির জন্য বয়স সীমাবদ্ধতা রয়েছে।
- এই ভিডিওটির জন্য বয়স সীমাবদ্ধতা রয়েছে। এটি শুধুমাত্র YouTube-এ দেখা যাবে।
- YouTube-এ দেখুন
- আরও জানুন...
- Betify-এ Aviator গেমের সংগ্রহ নিয়ে নতুন উচ্চতায় উড়ে যান। উত্তেজনাপূর্ণ বিমান-থিমযুক্ত গেম আবিষ্কার করুন এবং বড় জিতুন!
- Aviator - এটি একটি নতুন ধরনের মাল্টিপ্লেয়ার সামাজিক গেম যা একটি ক্রমবর্ধমান বক্ররেখা নিয়ে গঠিত যা যেকোনো সময় উড়ে যেতে পারে।
- 2. সর্বোচ্চ মাল্টিপ্লায়ার লক্ষ্য করুন।

- 3. বিমানটি উড়ে যাওয়ার আগে নগদ করুন এবং টাকা আপনার!
- আপনার বাজি রাখুন, বিমানটি উড়ে যাওয়ার জন্য অপেক্ষা করুন এবং যখন চান তখন আপনার বড় পুরস্কার নিন!
- বাজি রাখার পরে, খেলোয়াড়কে অপেক্ষা করতে হবে যতক্ষণ না বিমান প্রতীক উচ্চতায় পৌঁছায়।
- অটো ক্যাশআউট ফাংশন ব্যবহারের ক্ষেত্রে, মাল্টিপ্লায়ার নির্বাচিত পরিমাণ 0,01 ছাড়িয়ে গেলে টাকা উত্তোলন করা হবে, উদাহরণস্বরূপ: আপনি যদি 2.0X মাল্টিপ্লায়ার চয়ন করেন, তাহলে আপনি স্বয়ংক্রিয়ভাবে 2.01X-এ নগদ করবেন।
- Aviator গেমের প্রতীকগুলির উচ্চতা নির্ধারিত নয় এবং 1,00 থেকে অনন্ত পর্যন্ত পরিবর্তিত হয়।
- প্রতি রাউন্ড এবং প্রতি খেলোয়াড়ের সর্বোচ্চ লাভ €10 000। লাভ নিম্নলিখিত সূত্র অনুযায়ী গণনা করা হয়: বাজির পরিমাণ * বর্তমান গুণন হার।
- নগদ করার পরে, জেতা পরিমাণ তাৎক্ষণিকভাবে ব্যালেন্সে জমা হবে।
- Включить звук

Basketball

- লবি
- Betify একচেটিয়া
- 🎃 হ্যালোউইন
- নতুন
- জনপ্রিয়
- হট🔥
- লাইভ ক্যাসিনো
- স্লট মেশিন
- Megaways
- টেবিল গেম
- ভার্চুয়াল
- উপ-শ্রেণী
- সব
- Horse Race
- Greyhound Race
- সংগ্রহ
- প্রোভাইডারগণ

Blackjack উন্মাদনা

- BlackJacks
- গেম শো
- রুলেট
- বাকারাত

- Pokers Game
- Super Boost Blackjack
- ONE Blackjack
- Lightning Blackjack
- Blackjack Classic 3
- European Blackjack
- BetSoft
- American Blackjack
- হাবানেরো
- Blackjack Classic 1
- Blackjack Classic 2
- Blackjack Classic 5
- Blackjack Prestige
- Super Stake Blackjack
- Blackjack 15
- Blackjack Allure
- Blackjack 12
- Limitless Blackjack
- VivoGaming
- Single Deck Blackjack
- Classic Multi-Hand Blackjack (Black)
- ConceptGaming
- Super 7 Blackjack
- 21 Burn Blackjack
- Las Vegas Blackjack
- Black Jack
- VoltEnt
- Classic Multi-Hand Blackjack (Red)
- Multi-Hand Blackjack V2
- Five Hand Vegas Blackjack
- Five Hand Vegas Blackjack V2
- Single Hand Blackjack
- Ultimate Blackjack
- Ultimate Blackjack II
- Blackjack BB
- Barbarabang
- AsiaGaming

- Gold Blackjack 5
- Ezugi
- Gold Blackjack 3
- Gold Blackjack 1
- Spanish Unlimited Blackjack
- Salon Prive Blackjack
- Blackjack da Sorte
- Blackjack Neo
- Relax
- 3D Blackjack
- IronDog
- Blackjack Classic
- Blackjack C
- HoGaming
- Blackjack Surrender
- Platipus
- Infinite Fun Fun 21 Blackjack
- Infinite Bet Stacker Blackjack
- Easy Blackjack
- BlackJack Lucky Sevens
- EvoPlay
- Rumba Blackjack 4
- Rumba Blackjack 1
- Rumba Blackjack 3
- Rumba Blackjack 2
- Ultra One Hand Blackjack
- Classic Blackjack
- রেড টাইগার গেমিং
- Deluxe Blackjack D
- SAGaming
- Deluxe Blackjack M
- BlackJack Casino
- TVBet
- Blackjack Lucky 7s Xmas
- iBlackjack
- LiveGames
- Classic Bet Stacker Blackjack 3

- Classic Bet Stacker Blackjack 2
- Ride Free Blackjack
- Betify-এ পেশাদার ক্রুপিয়ারদের সাথে লাইভ ব্ল্যাকজ্যাক খেলুন। বাড়ির আরাম থেকে ক্লাসিক ক্যাসিনো অভিজ্ঞতা উপভোগ করুন।

লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারদের সাথে গেমে ডুবে যান

- MONOPOLY Big Baller
- Lightning Storm
- Red Door Roulette
- Bac Bo
- First Person XXXtreme Lightning Roulette
- Disco Balls
- Betify Speed Roulette
- Funky Time
- Betify First Person Roulette
- MONOPOLY Roulette
- First Person XXXtreme Lightning Baccarat
- MONOPOLY Roll 'em
- Always 9 Baccarat
- Betify Roulette 2
- Lightning Roulette
- XXXtreme Lightning Baccarat
- ক্রেজি টাইম
- Balloon Race
- MONOPOLY Live
- Infinite Blackjack
- Gates of Olympus Roulette
- Fireball Roulette
- Super Color Game
- Marble Race
- Blackjack Party
- Auto Mega Roulette
- Red Baron
- War
- Money Time
- Sweet Bonanza CandyLand
- Mega Wheel

- Lightning Dice
- Portomaso Roulette
- Speed Roulette 1
- Dragon Tiger
- Turkish Roulette
- মেগা রুলেট
- Texas Holdem
- XPG
- সিক বো
- Spaceman
- Casino Hold'em
- Bet On Poker
- BetGames
- Baccarat D01
- Pok Deng
- Classic Wheel
- Live Tombala
- Wheel of Fortune
- War of Bets
- Live Lobby
- OverUnder
- Poker 6+
- Dice Duel
- Blackjack B
- Speed Baccarat 1
- Asian Games
- Andar Bahar
- Mega Sic Bo
- Speedy 7
- Roulette A
- Roulette B
- BullBull
- Baccarat C01
- Speed Baccarat 5
- Blackjack 11
- Blackjack 16
- Kilic

- Teen Patti 20/20
- Instant Lucky 7
- Speed Baccarat E
- Speed Baccarat A
- Speed Baccarat C
- Baccarat D
- Speed Baccarat B
- Baccarat B
- Baccarat 1
- Baccarat 2
- Baccarat 3
- Speed Baccarat 2
- Speed Baccarat 3
- Speed Baccarat 6
- Speed Baccarat 7
- Speed Baccarat 8
- Speed Baccarat 9
- Speed Baccarat 10
- Speed Baccarat 11
- Speed Baccarat 12
- Speed Baccarat 13
- Speed Baccarat 15
- Fortune 6 Baccarat
- Baccarat 8
- Baccarat 7
- Lucky 5
- Lucky 7
- Lucky 6
- Blackjack A
- Las Vegas Roulette
- Galaxy Baccarat 2
- Teen Patti
- Dragon Tiger Lobby
- Teen Patti Lobby
- Casino Hold'em Lobby
- Baccarat D02
- Baccarat D03

- Baccarat D04
- Baccarat D05
- Baccarat D06
- AGQ NGAU NGAU B22
- Baccarat of AGIN
- AGQ Baccarat B5
- AGQ Baccarat B6
- AGQ Baccarat B1
- AGQ Baccarat B2
- AGQ Baccarat B3
- AGQ Baccarat B4
- CGY NGAU NGAU N23
- CGY NGAU NGAU N22
- CGY Win Three Cards N21
- CGY Three Face N24
- Three Face
- Blockchain Baccarat E101
- Blockchain Baccarat E108
- Blockchain Baccarat E109
- Blockchain Baccarat E110
- Blockchain Baccarat E107
- Blockchain Baccarat E102
- Blockchain Baccarat E103
- Blockchain Baccarat E104
- Blockchain Baccarat E105
- Blockchain Baccarat E106
- Win Three Cards
- Live Game Plaza
- EMA Baccarat M51
- EMA Baccarat M52
- EMA Baccarat M53
- EMA Baccarat M54
- EMA Baccarat M55
- EMA Baccarat M56
- EMA Baccarat M57
- EMA Baccarat M58
- EMA Baccarat M59

- EMA Dragon Tiger M60
- Dice Twice
- Baccarat D07
- Speed Baccarat D08
- Privé Lounge 1
- Privé Lounge 4
- Privé Lounge 2
- Privé Lounge 5
- Privé Lounge 3
- Roulette C
- Italian Roulette
- Russian Roulette
- Spanish Roulette
- Auto Roulette
- Casino Marina Roulette 1
- Baccarat A
- Casino Marina Roulette 2
- Super 6 Baccarat
- Casino Marina Baccarat 4
- Casino Marina Baccarat 3
- Casino Marina Baccarat 1
- Casino Marina Baccarat 2
- Ruleta del Sol
- Knockout Baccarat
- Ultimate Sic Bo
- One Day Teen Patti - Classic
- Baccarat C
- Speed Auto Roulette
- Diamond Roulette
- Speed Roulette
- EZ Dealer Roulette Japanese
- EZ Dealer Roulette Mandarin
- Cricket War
- EZ Dealer Roulette Thai
- Ultimate Andar Bahar
- EZ Dealer Roleta Brasileira
- Ultimate Roulette

- Casino Marina Andar Bahar
- পোকার
- Namaste Roulette
- Bet on Teen Patti
- Prestige Auto Roulette
- No Commission Baccarat
- Unlimited Blackjack
- Teen Patti 3 Card
- Baccarat 5
- Baccarat 6
- Blackjack D
- Baccarat E
- Blackjack 152
- Blackjack 151
- Bingo Turco
- Lucky 6 Roulette
- Pok Deng M
- M Andar Bahar
- Dragon Tiger M
- M Teen Patti 20-20
- Roulette da Sorte
- Dragon Tiger da Sorte
- Dragon Tiger A
- Classic Roulette
- Blackjack X 2 - Azure
- Blackjack X 4 - Ruby
- Blackjack X 5 - Ruby
- Blackjack X 1 - Azure
- Blackjack X 7 - Azure
- Blackjack X 9 - Ruby
- Blackjack X 8 - Ruby
- Blackjack X 6 - Azure
- Blackjack X 10 - Ruby
- BlackjackX 23 - Emerald
- BlackjackX 27 - Emerald
- BlackjackX 22 - Emerald
- BlackjackX 13 - Emerald

- BlackjackX 26 - Emerald
- BlackjackX 11 - Emerald
- BlackjackX 12 - Emerald
- BlackjackX 28 - Emerald
- BlackjackX 29 - Emerald
- BlackjackX 30 - Emerald
- Classic Auto Roulette
- Sport Auto Roulette
- Burgundy Auto-Roulette Classic
- Glam Roulette
- Super Stake Roulette
- Runner Runner Roulette 5000x
- Circus Roulette
- Cricket Auto Roulette
- CGY Baccarat N19
- CGY Baccarat N18
- Baccarat Lobby
- Blackjack Lobby
- Roulette Indian
- Speed Baccarat 16
- Roulette Green
- Xóc Đĩa
- Speed Baccarat I
- Speed Baccarat G
- Oracle Roulette 2
- Roulette Lobby
- Live Dealer Lobby
- লাইভ রুলেট
- Mega Sic Bac
- Blackjack 14
- Baccarat 9
- Speed Baccarat 17
- Blackjack 136
- Blackjack 137
- Football Auto Roulette
- Skyline Roulette
- Speed Blackjack 59 - Emerald

- Blackjack 153
- Blackjack 154
- High Flyer
- Privé Lounge Baccarat 1
- Privé Lounge Baccarat 2
- Privé Lounge Baccarat 3
- Privé Lounge Baccarat 5
- Privé Lounge Baccarat 4
- Bet Behind Pro Blackjack
- EZ Baccarat
- Flash Roulette
- Privé Lounge Baccarat 7
- Privé Lounge Baccarat 6
- Privé Lounge Baccarat 8
- Lucky Kicks
- Dragon Tiger D
- EZ Dealer Roulette
- Blackjack 113
- Blackjack 111
- Blackjack 109
- Blackjack 110
- Blackjack 114
- Blackjack 112
- Blackjack 142
- Blackjack 156
- Blackjack 157
- Blackjack 141
- Blackjack 155
- Turkish BlackjackX 6
- Turkish BlackjackX 7
- Betify-এ জ্যাকপট গেমগুলিতে বিশাল জ্যাকপট hunt করুন।

বোনাসের শর্তাবলী

- লাইভ ক্যাসিনো গেম / গেম শো / টেবিল গেম - 5%,
- Aviator / মিনি গেম / Spribe গেম: 100%,
- ভিডিও পোকার - 5%,
- সমস্ত Plinko গেম - 5%,

- Turbogames গেম - 5%,

দরকারী লিঙ্ক

- সর্বনিম্ন সমর্থিত রেজোলিউশন 950x530 পিক্সেল। গেমটি সম্পূর্ণরূপে উপভোগ করতে, অনুগ্রহ করে আপনার ব্রাউজার উইন্ডোর আকার বাড়ান বা বড় স্ক্রিনযুক্ত ডিভাইস ব্যবহার করুন।

Plinko

- গেমের সীমা
- গেমের নিয়ম

Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স

- একসাথে, গেমের নিয়ম পরিবর্তন করি!

ফুটবল

- Kiron
- Betradar

হট গেমস - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন

- বিগ বাস হ্যালোউইন স্প্ল্যাশ 1000
- Hot Chili Heat: Spicy Hot Pots
- গেটস অফ অলিম্পাস 1000
- Outlaw Rails: Hold & Win
- Dia De Los Muertos 2
- Dr Zappo
- Chests of Cai Shen - Infinity
- Gates of Olympus Super Scatter
- 3 Royal Dracos
- 5 Relics of Power: Hold & Win
- Sweet Bonanza 1000
- Buffalo Blaze: Hold & Win
- Vortex 2
- 100 Super Hot
- Amusnet
- বিগ বাস বোনানজা 1000
- Thunderline Express: Supercharged
- Thunderline Express: Hold & Win
- Bian Pao Fortunes: Hold & Win
- Bazaar Monkey

- Demonic Dolls
- Sweet Rush Bonanza
- Burning Riches: Hold & Win
- Bash the Banana Stash: Hold & Win
- The Dog House Megaways 1000
- বিগ বাস বোনানজা
- Big Ape Bankroll: Hold & Win
- 5 Lions Megaways
- The Crypt 2
- Break the Piggy Bank
- Inferno Rising: Hold & Win
- Gems Digger
- Stormforged
- Solar Queen
- Playson
- Extra Juicy
- Viking Legacy: Hold & Win
- PeterAndSons
- Tommy Gun Gold
- Lucky Pinball
- বিজি গেমিং
- Red Hot Chilli Chickens
- Big Bass Halloween
- Jellop
- Super Pink Joker: Hold and Win
- ড্রপ দ্য বিলিয়নেয়ার
- Dead Mans Bounty: Hold & Win
- Rip city
- Outsourced 2: Balkan Engineering
- Bash the Banana Stash: Vault Smash
- বিগ বাস হ্যালোউইন 3
- Triple 5's: Supercharged
- Cloud Piggies
- Sew
- ShadyLady
- STRIKING BLITZ: RUNNING WINS™
- Fugaso Gaming

- Pirots 4
- Fire Eruption
- Gator Hunters 2
- Royal Coins 2: Hold and Win
- Coin up
- বুওঙ্গো
- Shining Crown
- Fortune Paws: Hold & Win
- ফ্রুট পার্টি
- Flaming Roar: Hold & Win
- Super Boosted Prizes: Hold & Win
- Bigger Bass Bonanza
- Big Bass Bonanza 3 Reeler
- Follow the Cash Rabbit
- Starlight Princess Super Scatter
- Big Bass Reel Repeat
- সুইট বোনানজা
- Ball & Ball
- Big Bass Splash 1000
- Hot Fiesta
- Vampy Party
- Flame & Fortune: Hold & Win
- Coin Bang Bang: Hold & Win
- Big Bass Amazon Xtreme
- RouletteX
- Forever Split Megaways
- 5 লায়ন্স মেগাওয়েজ 2
- Pot of Charms
- Flight Mode
- Spider Circus Hold and Win
- Death Dominion
- Gold Rush - Johnny Cash
- Divine Egypt Hold & Win
- Double Dragon Gold: Hold & Win
- Gems Bonanza
- Temple Tumble
- Cleocatra

- The Dog House - Muttley Crew
- Midas Golden Touch 2
- Thunderkick
- 25 Coins™ x3000
- Wonders of Aztec
- Pine of Plinko 2
- Life and Death
- Starlight Princess
- Moon Princess Extreme
- PlaynGo
- 3 Witch Pots
- Starburst
- Deep Sea Frenzy
- Big Bass Return to the Races
- Chaos Crew 3
- Bee Keeper
- Fury of Anubis
- MooLaLa
- Arctic Duel
- Gates of Olympus 1000 Dice
- Betify Penalty Shoot-out
- Next Stop Riches: Hold & Win
- Aztec Empire: Hold & Win
- Aviamasters
- Cash Streak
- ইনফিনিটি
- Clover Super Pot
- Vampire Night
- Sweet Bonanza POP
- Pinata Wins
- Pocket Games Soft
- Bonanza Link: Cash Train X1000
- Towers
- Aviamasters 2
- 2026 Hit Slot
- Wild West TRUEWAYS
- Doctor Dust

- Thor’s Thunder Strike
- স্পিনোমেনাল
- The Great Jackpot Expedition
- Beast Below
- Mayan Stackways
- Rings Of Olympus
- Le Clubber
- Wicked Grin
- Take The Bank
- Infective Wild
- Soaked by Seamen
- Big Bass Blast
- Preach TV
- Laced
- Royalty of Olympus Xmas
- Le Digger
- Dead or Alive
- Old Gun
- Curse of Tut
- Big Bass Xmas Xtreme
- Supercharged Clovers: Hold And Win
- Pirots
- Eastern Emeralds
- Quickspin
- Plinko AZTEC
- 40 Extra Crown Triple Boost Golden Coins Link
- Rockin'Joker: Hold and Win
- Tropicool 5
- Haunted Reels
- 4 Pots Riches: Hold and Win
- Joker's Jewels Wild
- Mega Flex: Hold & Win
- Pug Life
- Jaws of Justice
- Mahjong Ways II
- Coin Volcano
- Book of Ra

- 40 Mega Clover
- Ultimate Energy Strike
- গ্যাংস্টা পিগি: হোল্ড অ্যান্ড উইন
- Sky Bounty
- Wings of Fire
- Fire Stampede 2
- Bad Santa
- 20 Golden Coins
- Chicken Road
- The Jade Path Hold & Win
- Fighter Pit
- Wisdom of Athena 1000 Xmas
- Tombstone Slaughter
- Clover Gold
- Hot Tuna
- Heart Of Tiki
- Buffalo Smash
- Crazy Bananas
- Booming Games
- Fortune of Giza
- Gates of Olympus POP
- Midas Golden Touch
- Lucky Charms Trio 10,000
- Pirots 2
- Phoenix DuelReels
- Sweet Bonanza Xmas
- Age Of Seth
- Ancient Tumble
- Sugar Splash
- Carnival Queen
- Christmas Carol Megaways
- Burning Reels
- Bullets and Bounty
- Aftermath
- Midas Golden Touch: Thunder Pots
- 3 Pumpkin Riches
- 100 Bulky Fruits

- Extra Juicy Megaways
- Spice
- Fish Tales Halloween
- Jelly Express
- WildPOPs™
- AvatarUX
- Diamonds Power XXL: Hold and Win
- 3x5 Royal Piggy: Hold The Spin
- Gamzix
- Blood Rebels
- Lucky Lady's Charm Deluxe
- 4 Pots Riches: Super Wheel
- 3 Royal Diamonds
- Game Beat
- Book Of Shadows
- MooFO
- Liberty Coins: Hold & Win
- 3 Energy Diamonds: Hold & Win
- Wild Coaster
- Super Cash: Three Little Wins
- Super Tiki Strike
- 10 Power Joker
- Lord of the Ocean
- 9 Bells
- Esqueleto Explosivo 2- Reborn
- Gates of Asgard
- Golden Penny x1000
- Brute Force
- 4 Royal Pots
- Onlyplay
- Big Bass Day at the Races
- Stormborn
- 3 Supercharged Diamonds: Hold and Win
- Book of Flames Hold & Win
- John Hunter and the Tomb of the Scarab Queen
- PyroFox
- Buffalo King Untamed Megaways

- Octobeer Fortunes
- Diamond Dez
- Gator Hunters
- Book of Dead GO Collect
- Deadwood xNudge
- CherryPop Burst
- Tasty Bonanza Max Scatter
- Outlaw Rooster
- Nazar Wishes
- Army of Ares
- Fruity Candy
- Dreadworks
- Clumsy Cowboys
- Heist Guys 2
- Fruit Towers
- Book of Gold Multichance
- Book of Time
- Forge of Olympus
- Chicken Road Gold
- Stockholm Syndrome
- San Quentin xWays
- Mahjong Wins Triple Pot
- Hoot Shot the Sheriff
- Piggy Coin: Hold & Win
- Buffalo Blaze: Wild Wealth
- Release the Kraken Megaways
- Royal Coins: Hold and Win
- Sugar Merge Up
- Fishing Club
- 20 Power Hot
- 3 Pot Riches Extra: Hold and Win
- Treasure Journey: Genie's Gold
- Fish Road
- 20 Golden Coins - Christmas Edition
- 3 Buzzing Wilds
- 3 Piggy Robbers
- Merge Up 2

- Greedy Wolf
- Dynamite Trail: Hold & Win
- 7 Seas Raiders
- Yggdrasil
- Great Ghosts!
- Club Tropicana - Happy Hour
- Rock the Reels Megaways
- Gaming Corps
- Toshi Ways Club
- Supreme Zeus
- 10 Glossy Hot
- Bank Busters: The Big Score
- The Big Bark: Golden Jackpots
- Merry Giftmas: Hold and Win
- 3 Peppers of Fire
- Ultras
- Pirate Chest: Hold and Win
- Super X
- Zeus Smash
- 9 Lions™ Hold the Jackpot™ Santas Jackpots
- 100 Bulky Dice
- Bizarre
- Halloween Bonanza
- Lightning Juicy Coins
- Golden Shower
- Bomb Bonanza
- Patrick's Luck Hold The Spin
- Flaming Bells: Hold and Win
- 3x Catch
- JJ 1000: Hold & Win
- Sun Princess
- Deadwood R.I.P
- Blood & Shadow 2
- Power Crown: Hold and Win
- Cauldron
- Mustang Gold
- Stock Market

- Das xBoot
- Vortex Safari
- Muertos Multiplier Megaways
- Tiki Tiki Boo Boo
- Serial
- Book of Vikings
- 40 Golden Coins
- Dragon Pots Megaways
- Energy Joker: Hold and Win
- Shark Frenzy
- Slotmill
- LooneyPOP™
- Raptor 2
- Pray for Six
- Raging Waterfall Megaways
- 20 Dazzling Hot
- El Paso Gunfight xNudge
- Ghostfather - Awakened
- Freedom Fortune: Hold & Win
- The Hand of Midas
- Temple Of Torment
- 9 Coins™ Grand Platinum Edition Halloween Jackpots
- European Blackjack Multihand
- ULTRA POWER LINK: RUNNING WINS™
- Le Santa
- Mammoth Peak: Hold and Win
- Le Hooligan
- European Roulette
- Triple Pot Plinko - Hercules
- Donut Division
- Betify-এ Hot Games ক্যাটাগরিতে সবচেয়ে লাভজনক গেমগুলো আবিষ্কার করুন।

🎃 হ্যালোউইন

- Crack the Pumpkin Bank
- Mystery Bats
- Love Nest
- Ghostline Express: Hold & Win

- Immortal Charge
- Vortex Halloween
- Mummy Tumble
- Fear the Dark
- 5 Witch Pots
- Disorder
- Sleepy Drac
- 5 Rings of Darkness
- Ding Dong Death
- The Count
- লে ভ্যাম্পায়ার
- Dark Summoning
- Aviamasters 2 Halloween
- Rump and Halloween
- Chicken Halloween
- The Library Overdue
- Sanatorium Secrets
- Soul Harvest
- The Wildwood Curse
- The Greed Machine
- Cursed Seas
- Spell Gone Wild
- Haunted Crypt
- Hell of a Spin
- Boo's Booty
- Burning Hell 3000
- Chicken Zombies
- Death Becomes You
- Gem Ghosts
- The Watcher
- Zombie Road
- Dark Spiral
- Big Bass Halloween 2
- Red Rascal
- Frightening Frankie
- The Vampires 2
- Day of Dead

- 100 Zombies
- Chaos Crew
- Deal With Death
- Ghost Father
- Fiesta Explosiva DuoMax
- Plinko 2 Halloween
- Face Off

Mines গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন

- আপনি কি একটি দ্রুত এবং উত্তেজনাপূর্ণ অনলাইন গেম খুঁজছেন? Spribe-এর Mines-এর চেয়ে আর দূরে তাকাবেন না! এর সহজ কিন্তু আসক্তিপূর্ণ গেমপ্লে-র কারণে, Mines ক্র্যাশ গেমিং জগতে ভক্তদের প্রিয় গেমগুলোর মধ্যে একটি হয়ে উঠেছে।
- Mines খেলুন
- Mines সম্পর্কে
- সহজ
- Mines-এ লুকানো ধনসম্পদ সহজে আবিষ্কার করুন, উত্তেজনাপূর্ণ অনলাইন মাইনসুইপার গেম।
- সম্ভাব্য ন্যায্য
- নিশ্চিন্ত থাকুন যে Mines সম্ভাব্য ন্যায্য, সর্বশেষ অত্যাধুনিক প্রযুক্তির সাথে একটি নিরাপদ এবং নির্ভরযোগ্য গেমিং অভিজ্ঞতা নিশ্চিত করে।
- আপনি কি মনে করেন আপনি মাইনগুলোর চেয়ে চতুর হতে পারবেন? এটি প্রমাণ করুন!
- নতুন মাইনস গেম কী?
- লগ ইন করুন
- নিবন্ধন করুন
- এর সাথে লগ ইন করুন
- সাইন ইন
- পাসওয়ার্ড
- পাসওয়ার্ড ভুলে গেছেন?
- Betify-এ Mines গেমের সংগ্রহ দিয়ে বিস্ফোরক জয় আবিষ্কার করুন। এখনই খেলুন এবং দেখুন আপনি লুকানো সম্পদ খুঁজে পেতে পারেন কিনা!
- ভিডিও গেম শিল্প থেকে উদ্ভূত, এই সহজ এবং কার্যকর ফরম্যাট অতি জনপ্রিয়।
- Mines হল এক ধরনের নতুন গেম যেখানে তারা এবং মাইন মাঠে লুকানো থাকে।
- 2। যতটা সম্ভব তারা সংগ্রহ করুন!
- 3। একটি মাইনে আঘাত করার আগে ক্যাশ আউট করুন এবং জয় আপনার!
- আপনার বাজি রাখুন, মাইন এড়িয়ে চলুন এবং টাকায় ভরা পকেট নিয়ে চলে যান।
- প্রতিটি রাউন্ডে, খেলোয়াড় পছন্দসই পরিমাণ বাজি ধরতে পারে।
- নির্ধারিত মানদণ্ড অনুযায়ী স্বয়ংক্রিয়ভাবে খেলতে "অটো" ফাংশন ব্যবহার করা সম্ভব।
- প্রতি রাউন্ড এবং প্রতি খেলোয়াড়ের সর্বোচ্চ জয় €10,000।

- জয় গ্রিডে মাইনের সংখ্যা এবং খেলোয়াড় যে সংখ্যক বর্গ খুঁজে পায় তার উপর ভিত্তি করে গণনা করা হয়।
- ক্যাশ আউটের পরে, জেতা পরিমাণ অবিলম্বে আসল ব্যালেন্সে জমা হবে।
- সাইটে প্রবেশ করে, আমি নিশ্চিত করছি যে আমার বয়স 18 বছর এবং আমি পড়েছি

** উত্তেজনাপূর্ণ গেমের পছন্দের জন্য লবি অন্বেষণ করুন**

- 186 গেম
- 144 গেম
- Penalty Unlimited
- হপ'এন টপ
- 17 গেম
- 9:43 AM
- 10:53 AM
- 12:20 PM
- Johnny vs Chicken
- 12:21 PM
- 10:25 AM
- 11:27 AM
- বিঙ্গো স্টার
- 11:09 AM
- Betify-এর চমকপ্রদ লবিতে প্রবেশ করুন এবং উত্তেজনাপূর্ণ ক্যাসিনো গেমের বিস্তৃত নির্বাচন আবিষ্কার করুন। একটি অবিস্মরণীয় গেমিং অভিজ্ঞতার জন্য এখনই আমাদের সাথে যোগ দিন।

প্রিয় স্লট মেশিন গেমে রিল ঘোরান

- Betify-এ Tumbling Reels-এর জাদু আবিষ্কার করুন। প্রতীকগুলো ক্যাসকেড হতে দেখুন, আরও জয় আনলক করুন এবং আরও বড় জয়লাভ করুন

Megaways

- Great Rhino Megaways
- Zombie School Megaways
- The Dog House Megaways
- Captain Kraken Megaways
- Wild Buffalo: Megaways
- Netgame
- Money Stacks Megaways
- Big Bass Bonanza Megaways
- বাফেলো কিং মেগাওয়েজ
- Magic Mummy Megaways
- Castle Cash Megaways

- Witch Heart Megaways
- Might of Freya Megaways
- Bandit Megaways
- Ancient Island Megaways
- Wild Buffalo Megaways: Hold N Link
- Book of Panda Megaways
- Aztec Magic Megaways
- Solar Nova Megaways
- Cornelius Milk Hunter Megaways
- Mustang Gold Megaways
- Sumo Supreme Megaways
- Space Wars Megaways XXXtreme
- Odin Infinity Reels Megaways
- ReelPlay
- Atlantis Megaways
- Big Bucks Bandits Megaways
- Twin Spin Megaways
- Tiki Infinity Reels Megaways
- Wild Turkey Megaways
- Jungle Spirit Megaways™
- Jelly Belly Megaways
- The Wish Master Megaways
- Megaways Mob
- Dwarven Gems MEGAWAYS
- Wild Buccaneers Megaways
- Fury Of Hyde Megaways
- Great Pigsby Megaways
- Halloween Horrors Megaways
- Payday Megaways
- Medallion Megaways
- Arto and the Seven Deadly Spins Megaways
- Mummy Megaways
- Santa's Big Bash Megaways
- Fruit Shop Megaways
- Divine Fortune Megaways
- Revenge of Loki Megaways
- Candyways Bonanza 3 Megaways

- Candyways Bonanza 2 Megaways
- Hypernova Megaways
- El Cowboy Megaways
- Black Gold 2 Megaways
- Giant's Fortune Megaways
- Super Joker Megaways
- Runner Runner Megaways
- The Expendables Megaways
- Black Gold Megaways
- Mystical Santa Megaways
- Super Wild Megaways
- Barnyard Megahays Megaways
- Starz Megaways
- Curse of the Werewolf Megaways
- Power of Thor Megaways
- Madame Destiny Megaways
- Elemental Gems Megaways
- Crystal Caverns Megaways
- Chilli Heat Megaways
- Wild West Gold Megaways
- Floating Dragon Hold & Spin Megaways
- Spin & Score Megaways
- Fury of Odin Megaways
- Mammoth Gold Megaways
- Wild Wild Riches Megaways
- Wild Celebrity Bus Megaways
- Power of Merlin Megaways
- Rocket Blast Megaways
- Big Bass Hold & Spinner Megaways
- The Money Men Megaways
- 5 Frozen Charms Megaways
- Floating Dragon New Year Festival Ultra Megaways Hold & Spin
- Blazing Wilds Megaways
- Beware The Deep Megaways
- Pompeii Megareels Megaways
- Megahops Megaways
- Blockchain MEGAWAYS

- The Rodfather Megaways
- Howling Wolves MEGAWAYS
- Big Bad Wolf Megaways
- Eastern Emeralds Megaways

রোমাঞ্চকর গেম এবং বড় জয়ের জন্য ক্র্যাশ গেমস খেলুন

- Aviatrix Plinko
- Aztec Totem
- Turbo Plinko
- Aviatrix Second Chance
- কয়েন ফ্লিপ
- Chicken Shoot
- Aviatrix Mines
- উইঙ্গো
- Rock Paper Scissors
- Royal Drop
- Lucky Birds
- Joker Poker
- Kitty Rush
- Crystal Poker
- Frog Jump
- Forest Arrow
- Buffalo Smash: Supercharged
- মাইন স্লট 2
- চিকেন ক্র্যাশ
- এভিয়াবোম
- Moneyplane
- AVIAFLY 2
- Wheel Out
- KO-Million
- Penalty National Cup
- Vortex Power Kick
- Fish Boom
- হ্যান্ডিগো
- Plinkoman
- Chicken Goal
- প্লিংকো ডাইস

- Topo Mole
- Chicken Pirate Route
- ফিগোল
- Chicken Rush 2
- Jumper
- ইনস্টাউইন
- Plinko Birds
- Frog Road
- Vortex Aero
- Chicken Banana
- লিম্বো
- Lucky Ducky
- মাইন স্লট
- Balloon Doggo
- Tapinata
- Tiki Tiki Twist
- Chicken
- Chicken Ice
- Chicken Road Vegas
- Rabbit Road
- Squid Gamebler
- Frogger Jump
- Heads Will Roll
- আমেরিকান রুলেট
- Mysteco
- Magic Keno
- Chicken Route
- Ronaldinho Scores Shoot & Win
- Double Roll
- Fishing Club 2
- Hamster Run
- Uncrossable Rush
- Crash X
- Coins dare 2 win
- Boxes dare 2 win
- Goldpick Legend
- Flip n Win

- Golden Kick
- Mouse on the Run
- Mines Dare to Win
- Hamsta
- Fast Fielder
- Fury Stairs
- Limbo Rider
- Jeu Du Chien
- Crash X Football Edition
- এরো
- বিগ বাস ক্র্যাশ
- 1Tap Mines
- Mole Smash
- Book Of Mines
- BalloniX
- Donny King
- God Smash: Eternal Chaos
- Frog Princess
- Jewel Clicker
- Save the Princess
- Vortex Powerplay
- Betify-এ অ্যাড্রেনালিন বাড়িয়ে দেওয়া ক্র্যাশ গেমগুলোর অভিজ্ঞতা নিন। বাজি ধরুন, মাল্টিপ্লায়ার বাড়তে দেখুন এবং এটি ক্র্যাশ হওয়ার আগেই ক্যাশ আউট করুন। এখনই আমাদের সাথে যোগ দিন একটি উত্তেজনাপূর্ণ গেম এবং বড় জয়ের জন্য!
- অথবা এর সাথে সাইন আপ করুন
- ইমেইল ঠিকানা
- ব্যবহারকারীর নাম
- দেশ
- ফ্রান্স
- মুদ্রা
- EUR
- আমার বয়স 18 বছরের বেশি এবং আমি সম্মত
- এবং আমাদের

নতুন গেম - Betify এ সর্বশেষ সংযোজন আবিষ্কার করুন

- ওয়ান্ডার ফরেস্ট
- Deadline: Max Chaos

- Viva Flammia
- Ghost Vision
- Rat Royale
- Epic SixSixSix
- Piggy Bankroll: The Big Stash
- Stitchers Get Stitches
- Hangovers & Holidays
- Obelisk Treasures
- Demon Beats
- কফি ডিলার
- Flynns Gold Clovers: Hold & Win
- চিতা ওয়াইল্ড
- Joker Stacks Magic
- Joker Miner
- Max The Mathmagician
- Sun Totem: Hold & Win
- Thunder Play Voodoo Magic
- বিগ বাস ভেগাস 1000
- NUUKD
- Money Train 5
- Concrete Cowboys
- Hot Potato Battleground

Floyd Mayweather গেমের সাথে রিংয়ে উঠুন

- FLOYD 'MONEY' MAYWEATHER
- বক্সিং কিংবদন্তি, অপরাজিত চ্যাম্পিয়ন
- চ্যাম্প' Betify-কে বেছে নিয়েছেন
- শতাব্দীর সেরা লড়াইয়ের বিজয়ী এবং পরপর 50 জয়ের ধারা ধারণকারী, তিনি একজন জীবন্ত কিংবদন্তি। আমরা কখনোই নিখুঁততার চেয়ে কম কিছুতে সন্তুষ্ট হই না, এবং সে কারণেই Floyd Betify-এ আছেন।
- 'প্রিটি বয়' চ্যাম্প' এর সাথে বাজি ধরুন
- সম্প্রদায়ে যোগ দিন
- এক্সক্লুসিভ আইটেম
- স্বাক্ষরিত গ্লাভস, এক্সক্লুসিভ টি-শার্ট, সেগুলো উপলব্ধ থাকলে দোকানে ধরার চেষ্টা করুন।
- স্ট্রিম সেশন
- চ্যাম্প' একজন সত্যিকারের খেলোয়াড়, তিনি মাঝে মাঝে অনলাইনে তার অভিযান শেয়ার করতে পছন্দ করেন। তাই সংযুক্ত থাকুন।
- চ্যাম্প' এর সাথে খেলুন

- Betify এবং উৎকর্ষের অন্বেষণ
- "যখন আপনি সেরা, তখন আপনি কেবল সেরাদের সাথে ঘিরে থাকতে চান", এটি 2013-এ আমাদের চ্যাম্প' এর একটি উক্তি। এবং এই যে আমরা: সেরা সম্ভাবনা, সেরা অভিজ্ঞতা, সেরা জয়। এটাই আমাদের সব এবং আমরা কখনো থামব না।
- বাজি ধরা শুরু করুন
- Betify-এ Floyd Mayweather গেমের সংগ্রহ নিয়ে রিংয়ে উঠুন। বক্সিং থিমের গেমগুলো আগের মতো কখনো দেখেননি!

Betify এক্সক্লুসিভ

- Betify রাম্বল
- Betify সুপার এগস্পোনেনশিয়াল

Betify এ লাইভ রুলেট খেলুন

- First Person Lightning Roulette
- Dynasty Lightning Roulette
- First Person American Roulette
- First Person Roulette
- Apollo European Roulette
- Apollo
- Zoom Roulette
- European Roulette (Christmas Edition)
- French Roulette
- Burgundy Auto-Roulette
- Speed Roulette 2
- Royal Roulette 500X
- Spin Till You Win Roulette
- Playtech
- Ruleta Rapida
- Premium European Roulette
- Betify-এর লাইভ রুলেট টেবিলগুলো রোমাঞ্চকর স্পিন এবং উত্তেজনাপূর্ণ বাজি ধরার বিকল্প প্রদান করে। এখনই খেলুন এবং আপনার ভাগ্য পরীক্ষা করুন!

গোপনীয়তা নীতি

- ওয়েবসাইট Betify এখানে "ক্যাসিনো", "ওয়েবসাইট", "কোম্পানি", "আমরা", "আমাদের", "আমাদের" হিসেবে উল্লেখ করা হয়েছে।
- আপনি যখন Netgame দ্বারা উন্নত ক্যাসিনো স্লট খেলেন, আপনি ওয়েবসাইটে গেমগুলো খেলার অনুমতি পাবেন না যদি আপনি নিম্নলিখিত দেশগুলোর বাসিন্দা হন: USA, নেদারল্যান্ডস, ফ্রান্স, যুক্তরাজ্য, অস্ট্রেলিয়া, স্পেন, ডাচ ওয়েস্ট ইন্ডিজ, আরুবা, বোনায়ার, সাবা, স্টেটিয়া, ডাচ সেন্ট মার্টিন এবং কুরাসাও।

আসল অর্থ দিয়ে জনপ্রিয় গেম খেলুন

- Chonky Kong: Hold & Win
- Cai Shen Treasure
- Bonsai Gold 2: Age of Prosperity
- দ্য ডগ হাউস
- Tanked 3: First Blood 2
- Sugar Rush 1000
- Le Fisherman
- মায়ামি মেহেম
- Zeus vs Hades - Gods of War 250
- Piggy Bankroll: Vault Smash
- Pirots 5
- শুগার রাশ সুপার স্ক্যাটার
- Fire in the Hole 3
- বিগ বাস স্প্ল্যাশ
- Huff N' Puff CollectR
- Starlight Princess 1000
- Duel at Dawn
- Legacy of Dead
- Mental 2

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- ○ একটি নির্দিষ্ট সময়ের জন্য গেমে প্রবেশাধিকার ব্লক করুন।
- খেলোয়াড়রা কোনোভাবেই সরাসরি বা পরোক্ষভাবে মানি লন্ডারিংয়ের সাথে যুক্ত Betify ক্যাসিনোর সেবা ব্যবহার করতে পারবেন না।
- খেলোয়াড় তার তথ্যের যেকোনো আপডেট বা পরিবর্তন Betify ক্যাসিনোকে জানানোর দায়িত্বে রয়েছেন।
- Betify ক্যাসিনো মানি লন্ডারিং প্রতিরোধের লক্ষ্যে সমস্ত লেনদেন পর্যবেক্ষণ করার অধিকার সংরক্ষণ করে। তদুপরি, Betify ক্যাসিনো বিশেষ মনোযোগ দিয়ে পরীক্ষা করার অধিকার সংরক্ষণ করে, এবং সম্ভাব্য পরিমাণ পর্যন্ত, যেকোনো জটিল বা বড় লেনদেনের পটভূমি এবং উদ্দেশ্য এবং সেইসাথে যেসব লেনদেন তাদের প্রকৃতির দ্বারা মানি লন্ডারিং বা সন্ত্রাসবাদে অর্থায়নের সাথে সম্পর্কিত হওয়ার বিশেষ সম্ভাবনা রয়েছে।
- Betify ক্যাসিনো খেলোয়াড়দের কাছ থেকে নগদ গ্রহণ করতে পারে না এবং খেলোয়াড়দের কাছ থেকে কেবল নিম্নলিখিত পদ্ধতিগুলোর যেকোনো একটি দ্বারা তহবিল গ্রহণ করা যেতে পারে-
- Betify ক্যাসিনো সংশ্লিষ্ট কর্তৃপক্ষের কাছে সন্দেহজনক লেনদেন রিপোর্ট করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ○ ওয়েবসাইট এবং গেমগুলো মসৃণভাবে অ্যাক্সেসযোগ্য হবে তার নিশ্চয়তা দেয় না;
- ○ গেমের ফলাফলে অন্যায্য বাহ্যিক কারণ এবং প্রভাব ব্যবহার করা (প্রায়শই প্রতারণা হিসাবে পরিচিত);

- ○ স্বয়ংক্রিয় প্লেয়ার ('বট') বা অন্যান্য তৃতীয় পক্ষ`র সফটওয়্যার বা বিশ্লেষণ সিস্টেম যা গেমের ফলাফল পূর্বাভাস বা এতে প্রভাব ফেলার লক্ষ্যে ব্যবহার করা;
- রুলেট টেবিলে লাল এবং কালোতে মার্টিংগেল বা বাজি ধরার প্যাটার্ন ব্যবহার করা

টুর্নামেন্টে অংশ নিন এবং উত্তেজনাপূর্ণ পুরস্কার জিতুন

- 28 গেম
- 16 গেম
- 14 গেম
- GameArt

ভার্চুয়াল

- হাউন্ডস
- ঘোড়া
- ভার্চুয়াল NBA
- মোটর রেসিং
- আইস হকি
- Bundesliga
- স্টিপল চেজ
- টেবিল টেনিস
- টেনিস চ্যাম্পিয়ন্স
- ভার্চুয়ালস
- গোল্ডেন রেস

Спорт, киберспорт и правила расчёта

Sport Betting - Pariez sur vos sports préférés

- ক্রীড়া নিয়মাবলী
- Sport
- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- FAQ
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- আমাদের সম্পর্কে
- T&C

- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- /*# sourceURL=webpack:///./node_modules/simplebar-react/dist/simplebar.min.css */
- transform: translateX(100%);
- --base-color: #ebebeb;
- --highlight-color: #f5f5f5;
- --animation-duration: 1.5s;
- --animation-direction: normal;
- --pseudo-element-display: block; /* অ্যানিমেশন সক্রিয় করুন */
- background-color: var(--base-color);
- width: 100%;
- border-radius: 0.25rem;
- display: inline-flex;
- line-height: 1;
- position: relative;
- user-select: none;
- overflow: hidden;
- content: ' ';
- display: var(--pseudo-element-display);
- position: absolute;
- top: 0;
- left: 0;
- right: 0;
- height: 100%;
- background-repeat: no-repeat;
- background-image: var(

- --custom-highlight-background,
- linear-gradient(
- 90deg,
- var(--base-color) 0%,
- var(--highlight-color) 50%,
- var(--base-color) 100%
- animation-name: react-loading-skeleton;
- animation-direction: var(--animation-direction);
- animation-duration: var(--animation-duration);
- animation-timing-function: ease-in-out;
- animation-iteration-count: infinite;
- @media (prefers-reduced-motion) {
- --pseudo-element-display: none; /* অ্যানিমেশন নিষ্ক্রিয় করুন */
- /*# sourceURL=webpack:///./node_modules/react-loading-skeleton/dist/skeleton.css */
- ○ Swiper 12.2.0
- ○ হার্ডওয়্যার ত্বরিত ট্রানজিশন সহ সবচেয়ে আধুনিক মোবাইল টাচ স্লাইডার এবং ফ্রেমওয়ার্ক
- ○ কপিরাইট 2014-2026 Vladimir Kharlampidi
- ○ প্রকাশিত: মে 27, 2026
- --swiper-theme-color: #007aff;
- --swiper-preloader-color: var(--swiper-theme-color);
- --swiper-wrapper-transition-timing-function: initial;
- display: block;
- margin-left: auto;
- margin-right: auto;
- z-index: 1;
- list-style: none;
- padding: 0;
- /* Webkit ফ্লিকারিং ঠিক করা */
- flex-direction: column;
- display: flex;
- transition-property: transform;
- transition-timing-function: var(--swiper-wrapper-transition-timing-function, initial);
- box-sizing: content-box;
- transform: translate3d(0px, 0, 0);
- touch-action: pan-y;

- touch-action: pan-x;
- flex-shrink: 0;
- visibility: hidden;
- /* স্বয়ংক্রিয় উচ্চতা */
- height: auto;
- align-items: flex-start;
- transition-property: transform, height;
- transform: translateZ(0);
- backface-visibility: hidden;
- /* 3D ইফেক্ট */
- perspective: 1200px;
- transform-style: preserve-3d;
- /* CSS মোড */
- > .swiper-wrapper {
- overflow: auto;
- scrollbar-width: none; /* Firefox-এর জন্য */
- -ms-overflow-style: none; /* Internet Explorer এবং Edge-এর জন্য */
- &::-webkit-scrollbar {
- display: none;
- > .swiper-wrapper > .swiper-slide {
- scroll-snap-align: start start;
- &.swiper-horizontal {
- scroll-snap-type: x mandatory;
- > .swiper-wrapper > .swiper-slide:first-child {
- margin-inline-start: var(--swiper-slides-offset-before);
- scroll-margin-inline-start: var(--swiper-slides-offset-before);
- > .swiper-wrapper > .swiper-slide:last-child {
- margin-inline-end: var(--swiper-slides-offset-after);
- &.swiper-vertical {
- scroll-snap-type: y mandatory;
- margin-block-start: var(--swiper-slides-offset-before);
- scroll-margin-block-start: var(--swiper-slides-offset-before);
- margin-block-end: var(--swiper-slides-offset-after);
- &.swiper-free-mode {
- scroll-snap-type: none;
- scroll-snap-align: none;
- &.swiper-centered {

- > .swiper-wrapper::before {
- order: 9999;
- scroll-snap-align: center center;
- scroll-snap-stop: always;
- &.swiper-centered.swiper-horizontal {
- margin-inline-start: var(--swiper-centered-offset-before);
- min-height: 1px;
- width: var(--swiper-centered-offset-after);
- &.swiper-centered.swiper-vertical {
- margin-block-start: var(--swiper-centered-offset-before);
- min-width: 1px;
- height: var(--swiper-centered-offset-after);
- /* স্লাইড স্টাইল শুরু */
- /* 3D ছায়া */
- pointer-events: none;
- z-index: 10;
- background: rgba(0, 0, 0, 0.15);
- background-image: linear-gradient(to left, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));
- background-image: linear-gradient(to right, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));
- background-image: linear-gradient(to top, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));
- background-image: linear-gradient(to bottom, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));
- width: 42px;
- height: 42px;
- left: 50%;
- top: 50%;
- margin-left: -21px;
- margin-top: -21px;
- transform-origin: 50%;
- box-sizing: border-box;
- border: 4px solid var(--swiper-preloader-color, var(--swiper-theme-color));
- border-radius: 50%;
- border-top-color: transparent;
- animation: swiper-preloader-spin 1s infinite linear;
- --swiper-preloader-color: #fff;
- --swiper-preloader-color: #000;
- @keyframes swiper-preloader-spin {
- transform: rotate(0deg);

- transform: rotate(360deg);
- /* স্লাইড স্টাইল শেষ */
- /*# sourceURL=webpack://./node_modules/swiper/swiper.css */
- --swiper-pagination-color: var(--swiper-theme-color);
- --swiper-pagination-left: auto;
- --swiper-pagination-right: 8px;
- --swiper-pagination-bottom: 8px;
- --swiper-pagination-top: auto;
- --swiper-pagination-fraction-color: inherit;
- --swiper-pagination-progressbar-bg-color: rgba(0,0,0,0.25);
- --swiper-pagination-progressbar-size: 4px;
- --swiper-pagination-bullet-size: 8px;
- --swiper-pagination-bullet-width: 8px;
- --swiper-pagination-bullet-height: 8px;
- --swiper-pagination-bullet-border-radius: 50%;
- --swiper-pagination-bullet-inactive-color: #000;
- --swiper-pagination-bullet-inactive-opacity: 0.2;
- --swiper-pagination-bullet-opacity: 1;
- --swiper-pagination-bullet-horizontal-gap: 4px;
- --swiper-pagination-bullet-vertical-gap: 6px;
- text-align: center;
- transition: 300ms opacity;
- transform: translate3d(0, 0, 0);
- &.swiper-pagination-hidden {
- opacity: 0;
- &.swiper-pagination-disabled {
- display: none !important;
- /* সাধারণ স্টাইল */
- bottom: var(--swiper-pagination-bottom, 8px);
- top: var(--swiper-pagination-top, auto);
- /* বুলেট */
- font-size: 0;
- transform: scale(0.33);
- transform: scale(1);
- transform: scale(0.66);
- width: var(--swiper-pagination-bullet-width, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px));
- height: var(--swiper-pagination-bullet-height, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px));

- display: inline-block;
- border-radius: var(--swiper-pagination-bullet-border-radius, 50%);
- background: var(--swiper-pagination-bullet-inactive-color, #000);
- opacity: var(--swiper-pagination-bullet-inactive-opacity, 0.2);
- button& {
- border: none;
- margin: 0;
- box-shadow: none;
- appearance: none;
- cursor: pointer;
- &:only-child {
- opacity: var(--swiper-pagination-bullet-opacity, 1);
- background: var(--swiper-pagination-color, var(--swiper-theme-color));
- right: var(--swiper-pagination-right, 8px);
- left: var(--swiper-pagination-left, auto);
- transform: translate3d(0px, -50%, 0);
- margin: var(--swiper-pagination-bullet-vertical-gap, 6px) 0;
- &.swiper-pagination-bullets-dynamic {
- transform: translateY(-50%);
- width: 8px;
- transition:
- 200ms transform,
- 200ms top;
- margin: 0 var(--swiper-pagination-bullet-horizontal-gap, 4px);
- transform: translateX(-50%);
- white-space: nowrap;
- 200ms left;
- 200ms right;
- /* ভগ্নাংশ */
- color: var(--swiper-pagination-fraction-color, inherit);
- /* অগ্রগতি */
- background: var(--swiper-pagination-progressbar-bg-color, rgba(0, 0, 0, 0.25));
- transform: scale(0);
- transform-origin: left top;
- transform-origin: right top;
- &.swiper-pagination-horizontal,
- &.swiper-pagination-vertical.swiper-pagination-progressbar-opposite {

- height: var(--swiper-pagination-progressbar-size, 4px);
- &.swiper-pagination-vertical,
- &.swiper-pagination-horizontal.swiper-pagination-progressbar-opposite {
- width: var(--swiper-pagination-progressbar-size, 4px);
- /*# sourceURL=webpack://./node_modules/swiper/modules/pagination.css */
- border-collapse: initial;
- border-spacing: initial;
- caption-side: initial;
- color: initial;
- cursor: initial;
- direction: initial;
- empty-cells: initial;
- font-family: initial;
- font-size: initial;
- font-style: initial;
- font-variant: initial;
- font-weight: initial;
- font-size-adjust: initial;
- font-stretch: initial;
- font: initial;
- letter-spacing: initial;
- line-height: initial;
- list-style-image: initial;
- list-style-position: initial;
- list-style-type: initial;
- list-style: initial;
- orphans: initial;
- quotes: initial;
- tab-size: initial;
- text-align: initial;
- text-align-last: initial;
- text-decoration-color: initial;
- text-indent: initial;
- text-justify: initial;
- text-shadow: initial;
- text-transform: initial;
- visibility: initial;

- white-space: initial;
- widows: initial;
- word-spacing: initial;
- word-wrap: initial;
- word-break: keep-all;
- position: initial;
- margin-left: initial;
- margin-right: initial;
- z-index: initial;
- -webkit-tap-highlight-color: rgba(0, 0, 0, 0);
- letter-spacing: 0em;
- font-family: inherit;
- right: 2px;
- width: 0;
- bottom: 2px;
- height: 0;
- border-color: transparent transparent #DF1818 transparent;
- border-style: solid;
- border-width: 0 0 8px 8px;
- animation-name: jss205;
- animation-duration: 2s;
- top: 2px;
- border-color: transparent #4BDF80 transparent transparent;
- border-width: 0 8px 8px 0;
- @-webkit-keyframes jss205 {
- opacity: 1;
- background: #000000;
- opacity: 0.5;
- transition: height 300ms ease-in-out;
- will-change: height;
- flex: 1;
- font-size: 11px;
- line-height: 13px;
- font-size: 14px;
- margin-top: 8px;
- color: #ffffff;
- height: 32px;

- outline: none;
- font-size: 16px;
- background: #101112;
- font-weight: 600;
- border-radius: 6px;
- color: #DF1818;
- height: 26px;
- font-size: 12px;
- margin-top: 12px;
- padding: 24px 16px 0;
- border-top: 1px solid rgba(255,255,255,0.1);
- align-items: center;
- justify-content: center;
- height: 58px;
- margin-bottom: 30px;
- min-width: 48px;
- margin-right: 16px;
- line-height: 18px;
- line-height: 16px;
- width: 240px;
- margin: 24px auto 12px;
- left: 8px;
- width: calc(100% - 16px);
- bottom: 8px;
- padding: 16px;
- z-index: 5;
- transform: translateY(calc(0 * 160px));
- background: #1E1E1E;
- border-radius: 12px;
- letter-spacing: 0.03em;
- top: 12px;
- fill: #ffffff;
- right: 8px;
- opacity: 0.3;
- margin-right: 4px;
- margin-top: 16px;
- border-color: #ffffff;

- top: -4px;
- right: -4px;
- padding: 2px;
- z-index: 4;
- background: rgba(0,0,0,0.5);
- transform: translateY(calc(1 * 160px));
- animation: jss104 833ms linear;
- animation: jss104 833ms linear reverse;
- @-webkit-keyframes jss104 {
- transform: translateY(calc(0.89 * 160px));
- transform: translateY(calc(0.26 * 160px));
- transform: translateY(calc(0.04 * 160px));
- transform: translateY(calc(-0.03 * 160px));
- @media (hover: hover) {
- transition: opacity 0.3s;
- margin-top: 0;
- margin-left: 16px;
- padding: 16px 16px 8px;
- padding: 0 16px 8px;
- margin: 8px 4px 0;
- margin: 16px 8px 0;
- transform: translateY(0);
- transition: transform .3s;
- transform: translateY(15px);
- transition: transform .2s;
- margin-bottom: 16px;
- padding: 0 0 12px;
- z-index: 3;
- padding-top: 0;
- overscroll-behavior: contain;
- -webkit-overflow-scrolling: touch;
- background-color: rgba(0, 0, 0, 0.15);
- -webkit-border-radius: 100px;
- background: rgba(255, 255, 255, 0.15);
- background-color: rgba(255, 255, 255, 0.15);
- overscroll-behavior: auto;
- max-height: initial;

- transform: translateY(-100%);
- will-change: transform;
- transition: transform .3s ease-in-out;
- transition: transform .2s ease-in-out;
- min-width: 100%;
- transition: opacity .3s linear;
- pointer-events: auto;
- transition: opacity .2s linear;
- padding: 40px 24px 48px;
- font-weight: 400;
- overflow-x: hidden;
- transition: opacity 300ms ease-in-out;
- width: 32px;
- transform: translateY(100%) scale(0);
- transform: translateY(0) scale(1);
- transition: all 300ms ease-in-out;
- left: 40px;
- width: 58px;
- box-shadow: 0 0 60px rgba(0,0,0,0.65);
- color: #101112;
- background: #1ED760;
- background-size: cover;
- background: #7925E3;
- flex-basis: 126px;
- flex: none;
- width: 52px;
- border: 2px solid;
- background: rgba(0,0,0,0);
- border-color: #101112;
- border-color: transparent;
- transform: translateX(28px);
- top: 1px;
- left: 1px;
- color: #1ED760;
- font-size: 10px !important;
- text-align: right;
- font-weight: 700;

- line-height: 12px;
- margin-right: 8px;
- text-transform: uppercase;
- font-size: 16px !important;
- text-overflow: ellipsis;
- fill: currentColor;
- width: 16px;
- height: 16px;
- margin-left: 4px;
- transform: rotate(180deg);
- height: 56px;
- padding: 0 16px;
- border-radius: 6px 6px 0px 0px;
- backdrop-filter: none;
- justify-content: space-between;
- bottom: 0;
- background: linear-gradient(to right, #1ED760, #7925E3);
- border-radius: inherit;
- min-width: 0;
- justify-content: flex-start;
- position: fixed;
- background: #171717;
- border-radius: 16px 16px 0 0;
- width: 320px;
- margin: 0 4px;
- text-shadow: none;
- border-radius: 6px 6px 0 0;
- bottom: 16px;
- margin-left: -29px;
- @media (max-width: 600px) {
- width: calc(100% - 8px);
- height: 204px;
- padding: 8px;
- margin-bottom: 24px;
- align-items: flex-end;
- height: 18px;
- gap: 8px;

- display: grid;
- margin-top: 40px;
- grid-template-columns: repeat(3, 1fr);
- border-radius: 8px;
- gap: 6px;
- background-position: center center;
- background: linear-gradient(180deg, rgba(0, 0, 0, 0.4), rgba(0, 0, 0, 0.8));
- top: 8px;
- z-index: 2;
- vertical-align: middle;
- animation: jss192 0.55s linear both;
- cursor: default;
- animation: jss193 0.55s linear both;
- @-webkit-keyframes jss192 {
- transform: scale(1.3);
- transform: scale(1.4);
- transform: scale(0.9);
- @-webkit-keyframes jss193 {
- transform: scale(0.7);
- transform: scale(0.6);
- padding-bottom: 0;
- height: 48px;
- color: rgba(255,255,255,0.5);
- transition: all 0.2s ease-in-out;
- text-decoration: none;
- background: rgba(30,30,30,0.7);
- border-color: rgba(30,30,30,0.7);
- border: 1px solid transparent;
- padding: 12px 16px 16px;
- direction: ltr;
- transition: background 0.5s;
- border-color: #171717;
- flex: 0 0 auto;
- width: 24px;
- height: 24px;
- mask-image: linear-gradient(90deg, rgba(0, 0, 0, 1) 80%, rgba(0, 0, 0, 0) 100%);
- word-break: break-all;

- line-height: 24px;
- padding-left: 32px;
- flex-wrap: wrap;
- padding-top: 12px;
- border-left: none;
- padding-top: 8px;
- padding-left: 0;
- padding-right: 0;
- right: 24px;
- order: 2;
- width: auto;
- border: 0;
- justify-content: flex-end;
- order: 1;
- color: inherit;
- width: 440px;
- width: calc(100% - 440px - 8px);
- padding-left: 8px;
- flex: auto;
- padding-right: 12px;
- gap: 9px;
- border-right: 1px solid rgba(255,255,255,0.1);
- border-right: none;
- padding-right: 14px;
- width: 40px;
- background: linear-gradient(
- to left,
- rgba(23,23,23,1),
- rgba(23,23,23,0),
- height: 62px;
- margin-right: 20px;
- vertical-align: bottom;
- @media (min-width: 1241px) {
- padding-bottom: 12px;
- gap: 16px;
- justify-self: stretch;
- max-width: 213px;

- padding-right: 8px;
- margin-right: 12px;
- padding: 0 12px 0 16px;
- line-height: 32px;
- border-radius: 16px;
- top: 36px;
- padding: 8px 16px;
- max-height: 96px;
- border-radius: 10px;
- margin-bottom: 8px;
- box-shadow: 0px 5px 16px rgba(0, 0, 0, 0.16);
- background: linear-gradient(#171717, rgba(0, 0, 0, 0) 16px, rgba(0, 0, 0, 0) calc(100% - 16px), #171717);
- text-transform: capitalize;
- letter-spacing: 3px;
- width: 168px;
- padding: 0 8px;
- max-width: 100%;
- margin: 40px auto 96px;
- z-index: 0;
- max-width: 50%;
- margin-bottom: 160px;
- margin: 64px auto 96px;
- max-width: 688px;
- margin-bottom: 184px;
- margin-bottom: 40px;
- margin-bottom: 104px;
- font-weight: 500;
- white-space: pre-line;
- overflow-wrap: anywhere;
- animation: jss220 .4s linear forwards;
- width: 10px;
- height: 10px;
- @-webkit-keyframes jss220 {
- transform: scale(1.2);
- color: #FFA800;
- gap: 4px;
- height: 40px;

- min-width: 40px;
- padding: 4px;
- top: 7px;
- right: 11px;
- width: 2px;
- background: #ffffff;
- border-radius: 1px;
- top: 11px;
- right: 7px;
- height: 2px;
- transform: rotate(90deg);
- color: rgba(255,255,255,0.7);
- padding-right: 24px;
- margin-left: 8px;
- opacity: 0.7;
- padding: 2px 6px;
- letter-spacing: 2px;
- margin: 8px 0 16px 16px;
- padding-right: 16px;
- margin-bottom: 12px;
- flex: 1 1 0;
- min-height: 0;
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান
- animation-name: jss197;
- @-webkit-keyframes jss197 {
- animation: jss110 833ms linear;
- animation: jss110 833ms linear reverse;
- @-webkit-keyframes jss110 {
- animation: jss184 0.55s linear both;
- animation: jss185 0.55s linear both;
- @-webkit-keyframes jss184 {
- @-webkit-keyframes jss185 {
- animation: jss212 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss212 {
- animation-name: jss152;
- @-webkit-keyframes jss152 {

- animation: jss167 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss167 {
- flex-wrap: nowrap;
- margin-bottom: 10px;
- width: 128px;
- height: 88px;
- background: linear-gradient(180deg, rgba(0, 0, 0, 0) 0%, #000000 100%);
- animation: jss216 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss216 {
- animation: jss217 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss217 {
- width: 12px;
- height: 12px;
- mask-size: cover;
- mask-repeat: no-repeat;
- padding-top: 4px;
- border-color: #1E1E1E;
- padding-bottom: 4px;
- max-width: calc(33.33% - 8px);
- flex-basis: 33.33%;
- margin-right: 0;
- padding: 5px;
- border-radius: 4px;
- transition: opacity 600ms ease-in-out;
- animation: jss369 600ms 1000ms;
- transition: all 600ms ease-in-out 1000ms;
- animation: jss368 600ms 1000ms;
- @-webkit-keyframes jss368 {
- transform: scale(1.6);
- @-webkit-keyframes jss369 {
- transform: scale(1.116901757628817);
- transform: scale(3.3549959100745377);
- transform: scale(3.5054274675326322);
- transform: scale(3.603793686377848);
- transform: scale(3.659353388357259);
- transform: scale(3.681931318137855);
- opacity: 0.9;

- transform: scale(3.683852625310354);
- transform: scale(3.5167078773270264);
- background: rgba(255,255,255,0.1);
- border-radius: 4px 0 0 4px;
- border-radius: 0;
- background: transparent;
- opacity: 0.4;
- margin-bottom: 4px;
- margin-right: 3px;
- font-size: 12px !important;
- color: rgba(255,255,255,0.74);
- letter-spacing: 0.6px;
- font-size: 14px !important;
- text-decoration-line: line-through;
- transform: translateX(0);
- transition: transform .3s linear;
- transition: .3s linear;
- transition-property: transform, opacity;
- overflow: visible;
- width: 4px;
- height: calc(100% - 16px);
- background: #E3621A;
- right: auto;
- height: calc(100% + 1px);
- padding: 8px 8px 8px 16px;
- transform: translateX(-80px);
- margin-bottom: 1px;
- margin-bottom: 0;
- min-height: 24px;
- max-width: 128px;
- font-size: 18px;
- font-weight: bold;
- color: #4BDF80;
- margin-left: 6px;
- margin-right: 6px;
- transition: opacity .3s;
- border-left: 4px solid #FFA800;

- border: 2px solid #FFA800;
- border-left: 4px solid #7925E3;
- margin-left: 0;
- max-width: 200px;
- opacity: 0.6;
- border-radius: 0 0 0 4px;
- background-color: #1E1E1E;
- opacity: 0.1;
- transform: translateY(-100px);
- transition: transform .2s .2s;
- transition: .3s ease-in-out;
- transition-property: transform, width;
- max-width: 33.333%;
- transition: color 0.5s;
- border-color: #1ED760;
- color: rgba(255,255,255,0.25);
- padding: 12px 0;
- max-width: 100px;
- max-height: 32px;
- cursor: not-allowed;
- padding-left: 16px;
- margin: 0 auto 16px;
- min-width: 240px;
- padding-left: 44px;
- padding-right: 44px;
- text-decoration: underline;
- margin-left: 5px;
- color: #fff;
- width: 260px;
- margin: 0 auto;
- padding: 16px 0;
- transform: translateY(60px);
- transition: all .4s;
- transition: all .2s;
- padding-left: 24px;
- transform: translateY(30px);
- padding: 2px 0;

- line-height: 15px;
- flex: 3;
- flex: 2;
- animation: jss230 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss230 {
- margin-top: 10px;
- padding: 12px 16px 24px;
- padding-bottom: 16px;
- max-width: 700px;
- padding: 8px 16px 7px;
- justify-content: space-around;
- padding: 12px 16px 4px;
- padding: 0 0 32px;
- grid-column: 1 / -1;
- border-radius: 0 0 12px 12px;
- gap: 0;
- line-height: 14px;
- border-left: 1px solid rgba(255,255,255,0.1);
- margin: 0 8px;
- transition: opacity 0.5s;
- letter-spacing: 0.2px;
- min-width: 16px;
- background: rgba(30,30,30,0.5);
- transition: all 0.3s;
- background: rgba(30,30,30,0.75);
- padding-right: 64px;
- position: static;
- visibility: visible;
- height: 1px;
- pointer-events: all;
- SHA
- SCP
- VS
- Champions League
- শ্রেণীবিন্যাস
- চাখতার দোনেৎস্ক
- স্পোর্টিং CP

- margin: -2px 0;
- padding: 4px 7px;
- min-width: 26px;
- border-color: rgba(255,255,255,0.1);
- margin: -5px 0;
- [dir="rtl"] .jss322 {
- mask-image: linear-gradient(90deg, rgba(0, 0, 0, 0) 0%, rgba(0, 0, 0, 1) 20%);
- padding-inline-end: 8px;
- color: #2E7BD7;
- padding: 0 16px 24px;
- overflow-y: hidden;
- [dir="rtl"] .jss310 {
- direction: rtl;
- padding: 0 8px 0 16px;
- border-top-left-radius: 6px;
- border-bottom-left-radius: 6px;
- height: 8px;
- line-height: 8px;
- animation-name: jss213;
- @-webkit-keyframes jss213 {
- font-size: 20px;
- animation: jss112 833ms linear;
- animation: jss112 833ms linear reverse;
- @-webkit-keyframes jss112 {
- animation: jss200 0.55s linear both;
- animation: jss201 0.55s linear both;
- @-webkit-keyframes jss200 {
- @-webkit-keyframes jss201 {
- animation: jss228 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss228 {
- margin: 0 16px;
- padding: 6px;
- border-bottom: 1px solid rgba(255,255,255,0.1);
- font-size: 10px;
- padding: 14px 16px 6px;
- margin: 0 32px;
- border: 1px solid rgba(255,255,255,0.1);

- padding: 10px;
- line-height: 19px;
- line-height: 20px;
- height: 13px;
- margin-top: 24px;
- text-align: left;
- padding: 0 7px;
- line-height: 38px;
- min-width: 77px;
- height: 400px;
- padding-bottom: 8px;
- height: 100% !important;
- max-width: 25%;
- min-width: 300px;
- background: radial-gradient(100% 100% at 50% 0%, rgba(30,215,96,0.2) 0%, rgba(30,215,96,0) 100%);
- background: radial-gradient(57% 75% at 50% 100%, #1ED760 0%, #1ED760 0.01%, rgba(30,215,96,0) 100%);
- filter: grayscale(100%);
- background: radial-gradient(95% 95% at 50% 5%, rgba(16,17,18,0.7) 0%, #101112 45%);
- font-size: 24px;
- Counter-Strike 2
- LIVE: FaZe Clan vs Team Falcons - IEM Beijing 2026 - Group A
- ESLCS
- 0 watching
- Visit KICK for HD quality
- 3K watching
- Visit KICK for HD
- 3K
- animation: jss108 833ms linear;
- animation: jss108 833ms linear reverse;
- @-webkit-keyframes jss108 {
- padding-top: 50px;
- width: 200px;
- padding: 50px;
- border-bottom: 1px solid #ffffff;
- border-bottom: 0;
- animation: jss159 .4s linear forwards;

- @-webkit-keyframes jss159 {
- animation: jss227 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss227 {
- animation: jss223 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss223 {
- animation: jss215 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss215 {
- animation-name: jss65;
- @-webkit-keyframes jss65 {
- animation: jss169 833ms linear;
- animation: jss169 833ms linear reverse;
- @-webkit-keyframes jss169 {
- animation: jss52 0.55s linear both;
- animation: jss53 0.55s linear both;
- @-webkit-keyframes jss52 {
- @-webkit-keyframes jss53 {
- animation: jss231 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss231 {
- min-width: 176px;
- transition: 0.5s;
- animation: jss186 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss186 {
- padding: 24px 0;
- color: rgba(30,215,96,1);
- width: 140px;
- margin: 0 auto 56px;
- line-height: 28px;
- letter-spacing: 0.4px;
- padding-top: 16px;
- margin-top: 32px;
- width: 400px;
- min-width: 304px;
- margin: 8px;
- animation: jss222 .4s linear forwards;
- @-webkit-keyframes jss222 {

Politique du sport | Bétifier

- বেটিং নিয়মাবলী 2.0 (06.08.2026 থেকে সক্রিয়)
- বেটিং নিয়মাবলী
- 1.1. এই বেটিং নিয়মাবলী Sportsbook-এর ব্যবহার নিয়ন্ত্রণ করে। একটি বাজি স্থাপন করে, শেষ ব্যবহারকারী নিশ্চিত করেন যে তারা এই বেটিং নিয়মাবলী পড়েছেন, বুঝেছেন এবং এর দ্বারা আবদ্ধ থাকতে সম্মত হয়েছেন। বেটিং নিয়মাবলী নিম্নলিখিত প্রধান বিভাগগুলি নিয়ে গঠিত:
- • 1.1.1. সাধারণ নিয়মাবলী (সংজ্ঞা, নিষ্পত্তি যুক্তি, এবং বেটিং অখণ্ডতা সহ);
- • 1.1.2. ক্রীড়া সম্পর্কিত নিয়মাবলী;
- • 1.1.3. ইস্পোর্টস সম্পর্কিত নিয়মাবলী;
- • 1.1.4. ইস্পোর্টস সমাধান বেটিং নিয়মাবলী;
- 1.3. Sportsbook যেকোনো সময় এই বেটিং নিয়মাবলী, পাশাপাশি Sportsbook বিষয়বস্তু, বেটিং সীমা এবং প্রতি বাজি বা মার্কেটে সর্বোচ্চ জয়ের পরিমাণ পরিবর্তন করার অধিকার সংরক্ষণ করে। কোনো গুরুত্বপূর্ণ পরিবর্তন অপারেটরের প্ল্যাটফর্মের মাধ্যমে শেষ ব্যবহারকারীদের জানানো হবে এবং অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে প্রকাশনার সময় থেকে কার্যকর হবে।
- বেটিং মেকানিক্স এবং প্রকারভেদ
- 2.6. অডস – Sportsbook দ্বারা নির্ধারিত সহগ যা কোনো ইভেন্ট বা মার্কেটের ফলাফলের সম্ভাবনার সাথে সম্পর্কিত এবং একটি সংখ্যাসূচক মানে প্রকাশ করা হয়।
- 2.9. লাইন – নির্দিষ্ট অডস বেটিংয়ের জন্য অপারেটরের ওয়েবসাইটে যেকোনো সময়ে প্রদত্ত ইভেন্ট, মার্কেট এবং অডসের সম্পূর্ণ সেট।
- 2.10. আউটরাইট (দীর্ঘমেয়াদী বাজি) – একটি সম্পূর্ণ টুর্নামেন্ট, প্রতিযোগিতা বা সিরিজের ফলাফলের উপর স্থাপিত বাজি (যেমন, বিশ্বকাপের বিজয়ী), কোনো একক ম্যাচের উপর নয়।
- 2.13. মার্কেট – একটি ইভেন্টের মধ্যে একটি নির্দিষ্ট বেটিং প্রস্তাব বা পূর্বাভাসের ধরন (যেমন, মোট গোল, ম্যাচের ফলাফল, হ্যান্ডিক্যাপ) যার উপর Sportsbook-এ নির্দিষ্ট অডস বেটিংয়ের জন্য অডস প্রদান করা হয়।
- 2.14. ফলাফল – একটি মার্কেটের মধ্যে একটি নির্দিষ্ট বেটিং নির্বাচন বা সম্ভাব্য পরিস্থিতি যার উপর একজন শেষ ব্যবহারকারী বাজি স্থাপন করতে পারেন (যেমন, হোম জয়, 2.5 গোলের বেশি)।
- 2.19. রানার / নন-রানার – পরিভাষা যা নির্ধারণ করে যে একজন অংশগ্রহণকারী (খেলোয়াড় বা দল) সেই ক্রীড়ার নির্দিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী ইভেন্টে (যেমন, খেলার মাঠ, কোর্ট বা বরফে প্রবেশ) শারীরিকভাবে অংশগ্রহণ করেছে (রানার) বা করেনি (নন-রানার), যদি না নির্দিষ্ট ক্রীড়া নিয়মাবলীতে অন্যথায় উল্লেখ থাকে (যেমন, NRL-এর জন্য অনুচ্ছেদ 12.10)।
- 2.21. লাইভ স্কোরবোর্ড – Sportsbook ইন্টারফেসের মধ্যে একটি তথ্যমূলক সরঞ্জাম যা একটি ইভেন্টের লাইভ স্কোর, অতিবাহিত সময় এবং অন্যান্য পরিসংখ্যান দেখায়।
- 2.28. ন্যায্য খেলা নীতি – মৌলিক প্রয়োজনীয়তা যে শেষ ব্যবহারকারীরা সদ্বিশ্বাসে, ন্যায্যভাবে কাজ করবেন, প্রতারণা, সিন্ডিকেট, অভ্যন্তরীণ তথ্যের অপব্যবহার, ম্যাচ-ফিক্সিংয়ে অংশগ্রহণ, যোগসাজশ, আরবিট্রেজ অপব্যবহার, অন্যায্য সুবিধা অর্জনের জন্য স্বয়ংক্রিয় সিস্টেম (বট) ব্যবহার, ত্রুটির অপব্যবহার বা নির্দিষ্ট অডস বেটিংয়ের অখণ্ডতা ক্ষুণ্ন করে এমন অন্য কোনো কার্যকলাপ বা পদ্ধতিতে জড়িত না হয়।
- 3.5. Sportsbook-এ প্রদত্ত যেকোনো তথ্য, যার মধ্যে লাইভ স্কোরবোর্ড, সম্প্রচার (লাইভ স্ট্রিম), স্কোর, সময়, পরিসংখ্যানগত তথ্য বা সম্পাদকীয় লেখা অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, শুধুমাত্র তথ্য এবং বিনোদনের উদ্দেশ্যে। Sportsbook এই ধরনের তথ্যের নির্ভুলতা, সম্পূর্ণতা বা রিয়েল-টাইম প্রকৃতির নিশ্চয়তা দেয় না। Sportsbook-এ প্রদত্ত তথ্যের ভিত্তিতে কোনো বেটিং সিদ্ধান্তের জন্য অপারেটর কোনো দায় গ্রহণ করে না। একটি ইভেন্ট বা মার্কেটের প্রকৃত পরিস্থিতি সম্পর্কে অবগত থাকা শেষ ব্যবহারকারীর একমাত্র দায়িত্ব।

- 3.9. Sportsbook ফলাফল নির্ধারণের জন্য সম্মানিত এবং বৈধ ডেটা উৎস ব্যবহার করে। যদিও ডেটা উৎস সর্বদা স্পষ্টভাবে প্রকাশ করা হয় না, বিরোধের ক্ষেত্রে অপারেটরের বিবেচনায় যুক্তিসঙ্গত অনুরোধে সেগুলি শেষ ব্যবহারকারীকে প্রদান করা হতে পারে।
- 2. ক্রীড়া নিয়মাবলী (একটি নির্দিষ্ট ক্রীড়ার জন্য নির্দিষ্ট);
- 3. সাধারণ নিয়মাবলী (এই অনুচ্ছেদ)। নির্দিষ্ট মার্কেট বা ক্রীড়া নিয়মাবলীর অনুপস্থিতিতে, সাধারণ নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- 3.11. এই নিয়মাবলীতে একটি মার্কেট বর্ণনার মধ্যে "X"-এর যেকোনো উল্লেখ Sportsbook অফারে যখন Stake স্থাপন করা হয় তখন নির্ধারিত নির্দিষ্ট সংখ্যাসূচক মানকে বোঝায়।
- ● 4.1.1. একজন শেষ ব্যবহারকারী দ্বারা স্থাপিত সমস্ত স্টেক এবং Sportsbook দ্বারা গৃহীত সমস্ত বাজি এই বেটিং নিয়মাবলী এবং প্রযোজ্য আইনের অধীন।
- ● 4.1.3. Sportsbook তার একক বিবেচনায় যেকোনো বাজি বা Stake গ্রহণ বা প্রত্যাখ্যান করার একচেটিয়া অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ● 4.6.2. বেট বিল্ডারের প্রাপ্যতা Sportsbook-এর একক বিবেচনায় থাকে। Sportsbook যেকোনো সময় বেট বিল্ডার বৈশিষ্ট্য পরিবর্তন, স্থগিত বা অপসারণ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ● 4.6.3. যদি বেট বিল্ডারের মধ্যে কোনো নির্বাচন ভুলভাবে নিষ্পত্তি হয়, তাহলে এই বেটিং নিয়মাবলীর অধীনে ত্রুটি সম্পর্কিত বিধানগুলি প্রযোজ্য হবে।
- ● i) এই অনুচ্ছেদে স্পষ্টভাবে উল্লেখ না থাকা যেকোনো বিষয় এই বেটিং নিয়মাবলী দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হবে।
- এই মার্কেট নিয়মিত সময়ের মধ্যে একটি ম্যাচ বা ইভেন্টের ফলাফলের উপর বাজি ধরার অনুমতি দেয়।
- উদাহরণ: আপনি একটি ফুটবল ম্যাচে "1"-এর উপর বাজি ধরেছেন।
- দ্রষ্টব্য: নির্দিষ্ট ক্রীড়া নিয়মাবলীতে অন্যথায় উল্লেখ না থাকলে, এই মার্কেট নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ক্রীড়া: বাস্কেটবল
- ক্রীড়া: ফুটবল
- ক্রীড়া: ফর্মুলা 1
- ● ফলাফল: জয়। টুর্নামেন্ট অগ্রগতির মার্কেটগুলিতে স্বাভাবিকভাবেই সমস্ত অতিরিক্ত পর্যায় (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি) অন্তর্ভুক্ত থাকে যা কোন দল এগিয়ে যাবে তা নির্ধারণের জন্য প্রয়োজন।5.4. একটি ইভেন্টের ফলাফল ইভেন্টের সমাপ্তির তারিখে নির্ধারিত হবে, যদি না অফিসিয়াল ফলাফল পরে প্রদান করা হয়। একটি ইভেন্টের ফলাফল হবে ইভেন্ট সমাপ্তির তারিখে ইভেন্টের পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা চূড়ান্ত নির্ধারণ, যদি না এই বেটিং নিয়মাবলীতে স্পষ্টভাবে অন্যথায় উল্লেখ থাকে। যদি কোনো ইভেন্ট অফিসিয়াল প্রতিযোগিতার বাইরে প্রদান করা হয়, তাহলে ইভেন্ট আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত তথ্য ব্যবহার করে বাজি নিষ্পত্তি করা হবে।
- ● 5.6.1. নির্বাচন তালিকা: Sportsbook মার্কেটের একটি তালিকা - সম্ভাব্য স্কোর প্রদান করে। একটি বাজি জিততে, ম্যাচের ফলাফল মার্কেটে উল্লিখিত সম্ভাব্য স্কোরের সমান হতে হবে। "অন্য যেকোনো স্কোর"/"অন্য"। নির্ধারিত স্কোর সহ মার্কেট ছাড়াও, Sportsbook একটি মার্কেট "অন্য যেকোনো স্কোর" (বা "অন্য") প্রদান করতে পারে। যদি
- ম্যাচের ফলাফল নির্বাচন তালিকার মার্কেটে উল্লিখিত কোনো স্কোর না হয়, তাহলে "অন্য যেকোনো স্কোর" (বা "অন্য")-এর উপর স্থাপিত বাজি (যদি থাকে) জিতবে। যদি এমন কোনো বিকল্প প্রদান করা না হয় এবং চূড়ান্ত স্কোর নির্বাচন তালিকা মার্কেটের মধ্যে তালিকাভুক্ত না হয়, তাহলে নির্দিষ্ট ক্রীড়া নিয়মাবলীর অধীন সমস্ত প্রাসঙ্গিক মার্কেট হারানো হিসেবে নিষ্পত্তি করা হবে।

- মার্কেট একটি ম্যাচে বা ম্যাচের একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে মোট গোল, পয়েন্ট বা অন্যান্য নির্দিষ্ট পরিসংখ্যান (যেমন, কর্নার, কার্ড) বিজোড় বা জোড় সংখ্যা হবে কিনা তার উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- ● 5.8.3. "শূন্য" নিয়ম: নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, শূন্য (0) মোট ফলাফল সর্বদা জোড় সংখ্যা হিসেবে বিবেচিত হয়। এটি সমস্ত ক্রীড়া এবং সমস্ত পরিসংখ্যান বিভাগের মার্কেটের জন্য প্রযোজ্য (যেমন, 0:0 স্কোর, 0 কর্নার, 0 কার্ড)।
- উদাহরণ 1 (ফুটবল): বাজি "মোট গোল: বিজোড়"-এর উপর।
- উদাহরণ 2 (বাস্কেটবল): বাজি "মোট পয়েন্ট: জোড়"-এর উপর।
- এই মার্কেটগুলি নির্দিষ্ট সময়সীমা (হাফ, কোয়ার্টার, পিরিয়ড) বা মিনিটের ব্যবধানের (যেমন, "75 মিনিটের পরে মোট") ফলাফলের উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- 5.9.2. স্বাধীন পিরিয়ড বেটিং (যেমন, "2য় অর্ধ বিজয়ী")
- ● ব্যবধান সীমানা: "1-15 মিনিট" ব্যবধান: সমস্ত বেটিং ইভেন্ট এবং অন্তর্ভুক্ত করে
- ● "75 মিনিটের পরে": ব্যবধানে সমস্ত বেটিং ইভেন্ট এবং মার্কেট অন্তর্ভুক্ত থাকে
- এই মার্কেটগুলি ম্যাচের সময় নির্দিষ্ট ঘটনা ঘটার বা নির্দিষ্ট মাইলফলক পৌঁছানোর উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় কোন দল বা অংশগ্রহণকারী ম্যাচের শেষে বা নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে পূর্বনির্ধারিত ঘটনার একটি নির্দিষ্ট সংখ্যায় প্রথমে পৌঁছাবে।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় কোন দল বা অংশগ্রহণকারী একটি নির্দিষ্ট ইভেন্ট অর্জনে "প্রথম" বা "পরবর্তী" হবে (যেমন, প্রথম কার্ড, প্রথম কর্নার, প্রথম পেনাল্টি)।
- 5.11. আউটরাইট ও তুলনা মার্কেট
- এই মার্কেটগুলি একটি একক ম্যাচের পরিবর্তে একটি টুর্নামেন্ট, লীগ বা নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতার চূড়ান্ত ফলাফলের উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- মার্কেট একটি নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতা, টুর্নামেন্ট বা লীগের বিজয়ীর উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- মার্কেট অংশগ্রহণকারীর চূড়ান্ত শ্রেণীবিন্যাসে নির্দিষ্ট পরিসরের মধ্যে ইভেন্ট শেষ করার উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয় (যেমন, শীর্ষ 3, শীর্ষ 5, শীর্ষ 10)।
- মার্কেট দুটি নির্দিষ্ট অংশগ্রহণকারীর মধ্যে তুলনার উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয় - তাদের মধ্যে কে একটি ইভেন্টে ভালো চূড়ান্ত অবস্থান বা ফলাফল অর্জন করবে।
- মার্কেট তালিকাভুক্ত তিনজন অংশগ্রহণকারীর মধ্যে কে তাদের মধ্যে সেরা ফলাফল অর্জন করবে তার উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়। যদি একজন অংশগ্রহণকারী ইভেন্টের ফলাফল অনুযায়ী অন্যদের চেয়ে উচ্চতর স্থানে শেষ করে, তাহলে উচ্চতর অবস্থানে শেষ করা অংশগ্রহণকারীর উপর বাজি জিতবে।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় যে নির্দিষ্ট দল ম্যাচের একেবারে প্রথম গোল (পয়েন্ট এবং অন্যান্য ধরনের স্কোরিং মেট্রিক) করবে এবং ম্যাচটিও জিতবে।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় যে একটি নির্দিষ্ট দল পুরো ম্যাচে (নিয়মিত সময়) একটি গোলও খাবে না।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় যে মার্কেট বর্ণনায় উল্লিখিত একটি নির্দিষ্ট দল ইভেন্টের যেকোনো সময়ে অন্তত একটি গোলে পিছিয়ে থাকার পরে ম্যাচ জিতবে।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় যে একটি দল ম্যাচের প্রতিটি নির্ধারিত সময়কালে আলাদাভাবে তার প্রতিপক্ষের চেয়ে বেশি গোল করবে।
- Sportsbook-এ পোস্ট করা ইভেন্টের স্কোর, ঘড়ি, ম্যাচ পরিসংখ্যান কঠোরভাবে তথ্যমূলক উদ্দেশ্যে। Sportsbook বা অপারেটর এই ধরনের তথ্যের নির্ভুলতার নিশ্চয়তা দেয় না। মার্কেট বর্ণনায় ভুলভাবে পোস্ট

করা সময় বা তারিখ বাজি বাতিল করার বৈধ কারণ নয়, দেরী বাজি ব্যতীত। ভুলভাবে পোস্ট করা তারিখ বা সময়, বা লাইভ স্কোর, ঘড়ি বা পরিসংখ্যান, বাজি বাতিল করার বৈধ কারণ নয়।

- • পরিচালনা পর্ষদ কর্তৃপক্ষ: ইভেন্টের পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা নির্ধারিত অফিসিয়াল ফলাফল নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে চূড়ান্ত, যদি না এই বেটিং নিয়মাবলীতে স্পষ্টভাবে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে, Sportsbook শুধুমাত্র খেলার মাঠে অর্জিত ফলাফল স্বীকৃতি দেয়। অফিসিয়াল ঘোষণার পরে ফলাফল পরিবর্তন করে এমন কোনো পরবর্তী প্রতিবাদ, উল্টে দেওয়া বা উল্টে দেওয়া সিদ্ধান্ত (ডোপিং, প্রযুক্তিগত আপিল বা শাস্তিমূলক ব্যবস্থার কারণে) স্বীকৃত হবে না।
- নিষ্পত্তি থেকে 72 ঘণ্টা পরে। এই সময়ের মধ্যে, Sportsbook শুধুমাত্র মানব ত্রুটি, সিস্টেম ত্রুটি বা ফলাফলের উল্লেখিত উৎসে ত্রুটির কারণে নিষ্পত্তি সংশোধন করতে পারে। নিষ্পত্তি থেকে 72 ঘণ্টা পরে, সমস্ত নিষ্পত্তি চূড়ান্ত, এবং নিষ্পত্তি সংক্রান্ত কোনো জিজ্ঞাসা গ্রহণ করা হবে না।
- 6.1.6. ওভারটাইম অন্তর্ভুক্তি। সমস্ত ম্যাচ মার্কেট DO NOT ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে, যদি না মার্কেটের নামে বা প্রযোজ্য ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলীতে স্পষ্টভাবে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- • ক্রীড়া ব্যতিক্রম: যেখানে ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলী অন্যথায় প্রদান করে, সেই ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলী প্রাধান্য পাবে এবং প্রাসঙ্গিক ইভেন্টে স্থাপিত বাজির নিষ্পত্তি সংশ্লিষ্ট ক্রীড়া নিয়মাবলী অনুসারে নির্ধারিত হবে।
- • নিষ্পত্তিকৃত সময়কাল: সম্পন্ন হওয়া এবং বাধা বা স্থগিতাদেশের আগে নিষ্পত্তি করা ইভেন্টের সম্পূর্ণ সময়কাল, সেট, রাউন্ড বা সেগমেন্ট সম্পর্কিত মার্কেটের উপর বাজি (যেমন, ফুটবলে 1য় অর্ধ)।
- • দীর্ঘ-স্থায়ী ইভেন্ট: ইভেন্ট সম্পর্কিত মার্কেট যা তাদের অফিসিয়াল ফরম্যাট অনুযায়ী সাধারণত 30 ঘণ্টার বেশি প্রসারিত হয় (যেমন, গলফ টুর্নামেন্ট)।
- ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিষ্পত্তি: যদি ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলী অন্যথায় প্রদান করে, সেই নিয়মাবলী প্রাধান্য পাবে। যেখানে এমন কোনো নিয়মাবলী প্রযোজ্য নয়, এই ধারা নিষ্পত্তি নিয়ন্ত্রণ করবে।
- একটি নির্দিষ্ট সময়কাল সম্পর্কিত মার্কেটে স্থাপিত বাজি শুধুমাত্র সেই সময়ের মধ্যে ঘটে যাওয়া ইভেন্টের জন্য প্রযোজ্য হবে এবং কোনো পূর্ববর্তী বা পরবর্তী সময়ের ইভেন্ট দ্বারা প্রভাবিত হবে না, যদি না মার্কেটের নাম বা ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলীতে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- যদি বিজয়ী মার্কেটের মধ্যে ড্র ফলাফল প্রদান করা না হয় এবং ইভেন্ট ড্র-এ শেষ হয়, প্রাসঙ্গিক মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল করা হবে, যদি না প্রযোজ্য ক্রীড়া-নির্দিষ্ট নিয়মাবলীতে স্পষ্টভাবে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- ভুল বানান, টাইপোগ্রাফিক ত্রুটি, দল নাম পরিবর্তন, এবং ভুল লীগ বাজি বাতিল করার কারণ হবে না, যতক্ষণ যুক্তিসঙ্গতভাবে স্পষ্ট হয় কোন ইভেন্ট এবং প্রতিযোগী প্রাথমিকভাবে উদ্দেশ্য ছিল এবং যুক্তিসঙ্গতভাবে বিচার করে তারা পরিবর্তিত হয়নি, যদি না নির্দিষ্ট ক্রীড়া নিয়মাবলীতে অন্যথায় উল্লেখ থাকে।
- 6.6.1. সমষ্টিগত হোম/অ্যাওয়ে মার্কেট “এক দিনে (বা আমেরিকান ফুটবলের ক্ষেত্রে এক সপ্তাহে) একটি লীগের সমষ্টিগত হোম/অ্যাওয়ে স্কোর” মার্কেটের জন্য, যদি সেই দিন/সপ্তাহে সেই লীগের সমস্ত ইভেন্ট সম্পূর্ণভাবে খেলা না হয়, প্রভাবিত মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- • এই ধারার উদ্দেশ্যে "সম্পূর্ণতা" অনুচ্ছেদ 6.2-এর নিয়মাবলী অনুযায়ী সংজ্ঞায়িত (যেমন, 48 ঘণ্টার মধ্যে খেলা বা ক্রীড়া-নির্দিষ্ট সময়কাল অনুযায়ী)।
- উদাহরণ: একটি "ফুটবল ম্যাচডে: হোম বনাম অ্যাওয়ে গোল" মার্কেটে, যদি 10 ম্যাচের মধ্যে 9 ম্যাচ শেষ হয়, কিন্তু একটি ম্যাচ পরিত্যক্ত হয় এবং এর নির্ধারিত সময় থেকে 48 ঘণ্টার সময়সীমার মধ্যে সম্পূর্ণ না হয়, সমষ্টিগত মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 6.6.2. বহুমুখী বেটিং অ্যাকশন “বহুমুখী বেটিং” মার্কেটের জন্য, বাজি বৈধ হবে, যদি না মার্কেট নির্দিষ্ট করে যে অ্যাকশনের জন্য একটি নির্দিষ্ট প্রতিযোগীকে অংশগ্রহণ করতে হবে। যদি এমন শর্ত থাকে এবং প্রতিযোগী শুরু না করে, তাহলে সেই মার্কেটের সমস্ত বাজি বাতিল হবে।

- 6.6.4. “দ্য ফিল্ড” নির্বাচন যদি একটি মার্কেটে “দ্য ফিল্ড” বেটিং বিকল্প হিসেবে প্রদান করা হয়, সেই প্রতিযোগীর উপর বাজি জিততে মার্কেটে নামকরণ করা দল বা প্রতিযোগীকে অবশ্যই অন্য প্রতিটি প্রতিযোগীকে পরাজিত করতে হবে। যদি মার্কেটে নামকরণ করা একটি প্রতিযোগী জয়ের জন্য টাই করে, প্রাসঙ্গিক বাজি বাতিল হবে, এবং “দ্য ফিল্ড”-এর উপর বাজি হারবে।
- 6.7.1. আউটরাইট বেটিং (অংশগ্রহণ এবং চূড়ান্ততা) মার্কেট একটি প্রতিযোগিতা বা একটি ইভেন্টের মধ্যে নির্দিষ্ট স্থানের বিজয়ীর উপর বাজি ধরার সুযোগ দেয়।
- • স্টুয়ার্ড জিজ্ঞাসা ও মুলতুবি সিদ্ধান্ত: যদি অফিসিয়াল ফলাফল পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা চলমান তদন্ত বা "স্টুয়ার্ড জিজ্ঞাসা"-এর অধীন হয় তাহলে নিষ্পত্তি বিলম্বিত হতে পারে। এমন ক্ষেত্রে, Sportsbook প্রথম অফিসিয়াল নিশ্চিতকরণে বাজি নিষ্পত্তি করবে।
- ○ প্রাথমিক অফিসিয়াল ফলাফলের পরে করা কোনো পরবর্তী অযোগ্যতা, আপিল বা স্ট্যান্ডিংয়ে পরিবর্তন (যেমন, ডোপিং বা দিন পরে আবিষ্কৃত প্রযুক্তিগত লঙ্ঘনের কারণে) বেটিং উদ্দেশ্যে স্বীকৃত হবে না।
- • সংক্ষিপ্ত প্রতিযোগিতা: যদি একটি টুর্নামেন্ট বা মৌসুম সংক্ষিপ্ত বা বাধাগ্রস্ত হয়, পরিচালনা পর্ষদ দ্বারা ঘোষিত অফিসিয়াল বিজয়ী অনুযায়ী বাজি নিষ্পত্তি করা হবে। যদি কোনো অফিসিয়াল বিজয়ী ঘোষণা করা না হয়, সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- এবং/অথবা "ট্রিপল-হেড" দুটি বা তিনটি অংশগ্রহণকারী/ফলাফলের মধ্যে প্রতিযোগিতার উপর বাজি ধরার অনুমতি দেয়।
- • নন-স্টার্টার নিয়ম: যদি একটি ইভেন্টের কোনো প্রতিযোগী শুরু না করে, তবে স্পোর্টসবুক এই হেড-টু-হেড মার্কেটে বাজি বাতিল করবে।
- 6.7.4. রেসিং স্পোর্টস (F1, মোটোজিপি, সাইক্লিং, ইত্যাদি) যদি সংশ্লিষ্ট স্পোর্ট-নির্দিষ্ট নিয়মে স্পষ্টভাবে অন্যথা উল্লেখ না থাকে, তবে রেসিংয়ে হেড-টু-হেড (H2H) মার্কেটের জন্য নিম্নলিখিত নিয়ম প্রযোজ্য:
- • একই ল্যাপ নিয়ম: যদি উভয় প্রতিযোগী একই ল্যাপে আউট হয় (বা একই ল্যাপে অবসর নেয়), তবে স্পোর্টসবুক এই হেড-টু-হেড মার্কেটে বাজি বাতিল করবে।
- 6.7.5. H2H অবস্থানে টাই যদি ইভেন্টের শেষে প্রতিযোগীরা একই অবস্থানে থাকে (যেমন একই সময়, একই পয়েন্ট, একই র‍্যাঙ্ক), এবং মার্কেট নির্বাচনের মধ্যে কোনো "ড্র" বা "টাই" অপশন.offer করা না হয়, তবে স্পোর্টসবুক এই হেড-টু-হেড মার্কেটে বাজি বাতিল করবে। যদি মার্কেট নির্বাচনের মধ্যে ড্র/টাই অপশন.offer করা হয়, তবে বাজি ড্র/টাই অপশন অনুযায়ী নিষ্পত্তি হবে।
- 6.8.4. অবস্থানের চূড়ান্ততা: নিষ্পত্তি কঠোরভাবে সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্টের প্রাথমিক নিয়ম অনুযায়ী টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল অগ্রগতির উপর ভিত্তি করে। যদি টুর্নামেন্টের আগে বা চলাকালীন টুর্নামেন্টের নিয়ম পরিবর্তনের কারণে প্রাথমিক সংস্করণের তুলনায় ব্র্যাকেট মৌলিকভাবে পরিবর্তিত হয় (যেমন, টুর্নামেন্টের ফরম্যাট নকআউট থেকে রাউন্ড-রবিনে পরিবর্তিত হয়), তবে স্পোর্টসবুক সমস্ত প্রভাবিত বাজি বাতিল করবে।
- সমস্ত বাজি সম্পূর্ণভাবে স্পোর্টসবুকের একমাত্র বিবেচনায় এবং এই নিয়মাবলী ও স্পোর্টসবুকের ঝুঁকি ব্যবস্থাপনা নীতির (সময়ে সময়ে প্রযোজ্য) অধীন গৃহীত বা প্রত্যাখ্যাত হবে।
- স্পোর্টসবুক যেকোনো ইভেন্ট, মার্কেট বা এন্ড ইউজারের জন্য যেকোনো বাজি বা Stake প্রত্যাখ্যান, সীমাবদ্ধ, বাতিল বা সীমিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- সর্বোচ্চ বাজি/Stake সীমা স্পোর্টসবুকের বিবেচনায় যেকোনো ইভেন্ট, মার্কেট, অপারেটর বা এন্ড ইউজারের জন্য পৃথকভাবে পূর্ব লিখিত নোটিশ ছাড়াই পরিবর্তন সাপেক্ষ। এই ধরনের কোনো পরিবর্তন ইতিমধ্যে গৃহীত বাজির উপর প্রযোজ্য হবে না।
- স্পোর্টসবুক পূর্ব নোটিশ ছাড়াই যেকোনো অনন্য এন্ড ইউজার ID থেকে বাজি গ্রহণ স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে।

- লাইভ (ইন-প্লে) বাজি গ্রহণ উচ্চ-ঝুঁকিপূর্ণ পরিস্থিতিতে (যেমন ফ্রি-কিক, 1:1 আক্রমণ, ইত্যাদি) স্পোর্টসবুকের বিবেচনায় বিলম্বিত বা সাময়িকভাবে স্থগিত রাখা হতে পারে।
- স্পোর্টসবুক বাজি (বা তার অংশ) বাতিল বা স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে
- স্পষ্ট সফটওয়্যার বা ওয়েবসাইট ত্রুটির ক্ষেত্রে বাজি বাতিল হতে পারে, যেমন.offer করা ইভেন্ট, মার্কেটে টাইপোগ্রাফিক ভুল, অডসের অসঙ্গতি, বা অস্বাভাবিকভাবে (সাধারণ বাজি বাজারের পরিস্থিতির তুলনায়) উচ্চ/নিম্ন অডস।
- যদি কোনো কারণে একটি ইভেন্ট শুরু হওয়ার পরে (স্পষ্টভাবে নির্দেশিত লাইভ ইন-প্লে বাজি ব্যতীত) বা সংঘটিত হওয়ার পরে কোনো বাজি গৃহীত হয়, তবে বাজিটি বাতিল ঘোষণা করা হবে।
- স্পোর্টসবুক যেকোনো বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি ইভেন্টের ফলাফল বা
- • ইভেন্ট-পরবর্তী স্থাপন: ইতিমধ্যে সংঘটিত একটি ইভেন্টে (ঘটনা) বাজি ধরা (যেমন, একটি গোল হয়েছে, একটি লাল কার্ড দেখানো হয়েছে, একটি পয়েন্ট জয় করা হয়েছে) যখন মার্কেট খোলা থাকে বা অডস এখনও আপডেট হয়নি।
- • তথ্য অসমতা: এমন তথ্য বা সম্প্রচারের ভিত্তিতে Stake স্থাপন যা স্পোর্টসবুকের ডেটা ফিড বা অডস আপডেটের তুলনায় উল্লেখযোগ্যভাবে এগিয়ে।
- স্পোর্টসবুক অন্য যেকোনো পরিস্থিতিতে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যা নিশ্চিত করে যে বাজিটি ভুল বলে বিবেচিত হয় বা অন্যায্য অনুশীলনের উপর ভিত্তি করে, যার মধ্যে রয়েছে ভুল বা ভুলভাবে উপস্থাপিত অডস (যেমন "খারাপ অডস" বা সুইচড অডস)।
- 7.3.1. শুধুমাত্র ব্যক্তিগত বাজি
- স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি এটি যুক্তিসঙ্গতভাবে আঁতাত বা সিন্ডিকেট কার্যকলাপ সন্দেহ করে, যার মধ্যে এমন ঘটনা রয়েছে যেখানে একাধিক এন্ড ইউজার স্বল্প সময়ের মধ্যে একই ফলাফলে বাজি ধরে, এমনকি অফিসিয়াল ফলাফল জানার পরেও।
- 7.4.4. আরবিট্রেজ বাজি
- 7.5.1. অনুচিত অনুশীলন এবং নিয়ম লঙ্ঘন স্পোর্টসবুক যেকোনো বাজি বা তার অংশ বাতিল ঘোষণা বা নিষ্পত্তি স্থগিত করার অধিকার সংরক্ষণ করে যখন:
- • বাজি গ্রহণ প্রক্রিয়ার সময় এই বাজি নিয়মাবলী থেকে বিচ্যুতি ঘটেছে।
- সন্দেহ দূর করার জন্য, অফিসিয়াল ফলাফল ঘোষণার পরে আরোপিত যেকোনো নিষেধাজ্ঞা (যেমন পেনাল্টি পয়েন্ট, অবনমন, বা অন্যান্য শাস্তিমূলক ব্যবস্থা) বাজির নিষ্পত্তিকে প্রভাবিত করবে না, যদি না এই বাজি নিয়মাবলীতে স্পষ্টভাবে অন্যথা উল্লেখ থাকে।
- II. খেলাধুলার জন্য বিশেষ নিয়ম
- • পরিত্যক্ত ম্যাচ: একটি ম্যাচ যা শুরু হয়েছে কিন্তু সমাপ্তির আগে থেমে গেছে এবং এই বাজি নিয়মাবলীতে সংজ্ঞায়িত সময়সীমার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি।
- • বুকিং পয়েন্ট: বাজি ধরার উদ্দেশ্যে একটি ম্যাচ চলাকালীন দেখানো শাস্তিমূলক কার্ডের পরিমাণের একটি সাংখ্যিক উপস্থাপনা, যা নির্দিষ্ট মার্কেট নিয়ম অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- • স্থগিত ম্যাচ: একটি ম্যাচ যা এই বাজি নিয়মাবলীতে সংজ্ঞায়িত তার অফিসিয়াল নির্ধারিত তারিখ এবং সময়ে শুরু হয় না।
- 1.2. যদি ম্যাচের ফরম্যাট পরিবর্তিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক সমস্ত প্রভাবিত বাজি বাতিল করবে।
- 1.3. যদি একটি প্রীতি ম্যাচ রেফারির সিদ্ধান্তে নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয় (যেমন খেলার 80 মিনিটের আগে), তবে স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।

- 1.5. যদি মার্কেটটি একটি অনুপস্থিত বা ভুল লাল কার্ড নিয়ে খোলা হয়, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট মার্কেটের বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যতটা সেই বাজিগুলি অনুপস্থিত বা ভুল লাল কার্ড দ্বারা প্রভাবিত হয়।
- 1.6. যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল ইন-প্লে ইভেন্ট বা ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয় এবং সেই অসঙ্গতির অডসের উপর গুরুত্বপূর্ণ প্রভাব থাকে, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 1.7. যদি স্পোর্টসবুকের স্কোরবোর্ডে একটি ভুল স্কোর প্রবেশ করানো হয়, তবে স্পোর্টসবুক সেই সময়কালে স্থাপিত সমস্ত বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে যে সময়ে ভুল স্কোর প্রদর্শিত হয়েছিল।
- 1.8. যদি স্পোর্টসবুকে দলের নাম বা টুর্নামেন্ট ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 1.9. ইন্টারভাল মার্কেট স্পোর্টসবুক ডেটা সোর্স দ্বারা প্রদত্ত ম্যাচের সময়ের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। যেখানে উপলব্ধ নয়, সেখানে TV সম্প্রচার তথ্য এবং ম্যাচ ঘড়ি ব্যবহার করা যেতে পারে।
- কর্নার মার্কেট অফিসিয়াল ম্যাচ সম্প্রচার থেকে দৃশ্যমান প্রমাণ এবং/অথবা স্পোর্টসবুকের ডেটা প্রদানকারীদের দ্বারা প্রদত্ত রিয়েল-টাইম ম্যাচ রিপোর্টিং ডেটার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। এই উৎস এবং অফিসিয়াল লীগ বা প্রতিযোগিতার ওয়েবসাইটে প্রকাশিত পরিসংখ্যানের মধ্যে অসঙ্গতির ক্ষেত্রে, নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে দৃশ্যমান প্রমাণ এবং/অথবা ম্যাচের ফলাফল এবং স্পোর্টসবুক ডেটা প্রদানকারীদের ইভেন্ট ডেটা প্রাধান্য পাবে।
- বুকিং মার্কেট অফিসিয়াল ম্যাচ সম্প্রচার থেকে দৃশ্যমান প্রমাণ এবং/অথবা স্পোর্টসবুকের ডেটা প্রদানকারীদের দ্বারা প্রদত্ত রিয়েল-টাইম ম্যাচ রিপোর্টিং ডেটার ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে। এই উৎস এবং অফিসিয়াল লীগ বা প্রতিযোগিতার ওয়েবসাইটে প্রকাশিত পরিসংখ্যানের মধ্যে অসঙ্গতির ক্ষেত্রে, নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে দৃশ্যমান প্রমাণ এবং/অথবা ম্যাচের ফলাফল এবং স্পোর্টসবুক ডেটা প্রদানকারীদের ইভেন্ট ডেটা প্রাধান্য পাবে।
- 2. WhoScored (ফুটবল পরিসংখ্যান | ফুটবল লাইভ স্কোর | WhoScored.com)।
- 4. Sofascore (ফুটবল লাইভ স্কোর, ফিক্সচার ও অডস | Sofascore | চ্যাম্পিয়নশিপ লীগ, প্রিমিয়ার লীগ)। এই ক্রম চূড়ান্ত। যদি উচ্চ-অগ্রাধিকার উৎস ডেটা সরবরাহ করে, নিম্ন-র‍্যাঙ্কের উৎস উপেক্ষা করা হয়। নিষ্পত্তি প্রাথমিক অফিসিয়াল প্রকাশনার উপর ভিত্তি করে; পরবর্তী পরিবর্তন (শাস্তিমূলক সিদ্ধান্ত, ইত্যাদি) পুনঃনিষ্পত্তির ভিত্তি গঠন করে না। এই উৎস শ্রেণিবিন্যাস একচেটিয়াভাবে টিম স্ট্যাটস মার্কেটে প্রযোজ্য। অন্যান্য পরিসংখ্যানগত মার্কেটের জন্য (যেমন, কর্নার, বুকিং), নিষ্পত্তি সংশ্লিষ্ট বিভাগে সংজ্ঞায়িত নির্দিষ্ট নিয়ম অনুসরণ করবে।
- ● উদাহরণ: যদি একটি দলের xG 1.45 হয় এবং বাজি লাইন Over 1.5 হয়, তবে বাজি হারে। যদি xG 1.51 হয়, তবে বাজি জেতে।
- নিষ্পত্তি উৎস: Livescores - Soccer - Betting Showcase ।
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং Livescores - Soccer - Betting Showcase -এ উপলব্ধ পরিসংখ্যান, বা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং Livescores - Soccer - Betting Showcasee -এ উপলব্ধ পরিসংখ্যান, বা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটের বাজি TV সম্প্রচার এবং Livescores - Soccer - Betting Showcase -এ উপলব্ধ পরিসংখ্যান, বা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।

- • নিষ্পত্তি উৎস: এই মার্কেটে বাজি TV সম্প্রচার এবং Livescores - Soccer - Betting Showcase -এ উপলব্ধ পরিসংখ্যান, বা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়।
- নিষ্পত্তি উৎস: বাজি TV সম্প্রচার এবং Livescores - Soccer - Betting Showcase -এ উপলব্ধ পরিসংখ্যান, বা প্রেস অ্যাসোসিয়েশনের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে এই পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- • সাধারণ মার্কেট বিবরণ: এই মার্কেটগুলি শুধুমাত্র পেনাল্টি শুটআউটে (নিয়মিত সময় বা অতিরিক্ত সময়ের পরে, টুর্নামেন্টের ফরম্যাটের উপর নির্ভর করে) প্রযোজ্য যা ম্যাচের বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অফিসিয়াল প্রতিযোগিতার নিয়মের অধীনে পরিচালিত হয়। মূল নিষ্পত্তি নীতি: সমস্ত পরিসংখ্যানগত মার্কেটের (টোটাল, হ্যান্ডিক্যাপ, অড/ইভেন, ইত্যাদি) জন্য, শুধুমাত্র সফলভাবে রূপান্তরিত পেনাল্টি গণনা করা হয়। মিস এবং সেভ করা পেনাল্টি, বা উড-ওয়ার্ক স্ট্রাইক গোল হিসাবে গণনা করা হয় না কিন্তু পৃথক কিক মার্কেটের ফলাফল নির্ধারণের জন্য প্রাসঙ্গিক থাকে। যদি একটি পেনাল্টি শুটআউট পরিত্যক্ত, স্থগিত, বা সম্পূর্ণ না হয়, তবে অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট বাতিল হবে যদি না ফলাফল ইতিমধ্যে নির্ধারিত হয়ে থাকে।
- চ) স্পোর্টসবুক এই বাজি নিয়মাবলী অনুযায়ী বোর ড্র মার্কেটে যেকোনো বাজি প্রত্যাখ্যান বা বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। এই ধরনের ক্ষেত্রে, বাতিল বাজি সম্পর্কিত সাধারণ নিয়ম প্রযোজ্য হবে।
- জ) এই বিভাগে স্পষ্টভাবে উল্লেখ되지 않은 যেকোনো বিষয় এই বাজি নিয়মাবলী দ্বারা পরিচালিত হবে।
- • ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক): একটি বিশেষ টাই-ব্রেক (সাধারণত 10 পয়েন্ট পর্যন্ত খেলা হয়) যা কিছু টুর্নামেন্টে নির্ধারক চূড়ান্ত সেটের পরিবর্তে ব্যবহৃত হয়। জন্য
- কোনো বিলম্ব বা বাধার ক্ষেত্রে (যেমন, বৃষ্টি, অন্ধকার, ইত্যাদি), সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট মুলতুবি থাকবে, এবং ম্যাচ চলতে থাকলে Trading যত তাড়াতাড়ি সম্ভব পুনরায় শুরু হবে। অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বাতিল হবে না যদি না টুর্নামেন্ট অফিসিয়ালভাবে বাতিল বা অনির্দিষ্টকালের জন্য স্থগিত না হয়।
- • যদি মার্কেটে খেলোয়াড় বা দলগুলি ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • যদি লাইভ ম্যাচে প্রকৃত স্কোরের তুলনায় ভুল স্কোর নিয়ে মার্কেট খোলা থাকে, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- সমস্ত পরিসংখ্যানগত মার্কেট অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট ডেটা (যেমন, পুরুষদের পেশাদার টেনিসের অফিসিয়াল সাইট | ATP ট্যুর | টেনিস, মহিলা টেনিস অ্যাসোসিয়েশনের অফিসিয়াল হোম | WTA টেনিস) বা ডেটা প্রদানকারীদের উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি হয়।
- 2.7. সেট বেটিং (সঠিক স্কোর)
- 2.9. নির্দিষ্ট পয়েন্ট বাজি
- 3. বাস্কেটবল
- সাধারণ বাস্কেটবল নিয়ম
- গুরুত্বপূর্ণ নোট: অধিকাংশ বাস্কেটবল ম্যাচের জন্য, সবচেয়ে সাধারণ মার্কেট (যেমন মানি লাইন, হ্যান্ডিক্যাপ, এবং টোটাল) ওভারটাইম সহ.offer করা এবং নিষ্পত্তি করা হয়। এন্ড ইউজারদের পরামর্শ দেওয়া হয় যে তারা " (incl. Overtime)" প্রত্যয়ের জন্য মার্কেটের নাম বিশেষভাবে পরীক্ষা করুন।
- • সময় ত্রুটি: যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, যেখানে অসঙ্গতির.offer করা অডসের উপর গুরুত্বপূর্ণ প্রভাব ছিল, স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • স্কোর ত্রুটি: যদি.offer করা অডসের উপর গুরুত্বপূর্ণ প্রভাব ফেলে এমন একটি ভুল স্কোর নিয়ে মার্কেট খোলা থাকে, তবে স্পোর্টসবুক ত্রুটির সময়কালে স্থাপিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- বাস্কেটবল পরিসংখ্যানগত মার্কেট (টিম স্ট্যাটস)

- ● উৎস: এই বিভাগের সমস্ত মার্কেট কঠোরভাবে লীগের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট থেকে অফিসিয়াল বক্স স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় (যেমন, NBA-এর অফিসিয়াল সাইট সর্বশেষ NBA স্কোর, পরিসংখ্যান ও সংবাদ | NBA.com, NCAA.com – NCAA চ্যাম্পিয়নশিপের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট, EuroLeague | Euroleague Basketball)।
- বাস্কেটবল প্লেয়ার প্রপস মার্কেট
- 3.12. বাস্কেটবল প্লেয়ার প্রপস মার্কেট: সমস্ত খেলোয়াড়-সম্পর্কিত মার্কেট (পয়েন্ট, রিবাউন্ড, অ্যাসিস্ট, এবং অন্যান্য পরিসংখ্যানগত মাইলফলক সহ) নির্দিষ্ট খেলোয়াড়দের স্বতন্ত্র পারফরম্যান্সের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয়। ডিফল্টভাবে, এই মার্কেটগুলিতেAny Overtime (OT) খেলা অন্তর্ভুক্ত এবং নিম্নলিখিত অংশগ্রহণ এবং নিষ্পত্তি নিয়ম দ্বারা পরিচালিত:
- ● ওভারটাইম (OT): সমস্ত বাস্কেটবল প্লেয়ার প্রপ মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে।
- বাস্কেটবল নির্দিষ্ট মার্কেট
- 4. আমেরিকান ফুটবল
- সাধারণ আমেরিকান ফুটবল নিয়ম
- ম্যাচের কোনো বিলম্ব বা বাধার (বৃষ্টি, অন্ধকার, ইত্যাদি) ক্ষেত্রে, এই ম্যাচের সাথে প্রাসঙ্গিক সমস্ত অ-নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট মুলতুবি থাকবে, এবং ম্যাচ চলতে থাকলে Trading যত তাড়াতাড়ি সম্ভব পুনরায় শুরু হবে। এই ম্যাচের সাথে প্রাসঙ্গিক অ-নিষ্পত্তিকৃত বাজি বাতিল হবে না যদি না টুর্নামেন্ট অফিসিয়ালভাবে বাতিল না হয় বা একই NFL সাপ্তাহিক সময়সূচির মধ্যে (বৃহস্পতিবার - বুধবার স্থানীয় স্টেডিয়াম সময়) পুনরায় শুরু না হয়।
- ● যদি মার্কেটে খেলোয়াড় বা দলগুলি ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, যেখানে অসঙ্গতির.offer করা অডসের উপর গুরুত্বপূর্ণ প্রভাব ছিল, স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- মার্কেটে বাজি TV সম্প্রচার এবং অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন দ্বারা প্রদত্ত পরিসংখ্যান (যেমন, NFL.com | ন্যাশনাল ফুটবল লীগের অফিসিয়াল সাইট) এর ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হবে, যদি না স্পষ্ট প্রমাণ থাকে যে পরিসংখ্যানগুলি ভুল।
- আমেরিকান ফুটবল পরিসংখ্যানগত মার্কেট (টিম স্ট্যাটস)
- আমেরিকান ফুটবল প্লেয়ার প্রপস মার্কেট
- 4.13. আমেরিকান ফুটবল প্লেয়ার প্রপস নিয়ম:
- সমস্ত প্লেয়ার প্রপ মার্কেট সংশ্লিষ্ট লীগের অফিসিয়াল অ্যাসোসিয়েশন দ্বারা প্রদত্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় (যেমন, NFL.com | ন্যাশনাল ফুটবল লীগের অফিসিয়াল সাইট)। সমস্ত খেলোয়াড়-নির্দিষ্ট মার্কেট নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে। একটি বাজি কার্যকর হওয়ার জন্য, মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড়কে কমপক্ষে একটি খেলায় (ডাউন) "রানার" হিসাবে অংশগ্রহণ করতে হবে।
- নিষ্পত্তি কঠোরভাবে NFL.com | ন্যাশনাল ফুটবল লীগের অফিসিয়াল সাইট (বা সংশ্লিষ্ট লীগের অফিসিয়াল সাইট) দ্বারা প্রদত্ত অফিসিয়াল বক্স স্কোরের উপর ভিত্তি করে। প্রাথমিক অফিসিয়াল নিষ্পত্তি প্রক্রিয়া করার পরে লীগ দ্বারা পরবর্তী পরিবর্তন বা সংশোধন বিবেচনা করা হবে না।
- আমেরিকান ফুটবল নির্দিষ্ট মার্কেট
- ● ভুল স্কোর: যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল স্কোর প্রদর্শিত হয়, তবে ভুল স্কোর দেখানো সময়ের জন্য সমস্ত প্রভাবিত মার্কেট বাতিল করা হবে।

- • ভুল ম্যাচের সময়: যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, যেখানে অসঙ্গতি অডসের সঠিকতাকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি একটি মার্কেট ভুল স্কোর, ভুল ম্যাচের স্থিতি (যেমন, ভুল ইনিংস বা আউটের সংখ্যা) নিয়ে খোলা থাকে, বা যদি ভুল ম্যাচের সময়ের সাথে অডস.offer করা হয়।
- মার্কেট বাজি ধরার সুযোগ দেয় যে মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত খেলোয়াড় দুটি ভিন্ন পরিসংখ্যানগত বিভাগে দ্বি-সংখ্যার মান (10 বা তার বেশি) অর্জন করবে, অথবা মার্কেটের নামে সংজ্ঞায়িত একটি নির্দিষ্ট দ্বৈত অর্জনে পৌঁছাবে।
- • ম্যাচের সময়: যদি একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, এবং অসঙ্গতি অডসের সঠিকতাকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • ভুল স্কোর: যদি একটি মার্কেটে বাজি একটি ভুল স্কোর নিয়ে খোলা থাকে যা অডসকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • গোল্ডেন সেট: কিছু টুর্নামেন্ট ফরম্যাটে দুই-লেগের টাইয়ের সামগ্রিক স্কোর সমান হলে বিজয়ী নির্ধারণের জন্য একটি অতিরিক্ত সেট খেলা হয়। এটি সাধারণ বাজি মার্কেটের জন্য ম্যাচের ফলাফলের অংশ হিসাবে বিবেচিত হয় না।
- যদি মার্কেটে বাজি ভুল স্কোর, ম্যাচের স্থিতি, বা ম্যাচের সময় নিয়ে খোলা থাকে যা অডসের উপর উল্লেখযোগ্য প্রভাব ফেলে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • গোল্ডেন সেট: নির্দিষ্ট টুর্নামেন্ট ফরম্যাটে বহু-ম্যাচের টাইয়ের বিজয়ী নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত একটি অতিরিক্ত সেট। এটি সাধারণ মার্কেটের জন্য ম্যাচের ফলাফলের অংশ হিসাবে বিবেচিত হয় না।
- স্পোর্টসবুক এমন মার্কেটের জন্য বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যা ভুল স্কোর, ম্যাচের স্থিতি, বা ম্যাচের সময় নিয়ে খোলা থাকে যা অডসকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে।
- • যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, যেখানে অসঙ্গতি অডসের সঠিকতাকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • ভুল স্কোর/স্কোরবোর্ড: যদি স্পোর্টসবুকে একটি ভুল স্কোর প্রবেশ করানো হয়, তবে ভুল স্কোর প্রদর্শিত হওয়ার সময়কালের জন্য সমস্ত মার্কেট বাতিল হবে।
- • ভুল তথ্য: যদি দলের নাম, অংশগ্রহণকারী, বা টুর্নামেন্টের বিবরণ ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তবে স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- একটি গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট (গোল, লাল কার্ড, বা পেনাল্টি) ইতিমধ্যে সংঘটিত হওয়ার পরে খোলা থাকা মার্কেটের জন্য স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। অতিরিক্তভাবে, যদি একটি মার্কেট অনুপস্থিত বা ভুল তথ্য (যেমন লাল কার্ড) নিয়ে খোলা হয়, তবে সেই ত্রুটি দ্বারা প্রভাবিত বাজি বাতিল হতে পারে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি অংশগ্রহণকারী (খেলোয়াড় বা দল) স্পোর্টসবুকে ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়।
- • যদি একটি ভুল ম্যাচের সময় প্রদর্শিত হয়, এবং এটি অডসের সঠিকতাকে উল্লেখযোগ্যভাবে প্রভাবিত করে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • লাইভ ইভেন্ট: যদি গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট (গোল, লাল কার্ড, বা পেনাল্টি) ইতিমধ্যে সংঘটিত হওয়ার পরে একটি মার্কেটে বাজি খোলা থাকে, তবে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • লাল কার্ড: যদি স্পোর্টসবুকে অনুপস্থিত বা ভুল লাল কার্ডের তথ্য নিয়ে একটি মার্কেট খোলা হয়, তবে স্পোর্টসবুক সেই মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- যদি একটি ম্যাচ ভিন্ন ভেন্যুতে সরানো হয় তবে হোম/অ্যাওয়ে designation অপরিবর্তিত থাকে, সেই ম্যাচের সমস্ত বাজি বহাল থাকে। যদি দলগুলি বিপরীত হয় বা নাম বা টুর্নামেন্ট স্পোর্টসবুকে ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তবে

স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে।

- সমস্ত মার্কেটে বাজি নিয়মিত সময়ের শেষে ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি হয় (সাধারণত 14 বা 20 মিনিট খেলা, টুর্নামেন্টের পর্যায়ের উপর নির্ভর করে)। এটি যেকোনো যোগ করা স্টপেজ টাইম অন্তর্ভুক্ত করে কিন্তু অতিরিক্ত সময় বা সাডেন ডেথ অন্তর্ভুক্ত করে না যদি না মার্কেট স্পষ্টভাবে "incl. Overtime" বলে।
- • স্কোর/ইভেন্ট ত্রুটি: যদি কোনো মার্কেটে বাজি একটি গুরুত্বপূর্ণ ইভেন্ট (যেমন গোল, লাল কার্ড বা পেনাল্টি গোল) ইতিমধ্যে সংঘটিত হওয়ার পরেও খোলা থাকে, তাহলে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 13.5. টুর্নামেন্ট পরিবর্তন:
- • যদি 48-ঘণ্টার সময়সীমার মধ্যে কোনো টুর্নামেন্ট পর্যায়ের জন্য অফিসিয়াল বিজয়ী ঘোষণা করা হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক টুর্নামেন্টের পরিচালনা পর্ষদের অফিসিয়াল সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে ম্যাচ বিজয়ী মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তি করবে।
- • ভুল স্কোর: স্পোর্টসবুক সেইসব মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যা ভুল স্কোর নিয়ে খোলা থাকে এবং যা উল্লেখযোগ্যভাবে অডসকে প্রভাবিত করে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি মার্কেটে খেলোয়াড় বা দলগুলো ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • ভুল ম্যাচ সময়/অডস: যদি ভুল ম্যাচ সময় বা উল্লেখযোগ্যভাবে ভুল তথ্যের ভিত্তিতে অডস দেওয়া হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • যদি 48-ঘণ্টার সময়সীমার মধ্যে কোনো টুর্নামেন্ট পর্যায়ের জন্য অফিসিয়াল বিজয়ী ঘোষণা করা হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক টুর্নামেন্টের পরিচালনা পর্ষদের অফিসিয়াল সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে ম্যাচ বিজয়ী মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তি করবে।
- • ভুল স্কোর: স্পোর্টসবুক বাজি বাতিল ঘোষণা করার অধিকার সংরক্ষণ করে যদি কোনো মার্কেটে বাজি ভুল স্কোর নিয়ে খোলা থাকে এবং যা উল্লেখযোগ্যভাবে অডসকে প্রভাবিত করে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি মার্কেটের বিবরণে খেলোয়াড়রা ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- সমস্ত মার্কেটে বাজি পরিচালনা পর্ষদ বা টুর্নামেন্ট কর্মকর্তাদের দ্বারা নিশ্চিত অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। ফলাফল নির্ধারণকারী পয়েন্ট বা সমাপ্তি নিশ্চিত হওয়ার সাথে সাথেই মার্কেটে বাজি নিষ্পত্তি করা হয়।
- 18.14. সেশন বেটিং:
- টুর্নামেন্ট মার্কেট
- সম্পূর্ণ পরিত্যক্ত টুর্নামেন্ট ম্যাচের জন্য (কোনো খেলা হয়নি), টুর্নামেন্ট টোটালে নিম্নলিখিত মান যোগ করা হয়:
- 20. অসি রুলস ফুটবল
- • ম্যাচের সময়: যদি মার্কেটে 2 মিনিটের বেশি ত্রুটিসহ ভুল ম্যাচ সময়ের ভিত্তিতে অডস প্রস্তাব করা হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি মার্কেটের বিবরণে দলের নাম বা টুর্নামেন্টের বিভাগ ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক প্রভাবিত বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- যদি লড়াই শুরুর আগে নির্ধারিত রাউন্ডের সংখ্যা পরিবর্তন করা হয়, তাহলে "মোট রাউন্ড," "সঠিক রাউন্ড বাজি," "বিজয়ের পদ্ধতি," এবং "ইনসাইড দ্য ডিস্ট্যান্স" মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। ম্যাচ বিজয়ী

মার্কেটে বাজি বৈধ থাকবে।

- • 2-বল / 3-বল: একটি নির্দিষ্ট গ্রুপের কোন খেলোয়াড় নির্ধারিত রাউন্ডে সর্বনিম্ন স্কোর অর্জন করবে তার উপর বাজি।
- • প্রথম রাউন্ড লিডার: প্রথম 18 হোল শেষে যে খেলোয়াড় টুর্নামেন্টে নেতৃত্ব দেয়।
- • মেক/মিস দ্য কাট: কোনো খেলোয়াড় টুর্নামেন্টের চূড়ান্ত রাউন্ডের জন্য যোগ্যতা অর্জন করবে কিনা তার উপর বাজি (সাধারণত 36 হোলের পর শীর্ষ 65 খেলোয়াড় এবং সমান স্কোরধারীরা)।
- • টি-অফ: একটি রাউন্ড বা টুর্নামেন্টের প্রথম শট মারার কাজ।
- • টুর্নামেন্ট আউটরাইট: সম্পূর্ণ টুর্নামেন্টের বিজয়ীর উপর বাজি (যেকোনো প্লে-অফ সহ)।
- একজন খেলোয়াড়কে টুর্নামেন্টে বা নির্দিষ্ট রাউন্ডে খেলেছেন বলে ধরা হয় যখন তারা টি-অফ করেছেন।
- কোনো বিলম্বের ক্ষেত্রে (যেমন বৃষ্টি, অন্ধকার), সমস্ত অমীমাংসিত মার্কেটে বাজি অমীমাংসিত থাকে এবং রাউন্ড বা টুর্নামেন্ট পুনরায় শুরু হওয়ার সাথে সাথেই ট্রেডিং চলবে। ইভেন্টটি অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট কাঠামোর মধ্যে সম্পন্ন হলে বাজি বহাল থাকে।
- • টুর্নামেন্ট পরিত্যক্ত: যদি নির্ধারিত হোল সংখ্যা সম্পূর্ণ হওয়ার আগে একটি টুর্নামেন্ট অফিসিয়ালভাবে পরিত্যক্ত হয়, তাহলে যে সমস্ত মার্কেট প্রাকৃতিক সমাপ্তিতে পৌঁছায়নি সেগুলোর উপর বাজি বাতিল হবে। শেষ সম্পন্ন রাউন্ডের পরে করা যেকোনো বাজিও বাতিল হবে।
- • সংক্ষিপ্ত ফরম্যাট: খারাপ আবহাওয়া বা অনুরূপ কারণে প্রভাবিত টুর্নামেন্টে, টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক অফিসিয়াল বিজয়ী ঘোষণা করা হলে, খেলা রাউন্ডের সংখ্যা নির্বিশেষে বাজি অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- • আউটরাইট ব্যতিক্রম: যদি কোনো টুর্নামেন্ট সংক্ষিপ্ত করা হয়, চূড়ান্ত সম্পন্ন রাউন্ডের আগে করা আউটরাইট বাজি ট্রফি প্রাপ্ত খেলোয়াড়ের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- • ভুল স্কোর: যদি মার্কেটে বাজি ভুল স্কোর নিয়ে খোলা থাকে এবং যা উল্লেখযোগ্যভাবে অডসকে প্রভাবিত করে, তাহলে স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- মার্কেটের বিবরণ, স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট বাজিগুলো বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 23.6. টুর্নামেন্ট বিজয়ী (আউটরাইট): সম্পূর্ণ টুর্নামেন্টের বিজয়ীর উপর বাজি।
- • পরিত্যাগ: যদি টুর্নামেন্ট সমাপ্তির আগে পরিত্যক্ত হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- এই মার্কেটের নিষ্পত্তি নির্দিষ্ট রাউন্ডের শেষে অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট স্কোরের ভিত্তিতে হয়। যদি দুই বা তার বেশি খেলোয়াড় একই স্কোর নিয়ে রাউন্ডে নেতৃত্ব দেয় তাহলে ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য। এই মার্কেটে বাজি বহাল থাকার জন্য খেলোয়াড়কে সেই নির্দিষ্ট রাউন্ডে একটি শট মারতে হবে। যদি রাউন্ড সম্পূর্ণ না হয়, মার্কেটে বাজি বাতিল।
- • যদি 2য় রাউন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার আগে টুর্নামেন্ট পরিত্যক্ত হয়, এই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 23.12. গ্রুপ বেটিং:
- নির্দিষ্ট গ্রুপের মধ্যে টুর্নামেন্টের শেষে সর্বোচ্চ স্থান অর্জনকারী খেলোয়াড় বিজয়ীর উপর বাজি।
- • যদি গ্রুপ থেকে শুধুমাত্র একজন প্রতিযোগী টুর্নামেন্ট শুরু করে, সেই গ্রুপের মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।
- 24.8. গ্রুপ বেটিং:
- 25.7. গ্রুপ বেটিং:
- 26. শীতকালীন খেলাধুলা
- সাধারণ শীতকালীন খেলাধুলার নিয়ম

- শীতকালীন খেলাধুলার মার্কেট নিয়ম
- • উভয়ই DNF: যদি উভয় অ্যাথলেট ফিনিশ করতে ব্যর্থ হয়, মার্কেটে বাজি বাতিল, যদি না খেলাধুলার ফলাফল একাধিক রানের ভিত্তিতে নির্ধারিত হয় (নিচে দেখুন)।
- 26.8. গ্রুপ বেটিং:
- 27.5. হেড-টু-হেড (H2H) এবং গ্রুপ বেটিং:
- • মুভ: বাজি ধরার উদ্দেশ্যে, একটি "মুভ" একটি সম্পূর্ণ চাল হিসেবে সংজ্ঞায়িত। সাদা গুটির খেলোয়াড় প্রতিবার তাদের চাল সম্পূর্ণ করলে একটি মুভ গণনা করা হয়।
- টুর্নামেন্টে উভয় নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের জয়ের যোগফলের উপর বাজি।
- মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত একজন খেলোয়াড়ের মোট জয়ের সংখ্যার (উভয় রঙ) উপর বাজি। যদি খেলোয়াড় টুর্নামেন্ট শুরু না করে, খেলোয়াড় মার্কেটে বাজি বাতিল।
- • ভুল স্কোর/সময়: স্পোর্টসবুক সেইসব মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে যা উল্লেখযোগ্যভাবে ভুল স্কোর বা ম্যাচের সময় নিয়ে খোলা থাকে এবং যা অডসকে প্রভাবিত করে।
- • ভুল অংশগ্রহণকারী: যদি মার্কেটে দলের নাম বা টুর্নামেন্টের বিভাগ ভুলভাবে প্রদর্শিত হয়, বাজি বাতিল হবে।
- • মার্কেটগুলো সম্পূর্ণ রেসের শেষে অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয় (যেমন ট্যুর দে ফ্রান্সের জন্য প্যারিসে চূড়ান্ত পোডিয়ামে)।
- III. ইস্পোর্টস বিশেষ নিয়ম
- • ম্যাচ বলতে টুর্নামেন্টের নিয়ম দ্বারা সংজ্ঞায়িত সম্পূর্ণ প্রতিযোগিতা বোঝায়।
- গ) টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক অফিসিয়ালভাবে ঘোষিত প্রশাসনিক বাতিল বা স্থগিতাদেশ;
- 1. ইস্পোর্টসের জন্য প্রযোজ্য সাধারণ নিয়ম, নিয়মের দ্বন্দ্ব
- 1.0. এই ইস্পোর্টস বাজি নিয়মগুলি সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়মের সম্পূরক। যেখানে নিচে নির্দিষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়নি, সেখানে সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়মের বিধানসমূহ সম্পূর্ণভাবে প্রযোজ্য। কোনো দ্বন্দ্বের ক্ষেত্রে, এই ইস্পোর্টস নিয়মগুলি কেবল যেখানে স্পষ্টভাবে উল্লেখ করা হয়েছে সেখানেই প্রাধান্য পাবে।
- 1.10. টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ম্যাচ ফরম্যাটে অফিসিয়াল পরিবর্তনের ক্ষেত্রে (উদাহরণস্বরূপ, বেস্ট-অফ-ফাইভ থেকে বেস্ট-অফ-থ্রি), সমস্ত ম্যাপ-স্তরের মার্কেটে বাজি বৈধ থাকবে, অন্যদিকে সমস্ত ম্যাচ-স্তরের মার্কেটে বাজি (যার মধ্যে ম্যাচ বিজয়ী, ম্যাপ হ্যান্ডিক্যাপ, সমস্ত ম্যাপের মোট কিল ইত্যাদি অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়) বাতিল হবে।
- 1.11. যদি নির্ধারিত শুরুর তারিখ/সময়ের আগে একটি ম্যাচ খেলা হয়, তাহলে স্পোর্টসবুক ম্যাচের প্রকৃত শুরুর পরে ম্যাচের সংশ্লিষ্ট মার্কেটে করা সমস্ত বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে। ম্যাচের প্রকৃত শুরুর আগে ম্যাচের সংশ্লিষ্ট মার্কেটে করা সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।
- 2. ইস্পোর্টস আউটরাইটে প্রযোজ্য নিয়ম
- 2.1. যদি আউটরাইট মার্কেটে তালিকাভুক্ত কোনো দল বা অংশগ্রহণকারী টুর্নামেন্টে অংশ না নেয়, সেই দল/অংশগ্রহণকারী জড়িত মার্কেটে করা সমস্ত বাজি বাতিল হবে। যদি কোনো দল বা খেলোয়াড় অন্তত একটি অফিসিয়াল ম্যাচে প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে, সংশ্লিষ্ট মার্কেটে সমস্ত বাজি বহাল থাকবে।
- 2.2. যদি টুর্নামেন্টের শুরু স্থগিত করা হয়, স্পোর্টসবুক তার নিজস্ব বিবেচনার ভিত্তিতে পরিস্থিতির উপর নির্ভর করে সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বাতিল করা বা এই ধরনের বাজিগুলো বহাল রাখার অধিকার সংরক্ষণ করে। যদি টুর্নামেন্টটি পুনঃনির্ধারিত হয় এবং মূল শুরুর তারিখ থেকে 7 দিনের মধ্যে সম্পন্ন হয়, প্রভাবিত মার্কেটে বাজি বহাল থাকবে; অন্যথায়, সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 2.3. যদি টুর্নামেন্ট বাতিল করা হয়, সেই টুর্নামেন্ট জড়িত মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে।

- 2.6. মার্কেট প্রদানের পরে যদি টুর্নামেন্ট আয়োজক টুর্নামেন্টের ফরম্যাট পরিবর্তন করেন (যেমন, ডাবল এলিমিনেশন থেকে সিঙ্গেল এলিমিনেশন), তবে স্পোর্টসবুক সমস্ত প্রভাবিত আউটরাইট মার্কেটে বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- ইস্পোর্টসের জন্য সাধারণ মার্কেট
- বিজয়ী - নির্দিষ্ট দল টুর্নামেন্ট জিতবে কিনা তার উপর বাজি। টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী বাজি নিষ্পত্তি করা হয়। ফাইনালে পৌঁছানো - নির্দিষ্ট দল টুর্নামেন্টের ফাইনালে যোগ্যতা অর্জন করবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়। টুর্নামেন্ট জিতবে না - নির্দিষ্ট দল টুর্নামেন্ট জিতবে না কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়। ফাইনালে পৌঁছাবে না - নির্দিষ্ট দল টুর্নামেন্টের ফাইনালে যোগ্যতা অর্জন করবে না কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়। গ্রুপ X বিজয়ী - নির্দিষ্ট দল তাদের নিজ নিজ গ্রুপে (X) প্রথম স্থান অর্জন করবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক প্রকাশিত অফিসিয়াল অবস্থানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়, যার মধ্যে প্রযোজ্য টাইব্রেকার অন্তর্ভুক্ত। সর্বোচ্চ অবস্থান - দল 1 বনাম দল 2 - দুই নির্দিষ্ট দলের মধ্যে কোনটি টুর্নামেন্টে উচ্চতর চূড়ান্ত অবস্থান অর্জন করবে তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক প্রকাশিত অফিসিয়াল অবস্থানের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়। যদি উভয় দল একই পর্যায়ে বাদ পড়ে, এই মার্কেটে সমস্ত বাজি বাতিল হবে। প্লে-অফে মোট 2-ম্যাপ সিরিজের সংখ্যা - প্লে-অফ সিরিজের মোট সংখ্যা যা 2–0 স্কোরলাইনে শেষ হয় তা নির্দিষ্ট সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়। মোট প্লে-অফ ম্যাপ - সমস্ত প্লে-অফ ম্যাচে খেলা মোট ম্যাপের সংখ্যা নির্দিষ্ট সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। এই মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক ঘোষিত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়। সর্বাধিক পিক করা হিরো - অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী টুর্নামেন্টের সমস্ত ম্যাপে কোন হিরো সর্বাধিকবার পিক করা হবে তার উপর বাজি। যদি দুই বা তার বেশি হিরো সমান সর্বোচ্চ পিক সংখ্যা নিয়ে শেষ করে, ডেড-হিট নিয়ম প্রযোজ্য। সর্বাধিক ব্যান করা হিরো - অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী টুর্নামেন্টের সমস্ত ম্যাপে কোন হিরো সর্বাধিকবার ব্যান করা হবে তার উপর বাজি। যদি দুই বা তার বেশি হিরো সমান সর্বোচ্চ ব্যান সংখ্যা নিয়ে শেষ করে, ডেড-হিট নিয়ম প্রযোজ্য। সর্বাধিক জনপ্রিয় হিরো (পিক + ব্যান) - অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী টুর্নামেন্টের সমস্ত ম্যাপে কোন হিরোর পিক এবং ব্যানের সম্মিলিত মোট সর্বোচ্চ হবে তার উপর বাজি। যদি দুই বা তার বেশি হিরো সমান সর্বোচ্চ মোট নিয়ে শেষ করে, ডেড-হিট নিয়ম প্রযোজ্য। পিক বা ব্যান না হওয়া মোট হিরো - অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট পরিসংখ্যান অনুযায়ী টুর্নামেন্টের সমস্ত ম্যাপে যে হিরোগুলো পিক বা ব্যান কোনোটাই হয়নি তাদের মোট সংখ্যা নির্দিষ্ট সংখ্যার বেশি বা কম হবে কিনা তার উপর বাজি। বিজয়ীর অঞ্চল - টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থান অনুযায়ী সামগ্রিক টুর্নামেন্ট বিজয়ী বিশ্বের কোন অঞ্চল থেকে আসবে তার উপর বাজি। অঞ্চলগুলো টুর্নামেন্ট আয়োজকদের দ্বারা সংজ্ঞায়িত। MVP - টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক অফিসিয়াল ঘোষণা অনুযায়ী কোন খেলোয়াড়কে টুর্নামেন্টের সবচেয়ে মূল্যবান খেলোয়াড় (MVP) নাম দেওয়া হবে তার উপর বাজি। বিজয়ীদের গ্রুপ - টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থান অনুযায়ী সামগ্রিক টুর্নামেন্ট বিজয়ী কোন গ্রুপ থেকে আসবে তার উপর বাজি। শীর্ষ 3 সমাপ্তি - টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থান অনুযায়ী নির্দিষ্ট খেলোয়াড় বা দল শীর্ষ তিনটি অবস্থানে শেষ করবে কিনা তার উপর বাজি।
- 3.1.2. যদি টুর্নামেন্ট আয়োজক কোনো রাউন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার আগে পুনরায় শুরু করেন, সংশ্লিষ্ট রাউন্ড সম্পর্কিত মার্কেটে সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। সমস্ত প্রভাবিত মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল স্কোরের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে।
- ডিউটি: ওয়ারজোন (ব্যাটল রয়্যাল ইস্পোর্টস):

- 3.8.3. টুর্নামেন্টের সমস্ত নির্ধারিত রাউন্ড সম্পূর্ণ হওয়ার পরে অফিসিয়াল চূড়ান্ত অবস্থানের ভিত্তিতে টুর্নামেন্ট বিজয়ী নির্ধারিত হয়। সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক প্রদত্ত অফিসিয়াল ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3.12.2. শিরোনাম বা টুর্নামেন্টের নিয়মের উপর নির্ভর করে একটি ম্যাচ বিভিন্ন ফরম্যাটে খেলা হতে পারে (যেমন, কল অফ ডিউটি লীগে 4v4, কল অফ ডিউটি মোবাইলে 5v5, বা অতীতে CDL শিরোনামে ঐতিহাসিক 5v5)। ব্যবহৃত দল ফরম্যাট নির্বিশেষে সংশ্লিষ্ট মার্কেটে বাজি অফিসিয়াল টুর্নামেন্ট ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3.21.1. সমস্ত মার্কেট সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়ম এবং সকার মার্কেট নিয়ম অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে।
- 3.22.1. সমস্ত মার্কেট সাধারণ এবং বাস্কেটবল মার্কেট নিয়ম অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে।
- IV. ইস্পোর্টস সমাধান বাজি নিয়ম
- 1.1.1. স্পোর্টসবুক ভুল অডসযুক্ত মার্কেটে (যার মধ্যে টাইপোগ্রাফিক ত্রুটি, প্রযুক্তিগত/ব্যাক-অফিস ত্রুটি বা স্পষ্ট মূল্য নির্ধারণের ভুল অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়) করা যেকোনো বাজি, সেইসাথে ইভেন্ট শুরুর পরে বা প্রযুক্তিগত ত্রুটির সময় করা বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- এমন একটি মার্কেট যেখানে পূর্বনির্ধারিত ঘটনার মোট সংখ্যা (যেমন গোল, পয়েন্ট, কর্নার, রিবাউন্ড, পেনাল্টি মিনিট ইত্যাদি) মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত লাইনের বেশি বা কম হবে কিনা তা নিয়ে বাজি ধরা সম্ভব। যদি মোট ঘটনার সংখ্যা মার্কেটের বিবরণে উল্লিখিত বাজি লাইনের সমান হয়, সেই মার্কেটে বাজি বাতিল হবে।
- 1.2.6 পিরিয়ড বেটিং
- 2. ইস্পোর্টস নিয়ম
- 2.5 ইবাস্কেটবল
- 2.6 ইবাস্কেটবল: ব্লিটজ
- 2.20 ইআমেরিকান ফুটবল
- 1.3 যদিও স্পোর্টসবুক সর্বাধিক আপ-টু-ডেট এবং নির্ভুল ডেটা সরবরাহ করার চেষ্টা করে, ঘোড়া, গ্রেহাউন্ড বা হারনেস রেসিং ডেটা সংক্রান্ত কোনো ত্রুটির জন্য স্পোর্টসবুক দায়বদ্ধ থাকবে না।
- 2.1. "উইন বেটিং" মার্কেটে ডেড হিট নিয়ম প্রযোজ্য।
- 2.2. "প্লেস বেটিং" মার্কেটে নিম্নলিখিত নিয়ম প্রযোজ্য:
- 2.3. "শীর্ষ 2 বেটিং" মার্কেটে নিম্নলিখিত নিয়ম প্রযোজ্য:
- 3.4.1. যদি স্পোর্টসবুক কোনো ঘোড়দৌড়, গ্রেহাউন্ড বা হারনেস রেসিং ইভেন্টের জন্য ভুল বাজি তথ্য প্রকাশ, পোস্ট বা উদ্ধৃত করে, যার মধ্যে ভুল অডস পোস্ট করা অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, তবে সেই ত্রুটির উৎস যাই হোক না কেন, স্পোর্টসবুক সংশ্লিষ্ট যেকোনো বাজি বাতিল করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 1.1. পূর্বাভাসের পরিধি: "পূর্বাভাস" বিভাগটি বিভিন্ন ইভেন্টের উপর বাজি মার্কেট কভার করে, যার মধ্যে রাজনীতি, শিল্প, বিনোদন, বিজ্ঞান এবং বিশেষায়িত ক্রীড়া মাইলফলক অন্তর্ভুক্ত কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়।
- • সাধারণ স্পোর্টসবুক নিয়ম এবং মার্কেট টুলটিপে থাকা তথ্যের মধ্যে কোনো দ্বন্দ্বের ক্ষেত্রে, টুলটিপ তথ্য প্রাধান্য পাবে।
- • যদি নির্দিষ্ট কোনো উৎস অনুপলব্ধ হয় বা দ্ব্যর্থক ডেটা প্রদান করে, স্পোর্টসবুক ফলাফল নির্ধারণের জন্য অন্যান্য প্রকাশ্য স্বীকৃত এবং নির্ভরযোগ্য উৎস ব্যবহার করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- 1.1 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 24.09.2024 স্পোর্টসবুকে নতুন যোগ করা মার্কেট সম্পর্কিত আপডেট
- 1.4 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 04.02.2025 ইস্পোর্টস ফরম্যাট এবং সকার পরিসংখ্যান সম্পর্কিত আপডেট।

- 1.5 আন্দ্রিস ব্যাকোভস 16.05.2025 নিয়ন্ত্রক প্রয়োজনীয়তা, সকার পরিসংখ্যান এবং নতুন স্পোর্টসবুক বৈশিষ্ট্য সম্পর্কিত আপডেট
- 1.8 আর্থার লায়ান্নি 15.02.2026 সাধারণ নিয়ম (5.5 / 5.25); খেলাধুলার বিশেষ নিয়ম (1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22); ইস্পোর্টস নতুন নিয়ম) সম্পর্কিত আপডেট
- Betify-এর ক্রীড়া নীতি ক্রীড়া বাজিতে অখণ্ডতা এবং ন্যায্যতা নিশ্চিত করে, একটি অসাধারণ বাজি অভিজ্ঞতা প্রদান করে।
- NFL.com | ন্যাশনাল ফুটবল লীগের অফিসিয়াল সাইট
- ভ্যালোরেন্ট ইস্পোর্টস কভারেজ | VLR.gg .
- , অ্যাক্টিভিশন অফিসিয়াল ইভেন্ট পরিসংখ্যান সমস্ত ইস্পোর্টস (সাধারণ):
- 3.11.1. জিওগেসার ম্যাচে সমস্ত বাজি অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে টুর্নামেন্ট আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত অফিসিয়াল ফলাফলের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হবে:

মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি

- সম্পত্তি অর্জন, দখল বা ব্যবহার, প্রাপ্তির সময় জেনে যে সেই সম্পত্তি অপরাধমূলক কার্যকলাপ থেকে প্রাপ্ত বা এই ধরনের কার্যকলাপে সহায়তা থেকে প্রাপ্ত; পূর্বের বিন্দুতে উল্লিখিত যেকোনো কাজে অংশগ্রহণ, তাতে যোগদানের সংঘ, তা совершেনের প্রচেষ্টা এবং তা совершেনে সহায়তা, উস্কানি, সুবিধা প্রদান ও পরামর্শ দেওয়া।

Aviator গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন

- প্লেনটি যত বেশি সময় উড়বে, আপনার বড় জেতার সম্ভাবনা তত বেশি! আপনার বাজি রাখুন, প্লেনের সাথে উড়ে যান এবং আপনার জয়কে আরও উঁচুতে উড়তে দেখুন।
- 1. একটি বাজি বা একসাথে দুটিও রাখুন এবং রাউন্ড শুরু হওয়ার জন্য অপেক্ষা করুন।
- খেলোয়াড় একটি রাউন্ডে 2টি পৃথক বাজি রাখতে পারেন।
- সর্বনিম্ন বাজি - €0.10।
- সর্বোচ্চ বাজি - €1000।

Basketball

- Basketball
- অন্যান্য খেলাধুলা
- Football

Betify : ক্যাসিনো ক্রিপ্টো - প্যারিস স্পোর্টিফস - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো

- সব বাজি
- Tournaments
- Sports

লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারদের সাথে গেমে ডুবে যান

- Football Studio

- ফুটবল স্টুডিও ডাইস
- ফুটবল গ্রিড

বোনাসের শর্তাবলী

- 30. বাস্তব অর্থের বাজির বিপরীত ফলাফলে ফ্রিবেট দিয়ে বাজি রাখা নিষিদ্ধ। উদাহরণ: বাস্তব অর্থে একটি দলের জয়ে বাজি রাখা, এবং ফ্রিবেটে ড্র-তে বাজি রাখা। এটি করা হলে, উভয় বাজি বাতিল হবে। ফ্রিবেটও স্থায়ীভাবে বাতিল হবে।

Plinko

- বাজি EUR
- বিনামূল্যে বাজি

নিষিদ্ধ

- নিষিদ্ধ
- অনুরোধকৃত URL এই সার্ভারে পাওয়া যায়নি
- হোমে ফিরে যান

Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স

- Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স
- Betify-কে প্রধান অংশীদার হিসেবে বেছে নিয়েছে
- ই-স্পোর্ট জায়ান্ট, 16 মিলিয়ন ডলারের বেশি পুরস্কার এবং 33 মিলিয়নেরও বেশি মানুষের ফ্যান বেস নিয়ে, Betify বেছে নিয়েছে!
- এখনই বাজি ধরুন!
- সম্প্রদায়ে যোগ দিন
- এক্সক্লুসিভ নিবন্ধ!
- একটি এক্সক্লুসিভ জার্সি এবং অবিশ্বাস্য ইয়ারফোন, এগুলো পাওয়া গেলে দোকানে ধরার চেষ্টা করুন।
- চ্যাম্পিয়নশিপ 👑
- দৈনিক লাইভ
- দল এবং এক্সক্লুসিভ পুরস্কার সম্পর্কে আরও জানতে Fnatic-এর রোমাঞ্চকর লাইভ দেখুন।
- যদি এখনও না করে থাকেন, তাহলে #FNATIC কোড ব্যবহার করে নিবন্ধন করুন, যাতে Fnatic-এ আপনার প্রথম বাজি হেরে গেলে 100€ FREEBET পর্যন্ত ফেরত পাবেন।
- FNATIC x Betify
- userhj3JD43HJJS
- কোনো সাবস্ক্রাইবার নেই
- প্লেব্যাকের সময়কাল 1 সেকেন্ড
- ভিডিওর মোট সময়কাল 1 মিনিট, 16 সেকেন্ড
- অন্যান্য ভিডিও
- কুলেবার মিথ্যার আঘাতে শক্তি। বরশ্চাগিভকা জে-প্রচারণার কারাগার-অপমান। উইটকফ এবং শান্তির স্বপ্ন

- 31 মিনিট আগে
- বছরের শেষ পর্যন্ত ওরেখভ দখল করা যাবে না? কী ভুল হয়েছে? সামরিক সারসংক্ষেপ 03.11.2026
- কাঠের প্যালেটে সিমেন্ট ঢালুন এবং দেখুন কী হয়! ফলাফল দেখে আপনি অবাক হবেন।
- 1 মাস আগে
- রাশিয়ার ক্ষতি: নতুন রেকর্ড, ট্রাম্প কি পারমাণবিক অস্ত্র তৈরি করছেন? অর্থ মন্ত্রণালয় পেনশন জমিয়ে রাখছে। লিপসিটস, ফিলিপেনকো, রোমানোভা
- বায়োফিজিস্ট শ্নোল প্রমাণ করেছেন যে কাকতালীয় বলে কিছু নেই: সহকর্মীরা তাকে মিস্টিসিজমে অভিযুক্ত করেছেন।
- 3 দিন আগে
- 🍂 নভেম্বর সকালের বোসা নোভা জ্যাজ - মনোযোগ ও পড়াশোনার জন্য উষ্ণ শরৎকালীন কফি মিউজিক
- 2 দিন আগে
- একজন মানুষ এক বছরে দ্বিতীয় বিশ্বযুদ্ধের ধ্বংসাবশেষকে স্বপ্নের বাড়িতে পরিণত করেছেন | @luxonbushcraft থেকে
- Sheryl Crow & Eric Clapton – Tulsa Time | Crossroads Guitar Festival 2007 (অফিসিয়াল লাইভ)
- যখন বারাক ওবামা প্রমাণ করেছিলেন যে তিনি সর্বকালের সবচেয়ে মজার প্রেসিডেন্ট
- 3 সপ্তাহ আগে
- তিব্বতি নিরাময়মূলক শব্দ | শক্তি পরিশোধন | মানসিক, শারীরিক এবং মানসিক নিরাময়
- 7 মাস আগে
- 💥 সকালের সংবাদ 03.11.26
- 4 ঘণ্টা আগে
- 65 বছরের কাঠমিস্ত্রির আশ্চর্যজনক আবিষ্কার, যা কোটি কোটি প্রকৌশলী জানেন না!
- 3 মাস আগে
- প্লেব্যাকের সময়কাল 2 সেকেন্ড
- Включить звук
- প্লেব্যাকের সময়কাল 4 সেকেন্ড

ফুটবল

- English Fast League Football Single Match
- Knockout Football
- Virtual Football League

হট গেমস - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন

- Big Bass Football Bonanza

Mines গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন

- নিশ্চিত বাজি, বিস্ফোরক জয়
- 1. একটি বাজি রাখুন এবং গ্রিডে লুকানো মাইনের সংখ্যা বেছে নিন। যত বেশি মাইন, তত বেশি প্রতিটি খোলা টাইলে আপনার জয় দ্রুত বাড়ে।

- খেলোয়াড় স্বয়ংক্রিয় বাজি ফাংশন ব্যবহার করতে পারেন।

রোমাঞ্চকর গেম এবং বড় জয়ের জন্য ক্র্যাশ গেমস খেলুন

- Pengu Sport

রোনালদিনহো, ফুটবলের কিংবদন্তি

- রোনালদিনহো, ফুটবলের এক কিংবদন্তি
- Betify-এর অফিসিয়াল অ্যাম্বাসেডর
- জাদুকর
- তার মন্ত্রমুগ্ধকর মুভমেন্ট এবং প্রাণবন্ত ক্যারিশমার জন্য পরিচিত এই আইকন Betify-এ যোগ দেওয়ার সিদ্ধান্ত নিয়েছেন!
- এক্সক্লুসিভ টি-শার্ট এবং বল, সেগুলো উপলব্ধ হলে দোকানে পাওয়ার চেষ্টা করুন!
- যদি এখনও না করে থাকেন, তাহলে #R10 কোড ব্যবহার করে নিবন্ধন করুন, যাতে ফুটবলে আপনার প্রথম বাজি হেরে গেলে 150€ FREEBET পর্যন্ত ফেরত পাবেন।

ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী

- অনিয়মিত প্যাটার্নের জন্য বাজি কার্যকলাপ পর্যবেক্ষণ করা হবে।
- 1.30-এর নিচে স্পোর্টস অডসের অপব্যবহার

ভার্চুয়াল

- English Fast League Football Match
- Football Hub
- Spanish FastLeague Football Match
- ফুটবল লীগ
- Italian FastLeague Football Match
- Italian FastLeague Football Single
- Spanish FastLeague Football Single
- Virtual Football Asian Cup
- Virtual Football Champions Cup
- Virtual Football Nations Cup
- Goal Football – Euro

Прочие сведения, предложения и интерфейс

Betify - আমাদের সম্পর্কে

- তথ্য পৃষ্ঠা
- আমাদের সম্পর্কে
- FAQ
- আমরা কারা

- দরকারী লিঙ্ক
- অ্যাভিয়েটর
- মাইনস
- অ্যাফিলিয়েট
- ট্রফি
- দোকান
- Daily missions
- T&C
- জুয়া আসক্তিকর হতে পারে। দায়িত্বের সাথে খেলুন।
- 2026 © betify10.sh সর্বস্বত্ব সংরক্ষিত
- Daily
- Mission
- Cash
- Roue de la
- Fortune
- স্পনসরশিপ
- Floyd Mayweather
- Fnatic
- Ronaldinho
- লাইভ চ্যাট
- টেলিগ্রাম অফার মিস করবেন না
- ইনবক্স
- প্রশ্ন আছে? আমাদের একটি ইমেল পাঠান

FAQ

- আমি কি আমার মোবাইল ফোনে খেলতে পারি?
- Betify-এর FAQ বিভাগে আপনার প্রশ্নের উত্তর খুঁজুন। আপনার প্রয়োজনীয় তথ্য পান।
- আমাদের সাইট সম্পূর্ণ "Responsive", যার অর্থ এটি সব ধরনের স্ক্রিনের সাথে খাপ খায়! তাই আপনি যেখানে চান, যখন চান বাজি ধরতে এবং খেলতে পারেন।

দরকারী লিঙ্ক

- Jouer pour de vrai
- গোল
- স্ক্রিন খুব ছোট।
- খেলার জন্য ধন্যবাদ!

Plinko

- Plinko

- কীভাবে খেলবেন?
- EUR
- স্টেম:
- VERT
- JAUNE
- ROUGE
- ডাইস
- হাই লো
- কেনো
- বেলুন
- demo_54361
- শব্দ
- বাজির ইতিহাস
- DERNIERS ফলাফল

নিষিদ্ধ

- হোমে ফিরে যান
- নিষিদ্ধ
- অনুরোধকৃত URL এই সার্ভারে পাওয়া যায়নি

ইন্টারফেসের বিভাগ এবং ক্যাটাগরি

- **Tower Rush, খেলার নিয়ম, ডেমো এবং সেটিংস।** ইনবক্স · দরকারী লিংক · Tower Rush · আমাদের সম্পর্কে
- **ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ।** 11.7. Game-Specific Markets: · 11.8. Dynamic Game Markets: · 16.6. Point and Game Handicaps: · 16.9. Game Extra Points: · 19.6. Point and Game Handicaps: · 19.9. Game Extra Points: · 1তম বিশ্বের ক্র্যাশ গেম · 2.14 eTennis Settlement Bets on all Markets are settled according to the General Rules. Result Page: Betby Games Almanac · 2.24 eTable Tennis Formats ● Best of 5 sets (first to 3), 11 points per set (with balance) ● Best of 7 sets (first to 4), 7 points per set (no balance) Settlement Bets on all Markets are settled according to the General Rules. Result Page: Betby Games Almanac · 2.7 eFighting Applies to: ● Injustice — Betby Games Almanac ● Mortal Kombat — Betby Games Almanac · 2.8. Current / Next Game Winner · 2.8.2. Penalty Points/Games: · 28.16. Game will end before move {X} · 28.19. Who will win more games with White? · 28.20. Who will win more games with Black? · 3. Esports game specific rules · 3.15. Largest Lead in Game (incl. overtime): · 3.20. Game Winning Buzzer Beater: · 4.13.4. Postponement & Abandonment (48-Hour Rule): If a game is cancelled, · 5.11.3. Postponement & Abandonment (48-Hour Rule): If a game is cancelled, · 6.2.1. Standard Games: · 6.4. Postponement, Rescheduling and Interrupted Games: · About us · Betify এবং উৎকর্ষের সন্ধান · Betify এক্সক্লুসিভ · BlackJacks · ইনবক্স · লাইভ ক্যাসিনো · একসাথে, খেলার নিয়ম বদলাই! · FINIR EN · FLOYD 'MONEY' MAYWEATHER · Forbidden · Helpful links · Hot🔥 · Inbox header · Interdit · খেলুন এবং বাজি ধরুন · খেলুন চ্যাম্পের সাথে' · চ্যাম্প' Betify বেছে

নিয়েছেন · দরকারী লিংক · স্লট মেশিন · Megaways · মিনি-গেম · নতুন · এক্সক্লুসিভ আইটেম · অথবা এর সাথে নিবন্ধন করুন · আরও Spribe গেম · জনপ্রিয় · রুলেট · এর সাথে লগইন করুন · স্ট্রিম সেশন · ভার্চুয়াল · আমাদের সম্পর্কে · 🎃 হ্যালোউইন

- **মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা।** 6.4. Draw Scenarios and Winner Markets
- **পেমেন্ট, ক্যাশিয়ার, মুদ্রা এবং উত্তোলন।** 22.4. Withdrawals and Substitutions: · 4.4. Payouts and Rounding · 4.7. Early Payout · 6.6.3. Multi-way Payouts: · 7.4.1. Unfair Activity and Withdrawal Suspensions · 8. DEPOSIT RULES · 9. WITHDRAWAL POLICY · Payments of winnings
- **সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ।** 26. COMPLAINTS AND NOTICES · সহায়তা · আমাদের সাথে যোগাযোগ করুন · সাপোর্ট
- **প্রচার, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।** 28.8. Will there be a pawn promotion? · 8. Bonuses · ক্যাশব্যাক সম্পর্কে · বোনাস ক্রয় · আর্থিক সুবিধা · সুবিধা · প্রচারের জগতে স্বাগতম! · ক্যাসিনো স্বাগত বোনাস · স্পোর্ট স্বাগত বোনাস · স্পোর্ট / ই-স্পোর্ট স্বাগত বোনাস · স্পোর্টস স্বাগত বোনাস · অপেক্ষমাণ বোনাস · ইনবক্স · ক্যাশব্যাক · স্বয়ংক্রিয় ক্যাশব্যাক · আপনার স্তরের জন্য ক্যাশব্যাক · কীভাবে স্তর বাড়াবেন? · এটি কীভাবে কাজ করে? · এই দোকানে, আপনি ফ্রি স্পিন এবং বোনাস অর্থের বিনিময়ে আপনার বাইট বিনিময় করতে পারেন! · আপনার বাইট ফ্রি স্পিন বা বোনাস অর্থে খরচ করুন। · FINIR EN · Galaxsys চ্যালেঞ্জ · তথ্য পৃষ্ঠা · টুর্নামেন্টের গেম · দরকারী লিংক · Mining Challenge · মোট বাজি · সীমাহীন পরিমাণ · VIP অফার · কোনো সীমা নেই · অপেক্ষমাণ বোনাসের বিবরণ · অপেক্ষমাণ বোনাস · Pirate Challenge · Pragmatic টুর্নামেন্ট · এই দুর্দান্ত বোনাস উপভোগ করুন · সুবিধাজনক প্রোগ্রাম · প্রচার · প্রচারসমূহ · VIP প্রচার · Betify সম্প্রদায়ে যোগ দিন · বাইটে পুরস্কার · Toucan Royale Challenge · টুর্নামেন্ট · একটি অপ্রতিদ্বন্দ্বী ক্যাশব্যাক প্রোগ্রাম · আমাদের সম্পর্কে
- **অন্যান্য তথ্য, অফার এবং ইন্টারফেস।** ইনবক্স · FAQ · Goal · তথ্য পৃষ্ঠা · Interdit · দরকারী লিংক · Plinko · আমাদের সম্পর্কে · স্ক্রিন খুব ছোট।
- **নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাই।** 2. Create An Account · 3. Betify ACCOUNT MANAGEMENT · 4. RESPONSIBLE GAMING. ACCOUNT SETTINGS · 5. ACTIVE AND INACTIVE ACCOUNTS · 7. DELETE A BETIFY ACCOUNT · 7.3. Syndicate, Group, and Multiple Account Betting · 7.3.3. Multiple Accounts and IP Identification · AML Procedures · Anonymous Accounts · ইনবক্স · ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ম্যানেজার · ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ম্যানেজার · তথ্য পৃষ্ঠা · দরকারী লিংক · Registration of Players · আমাদের সম্পর্কে
- **খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং নিষ্পত্তির নিয়ম।** 1. General rules applicable to esports, conflict of rules · 1.2.6 Period Betting · 13.5. Tournament Changes: · 18.14. Session Betting: · 2. eSports Rules · 2. Rules applicable to esports outrights · 2.20 eAmerican Football · 2.5 eBasketball · 2.6 eBasketball: Blitz · 2.7. Set Betting (Correct Score) · 2.9. Specific Point Betting · 20. Aussie rules football · 23.12. Group Betting: · 24.8. Group Betting: · 25.7. Group Betting: · 26.8. Group Betting: · 26.Winter sports · 27.5. Head-to-Head (H2H) and Group Betting: · 3. Basketball · 4. American football · 4.13. American Football Player Props Rules: · 5.11. Outright & Comparison Markets · 5.9.2. Independent Period Betting (e.g., "2nd Half Winner") · 7.3.1. Individual Betting Only · 7.4.4. Arbitrage Betting · American Football Player Props Markets · American Football Specific Markets · American Football Statistical Markets (Team Stats) · এক্সক্লুসিভ নিবন্ধ · Basketball · Basketball Player Props Markets · Basketball Specific Markets · Basketball Statistical Markets (Team Stats) · Betting Mechanics and Types · বাজির নিয়ম · ইনবক্স · চ্যাম্পিয়নশিপ 👑 · নিশ্চিত বাজি, বিস্ফোরক জয় · Fnatic - ই-স্পোর্টে 19 বছরের পারফরম্যান্স · Football · General American Football Rules · General Basketball Rules · General markets for esports · General Winter Sports Rules · II.

Special rules for sports · III. Esports special rules · Interdit · IV. Esports solution betting rules · জাদুকর · দরকারী লিংক · দৈনিক লাইভ · রোনালদিনহো, ফুটবলের এক কিংবদন্তি · Sheryl Crow & Eric Clapton – Tulsa Time | Crossroads Guitar Festival 2007 (অফিসিয়াল লাইভ) · Tournament Markets · Winter Sports Market Rules · আমাদের সম্পর্কে · বায়োফিজিস্ট শ্নোল প্রমাণ করেছেন যে কাকতালীয় বলে কিছু নেই: সহকর্মীরা তাকে মিস্টিসিজমে অভিযুক্ত করেছেন। · কাঠের প্যালেটে সিমেন্ট ঢালুন এবং দেখুন কী হয়! ফলাফল দেখে আপনি অবাক হবেন। · যখন বারাক ওবামা প্রমাণ করেছিলেন যে তিনি সর্বকালের সবচেয়ে মজার প্রেসিডেন্ট · একজন মানুষ এক বছরে দ্বিতীয় বিশ্বযুদ্ধের ধ্বংসাবশেষকে স্বপ্নের বাড়িতে পরিণত করেছেন | @luxonbushcraft থেকে · বছরের শেষ পর্যন্ত ওরেখভ দখল করা যাবে না? কী ভুল হয়েছে? সামরিক সারসংক্ষেপ 03.11.2026 · রাশিয়ার ক্ষতি: নতুন রেকর্ড, ট্রাম্প কি পারমাণবিক অস্ত্র তৈরি করছেন? অর্থ মন্ত্রণালয় পেনশন জমিয়ে রাখছে। লিপসিটস, ফিলিপেনকো, রোমানোভা · তিব্বতি নিরাময়মূলক শব্দ | শক্তি পরিশোধন | মানসিক, শারীরিক এবং মানসিক নিরাময় · 65 বছরের কাঠমিস্ত্রির আশ্চর্যজনক আবিষ্কার, যা কোটি কোটি প্রকৌশলী জানেন না! · কুলেবার মিথ্যার আঘাতে শক্তি। বরশ্চাগিভকা জে-প্রচারণার কারাগার-অপমান। উইটকফ এবং শান্তির স্বপ্ন · 🍂 নভেম্বর সকালের বোসা নোভা জ্যাজ - মনোযোগ ও পড়াশোনার জন্য উষ্ণ শরৎকালীন কফি মিউজিক · 💥 সকালের সংবাদ 03.11.26

- **আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।** 1। সাধারণ · 1। সাধারণ নিয়মাবলী · 1। ফুটবল: · 1। WhoScored · 1.1 সাধারণ বিধানাবলী · 1.15 কর্নার মার্কেট · 1.15.1 নিষ্পত্তির উৎস ও অগ্রাধিকার · 1.15.2। প্রদত্ত বনাম গ্রহণকৃত নিয়ম · 1.15.3। পুনঃগ্রহণকৃত কর্নার · 1.15.4 ব্যবধান ও টাইমস্ট্যাম্প যুক্তি · 1.15.5। নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত (বাধাপ্রাপ্ত ম্যাচ) · 1.16 বুকিং (কার্ড) মার্কেট · 1.16.1 নিষ্পত্তির উৎস ও অগ্রাধিকার · 1.16.10। বুকিং 1X2 (সর্বাধিক বুকিং) · 1.16.2। কার্ড গণনা (মানক মার্কেট) · 1.16.3। মার্কেটের সময়কাল · 1.16.4। হাফ-টাইম ও স্টপেজ সময়কাল · 1.16.5। যোগ্য অংশগ্রহণকারী (অ-খেলোয়াড়) · 1.16.7। ব্যবধান ও টাইমস্ট্যাম্প · 1.16.8। নির্দিষ্ট মার্কেটের জন্য ব্যতিক্রম (রঙ-নিরপেক্ষ) · 1.16.9। স্বাভাবিক সমাপ্তি (পরিত্যক্ত ম্যাচ) · 1.17 দলীয় পরিসংখ্যান মার্কেট · 1.17.1। উৎসের অগ্রাধিকার · 1.17.2। সাধারণ নিষ্পত্তি যুক্তি · 1.17.3। অফসাইড · 1.17.4। শট · 1.17.5। গোলমুখে শট (টার্গেট) · 1.17.6। থ্রো-ইন · 1.17.7। ফাউল · 1.17.8। সেভ · 1.17.9। গোল কিক · 1.18 প্রত্যাশিত গোল (xG) মার্কেট · 1.18.3। নিষ্পত্তির নির্ভুলতা বাজি নিষ্পত্তি করা হয় পরম মান ব্যবহার করে · 1.18.4। মার্কেটের ধরন · 1.19। খেলোয়াড়ের গোল / খেলোয়াড়ের গোল (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.2 মার্কেটের সংজ্ঞা · 1.2.1 ম্যাচ (1X2) · 1.2.10 ডাবল চ্যান্স · 1.2.11 প্রথম গোল করে জয়ী দল · 1.2.12 কোয়ার্টার / হাফ / পিরিয়ড X (পিরিয়ড চলাকালীন স্কোর) · 1.2.13 কোয়ার্টার / হাফ / পিরিয়ড X-এর শেষে ফলাফল · 1.2.14 X পয়েন্ট / গোলের দৌড় · 1.2.15 X পয়েন্ট / X গোলের বিজয়ী · 1.2.16 সব হাফ/পিরিয়ড জয়ী দল · 1.2.2 সঠিক স্কোর · 1.2.3 ওভার/আন্ডার (মোট) · 1.2.4 জোড়/বিজোড় · 1.2.5 হাফ টাইম / ফুল টাইম · 1.2.7 ড্র নো বেট (DNB) · 1.2.8 হ্যান্ডিক্যাপ · 1.2.9 এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ · 1.20। খেলোয়াড়ের অ্যাসিস্ট / খেলোয়াড়ের অ্যাসিস্ট (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.21। খেলোয়াড়ের শট / খেলোয়াড়ের শট (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.22। খেলোয়াড়ের গোলমুখে শট / খেলোয়াড়ের গোলমুখে শট (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.23। খেলোয়াড়ের কার্ড / খেলোয়াড়ের কার্ড (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.24। খেলোয়াড়ের পাস / খেলোয়াড়ের পাস (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.25। খেলোয়াড়ের ট্যাকল / খেলোয়াড়ের ট্যাকল (অতিরিক্ত সময়সহ) · 1.26। বিশেষ খেলোয়াড় মার্কেট (ম্যাচ-আপ, গ্রুপ এবং কম্বো) · 1.27। যেকোনো সময় গোলস্কোরার · 1.28। প্রথম গোলস্কোরার · 1.29। শেষ গোলস্কোরার · 1.30। পরবর্তী গোলস্কোরার (যেমন, 2য় গোল, 3য় গোল ইত্যাদি) · 1.31। খেলোয়াড় 2 বা তার বেশি গোল করবে / খেলোয়াড় 3 বা তার বেশি গোল করবে (খেলোয়াড় X গোল করবে) · 1.32। খেলোয়াড় কার্ড পাবে · 1.33। মোট VAR / ভিডিও রিভিউ · 1.34। পোস্ট বা ক্রসবার (উডওয়ার্ক) · 1.35। মেডিকেল টিমের প্রবেশ · 1.36। পরবর্তী স্কোরিংয়ের ধরন · 1.37। হেডার দিয়ে গোল হবে কি না · 1.38। পেনাল্টি শুটআউট মার্কেট · 1.38.1। দল ও ম্যাচ মোট (ওভার/আন্ডার, জোড়/বিজোড়) · 1.38.2। সাডেন ডেথ (হ্যাঁ/না) · 1.38.3। সঠিক স্কোর ও জয়ের ব্যবধান · 1.38.4। শেষ পেনাল্টি মার্কেট · 1.38.5। সংখ্যাযুক্ত (সূচীকৃত) পেনাল্টি (হোম/অ্যাওয়ে) · 1.39। প্রথম ঘটবে / শেষ ঘটবে ·

1.40। ক্লিন শিট · 1.41। বাকি ম্যাচে কোন দল জিতবে (ম্যাচের বাকি অংশ) · 1.42। বোর ড্র · 1।ভূমিকা · 10। ফুটসাল · 10। REFUND POLICY · 10.1। নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি: · 10.2। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 10.3। পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি: · 10.4। ত্রুটি সংশোধন: · 10.5। শাস্তিমূলক ও পেনাল্টি ত্রুটি: · 10.6। হাফ মার্কেট (1ম ও 2য় হাফ): · 10.7। পরবর্তী গোল করা দল: · 11। মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি · 11। ব্যাডমিন্টন · 11.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 11.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 11.3। প্রত্যাহার ও অমীমাংসিত মার্কেট: · 11.4। অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট: · 11.5। ত্রুটি সংশোধন: · 11.6। ম্যাচ মার্কেট (বিজয়ী, হ্যান্ডিক্যাপ, মোট): · 12। DISCLAIMER OF LIABILITIES · 12। রাগবি ইউনিয়ন ও রাগবি লিগ · 12.1। নিয়মিত 80 মিনিটের নিষ্পত্তি: · 12.10। অস্ট্রেলীয় NRL ও স্টেট অফ অরিজিন নির্দিষ্ট নিয়ম: · 12.11। ট্রাইস্কোরার পরিত্যাগের নিয়ম: · 12.12। যেকোনো সময় ট্রাইস্কোরার: · 12.13। প্রথম ট্রাইস্কোরার / দলের প্রথম ট্রাইস্কোরার: · 12.14। শেষ ট্রাইস্কোরার: · 12.15। খেলোয়াড় 2+ ট্রাই করবে / হ্যাট-ট্রিক: · 12.2। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 12.3। পরিত্যাগ: · 12.4। ত্রুটি সংশোধন: · 12.5। ভেন্যু পরিবর্তন: · 12.6। দল ও ম্যাচ মোট: · 12.7। পেনাল্টি ট্রাই যুক্তি: · 12.8। ড্রপ গোল মার্কেট: · 12.9। সাধারণ অংশগ্রহণ (NRL/স্টেট অফ অরিজিন ব্যতীত): · 13। COLLUSION, CHEATING, FRAUD AND CRIMINAL ACTIVITY · 13। রাগবি সেভেন্স · 13.1। নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি: · 13.2। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 13.3। পরিত্যাগ: · 13.4। ত্রুটি সংশোধন: · 13.6। হাফ মার্কেট (1ম ও 2য় হাফ): · 13.7। পেনাল্টি ট্রাই যুক্তি: · 13.8। প্রথম/শেষ গোল করা দল: · 13.9। ট্রাইস্কোরার মার্কেট (যেকোনো সময় / প্রথম / শেষ): · 14। ডার্টস · 14.1। ম্যাচের ফলাফল ও সমাপ্তি: · 14.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 14.3। ত্রুটি সংশোধন: · 14.4। সেট ও লেগ হ্যান্ডিক্যাপ: · 14.5। ওভার/আন্ডার (মোট): · 14.6। পরবর্তী লেগ / পরবর্তী সেট বিজয়ী: · 14.7। চেকআউটের রঙ: · 14.8। সর্বাধিক 180 (1X2): · 15। ACCESS TO THE SERVICES AND USAGE OF THEM · 15। স্নুকার · 15.1। ম্যাচ সমাপ্তি ও প্রত্যাহার: · 15.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 15.3। রি-র্যাক যুক্তি: · 15.4। ত্রুটি সংশোধন: · 15.5। ফ্রেম-সংক্রান্ত মার্কেট: · 15.6। সেঞ্চুরি ব্রেক (100 ব্রেক) মার্কেট: · 15.7। প্রথম বল পট / পটেড-কালার মার্কেট: · 15.8। ম্যাচ মোট ও হ্যান্ডিক্যাপ: · 16। CHANGES OF THE WEBSITE · 16। টেবিল টেনিস · 16.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 16.10। "Y" পয়েন্টের পর লিড: · 16.11। "X" পয়েন্টের দৌড়: · 16.12। সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী: · 16.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 16.3। প্রত্যাহার ও অমীমাংসিত মার্কেট: · 16.4। অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট: · 16.5। ত্রুটি সংশোধন: · 16.7। ওভার/আন্ডার (মোট): · 16.8। সঠিক স্কোর মার্কেট: · 17। বোলস · 17। THIRD-PARTY SOFTWARE · 17.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 17.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 17.3। প্রত্যাহার ও ওয়াকওভার: · 17.4। ত্রুটি সংশোধন: · 17.7। সেট হ্যান্ডিক্যাপ ও মোট: · 18। ক্রিকেট · 18। IT FAILURE · 18.1। ম্যাচের ফলাফল ও প্রতিকূল আবহাওয়া: · 18.10। অংশগ্রহণ ও বদলি: · 18.11। শীর্ষ ব্যাটার / শীর্ষ বোলার: · 18.12। খেলোয়াড় আউট হওয়ার পদ্ধতি: · 18.13। খেলোয়াড় পারফরম্যান্স স্কোরিং: · 18.15। বিনও / মেহেম / লটারি: · 18.16। নন-রানার বরাদ্দ: · 18.17। মাইলস্টোন: · 18.2। স্থগিতকরণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 18.3। সুপার ওভার বাদ: · 18.5। ফার্স্ট ক্লাস / টেস্ট ম্যাচের সীমা: · 18.6। বাউন্ডারি মার্কেট (চার ও ছয়): · 18.7। এক্সট্রা ও ওয়াইড: · 18.8। ডেলিভারি ও ওভার মার্কেট: · 18.9। পার্টনারশিপ মার্কেট: · 19। ERRORS AND OMISSIONS · 19। স্কোয়াশ · 19.1। নিষ্পত্তির সময় ও নিশ্চিতকরণ: · 19.10। "Y" পয়েন্টের পর লিড: · 19.11। "X" পয়েন্টের দৌড় / সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী: · 19.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 19.3। প্রত্যাহার, বাজেয়াপ্তি ও অযোগ্যতা: · 19.4। পয়েন্ট কাটছাঁট ও পেনাল্টি পয়েন্ট: · 19.5। ত্রুটি সংশোধন: · 19.7। ওভার/আন্ডার (মোট): · 19.8। সঠিক স্কোর মার্কেট: · 2। সংজ্ঞা · 2। FotMob · 2। মার্কেট-নির্দিষ্ট নিয়ম · 2। টেনিস। · 2.1 eSoccer · 2.1। সাধারণ ম্যাচের শর্তাবলী · 2.1.1। পরিস্থিতির পরিবর্তন: · 2.1.2। বিলম্ব ও বাধা: · 2.1.3। ভুল তথ্য: · 2.10 eCricket: X-Battle Bats · 2.11 eShooter: CS2 (MR15) · 2.12 eShooter: CS2 (BO3) · 2.13 eHorse Racing · 2.14 eTennis · 2.15 eVolleyball · 2.16 eBoxing · 2.17 eKabaddi · 2.18 eVaquejada · 2.19 eMMA · 2.2 eSoccer: Volta · 2.2। স্কোরিং ও ফরম্যাট · 2.21 eFootvolley · 2.22 eTeqball · 2.23 eIce Hockey · 2.24 eTable Tennis ফরম্যাট ·

2.3 eSoccer: Penalty · 2.3। প্রত্যাহার, ওয়াকওভার ও পরিত্যাগ · 2.3.1। সাধারণ নিয়ম: · 2.3.3। স্বাভাবিক সমাপ্তির নীতি: · 2.3.4। গণনার উদাহরণ (স্বাভাবিক সমাপ্তি): · 2.4 eSoccer: X-Battle FC · 2.4। পরিসংখ্যানগত মার্কেট (এস, ডাবল ফল্ট, ব্রেক পয়েন্ট) · 2.4.1। নিষ্পত্তির উৎস: · 2.4.2। প্রত্যাহার বা অযোগ্যতা: · 2.4.3। ব্রেক পয়েন্ট: · 2.4.4। ম্যাচ টাই-ব্রেক (সুপার টাই-ব্রেক): · 2.4.5। প্রথম ঘটবে (প্রথম এস / প্রথম ডাবল ফল্ট): · 2.4.6। সর্বাধিক পরিসংখ্যান (1X2 / হ্যান্ডিক্যাপ): · 2.5। ম্যাচের ফরম্যাট পরিবর্তন · 2.5.1। সাধারণ যুক্তি: · 2.5.2। সারফেস/ভেন্যু সম্পর্কে নোট: · 2.6। ম্যাচে টাই-ব্রেক (হ্যাঁ/না) · 2.6.1। সংজ্ঞা: · 2.6.2। ম্যাচ টাই-ব্রেক ব্যতিক্রম: · 2.6.3। পরিত্যাগ: · 2.7 eFighting প্রযোজ্য: · 2.7.1 ম্যাচ ফলাফল মার্কেট · 2.7.1। সাধারণ নিয়ম: · 2.7.2 মার্কেটের সংজ্ঞা · 2.7.2। স্বাভাবিক সমাপ্তি (অসম্ভব ফলাফল): · 2.8 eCricket · 2.8.1। সমাপ্তির প্রয়োজনীয়তা: · 2.9 eCricket: সুপার ওভার · 2.9.1। পয়েন্ট বিজয়ী: · 2.9.2। পেনাল্টি পয়েন্ট: · 2.9.3। পয়েন্ট চলাকালীন পরিত্যাগ: · 20। EXCLUSION OF OUR RESPONSIBILITY · 20.1। নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি (80 মিনিট): · 20.2। ম্যাচ বিজয়ী (2-উপায়) ও অতিরিক্ত সময়ের যুক্তি: · 20.3। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 20.4। ত্রুটি সংশোধন: · 20.5। হ্যান্ডিক্যাপ ও মোট: · 20.6। কোয়ার্টার ও হাফ মার্কেট: · 20.7। সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার / হাফ: · 20.8। প্রথম গোল করা দল: · 20.9। হাফ-টাইম / ফুল-টাইম (ডাবল রেজাল্ট): · 21। বক্সিং · 21। BREACH OF THE TERMS OF USE · 21.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও চূড়ান্ততা: · 21.10। লড়াই কি দূরত্ব পর্যন্ত যাবে? · 21.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 21.3। নো কনটেস্ট: · 21.4। নির্ধারিত রাউন্ডে পরিবর্তন: · 21.5। বেলের জবাব দিতে ব্যর্থতা: · 21.6। ম্যাচ বিজয়ী (2-উপায় বনাম 3-উপায়): · 21.7। মোট রাউন্ড (ওভার/আন্ডার): · 21.8। জয়ের পদ্ধতি: · 21.9। বিজয়ী ও সঠিক রাউন্ড: · 22। INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS · 22। MMA · 22.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 22.5। নো কনটেস্ট: · 22.6। নির্ধারিত রাউন্ডে পরিবর্তন: · 22.7। ম্যাচ বিজয়ী (2-উপায় বনাম 3-উপায়): · 23। গলফ · 23। VIRUSES, HACKING AND OTHER OFFENCES · 23.1। খেলোয়াড়ের অংশগ্রহণ (টি-অফ নিয়ম): · 23.10। রাউন্ড শেষে লিডার: · 23.11। কাট মিস: · 23.13। হোল ও পরিসংখ্যান মার্কেট: · 23.2। ফলাফলের চূড়ান্ততা ও ট্রফি উপস্থাপন: · 23.3। বিলম্ব ও স্থগিতাদেশ: · 23.4। পরিত্যাগ ও হোল হ্রাস: · 23.5। ত্রুটি সংশোধন: · 23.7। ম্যাচ-আপ (2-বল, 3-বল, 4-বল): · 23.8। প্লেস মার্কেট (শীর্ষ 5, শীর্ষ 10, শীর্ষ 20 ইত্যাদি): · 23.9। নামধারী খেলোয়াড়ের সমাপ্তি অবস্থান: · 24। USERS PERSONAL DATA · 24.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও পোডিয়াম উপস্থাপন: · 24.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 24.3। রেস শুরু ও অংশগ্রহণ: · 24.4। বাধাপ্রাপ্ত রেস: · 24.5। রেস বিজয়ী: · 24.7। হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ: · 24.9। প্রপ মার্কেট (দ্রুততম ল্যাপ / পোল পজিশন): · 24।মোটরসাইকেল রেসিং · 25। USE OF 'COOKIES' ON THE WEBSITE · 25.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও চূড়ান্ততা: · 25.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 25.3। অংশগ্রহণ (নন-রানার নো বেট): · 25.4। ইভেন্ট বিজয়ী: · 25.5। শীর্ষ X সমাপ্তি মার্কেট (শীর্ষ 3, 5, 10 ইত্যাদি): · 25.6। হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ: · 25.8। বিশেষ মার্কেট (রেকর্ড/পরিসংখ্যান): · 25।অ্যাথলেটিক্স · 26.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও চূড়ান্ততা: · 26.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 26.3। ক্রীড়াবিদের অংশগ্রহণ: · 26.4। বাধাপ্রাপ্ত ইভেন্ট: · 26.5। ইভেন্ট বিজয়ী: · 26.6। পোডিয়াম সমাপ্তি (শীর্ষ 3) / শীর্ষ X সমাপ্তি: · 26.7। হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ: · 26.9। শুটিং মার্কেট (বায়াথলন): · 27। Formula1 · 27। TRANSFER OF RIGHTS AND OBLIGATIONS · 27.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও পোডিয়াম উপস্থাপন: · 27.10। দ্রুততম ল্যাপ মার্কেট: · 27.11। মোট সমাপনকারী: · 27.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 27.3। রেস শুরু ও অংশগ্রহণ: · 27.4। ডেড হিট নিয়ম: · 27.6। দলীয় মার্কেট: · 27.7। ওভারটেকিং মার্কেট: · 27.8। প্রত্যাহারের নিয়ম: · 27.9। পিট স্টপ মার্কেট: · 28। দাবা · 28। EVENTS WHICH ARE NOT UNDER OUR CONTROL · 28.1। সাধারণ নোট · 28.10। স্টেলমেট হবে কি? · 28.11। শেষে কার বেশি গুটি থাকবে? · 28.12। গুটির চূড়ান্ত সংখ্যা · 28.13। চেকের সংখ্যা · 28.14। মোট চাল · 28.15। {X} চালের আগে চেকমেট · 28.17। প্রথম চেককারী · 28.18। চূড়ান্ত স্ট্যান্ডিংয়ে কে উপরে থাকবে? · 28.21। সম্মিলিত মোট জয়ের সংখ্যা · 28.22। খেলোয়াড়ের মোট জয় (ব্যক্তিগত) · 28.23। সাদা / কালো দিয়ে খেলোয়াড়ের মোট জয় · 28.24। খেলোয়াড়ের মোট পয়েন্ট ও মাইলস্টোন (যেমন, শুরু 3-0) · 28.3। চেকমেট

হবে কি? · 28.4। মোট ক্যাসলিংয়ের সংখ্যা · 28.5। প্রথম চাল · 28.6। প্রথম যে গুটি নড়বে · 28.7। প্রথম ধৃত গুটি · 28.9। এন পাসাঁ হবে কি? · 29। কাবাডি · 29। WAIVER · 29.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও ডেটা উৎস: · 29.10। মোট সুপার রেইড: · 29.11। মোট সুপার ট্যাকল: · 29.12। মোট সফল রেইড পয়েন্ট (দল/ব্যক্তি): · 29.13। মোট সফল ট্যাকল পয়েন্ট (দল/ব্যক্তি): · 29.14। H2H সফল রেইড পয়েন্ট (1X2): · 29.2। নিয়মিত সময় (40 মিনিট): · 29.3। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 29.4। ত্রুটি সংশোধন: · 29.5। 1X2 (ম্যাচ ফলাফল): · 29.6। মোট (ওভার/আন্ডার) ও হ্যান্ডিক্যাপ: · 29.7। ব্যক্তিগত দলীয় মোট: · 29.8। 1ম হাফ মার্কেট: · 29.9। মোট ট্যাকল পয়েন্ট: · 3। সাধারণ নিয়মাবলী: · 3। নিষ্পত্তি ও বাতিলকরণের নিয়মাবলী · 3। Sofascore · 3.1। Counter-Strike 2 নিয়মাবলী: · 3.1। অতিরিক্ত সময় (OT) নিষ্পত্তি: · 3.1.5। Counter-Strike 2 ডুয়েল (Berserk League) নির্দিষ্ট নিয়মাবলী: · 3.10। Rainbow Six: Siege: · 3.10। স্টিল (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2) · 3.11। 2-পয়েন্ট ও 3-পয়েন্ট (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2) · 3.11। GeoGuessr নিয়মাবলী: · 3.12। Call of Duty ও Call of Duty Mobile নিয়মাবলী: · 3.12.1। অংশগ্রহণ ও "রানার" নিয়মাবলী · 3.12.2। নিষ্পত্তি ও অতিরিক্ত সময় · 3.12.3। গোষ্ঠীবদ্ধ মার্কেটের সংজ্ঞা · 3.12.5। Call of Duty ও Call of Duty Mobile মার্কেট: · 3.13। Marvel Rivals: · 3.13। জয়ের ব্যবধান (অতিরিক্ত সময়সহ): · 3.14। Crossfire ও Crossfire Mobile: · 3.14। X পয়েন্টের দৌড় (অতিরিক্ত সময়সহ): · 3.15। Tekken: · 3.15.3। Tekken মার্কেট: · 3.16। প্রথম থ্রি-পয়েন্টার (অতিরিক্ত সময়সহ): · 3.16। Street Fighter: · 3.16.4। Street Fighter মার্কেট: · 3.17। সর্বোচ্চ স্কোরিং কোয়ার্টার / হাফ: · 3.17। Overwatch 2: · 3.18। প্রথম পয়েন্ট পদ্ধতি (অতিরিক্ত সময়সহ): · 3.18। Rocket লিগ: · 3.18.2। Rocket লিগ মার্কেট: · 3.19। Age of Empires ও Starcraft 2 ও Starcraft: Brood War ও Warcraft III: · 3.19। শেষ পয়েন্ট পদ্ধতি (অতিরিক্ত সময়সহ): · 3.2। পরিত্যক্ত ম্যাচ ও স্বাভাবিক সমাপ্তির নীতি: · 3.2। Dota 2 নিয়মাবলী: · 3.2.4। Dota 2 ডুয়েল (Berserk League) নির্দিষ্ট নিয়মাবলী: · 3.20। Standoff 2: · 3.21। FC 26 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী: · 3.22। NBA 2K26 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী: · 3.23। ক্রিকেট 24 নির্দিষ্ট নিয়মাবলী: · 3.3। স্থগিতকরণ ও ভেন্যু পরিবর্তন: · 3.3। Valorant নিয়মাবলী: · 3.4। ভুল সময়/স্কোরবোর্ড: · 3.4। League of Legends নিয়মাবলী: · 3.4.5। League of Legends মার্কেট: · 3.5। ড্র/টাই ফলাফল ও যোগ্যতা OT: · 3.5। King of Glory (Honor of Kings ও Arena of Valor): · 3.6। পরিসংখ্যানের জন্য সাধারণ নিষ্পত্তি যুক্তি · 3.6। Mobile Legends:Bang Bang: · 3.7। রিবাউন্ড (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2) · 3.7। Wild Rift: · 3.8। ফাউল (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2) · 3.8। Free Fire ও PUBG ও PUBG Mobile ও Fortnite ও Apex Legends ও Call of 3.8.4। রাউন্ড মার্কেট: · 3.9। অ্যাসিস্ট (মোট / হ্যান্ডিক্যাপ / 1x2) · 3.9। Deadlock: · 30। সাইক্লিং · 30। SEVERABILITY · 30.1। অফিসিয়াল ফলাফল ও পোডিয়াম উপস্থাপন: · 30.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 30.3। অংশগ্রহণ ও রেস শুরু: · 30.4। রেস / স্টেজ বিজয়ী: · 30.5। হেড-টু-হেড (H2H) ম্যাচ-আপ: · 30.6। ক্লাসিফিকেশন মার্কেট (জার্সি): · 30.7। শীর্ষ X সমাপ্তি মার্কেট (শীর্ষ 3, 5, 10, 20 ইত্যাদি): · 30.8। দলীয় ক্লাসিফিকেশন: · 31। ENTIRE AGREEMENT · 32। THIRD PARTY RIGHTS · 33। LINKS · 4। Stake প্লেসমেন্ট, বাজির ধরন ও বৈশিষ্ট্য · 4.1। সাধারণ শর্তাবলী · 4.1। অতিরিক্ত সময় (OT) নিষ্পত্তি: · 4.10। টাচডাউন (মোট / দল / পিরিয়ড): · 4.11। ফিল্ড গোল (মোট / দল / পিরিয়ড): · 4.12। জোড়/বিজোড় মার্কেট (পয়েন্ট / পরিসংখ্যান): · 4.13.1। অংশগ্রহণ (অ্যাকশন): · 4.13.10। টাচডাউন স্কোরার (খেলোয়াড় ও দলের পাসিং): · 4.13.11। ইয়ার্ডেজ (পাসিং, রাশিং, রিসিভিং): · 4.13.12। ট্যাকল ও অ্যাসিস্ট: · 4.13.13। স্যাক, ইন্টারসেপশন ও রিসেপশন: · 4.13.14। পরিসংখ্যান ডাবল / ট্রিপল: · 4.13.2। প্রত্যাহার/আঘাত: · 4.13.3। অতিরিক্ত সময় (OT): · 4.13.5। অফিসিয়াল ডেটা উৎস: · 4.13.6। ভেন্যু পরিবর্তন: · 4.13.7। পারফরম্যান্স লক্ষ্যমাত্রা ("অন্তত" / "লক্ষ্য"): একক খেলোয়াড়ের উপর বাজি · 4.13.8। ওভার/আন্ডার (মোট): · 4.13.9। হেড-টু-হেড (H2H): · 4.14। প্রথম আক্রমণাত্মক ড্রাইভ মার্কেট (স্কোর/ফলাফল): · 4.15। Xতম টাচডাউন করা দল: · 4.16। পরবর্তী টাচডাউন স্কোরার (অতিরিক্ত সময়সহ): · 4.2। মৌলিক বাজির ধরন · 4.2। বিলম্ব ও বাধা: · 4.3। পরিত্যক্ত বা স্থগিত ম্যাচ (NFL সপ্তাহ নিয়ম): · 4.3। নামধারী সিস্টেম (মাল্টি-বেট) · 4.4। ভুল তথ্য/স্কোর: · 4.5। ক্যাশ আউট · 4.5। সময়ের ত্রুটি: · 4.6। বেট বিল্ডার · 4.6। নিষ্পত্তির উৎস: · 4.7। সেগমেন্ট যুক্তি (কোয়ার্টার ও হাফ): · 4.8। পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি: · 4.9। মানি

লাইন টাই নিয়ম: · 5। আইস হকি · 5। মার্কেটের ধরন · 5.1। ম্যাচ (1X2) · 5.1। নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি: · 5.10। গতিশীল ও ইভেন্ট মার্কেট · 5.10। পাওয়ার প্লে গোল (মোট / দল / পিরিয়ড): · 5.10.1। X-এর দৌড় (পয়েন্ট, গোল, কর্নার ইত্যাদি) · 5.10.2। পরবর্তী ঘটনা (পরবর্তী গোল, পরবর্তী পয়েন্ট, পরবর্তী স্কোরার) · 5.10.3। কালানুক্রমিক ইভেন্ট · 5.11। আইস হকি খেলোয়াড় প্রপ নিয়মাবলী: · 5.11.1। আউটরাইট (বিজয়ী) · 5.11.11। যেকোনো সময় গোলস্কোরার · 5.11.2। প্লেস (শীর্ষ সমাপ্তি) · 5.11.3। হেড-টু-হেড (H2H) · 5.11.4। ট্রিপল-হেড · 5.12। বিশেষ দলীয় মার্কেট · 5.12.1। প্রথম গোল করে জয়ী দল · 5.12.2। ক্লিন শিট · 5.12.3। পিছিয়ে থেকে জয়ী দল · 5.12.4। সব হাফ/পিরিয়ড জয়ী দল (যেমন, "উভয় হাফ জয়") · 5.13। অতিরিক্ত মার্কেটের সংজ্ঞা · 5.13.1। ইনজুরি টাইম (স্টপেজ টাইম) · 5.13.2। পুরস্কার (ম্যান অফ দ্য ম্যাচ, MVP ইত্যাদি) · 5.2। ডাবল চ্যান্স · 5.2। পেনাল্টি শুটআউট যুক্তি (+1 গোল): · 5.3। 2 উপায় মার্কেট (বিজয়ী, ড্র নো বেট, হেড-টু-হেড) · 5.3। পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি: · 5.4। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 5.4। মোট (ওভার/আন্ডার) · 5.4.1। মানক ভগ্নাংশ মোট (যেমন, 0.5, 1.5, 2.5) · 5.4.2। পূর্ণসংখ্যা মোট (যেমন, 1.0, 2.0, 3.0) · 5.4.3। এশিয়ান মোট (কোয়ার্টার লাইন: যেমন, 2.25, 2.75) · 5.5। হ্যান্ডিক্যাপ · 5.5.1। ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ (3-উপায় হ্যান্ডিক্যাপ) · 5.5.2। এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ (পূর্ণসংখ্যা ও অর্ধ মার্কেট নির্বাচন) · 5.5.3। এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ (কোয়ার্টার লাইন: যেমন, -0.75, +1.25) · 5.6। সঠিক স্কোর · 5.6। নিষ্পত্তির উৎস: · 5.7। উভয় দল গোল করবে (BTTS) · 5.7। পরিসংখ্যানের জন্য অতিরিক্ত সময়ের ডিফল্ট: · 5.8। জোড়/বিজোড় · 5.8। গোলমুখে শট (মোট / দল / পিরিয়ড): · 5.9। ছোট পেনাল্টি (মোট / দল / পিরিয়ড): · 5.9। পিরিয়ড ও ব্যবধান মার্কেট · 5.9.1। হাফ টাইম / ফুল টাইম (HT/FT) · 5.9.3। পিরিয়ডের শেষে ফলাফল (সঞ্চিত) · 5.9.4। মিনিটের ব্যবধান (যেমন, "1-15 মিনিট", "75 মিনিটের পরে") · 6। বেসবল · 6। CHARGEBACK · 6। ইভেন্ট ও ফলাফল · 6.1। ইনিংস ও এক্সট্রা ইনিংস: · 6.1। ফলাফল নির্ধারণ ও চূড়ান্ততা · 6.1.1। তথ্যমূলক ডেটা (তারিখ, সময় ও লাইভ স্কোর): তারিখ, সময়, লাইভ · 6.1.3। প্রতিবাদের স্বীকৃতি না থাকা ("প্রথম অফিসিয়াল ফলাফল" নিয়ম) · 6.1.4। নিষ্পত্তির চূড়ান্ততা (72-ঘণ্টা সময়সীমা) নিষ্পত্তিকৃত মার্কেট চূড়ান্ত · 6.1.5। ভেন্যু পরিবর্তন · 6.2। ন্যূনতম খেলা ও মার্সি নিয়ম যুক্তি: · 6.2। স্থগিতকরণ, বাতিলকরণ ও বিলম্ব · 6.2.2। নির্ধারিত সংক্ষিপ্ত ফরম্যাট: · 6.2.3। "নিঃশর্তভাবে নির্ধারিত" ফলাফল · 6.2.3। মার্সি নিয়ম ব্যতিক্রম: · 6.2.4। অখেলিত ইনিংস: · 6.2.5। স্বাভাবিক সমাপ্তি: · 6.3। ইন-প্লে স্কোর ও পিরিয়ড নিষ্পত্তি · 6.3। প্রি-ম্যাচ বিজয়ী মার্কেট (4.5/5 ইনিংস নিয়ম): · 6.3.1। বাজি রাখার সময়ের স্কোর · 6.3.2। পিরিয়ডের স্বাধীনতা · 6.4.1। "ড্র" প্রস্তাবিত হলে ফলাফল · 6.4.2। "ড্র" NOT প্রস্তাবিত হলে ফলাফল · 6.5। পরিত্যাগ: · 6.5। প্রযুক্তিগত সমস্যা ও বাজেয়াপ্তি · 6.5.1। বাজেয়াপ্তি ও ওয়াকওভার · 6.5.2। নাম ও লিগে ত্রুটি · 6.6। সমষ্টিগত ও বহুমুখী মার্কেট · 6.6। ত্রুটি সংশোধন ও বাতিলের অধিকার: · 6.7। আউটরাইট মার্কেট, রেসিং ও ডেড হিট নিয়ম · 6.7। নিষ্পত্তির উৎস: · 6.7.2। ডেড হিট নিয়ম · 6.7.2.1। কম্বো (অ্যাকুমুলেটর) বাজিতে ডেড হিট · 6.7.3। হেড-টু-হেড (H2H) ও ট্রিপল-হেড অংশগ্রহণ একটি "হেড-টু-হেড" · 6.8। বেসবল খেলোয়াড় প্রপ নিয়মাবলী: · 6.8। প্লেসহোল্ডার ও ব্র্যাকেট-ভিত্তিক ফলাফল · 6.8.1। অংশগ্রহণ (শুরুর লাইনআপ): · 6.8.10। ব্যাটারের মোট বেস: · 6.8.11। ব্যাটারের রান + রান ব্যাটেড ইন (রান + RBI): · 6.8.12। খেলোয়াড়ের অনুমোদিত হিট: · 6.8.13। খেলোয়াড় পারফরম্যান্স ডাবল: · 6.8.2। শুরুর পিচারের প্রয়োজনীয়তা: · 6.8.3। পরিত্যাগ ও অফিসিয়াল ফলাফল: · 6.8.4। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 6.8.5। পারফরম্যান্স লক্ষ্যমাত্রা (1+, 2+, 3+ ইত্যাদি): · 6.8.6। ওভার/আন্ডার (মোট): · 6.8.7। ব্যাটারের হিট: · 6.8.8। ব্যাটারের হোম রান: · 6.8.9। পিচারের স্ট্রাইকআউট: · 7। বাজি গ্রহণ, সততা ও নিষিদ্ধ প্রথা · 7। হ্যান্ডবল · 7.1। গ্রহণ, সীমা ও প্রত্যাখ্যানের অধিকার · 7.1। নিয়মিত সময়ের নিষ্পত্তি: · 7.1.1। বিবেচনামূলক গ্রহণ · 7.1.2। প্রত্যাখ্যান বা সীমাবদ্ধ করার অধিকার · 7.1.3। সর্বোচ্চ Stake সীমা · 7.1.4। ব্যবহারকারী আইডি স্থগিতাদেশ · 7.1.5। লাইভ (ইন-প্লে) বিলম্ব · 7.10। শাস্তিমূলক মার্কেট: · 7.2। ত্রুটি, সফটওয়্যার ত্রুটি ও ডেটা ফাঁক · 7.2। স্থগিতকরণ ও পুনঃনির্ধারণ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 7.2.1। ত্রুটির কারণে বাতিলের সাধারণ অধিকার · 7.2.2। টাইপোগ্রাফিক ও ভিজ্যুয়াল ত্রুটি · 7.2.3। দেরিতে বাজি (পাস্ট-পোস্টিং) · 7.2.4। জানা ফলাফল ও প্রযুক্তিগত ল্যাগ · 7.2.5। স্পষ্ট ত্রুটি, সীমা ও বস্তুগত সুবিধা · 7.2.6। সফটওয়্যার

অপব্যবহার ও রিপোর্টিং দায়িত্ব · 7.2.7। সিস্টেম ও ডেটা ত্রুটি: · 7.2.8। অন্যান্য ভুল বাজি · 7.3। পরিত্যাগ ও স্বাভাবিক সমাপ্তি: · 7.3.2। যোগসাজশ ও সিন্ডিকেট শনাক্তকরণ · 7.4। ত্রুটি সংশোধন: · 7.4। সততা, ফিক্সড ম্যাচ ও আরবিট্রেজ · 7.4.3। ফিক্সড ম্যাচ নিষিদ্ধকরণ · 7.5। বাতিল ও নিষেধাজ্ঞার সাধারণ ভিত্তি · 7.5। ভেন্যু পরিবর্তন: · 7.5.2। নিষেধাজ্ঞার প্রভাব · 7.5.3। নেতিবাচক ব্যালেন্স: · 7.6। ম্যাচ ফলাফল মার্কেট (3-উপায়, হ্যান্ডিক্যাপ, মোট): · 7.6। সম্পর্কিত সম্ভাব্য ঘটনা (সম্পর্কিত ফলাফল) · 7.7। বাজি সেটিংস (অডস পরিবর্তন)। · 7.7। হাফ মার্কেট (1ম ও 2য় হাফ): · 7.8। X গোলের দৌড় / Xতম পয়েন্ট কে করবে: · 8। ভলিবল · 8.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 8.10। "Y" পয়েন্টের পর লিড: · 8.11। "X" পয়েন্টের দৌড়: · 8.12। সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী: · 8.2। Comboboost। · 8.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 8.2.1। নির্বাচনের সংখ্যা = গুণক · 8.3। ফ্রিবেট, ফ্রিমানি, বেট নো রিস্ক · 8.3। গোল্ডেন সেট বাদ: · 8.4। অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট: · 8.5। ত্রুটি সংশোধন: · 8.6। পয়েন্ট ও সেট হ্যান্ডিক্যাপ: · 8.7। ওভার/আন্ডার (মোট): · 8.8। সঠিক স্কোর মার্কেট: · 8.9। সেট এক্সট্রা পয়েন্ট: · 9। বিচ ভলিবল · 9.1। নিষ্পত্তির সময় ও চূড়ান্ততা: · 9.10। "Y" পয়েন্টের পর লিড: · 9.11। "X" পয়েন্টের দৌড়: · 9.12। সংখ্যাযুক্ত পয়েন্ট বিজয়ী: · 9.2। স্থগিতকরণ ও পরিত্যাগ (48-ঘণ্টা নিয়ম): · 9.3। গোল্ডেন সেট বাদ: · 9.4। অফিসিয়াল পয়েন্ট কাটছাঁট: · 9.5। ত্রুটি সংশোধন: · 9.6। পয়েন্ট ও সেট হ্যান্ডিক্যাপ: · 9.7। ওভার/আন্ডার (মোট): · 9.8। সঠিক স্কোর মার্কেট: · 9.9। সেট এক্সট্রা পয়েন্ট · বাজি গ্রহণ · আমেরিকান ফুটবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · অ্যাথলেটিক্স পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · অ্যাথলেটিক্স মার্কেট নিয়মাবলী · Aussie Rules পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · Aussie Rules মার্কেট নিয়মাবলী · ব্যাডমিন্টন পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বেসবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বেসবল খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট · বাস্কেটবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বিচ ভলিবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বোলস পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বোলস মার্কেট নিয়মাবলী · বক্সিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বক্সিং মার্কেট নিয়মাবলী · Boîte de réception · ক্যাশ · দাবা পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · Clash · CLOSURE AND TERMINATION BY US · ক্রিকেট পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · সাইক্লিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · সাইক্লিং মার্কেট নিয়মাবলী · ডার্টস পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · ডার্টস মার্কেট নিয়মাবলী · ডেটা ও তথ্যমূলক পরিষেবা · ডেটা সংগ্রহ · ডেটা প্রক্রিয়াকরণ · ডেটা সংরক্ষণ · তৃতীয় পক্ষের কাছে ডেটা হস্তান্তর · সংজ্ঞা ও ব্যাখ্যা · সত্তা ও প্ল্যাটফর্ম · ইভেন্ট ও মার্কেটের অবস্থা · লেনদেন পরীক্ষা · উদাহরণ 1 · উদাহরণ 2 · উদাহরণ 3 · উদাহরণ 4 · নিষ্পত্তির উদাহরণ: · Finish Him পদ্ধতি · প্রথম ড্যামেজ · ফরম্যাট-নির্দিষ্ট সীমা (ন্যূনতম খেলা) · ফুটসাল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · সাধারণ অ্যাথলেটিক্স নিয়মাবলী · সাধারণ Aussie Rules নিয়মাবলী · সাধারণ ব্যাডমিন্টন নিয়মাবলী · সাধারণ বেসবল নিয়মাবলী · সাধারণ বিচ ভলিবল নিয়মাবলী · সাধারণ বোলস নিয়মাবলী · সাধারণ বক্সিং নিয়মাবলী · সাধারণ দাবা নিয়মাবলী · সাধারণ ক্রিকেট নিষ্পত্তি নিয়মাবলী · সাধারণ সাইক্লিং নিয়মাবলী · সাধারণ ডার্টস নিয়মাবলী · সাধারণ ফুটসাল নিয়মাবলী · সাধারণ গলফ নিয়মাবলী · সাধারণ হ্যান্ডবল নিয়মাবলী · সাধারণ আইস হকি নিয়মাবলী · সাধারণ কাবাডি নিয়মাবলী · সাধারণ MMA নিয়মাবলী · সাধারণ মোটরসাইকেল রেসিং নিয়মাবলী · সাধারণ আউটরাইট মার্কেট · সাধারণ অংশগ্রহণ ও শর্তাবলী · সাধারণ অংশগ্রহণ ও ম্যাচ শর্তাবলী · সাধারণ রাগবি নিয়মাবলী · সাধারণ রাগবি সেভেন্স নিয়মাবলী · সাধারণ স্নুকার নিয়মাবলী · সাধারণ ফুটবল নিয়মাবলী · সাধারণ স্কোয়াশ নিয়মাবলী · সাধারণ টেবিল টেনিস নিয়মাবলী · সাধারণ ভলিবল নিয়মাবলী · গলফ পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · গলফ মার্কেট নিয়মাবলী · হ্যান্ডবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · হেলথ বার · আমরা কীভাবে সাহায্য করতে পারি · I. সাধারণ নিয়মাবলী · আইস হকি পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · আইস হকি খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট · আইস হকি পরিসংখ্যানগত মার্কেট (দলীয় পরিসংখ্যান) · তথ্য পৃষ্ঠা · কাবাডি পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · সর্বশেষ আপডেট: 22 সেপ্টেম্বর 2026 · Liens utiles · মার্কেট যুক্তি · মার্কেট-নির্দিষ্ট নিয়মাবলী · বিপণন · ম্যাচ ও হাফ মার্কেট · ম্যাচ ফরম্যাট দুই হাফ: · MMA পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · MMA মার্কেট নিয়মাবলী · মোটরসাইকেল রেসিং পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · মোটরসাইকেল রেসিং মার্কেট নিয়মাবলী · ব্যক্তিগত ডেটা প্রাপ্তি · খেলোয়াড় প্রপ নিয়মাবলী · খেলোয়াড় প্রপ মার্কেট · কর্তৃপক্ষকে রিপোর্টিং · রাগবি পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · রাগবি খেলোয়াড় প্রপ (ট্রাইস্কোরার মার্কেট) · রাগবি সেভেন্স পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · রাগবি সেভেন্স

পরিসংখ্যানগত ও মার্কেট নিয়মাবলী · রাগবি পরিসংখ্যানগত ও নির্দিষ্ট মার্কেট · Règles & conditions · Règles et conditions · ব্যক্তিগত ডেটার নিরাপত্তা · নিষ্পত্তি ও সততা · নিষ্পত্তি যুক্তি: · নিষ্পত্তি নিয়ম · স্নুকার পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · স্নুকার মার্কেট নিয়মাবলী · ফুটবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · বিশেষায়িত মার্কেট · নির্দিষ্ট ও প্রপ মার্কেট · নির্দিষ্ট মার্কেট · স্কোয়াশ পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · স্কোয়াশ মার্কেট নিয়মাবলী · পরিসংখ্যানগত সংজ্ঞা · পরিসংখ্যানগত মার্কেট নিয়মাবলী · Supermove · SUSPENSION BY US · টেবিল টেনিস পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · টেবিল টেনিস মার্কেট নিয়মাবলী · টেনিস পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · অপ্রাপ্তবয়স্কদের জুয়া · কুকিজের ব্যবহার · V. গ্রেহাউন্ড, ঘোড়া ও হ্যারনেস রেসিং নিয়মাবলী · সংস্করণ 2.1, প্রকাশিত, 15 জানুয়ারি 2022 · VI। পূর্বাভাস · VII। পরিবর্তনের লগ · ভলিবল পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · কী করতে হবে? · মার্সি হবে কি · বিজয়ী · বিজয়ী HP বাম · শীতকালীন খেলাধুলা পরিভাষার শব্দকোষ (A-Z) · X ম্যাপ - Team N উভয় পিস্তল রাউন্ড জিতবে ও ম্যাপ জিতবে - একটি বাজি যা নির্ধারণ করে · À propos de nous

গেম কার্ড এবং ক্যাটালগ আইটেম

পৃথকযোগ্য আইটেম এবং নামের সাধারণ তালিকা। কার্ডে যেখানে পড়া যায় সেখানে শনাক্তকারী নির্দেশিত। চিত্রের ক্যাপশন পর্যবেক্ষিত নাম দেখায়।

- 10 Glossy Hot
- 10 Power Joker
- 100 Bulky Dice
- 100 Bulky Fruits
- 100 Super Hot
- 100 Zombies
- 1Tap Mines
- 20 Dazzling Hot
- 20 Golden Coins
- 20 Golden Coins - Christmas Edition
- 20 Power Hot
- 2026 Hit Slot
- 21 Burn Blackjack
- 25 Coins™ x3000
- 3 Buzzing Wilds
- 3 Cursed Chests: Hold & Win
- 3 Energy Diamonds: Hold & Win
- 3 Peppers of Fire

- 3 Piggy Robbers
- 3 Pot Riches Extra: Hold and Win
- 3 Pots of Potions Betwitched Bonus Pot 20,000
- 3 Pumpkin Riches
- 3 Royal Diamonds
- 3 Royal Dracos
- 3 Supercharged Diamonds: Hold and Win
- 3 Witch Pots
- 3D Blackjack
- 3x Catch
- 3x5 Royal Piggy: Hold The Spin
- 4 Pots Riches: Hold and Win
- 4 Pots Riches: Super Wheel
- 4 Royal Pots
- 40 Extra Crown Triple Boost Golden Coins Link
- 40 Golden Coins
- 40 Mega Clover
- 5 Frozen Charms Megaways
- 5 Lions Megaways
- 5 লায়ন্স মেগাওয়েজ 2
- 5 Relics of Power: Hold & Win
- 5 Rings of Darkness
- 5 Witch Pots
- 7 Seas Raiders
- 777 Streak: Megacharged
- 8 Runes of War: Hold & Win
- 9 Bells
- 9 Coins™ Grand Platinum Edition Halloween Jackpots

- 9 Lions™ Hold the Jackpot™ Santas Jackpots
- বোনাস ক্রয়
- এরো
- Aftermath
- Age Of Pirates
- Age Of Seth
- AGQ Baccarat B1
- AGQ Baccarat B2
- AGQ Baccarat B3
- AGQ Baccarat B4
- AGQ Baccarat B5
- AGQ Baccarat B6
- AGQ NGAU NGAU B22
- Always 9 Baccarat
- American Blackjack
- আমেরিকান রুলেট
- Ancient Island Megaways
- Ancient Tumble
- Andar Bahar
- Ants Attack
- Apollo European Roulette
- Arctic Duel
- Army of Ares
- Arto and the Seven Deadly Spins Megaways
- Asian Games
- Atlantis Megaways
- Auto Mega Roulette
- Auto Roulette

- Auto VIP Roulette
- Avia Show
- এভিয়াবোম
- AVIAFLY 2
- Aviamasters
- Aviamasters 2
- Aviamasters 2 Halloween
- অ্যাভিয়েটর
- Aviatrix
- Aviatrix Mines
- Aviatrix Plinko
- Aviatrix Second Chance
- Aztec Empire: Hold & Win
- Aztec Magic Megaways
- Aztec Totem
- Bac Bo
- বাকারাত
- Baccarat 1
- Baccarat 2
- Baccarat 3
- Baccarat 5
- Baccarat 6
- Baccarat 7
- Baccarat 8
- Baccarat 9
- Baccarat A
- Baccarat B
- Baccarat C

- Baccarat C01
- Baccarat D
- Baccarat D01
- Baccarat D02
- Baccarat D03
- Baccarat D04
- Baccarat D05
- Baccarat D06
- Baccarat D07
- Baccarat E
- Baccarat Lobby
- Baccarat of AGIN
- Bad Santa
- Ball & Ball
- BalloniX
- Balloon Doggo
- Balloon Race
- Bandit Megaways
- Bank Busters: The Big Score
- Barnyard Megahays Megaways
- Bash the Banana Stash: Hold & Win
- Bash the Banana Stash: Vault Smash
- Basketball
- Bazaar Monkey
- Beast Below
- Bee Keeper
- Bet Behind Pro Blackjack
- Bet On Poker

- Bet on Teen Patti
- Betify Blackjack X
- Betify Exclusive Blackjack
- Betify Exclusive Blackjack 1
- Betify Exclusive Blackjack 2
- Betify Exclusive Roulette
- Betify একচেটিয়া
- Betify First Person Roulette
- Betify Penalty Shoot-out
- Betify Roulette
- Betify Roulette 2
- Betify রাম্বল
- Betify Speed Roulette
- Betify সুপার এগস্পোনেনশিয়াল
- Beware The Deep Megaways
- Bian Pao Fortunes: Hold & Win
- Big Ape Bankroll: Hold & Win
- Big Bad Wolf Megaways
- Big Bass - Secrets of the Golden Lake
- Big Bass Amazon Xtreme
- Big Bass Blast
- বিগ বাস বোনানজা
- বিগ বাস বোনানজা 1000
- Big Bass Bonanza 3 Reeler
- Big Bass Bonanza Megaways
- Big Bass Boxing Bonus Round
- বিগ বাস ক্র্যাশ
- Big Bass Day at the Races

- Big Bass Football Bonanza
- Big Bass Halloween
- Big Bass Halloween 2
- বিগ বাস হ্যালোউইন 3
- বিগ বাস হ্যালোউইন স্প্ল্যাশ 1000
- Big Bass Hold & Spinner Megaways
- Big Bass Reel Repeat
- Big Bass Return to the Races
- বিগ বাস স্প্ল্যাশ
- Big Bass Splash 1000
- বিগ বাস ভেগাস 1000
- বিগ বাস ভেগাস ডাবল ডাউন ডিলাক্স
- Big Bass Xmas Xtreme
- Big Bucks Bandits Megaways
- Bigger Bass Bonanza
- বিঙ্গো স্টার
- Bingo Turco
- Bizarre
- Black Gold 2 Megaways
- Black Gold Megaways
- Black Jack
- Blackjack 109
- Blackjack 11
- Blackjack 110
- Blackjack 111
- Blackjack 112
- Blackjack 113
- Blackjack 114

- Blackjack 12
- Blackjack 136
- Blackjack 137
- Blackjack 14
- Blackjack 141
- Blackjack 142
- Blackjack 15
- Blackjack 151
- Blackjack 152
- Blackjack 153
- Blackjack 154
- Blackjack 155
- Blackjack 156
- Blackjack 157
- Blackjack 16
- Blackjack A
- Blackjack Allure
- Blackjack B
- Blackjack BB
- Blackjack C
- BlackJack Casino
- Blackjack Classic
- Blackjack Classic 1
- Blackjack Classic 2
- Blackjack Classic 3
- Blackjack Classic 4
- Blackjack Classic 5
- Blackjack D

- Blackjack da Sorte
- Blackjack Lobby
- Blackjack Lucky 7s Xmas
- BlackJack Lucky Sevens
- Blackjack Neo
- Blackjack Party
- Blackjack Prestige
- Blackjack Surrender
- Blackjack VIP 2
- Blackjack VIP Crystal
- Blackjack X 1 - Azure
- Blackjack X 10 - Ruby
- Blackjack X 2 - Azure
- Blackjack X 4 - Ruby
- Blackjack X 5 - Ruby
- Blackjack X 6 - Azure
- Blackjack X 7 - Azure
- Blackjack X 8 - Ruby
- Blackjack X 9 - Ruby
- BlackJacks
- BlackjackX 11 - Emerald
- BlackjackX 12 - Emerald
- BlackjackX 13 - Emerald
- BlackjackX 22 - Emerald
- BlackjackX 23 - Emerald
- BlackjackX 26 - Emerald
- BlackjackX 27 - Emerald
- BlackjackX 28 - Emerald

- BlackjackX 29 - Emerald
- BlackjackX 30 - Emerald
- Blazing Wilds Megaways
- Blockchain Baccarat E101
- Blockchain Baccarat E102
- Blockchain Baccarat E103
- Blockchain Baccarat E104
- Blockchain Baccarat E105
- Blockchain Baccarat E106
- Blockchain Baccarat E107
- Blockchain Baccarat E108
- Blockchain Baccarat E109
- Blockchain Baccarat E110
- Blockchain MEGAWAYS
- Blood & Shadow 2
- Blood Rebels
- Bomb Bonanza
- Bonanza Link: Cash Train X1000
- Bonsai Gold 2: Age of Prosperity
- Boo's Booty
- Book of Dead GO Collect
- Book of Flames Hold & Win
- Book of Gold Multichance
- Book Of Mines
- Book of Panda Megaways
- Book of Ra
- Book Of Shadows
- Book of Time

- Book of Vikings
- Boxes dare 2 win
- Break the Piggy Bank
- Brute Force
- Buffalo Blaze: Hold & Win
- Buffalo Blaze: Wild Wealth
- বাফেলো কিং মেগাওয়েজ
- Buffalo King Untamed Megaways
- Buffalo Smash
- Buffalo Smash: Supercharged
- BullBull
- Bullets and Bounty
- Bundesliga
- Burgundy Auto-Roulette
- Burgundy Auto-Roulette Classic
- Buried By Night
- Burning Hell 3000
- Burning Reels
- Burning Riches: Hold & Win
- Cai Shen Treasure
- Candy Quake
- Candyways Bonanza 2 Megaways
- Candyways Bonanza 3 Megaways
- Captain Kraken Megaways
- Captain's Quest: Treasure Island
- Carnival Queen
- Cash Streak
- লাইভ ক্যাসিনো

- Casino Hold'em
- Casino Hold'em Lobby
- Casino Marina Andar Bahar
- Casino Marina Baccarat 1
- Casino Marina Baccarat 2
- Casino Marina Baccarat 3
- Casino Marina Baccarat 4
- Casino Marina Roulette 1
- Casino Marina Roulette 2
- Castle Cash Megaways
- Cauldron
- CGY Baccarat N18
- CGY Baccarat N19
- CGY NGAU NGAU N22
- CGY NGAU NGAU N23
- CGY Three Face N24
- CGY Win Three Cards N21
- Chaos Crew
- Chaos Crew 3
- চিতা ওয়াইল্ড
- CherryPop Burst
- Chests of Cai Shen - Infinity
- Chicken
- Chicken Banana
- চিকেন ক্র্যাশ
- Chicken Goal
- Chicken Halloween
- Chicken Ice

- Chicken Pirate Route
- Chicken Road
- Chicken Road 2
- Chicken Road বোনাস
- Chicken Road Gold
- Chicken Road Two বোনাস
- Chicken Road Vegas
- Chicken Route
- Chicken Rush 2
- Chicken Shoot
- Chicken Zombies
- Chilli Heat Megaways
- Chonky Kong: Hold & Win
- Christmas Carol Megaways
- Circus Roulette
- Classic Auto Roulette
- Classic Bet Stacker Blackjack 2
- Classic Bet Stacker Blackjack 3
- Classic Blackjack
- Classic Multi-Hand Blackjack (Black)
- Classic Multi-Hand Blackjack (Red)
- Classic Roulette
- Classic Wheel
- Cleocatra
- Cloud Piggies
- Clover Gold
- Clover Super Pot
- Club Tropicana - Happy Hour

- Clumsy Cowboys
- কফি ডিলার
- Coin Bang Bang: Hold & Win
- Coin Bloom: Hold & Win
- কয়েন ফ্লিপ
- কয়েন রাশ
- Coin up
- Coin Volcano
- Coins dare 2 win
- Concrete Cowboys
- Cornelius Milk Hunter Megaways
- Crack & Smash the Piggy Bank
- Crack More Piggy Banks
- Crack the Pumpkin Bank
- Crash X
- Crash X Football Edition
- Crazy Bananas
- Crazy Coin Flip
- ক্রেজি টাইম
- Crazy Time A
- Cricket Auto Roulette
- Cricket War
- Crystal Caverns Megaways
- Crystal Poker
- CULT.
- Curse of the Werewolf Megaways
- Curse of Tut
- Cursed Seas

- Dark Spiral
- Dark Summoning
- Das xBoot
- Day of Dead
- Dead Mans Bounty: Hold & Win
- Dead or Alive
- Deadline: Max Chaos
- Deadwood R.I.P
- Deadwood xNudge
- Deal With Death
- Death Becomes You
- Death Dominion
- Deep Sea Frenzy
- Deluxe Blackjack D
- Deluxe Blackjack M
- Demon Beats
- Demonic Dolls
- Dia De Los Muertos 2
- Diamond Dez
- Diamond Roulette
- Diamonds Power XXL: Hold and Win
- ডাইস
- Dice Duel
- Dice Twice
- Dig Dig Digger
- Dig It
- Ding Dong Death
- Disco Balls

- Disorder
- Divine Egypt Hold & Win
- Divine Fortune Megaways
- Doctor Dust
- Donny King
- Donut Division
- Doom's Digging Machine
- Double Dragon Gold: Hold & Win
- Double Roll
- Dr Zappo
- Dragon Pots Megaways
- Dragon Tiger
- Dragon Tiger A
- Dragon Tiger D
- Dragon Tiger da Sorte
- Dragon Tiger Lobby
- Dragon Tiger M
- Dreadworks
- Drill The Thrill
- ড্রপ দ্য বিলিয়নেয়ার
- Duck Hunters 2
- Duel at Dawn
- Dwarven Gems MEGAWAYS
- Dynamite Diggin Doug
- Dynamite Miner
- Dynamite Trail: Hold & Win
- Dynasty Lightning Roulette
- Eastern Emeralds

- Eastern Emeralds Megaways
- Easy Blackjack
- egtdigital
- El Cowboy Megaways
- El Paso Gunfight xNudge
- Elemental Gems Megaways
- EMA Baccarat M51
- EMA Baccarat M52
- EMA Baccarat M53
- EMA Baccarat M54
- EMA Baccarat M55
- EMA Baccarat M56
- EMA Baccarat M57
- EMA Baccarat M58
- EMA Baccarat M59
- EMA Dragon Tiger M60
- Energy Joker: Hold and Win
- English Fast League Football Match
- English Fast League Football Single Match
- Epic SixSixSix
- Esqueleto Explosivo 2- Reborn
- European Blackjack
- European Blackjack Multihand
- European Roulette
- European Roulette (Christmas Edition)
- European Roulette VIP
- Exclusives
- Extra Juicy

- Extra Juicy Megaways
- EZ Baccarat
- EZ Dealer Roleta Brasileira
- EZ Dealer Roulette
- EZ Dealer Roulette Japanese
- EZ Dealer Roulette Mandarin
- EZ Dealer Roulette Thai
- Face Off
- Fangtastic Freespins
- Fast Fielder
- fazi
- Fear the Dark
- Fiesta Explosiva DuoMax
- Fighter Pit
- ফিগোল
- Fire Eruption
- Fire in the Hole 2
- Fire in the Hole 3
- Fire In The Hole xBomb
- Fire Stampede 2
- Fireball Roulette
- First Person American Roulette
- First Person Blackjack
- First Person Lightning Roulette
- First Person Roulette
- First Person XXXtreme Lightning Baccarat
- First Person XXXtreme Lightning Roulette
- Fish Boom

- Fish Road
- Fish Tales Halloween
- Fishing Club
- Fishing Club 2
- Fishing Whiskers
- Fist of Destruction Megamultiplier
- Five Hand Vegas Blackjack
- Five Hand Vegas Blackjack V2
- Flame & Fortune: Hold & Win
- Flaming Bells: Hold and Win
- Flaming Roar: Hold & Win
- Flash Roulette
- Flight Mode
- Flip n Win
- Floating Dragon Hold & Spin Megaways
- Floating Dragon New Year Festival Ultra Megaways Hold & Spin
- Flynns Gold Clovers: Hold & Win
- Follow the Cash Rabbit
- Football
- Football Auto Roulette
- ফুটবল গ্রিড
- Football Hub
- ফুটবল লীগ
- Football Studio
- ফুটবল স্টুডিও ডাইস
- Forest Arrow
- Forever Split Megaways
- Forge of Olympus

- Fortune 6 Baccarat
- Fortune of Giza
- Fortune Paws: Hold & Win
- Free Bet Blackjack 1
- Free Bet Blackjack 10
- Free Bet Blackjack 11
- Free Bet Blackjack 12
- Free Bet Blackjack 13
- Free Bet Blackjack 14
- Free Bet Blackjack 15
- Free Bet Blackjack 16
- Free Bet Blackjack 17
- Free Bet Blackjack 18
- Free Bet Blackjack 19
- Free Bet Blackjack 2
- Free Bet Blackjack 20
- Free Bet Blackjack 21
- Free Bet Blackjack 22
- Free Bet Blackjack 23
- Free Bet Blackjack 3
- Free Bet Blackjack 4
- Free Bet Blackjack 5
- Free Bet Blackjack 6
- Free Bet Blackjack 7
- Free Bet Blackjack 8
- Free Bet Blackjack 9
- Free Bet Blackjack Clássico em Português 1
- Free Bet VIP Blackjack A

- Free Bet VIP Blackjack B
- Freedom Fortune: Hold & Win
- French Roulette
- Frightening Frankie
- Frog Jump
- Frog Princess
- Frog Road
- Frogger Jump
- ফ্রুট পার্টি
- Fruit Shop Megaways
- Fruit Towers
- Fruity Candy
- Funky Time
- Fury of Anubis
- Fury Of Hyde Megaways
- Fury of Odin Megaways
- Fury Stairs
- Galaxy Baccarat 2
- Gameshows
- গ্যাংস্টা পিগি: হোল্ড অ্যান্ড উইন
- Gates of Asgard
- Gates of Hades
- গেটস অফ অলিম্পাস 1000
- Gates of Olympus 1000 Dice
- গেটস অফ অলিম্পাস 2500
- Gates of Olympus POP
- Gates of Olympus Roulette
- Gates of Olympus Super Scatter

- Gator Hunters
- Gator Hunters 2
- Gem Ghosts
- Gems Bonanza
- Gems Digger
- Ghost Father
- Ghost Vision
- Ghostfather - Awakened
- Ghostline Express: Hold & Win
- Giant's Fortune Megaways
- Glam Roulette
- গোল
- Goal Football – Euro
- God Smash: Eternal Chaos
- Gold Blackjack 1
- Gold Blackjack 3
- Gold Blackjack 5
- Gold Rush - Johnny Cash
- Golden Kick
- Golden Penny x1000
- Golden Shower
- Goldpick Legend
- Great Ghosts!
- Great Pigsby Megaways
- Great Rhino Megaways
- Greedy Wolf
- Greyhound Race
- hacksaw

- Halloween Bonanza
- Halloween Horrors Megaways
- Hamsta
- Hamster Run
- হ্যান্ডিগো
- Hangovers & Holidays
- happyduck
- Haunted Crypt
- Haunted Reels
- Heads Will Roll
- Heart Of Tiki
- Heist Guys 2
- Helios - Triple Sun
- Hell of a Spin
- হাই লো
- High Flyer
- Hoot Shot the Sheriff
- হপ'এন টপ
- Horse Race
- ঘোড়া
- Hot Chili Heat: Spicy Hot Pots
- Hot Fiesta
- Hot Potato Battleground
- Hot Tuna
- হটলাইন
- হট🔥
- হাউন্ডস
- Howling Wolves MEGAWAYS

- Huff N' Puff CollectR
- Hypernova Megaways
- iBlackjack
- আইস ফিশিং
- আইস হকি
- image
- Immortal Charge
- Infective Wild
- Inferno Rising: Hold & Win
- Infinite Bet Stacker Blackjack
- Infinite Blackjack
- Infinite Fun Fun 21 Blackjack
- ইনফিনিটি
- Inside Job: Lock & Loot
- Instant Lucky 7
- ইনস্টাউইন
- Italian FastLeague Football Match
- Italian FastLeague Football Single
- Italian Roulette
- Jaws of Justice
- Jaws on Rails: Hold & Win
- Jefe Calavera
- Jellop
- Jelly Belly Megaways
- Jelly Express
- Jeu Du Chien
- টেবিল গেম
- টেবিল গেম 186 গেম

- Jewel Clicker
- JJ 1000: Hold & Win
- John Hunter and the Tomb of the Scarab Queen
- Joker Miner
- Joker Poker
- Joker Stacks Magic
- Joker's Jewels Wild
- Jokers & Diamonds
- Jumper
- Jungle Spirit Megaways™
- Jungle Wheel
- কেনো
- Kilic
- Killer Night
- Kitty Rush
- Knockout Baccarat
- Knockout Football
- KO-Million
- Laced
- Las Vegas Blackjack
- Las Vegas Roulette
- লে ব্যান্ডিট
- Le Clubber
- Le Digger
- Le Fisherman
- Le Hooligan
- Le King
- Le Santa

- লে ভ্যাম্পায়ার
- Legacy of Dead
- Legacy of Olympus: Hold & Win
- Liberty Coins: Hold & Win
- Life and Death
- Lightning Blackjack
- Lightning Dice
- Lightning Juicy Coins
- Lightning Roulette
- Lightning Storm
- লিম্বো
- Limbo Rider
- Limitless Blackjack
- Live Dealer Lobby
- Live Game Plaza
- Live Lobby
- লাইভ রুলেট
- Live Tombala
- লবি
- LooneyPOP™
- Lord of the Ocean
- Lord of The Seas
- Love Nest
- Lucky 5
- Lucky 6
- Lucky 6 Roulette
- Lucky 7
- Lucky Birds

- Lucky Charms Trio 10,000
- Lucky Ducky
- Lucky Fruit Vault: Hold & Win
- Lucky Kicks
- Lucky Lady's Charm Deluxe
- Lucky Pinball
- M Andar Bahar
- M Teen Patti 20-20
- স্লট মেশিন
- Madame Destiny Megaways
- Magic Keno
- Magic Mummy Megaways
- Mahjong Ways II
- Mahjong Wins Triple Pot
- Mammoth Gold Megaways
- Mammoth Peak: Hold and Win
- Marble Race
- Max The Mathmagician
- Mayan Stackways
- Medallion Megaways
- Mega Flex: Hold & Win
- মেগা রুলেট
- Mega Sic Bac
- Mega Sic Bo
- Mega Wheel
- Megahops Megaways
- Megaways
- Megaways Mob

- Mental 2
- Merge Up 2
- Merry Giftmas: Hold and Win
- মায়ামি মেহেম
- Midas Golden Touch
- Midas Golden Touch 2
- Midas Golden Touch: Thunder Pots
- Might of Freya Megaways
- মাইন স্লট
- মাইন স্লট 2
- মাইনস
- Mines Dare to Win
- Mini Roulette
- মিনি-গেমস
- MiniGames
- Mining Rush
- Mole in the Hole
- Mole Smash
- Money Stacks Megaways
- Money Time
- Money Train 5
- Moneyplane
- MONOPOLY Big Baller
- MONOPOLY Live
- MONOPOLY Roll 'em
- MONOPOLY Roulette
- MooFO
- MooLaLa

- Moon Princess Extreme
- মোটর রেসিং
- Mouse on the Run
- Muertos Multiplier Megaways
- Multi-Hand Blackjack V2
- MultiHand Blackjack
- Mummy Megaways
- Mummy Tumble
- Mustang Gold
- Mustang Gold Megaways
- Mysteco
- Mystery Bats
- Mystic Souk: Hold & Win
- Mystical Santa Megaways
- Namaste Roulette
- Nazar Wishes
- Next Stop Riches: Hold & Win
- No Commission Baccarat
- nolimitcityoss
- নতুন
- Nunchucks
- NUUKD
- Obelisk Treasures
- Octobeer Fortunes
- octoplay
- Odin Infinity Reels Megaways
- Old Gun
- অলিম্পিয়ান লেজেন্ডস

- ONE Blackjack
- One Day Teen Patti - Classic
- Oracle Roulette 2
- অন্যান্য খেলাধুলা
- Outlaw Rails: Hold & Win
- Outlaw Rooster
- Outsourced 2: Balkan Engineering
- OverUnder
- Patrick's Luck Hold The Spin
- Payday Megaways
- Penalty National Cup
- Penalty Unlimited
- Pengu Sport
- Phoenix DuelReels
- Piggy Bankroll: The Big Stash
- Piggy Bankroll: Vault Smash
- Piggy Billion
- Piggy Coin: Hold & Win
- Pinata Wins
- Pine of Plinko 2
- Pirate Bonanza
- Pirate Bonanza 2
- Pirate Chest: Hold and Win
- Pirate Gold Deluxe
- Pirate Golden Age
- Pirate's Charm
- Pirates Pub
- Pirate’s Pearl Megaways

- Pirots
- Pirots 2
- Pirots 4
- Pirots 5
- প্লে মি
- Plinko
- Plinko 2 Halloween
- Plinko AZTEC
- Plinko Birds
- প্লিংকো ডাইস
- Plinkoman
- Pok Deng
- Pok Deng M
- পোকার
- Poker 6+
- Pokers Game
- Pompeii Megareels Megaways
- জনপ্রিয়
- Portomaso Roulette
- Pot of Charms
- Power Crown: Hold and Win
- Power of Merlin Megaways
- Power of Thor Megaways
- pragmaticplay
- Pray for Six
- Preach TV
- Premium European Roulette
- Prestige Auto Roulette

- Privé Lounge 1
- Privé Lounge 2
- Privé Lounge 3
- Privé Lounge 4
- Privé Lounge 5
- Privé Lounge Baccarat 1
- Privé Lounge Baccarat 2
- Privé Lounge Baccarat 3
- Privé Lounge Baccarat 4
- Privé Lounge Baccarat 5
- Privé Lounge Baccarat 6
- Privé Lounge Baccarat 7
- Privé Lounge Baccarat 8
- Pug Life
- Pulsar
- PyroFox
- Rabbit Road
- Raging Waterfall Megaways
- Rainbow Road
- Raptor 2
- Rat Royale
- Red Baron
- Red Door Roulette
- Red Hot Chilli Chickens
- Red Rascal
- Release the Kraken Megaways
- Revenge of Loki Megaways
- Ride Free Blackjack

- Rings Of Olympus
- Rip city
- Rise Of Frogs: Book Legacy
- RNG গেমস
- RNG রুলেট
- Rock Paper Scissors
- Rock the Reels Megaways
- rocket
- Rocket Blast Megaways
- Rockin'Joker: Hold and Win
- Ronaldinho Scores Shoot & Win
- রুলেট
- Roulette A
- Roulette B
- Roulette C
- Roulette da Sorte
- Roulette Green
- Roulette Indian
- Roulette Lobby
- RouletteX
- Royal Coins 2: Hold and Win
- Royal Coins: Hold and Win
- Royal Drop
- Royal Roulette 500X
- Royalty of Olympus Xmas
- Ruleta del Sol
- Ruleta Rapida
- Rumba Blackjack 1

- Rumba Blackjack 2
- Rumba Blackjack 3
- Rumba Blackjack 4
- Rump & Friends
- Rump and Halloween
- Runner Runner Megaways
- Runner Runner Roulette 5000x
- Russian Roulette
- Salon Prive Blackjack
- San Quentin xWays
- Sanatorium Secrets
- Sands of Fortune: Hold & Win
- Santa's Big Bash Megaways
- Save the Princess
- Serial
- Serpent Gold: Hold & Win
- Sew
- Shark Frenzy
- Shining Crown
- Shows
- সিক বো
- Single Deck Blackjack
- Single Hand Blackjack
- সিক্স ফিট আন্ডার
- Sky Bounty
- Skyline Roulette
- Sleepy Drac
- slotmill

- Soaked by Seamen
- Solar Nova Megaways
- Solar Queen
- Soul Harvest
- Space Wars Megaways XXXtreme
- Spaceman
- Spanish FastLeague Football Match
- Spanish FastLeague Football Single
- Spanish Roulette
- Spanish Unlimited Blackjack
- Speed Auto Roulette
- Speed Baccarat 1
- Speed Baccarat 10
- Speed Baccarat 11
- Speed Baccarat 12
- Speed Baccarat 13
- Speed Baccarat 15
- Speed Baccarat 16
- Speed Baccarat 17
- Speed Baccarat 2
- Speed Baccarat 3
- Speed Baccarat 5
- Speed Baccarat 6
- Speed Baccarat 7
- Speed Baccarat 8
- Speed Baccarat 9
- Speed Baccarat A
- Speed Baccarat B

- Speed Baccarat C
- Speed Baccarat D08
- Speed Baccarat E
- Speed Baccarat G
- Speed Baccarat I
- Speed Blackjack 59 - Emerald
- Speed Roulette
- Speed Roulette 1
- Speed Roulette 2
- Speedy 7
- Spell Gone Wild
- Spice
- Spider Circus Hold and Win
- Spin & Score Megaways
- Spin Till You Win Roulette
- spinocchio
- Sport Auto Roulette
- Squid Gamebler
- Star Pirates Code
- Starburst
- Starlight Princess
- Starlight Princess 1000
- Starlight Princess Super Scatter
- Starz Megaways
- স্টিপল চেজ
- Stingy Jack
- Stitchers Get Stitches
- Stock Market

- Stockholm Syndrome
- Stormborn
- Stormforged
- STRIKING BLITZ: RUNNING WINS™
- Sugar Merge Up
- Sugar Rush 1000
- শুগার রাশ সুপার স্ক্যাটার
- Sugar Splash
- Sumo Supreme Megaways
- Sun Princess
- Sun Totem: Hold & Win
- Super 6 Baccarat
- Super 7 Blackjack
- Super Boost Blackjack
- Super Boosted Prizes: Hold & Win
- Super Cash: Three Little Wins
- Super Color Game
- Super Joker Megaways
- Super Jungle
- Super Pink Joker: Hold and Win
- Super Stake Blackjack
- Super Stake Roulette
- Super Tiki Strike
- Super Wild Megaways
- Super X
- Supercharged Clovers: Hold And Win
- Supreme Zeus
- সুইট বোনানজা

- Sweet Bonanza 1000
- সুইট বোনানজা 2500
- Sweet Bonanza CandyLand
- Sweet Bonanza POP
- Sweet Bonanza Super Scatter
- Sweet Bonanza Xmas
- সুইট লুট
- Sweet Rush Bonanza
- টেবিল টেনিস
- Take The Bank
- Tanked 3: First Blood 2
- Tapinata
- Tasty Bonanza Max Scatter
- Teen Patti
- Teen Patti 20/20
- Teen Patti 3 Card
- Teen Patti Lobby
- Temple Of Torment
- Temple Tumble
- টেনিস চ্যাম্পিয়ন্স
- Texas Holdem
- Texas Holdem বোনাস
- The Big Bark: Golden Jackpots
- The Count
- The Crypt 2
- দ্য ডগ হাউস
- The Dog House - Muttley Crew
- The Dog House - Royal Hunt

- The Dog House Megaways
- The Dog House Megaways 1000
- The Dog House Multihold
- The Expendables Megaways
- The Great Jackpot Expedition
- The Greed Machine
- The Hand of Midas
- The Jade Path Hold & Win
- The Library Overdue
- The Money Men Megaways
- The Rodfather Megaways
- The Vampires 2
- THE VIP
- The Watcher
- The Wildwood Curse
- The Wish Master Megaways
- Thor’s Thunder Strike
- Three Face
- Thunder Play Voodoo Magic
- Thunderline Express: Hold & Win
- Thunderline Express: Supercharged
- Tiki Infinity Reels Megaways
- Tiki Tiki Boo Boo
- Tiki Tiki Twist
- TNT Rush
- Tombstone Slaughter
- Tommy Gun Gold
- Topo Mole

- Toshi Ways Club
- toucanroyale
- টুর্নামেন্ট
- সব
- Tower Rush
- Tower Rush 2
- Towers
- Treasure Journey: Genie's Gold
- Triple 5's: Supercharged
- Triple 5s: Megacharged
- Triple Pot Plinko - Hercules
- Tropicool 5
- টার্বো মাইনস
- Turbo Plinko
- Turkish BlackjackX 6
- Turkish BlackjackX 7
- Turkish Roulette
- tvbet
- Twin Spin Megaways
- Ultimate Andar Bahar
- Ultimate Blackjack
- Ultimate Blackjack II
- Ultimate Energy Strike
- Ultimate Roulette
- Ultimate Sic Bo
- Ultra One Hand Blackjack
- ULTRA POWER LINK: RUNNING WINS™
- Ultras

- Uncrossable Rush
- Unlimited Blackjack
- Valley of the Kings: Hold & Win
- Vampire Night
- Vampy Party
- Velvet VIP Blackjack
- Viking Legacy: Hold & Win
- Vip American Roulette
- VIP Bet Stacker Blackjack 5
- VIP Bet Stacker Blackjack 6
- VIP Bet Stacker Blackjack 7
- VIP Blackjack 14 - Emerald
- VIP Classic Auto Roulette
- VIP Diamond Blackjack
- Vip European Roulette
- VIP Surrender Blackjack
- Virtual Football Asian Cup
- Virtual Football Champions Cup
- Virtual Football League
- Virtual Football Nations Cup
- ভার্চুয়াল NBA
- ভার্চুয়ালস
- ভার্চুয়াল
- Viva Flammia
- সব দেখুন
- vortex
- Vortex 2
- Vortex Aero

- Vortex Halloween
- Vortex Power Kick
- Vortex Powerplay
- Vortex Safari
- ওয়ান্টেড ডেড অর আ ওয়াইল্ড
- War
- War of Bets
- Wheel of Fortune
- Wheel Out
- Wicked Grin
- Wicked Rich
- Wild Buccaneers Megaways
- Wild Buffalo Megaways: Hold N Link
- Wild Buffalo: Megaways
- Wild Celebrity Bus Megaways
- Wild Coaster
- Wild Mining™ XXXtreme
- Wild Turkey Megaways
- Wild West Gold Megaways
- Wild West TRUEWAYS
- Wild Wild Riches Megaways
- WildPOPs™
- Willy Wildwing
- Win Three Cards
- উইঙ্গো
- Wings of Fire
- Wisdom of Athena 1000 Xmas
- Witch Heart Megaways

- ওয়ান্ডার ফরেস্ট
- Wonders of Aztec
- XXXtreme Lightning Baccarat
- XXXtreme Lightning Roulette
- Xóc Đĩa
- Zeus Smash
- Zeus vs Hades - Gods of War 250
- Zombie Road
- Zombie School Megaways
- Zoom Roulette
- 🎃 হ্যালোউইন
- **ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার।** rocket · মিনি-গেমস
- **Betify - আমাদের সম্পর্কে।** rocket · মিনি-গেমস
- **মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি।** rocket · মিনি-গেমস
- **Betify : ক্রিপ্টো ক্যাসিনো - স্পোর্টস বেটিং - একটি ব্যতিক্রমী অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো।** rocket · মিনি-গেমস · image · সব দেখুন · fazi · happyduck · vortex · egtdigital · toucanroyale · spinocchio · pragmaticplay · tvbet · slotmill · hacksaw · octoplay · nolimitcityoss · MiniGames · লাইভ ক্যাসিনো · এক্সক্লুসিভ
- **স্পোর্টস বেটিং - আপনার প্রিয় খেলায় বাজি ধরুন।** rocket · মিনি-গেমস
- **অ্যাভিয়েটর গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন।** rocket · মিনি-গেমস
- **বাস্কেটবল।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Horse Race · Greyhound Race · Other sports · Football · Basketball · rocket
- **বোনাস ক্রয় বৈশিষ্ট্য - আপনার বোনাস নিয়ন্ত্রণ করুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **ব্ল্যাকজ্যাক উন্মাদনা।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Shows · রুলেট · BlackJacks · ব্যাকার্যাট · Pokers Game · rocket
- **আপনার পুরস্কার বিনিময় করুন এবং নিজেকে আনন্দ দিন!** rocket · মিনি-গেমস

- **লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারের সাথে গেমে ডুব দিন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Shows · রুলেট · BlackJacks · ব্যাকার্যাট · Pokers Game · rocket
- **FAQ।** rocket · মিনি-গেমস
- **বোনাস শর্তাবলী।** rocket · মিনি-গেমস
- **দরকারী লিঙ্ক।** rocket · মিনি-গেমস
- **Tower Rush।** rocket · মিনি-গেমস
- **প্লিংকো।** rocket · মিনি-গেমস
- **নিষিদ্ধ।** rocket · মিনি-গেমস
- **Fnatic - 19 বছরের ই-স্পোর্টস পারফরম্যান্স।** rocket · মিনি-গেমস
- **ফুটবল।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Horse Race · Greyhound Race · Other sports · Football · Basketball · rocket
- **হট গেম - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- 🎃 **হ্যালোউইন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **দায়িত্বশীল জুয়া।** rocket · মিনি-গেমস
- **মাইনস গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন।** rocket · মিনি-গেমস
- **রোমাঞ্চকর গেমের নির্বাচনের জন্য লবি অন্বেষণ করুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · টেবিল গেম 186 গেম · সব দেখুন · rocket · fazi · happyduck · vortex · egtdigital · toucanroyale · spinocchio · pragmaticplay · tvbet · slotmill · hacksaw · octoplay · nolimitcityoss
- **প্রিয় স্লট গেমে রিল ঘোরান।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **মেগাওয়েজ।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **রোমাঞ্চকর গেম এবং বড় জয়ের জন্য ক্র্যাশ গেমস খেলুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · rocket
- **নতুন গেম - Betify-এ সর্বশেষ সংযোজন আবিষ্কার করুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম ·

ভার্চুয়াল · rocket

- **ফ্লয়েড মেথওয়েদার গেমের সাথে রিংয়ে উঠুন।** rocket · মিনি-গেমস
- **Betify এক্সক্লুসিভ।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **Betify-এ লাইভ রুলেট খেলুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Shows · রুলেট · BlackJacks · ব্যাকার্যাট · Pokers Game · rocket
- **গোপনীয়তা নীতি।** rocket · মিনি-গেমস
- **আসল টাকা দিয়ে জনপ্রিয় গেম খেলুন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **Betify-এ দুর্দান্ত বোনাস এবং ফ্রিস্পিন আপনার জন্য অপেক্ষা করছে।** rocket · মিনি-গেমস
- **রোনালদিনহো, ফুটবলের কিংবদন্তি।** rocket · মিনি-গেমস
- **Betify-এর সাথে আপনার ক্ষতিতে ক্যাশব্যাক পান।** rocket · মিনি-গেমস
- **ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী।** rocket · মিনি-গেমস
- **রোমাঞ্চকর প্রতিযোগিতার জন্য টুর্নামেন্টে যোগ দিন।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · rocket
- **অংশগ্রহণ করুন এবং টুর্নামেন্টে উত্তেজনাপূর্ণ পুরস্কার জিতুন।** rocket · মিনি-গেমস
- **আমাদের খেলোয়াড়দের জন্য এক্সক্লুসিভ পুরস্কার এবং সুবিধা VIP।** rocket · মিনি-গেমস
- **ভার্চুয়াল।** Betify এক্সক্লুসিভ · 🎃 হ্যালোউইন · নতুন · জনপ্রিয় · হট🔥 · মিনি-গেমস · লাইভ ক্যাসিনো · স্লট · মেগাওয়েজ · বোনাস ক্রয় · টুর্নামেন্ট · টেবিল গেম · ভার্চুয়াল · সব · Horse Race · Greyhound Race · Other sports · Football · Basketball · rocket

শর্তাবলী, প্যারামিটার এবং পর্যবেক্ষণের সারণী

ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
ধরন	নির্বাচন	বাজির বিশ্লেষণ
ট্রিক্সি	3	3 ডাবল এবং 1 ট্রেবল (মোট 4 বাজি)
পেটেন্ট	3	3 সিঙ্গেল, 3 ডাবল এবং 1 ট্রেবল (মোট 7 বাজি)
ইয়াঙ্কি	4	6 ডাবল, 4 ট্রেবল এবং 1 ফোরফোল্ড (মোট 11 বাজি)
কানাডিয়ান	5	10 ডাবল, 10 ট্রেবল, 5 ফোরফোল্ড এবং 1 ফাইভফোল্ড (মোট 26 বাজি)

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3
হাইনজ	6	15 ডাবল, 20 ট্রেবল, 15 ফোরফোল্ড, 6 ফাইভফোল্ড এবং 1 সিক্সফোল্ড (মোট 57 বাজি)
সুপার হাইনজ	7	21 ডাবল, 35 ট্রেবল, 35 ফোরফোল্ড, 21 ফাইভফোল্ড, 7 সিক্সফোল্ড এবং 1 সেভেনফোল্ড (মোট 120 বাজি)
গোলিয়াথ	8	28 ডাবল, 56 ট্রেবল, 70 ফোরফোল্ড, 56 ফাইভফোল্ড, 28 সিক্সফোল্ড, 8 সেভেনফোল্ড এবং 1 এইটফোল্ড (মোট 247 বাজি)

ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2
নির্বাচনের সংখ্যা	গুণক
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
মার্কেট	T10	T20	DAY	FULL
ছক্কা	13	12	8	8
চার	17	26	42	117
পঞ্চাশ	2	2	3	8
শতক	0	0	1	3
উইকেট	9	12	14	33
রান আউট	1	1	1	1
ডাক	1	1	2	

ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
মতামত থেকে (>, বেশি)	মতামত পর্যন্ত (<=, কম বা সমান)	মার্কেট “জয়” (%)*	মার্কেট “শীর্ষ 2/” (%)*	মার্কেট “প্লেস” (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23
1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18
2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14
4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4	ফিল্ড 5
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার। আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
সংস্করণ	সম্পাদক	তারিখ	পরিবর্তনের কারণ
1.0	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		প্রথম প্রকাশ
1.1	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		স্পোর্টসবুকে নতুন সংযোজিত মার্কেট সম্পর্কিত আপডেট
1.2	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		GLI-33 স্ট্যান্ডার্ড বাস্তবায়নের কারণে পর্যালোচনা এবং সংশোধন
1.3	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		নকল নিয়ম মুছে ফেলা
1.4	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		ইস্পোর্টস ফরম্যাট এবং সকার পরিসংখ্যান সম্পর্কিত আপডেট।
1.5	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		নিয়ন্ত্রক প্রয়োজনীয়তা, সকার পরিসংখ্যান এবং নতুন স্পোর্টসবুক বৈশিষ্ট্য সম্পর্কিত আপডেট
1.6	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		আর্লি পেআউট বেটিং নিয়ম, বিশেষ ক্রীড়া নিয়ম (টেনিস, বেসবল, দাবা) এবং ইস্পোর্টস সমাধান বেটিং নিয়মে আপডেট।
1.7	আন্দ্রিস ব্যাকোভস		বেট সেটিংস বিভাগ এবং স্থগিত ইভেন্টের নিয়মে আপডেট
1.8	আর্থার লায়ান্নি		সাধারণ নিয়ম (5.5 / 5.25); ক্রীড়ার জন্য বিশেষ নিয়ম (1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22); ইস্পোর্টস নতুন নিয়ম) সম্পর্কিত আপডেট

ফিল্ড 1	ফিল্ড 2	ফিল্ড 3	ফিল্ড 4
1.9	আর্থার লায়ান্নি		আর্লি পেআউট; পূর্বাভাস; প্লেসহোল্ডার এবং ব্র্যাকেট বাজি সম্পর্কিত আপডেট
2.0	আর্থার লায়ান্নি		এখানে আপডেট

স্ক্রিনশট থেকে অতিরিক্ত পর্যবেক্ষণ

পাঠযোগ্য ক্যাপশন এবং শর্তের অংশাংশ স্ক্রিনের প্রসঙ্গসহ সংরক্ষিত। পরিমাণ, সময়সীমা বা সহগের একটি একক লেবেলের মূল শর্ত প্রয়োজন হতে পারে। যাচাইমূলক ভিজ্যুয়াল পাঠ 7 বিভাগে প্রদত্ত।

পাঠযোগ্য নাম এবং ক্যাপশন।

- **Betify এক্সক্লুসিভ।** Betify লাইভ
- **ব্ল্যাকজ্যাক উন্মাদনা।** INSURANCE PAYS 2 TO 1 · FREE BETFREE BET · FREELBETFREE BET
- **লাইভ ক্যাসিনো - লাইভ ডিলারের সাথে গেমে ডুব দিন।** BETION · Betifu Live
- **Betify-এ আমাদের অনন্য অফারের মাধ্যমে দুর্দান্ত বোনাস এবং ফ্রিস্পিন আপনার জন্য অপেক্ষা করছে।** গেম।
- **অ্যাভিয়েটর গেম - উঁচুতে উড়ুন এবং বড় জিতুন।** ভাগ্য এবং কৌশল একত্রিত করে চূড়ান্ত গেম। ভিডিও গেম শিল্প থেকে উদ্ভূত, এই ফরম্যাটটি ক্রিপ্টো-ক্যাসিনোতে জনপ্রিয় হয়ে উঠেছে, এর সরলতা এবং এর · গেম, সর্বদা আরও রোমাঞ্চকর এবং উদ্ভাবনী। সম্ভাব্য জয় xloooo পর্যন্ত এবং উচ্চ বিনিয়োগের রিটার্নের হার সহ, অ্যাভিয়েটর হল
- **মাইনস গেম - বিস্ফোরক ধন আবিষ্কার করুন।** Spribe-এর মাইনস হল চূড়ান্ত ক্র্যাশ গেম যা অ্যাড্রেনালিন বাড়ায় এবং বিশ্বকে ঝড় তুলেছে। শিল্পের সর্বোচ্চ রিটার্ন টু প্লেয়ার হারগুলির মধ্যে একটি সহ, · একটি নিরাপদ এবং নির্ভরযোগ্য গেমিং অভিজ্ঞতা নিশ্চিত করে। · ক্র্যাশ গেমের জগতে ভক্তদের প্রিয় গেম।
- **হট গেম - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন।** LINKED AWARDS · SANTA'SJACKPOTS
- **ফ্লয়েড মেথওয়েদার গেমের সাথে রিংয়ে উঠুন।** চ্যাম্প' একজন সত্যিকারের খেলোয়াড়, তিনি
- **ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার।** 212। ইভেন্ট-এ ক্রীড়া, ইস্পোর্টস, ভার্চুয়াল ক্রীড়া, রাজনৈতিক, বিনোদন বা অন্যান্য ইভেন্ট (ম্যাচ, গেম ইত্যাদি) যা বাস্তব সময়ে ঘটে যার উপর নির্দিষ্ট প্রতিক্রিয়ার জন্য প্রতিক্রিয়া দেওয়া হয় · আর্লি পেআউট ট্যাগ (ইভেন্ট পৃষ্ঠা বা "My Bets" বিভাগ সহ)। · • c) আর্লি পেআউট একক বাজি এবং একাধিক বাজিতে প্রযোজ্য হতে পারে (কম্বো, সিস্টেম এবং বেট বিল্ডার বাজি সহ), তা সম্পূর্ণরূপে আর্লি পেআউট নির্বাচন নিয়ে গঠিত হোক বা একটি · 2.25। রিফান্ড – একটি শূন্য বাজির মূল Stake শেষ ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্ট ব্যালেন্সে ফেরত, কিন্তু প্রযুক্তিগতভাবে 1.0o প্রতিক্রিয়ায় নিষ্পত্তি। · অ্যাকাউন্ট ইতিহাস। · 3.1।। এই নিয়মগুলির মধ্যে একটি মার্কেট বর্ণনায় "X" এর যে কোনও উল্লেখ Stake স্থাপনের সময় স্পোর্টসবুক অফারে সংজ্ঞায়িত নির্দিষ্ট সংখ্যাসূচক মানকে বোঝায়। · শূন্য, যদি না নির্দিষ্ট-ক্রীড়া নিয়ম অন্যথায় নির্ধারণ করে। · খেলার মাঠ, কোর্ট বা বরফ) সেই ক্রীড়ার নির্দিষ্ট নিয়ম অনুসারে, যদি না নির্দিষ্ট ক্রীড়া নিয়মে অন্যথায় বলা হয় (যেমন, NRL-এর জন্য 12.10 ধারা)। · ইভেন্ট সমাপ্তির তারিখে পরিচালনা পর্ষদ, যদি না এই বাজি নিয়মে স্পষ্টভাবে অন্যথায় বলা হয়। যদি কোনও ইভেন্ট অফিসিয়ালের বাইরে প্রদান করা হয় · respective Bet, যদি না এই বাজি নিয়মে অন্যথায় বলা হয়। · ● ফলাফল: জয়। টুর্নামেন্ট অগ্রগতির মার্কেটগুলি সহজাতভাবে সমস্ত অতিরিক্ত পর্যায় (ওভারটাইম এবং পেনাল্টি) অন্তর্ভুক্ত করে যা কোন দল এগিয়ে যায় তা নির্ধারণ করতে প্রয়োজন।5.4। এর ফলাফল · 226। ডেড হিট নিয়ম – একটি নিষ্পত্তি নিয়ম যা প্রয়োগ করা হয় যখন দুই বা ততোধিক প্রতিযোগী একটি বাজির সাথে সম্পর্কিত একটি সমাপ্তি অবস্থান ভাগ করে। এই ক্ষেত্রে,

Stake সংখ্যা দ্বারা ভাগ করা হয় · 228। ফেয়ার প্লে নীতি – মৌলিক প্রয়োজনীয়তা যে শেষ ব্যবহারকারীরা ভাল বিশ্বাসে, ন্যায্যভাবে কাজ করে, প্রতারণা, সিন্ডিকেট, অভ্যন্তরীণ তথ্যের অপব্যবহারে জড়িত না হয়ে · 25। Stake – একটি ইভেন্ট, মার্কেট বা উল্লিখিত সেটের উপর শেষ ব্যবহারকারীর দ্বারা বাজি ধরানো আর্থিক মূল্য যা একটি বাজির প্রস্তাব গঠন করে এবং বাজি গ্রহণের ক্ষেত্রে - ভিত্তি · 4.41। যদি জয়ের গণনা করা পরিমাণ দুই দশমিক অঙ্কের বেশি হয়, তাহলে পরিমাণটি মানক অনুসারে নিকটতম দুই দশমিক স্থানে বৃত্তাকার করা যেতে পারে · এই নিয়ম অনুসারে জয় এবং জয় হিসাবে নিষ্পত্তি। যদি মার্কেট নির্বাচনের কোনওটি হেরে যায়, সম্পূর্ণ কম্বো বাজি হেরে যায়। জয় গণনা করা হয়: Stake × মোট প্রতিক্রিয়া · উদাহরণ: দল A বনাম দল B|হ্যান্ডিক্যাপ 0:1 (এর অর্থ দল B ম্যাচটি ১-গোলের সুবিধা নিয়ে শুরু করে) · এই মার্কেটের জন্য শুধুমাত্র সেই সময়সীমার মধ্যে ঘটে যাওয়া ইভেন্টগুলি নিষ্পত্তির উদ্দেশ্যে গণনা করা হয় - যেন স্কোর সেই সময়ের শুরুতে o:0 এ "রিসেট" হয়। · সাধারণ শর্তাবলী বা অপারেটরের দ্বারা প্রদত্ত কোনও পরিষেবা এই বাজি নিয়মের পরিধির বাইরে। · ব্যবহারকারী বা একটি সিন্ডিকেটে শেষ ব্যবহারকারী এই ধারা লঙ্ঘন করে শূন্য হবে। · মূল শুরুর সময়ের 48 ঘন্টার মধ্যে শুরু হয়, সমস্ত বাজি বহাল থাকবে। · ডেটা। একযোগে ইভেন্ট নিয়ম: যদি কোনও যুক্তিসঙ্গত সন্দেহ ছাড়াই বিজয়ী ফলাফল নির্ধারণ করা সম্ভব না হয় (উদাহরণস্বরূপ, বিভিন্ন দলের খেলোয়াড়দের ক্ষেত্রে · o 2য় দ্বিতীয়ার্ধের সঠিক স্কোর: শুধুমাত্র দ্বিতীয়ার্ধে করা গোল গণনা করা হয় (এই মার্কেটের "স্কোর" অর্ধের শুরুতে 0:0 থেকে শুরু হয়)। · o 2য় দ্বিতীয়ার্ধের সঠিক স্কোর: শুধুমাত্র দ্বিতীয়ার্ধে করা গোল গণনা করা হয় (এই মার্কেটের "স্কোর" অর্ধের শুরুতে O:0 থেকে শুরু হয়)। · o ম্যাচের 90+3' মিনিটে একটি গোল ম্যাচের 89:59 (90তম মিনিট) এ ঘটেছে হিসাবে নিষ্পত্তি হয়। সন্দেহ এড়ানোর জন্য, ইনজুরি টাইম একক-মিনিটে অন্তর্ভুক্ত নয় · o হাফ-টাইম সঠিক স্কোর: শুধুমাত্র প্রথমার্ধে করা গোল গণনা করা হয়। · o ফলাফল: বাজি শূন্য। মার্কেটের সাথে সম্পর্কিত ফলাফল বাধার সময়ে সিদ্ধান্ত হয়নি, কিন্তু ম্যাচ চলতে থাকলে - শেষ ফলাফল হতে পারে · o ফলাফল: বাজি জয় হিসাবে নিষ্পত্তি হয় যেহেতু 3 গোল ইতিমধ্যে করা হয়েছে, মার্কেটের সাথে সম্পর্কিত ফলাফল ইতিমধ্যে ঘটেছে তা নির্বিশেষে ম্যাচ · جنين মার্কেটে চূড়ান্ত বাকি অবস্থানের জন্য টাই (যেমন, তিনজন খেলোয়াড় "Top 3" মার্কেটে 3তম স্থানের জন্য টাই), ডেড হিট নিয়ম (ধারা 6.7.2) শুধুমাত্র তাদের উপর প্রয়োগ করা হবে · • 4.21। একক (সাধারণ) – একটি ইভেন্টের মধ্যে বা এর একটি একক ফলাফলের উপর স্থাপিত বাজি। যদি বাজিতে ফলাফলের পছন্দ সঠিক হয়, জয় Stake এর সমান গুণিত · • স্বতন্ত্র গণনা: এই মার্কেটের উদ্দেশ্যে, প্রতিটি অর্ধ/পর্যায় O:0 থেকে শুরু হওয়া একটি পৃথক "মিনি-ম্যাচ" হিসাবে বিবেচিত হয়। · • ম্যাচ ওভারটাইমে 1:1 এ শেষ হয় (নিয়মিত সময়ে O:0 এর পরে)। ফলাফল: বাজি হেরে যায় (যদি মার্কেট স্পষ্টভাবে ওভারটাইম অন্তর্ভুক্ত করে, বাজি জিতবে) · • "কোনও গোল নয়" নিয়ম: যদি ম্যাচটি O:0 ড্র-এ শেষ হয়, এই মার্কেটের সমস্ত বাজি শূন্য হবে। · • জয়ের শর্ত: দলটিকে কিছু সময়ে হেরে যেতে হবে (যেমন, O:1, 1:2), তবে চূড়ান্ত ফলাফল তাদের জন্য জয় হতে হবে।

- **আমাদের খেলোয়াড়দের জন্য এক্সক্লুসিভ পুরস্কার এবং সুবিধা VIP।** কৌশল তৈরি করুন এবং পেতে আপনার প্রিয় গেম উপভোগ করুন
- **স্পোর্টস বেটিং - আপনার প্রিয় খেলায় বাজি ধরুন।** Counter-Strike 2 কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা লুর মেজু · আপনার অ্যাকাউন্ট নেই? আমাদের সাথে যোগ দিন! · 24 eCricket Yodha Premier League Super Over 2026 Wee · Asgard Championship Season 2 · Counter-Strike 2 European Pro League Series 10 P আজ, 15:30 · CrossFire Mobile League Seaso... · বাজি নির্মাতা · সর্বশেষ বাজি · European Rugby Champions Cup · F7 eFootball Valhalla Cup 2026 Week #45 · F7 eFootball Valhalla Cup 4 2026 Week #45 · Golden State Warriors (Dirk) · Khon Kaen United FC · King Pro League Grand Finals 2... · King of GloryKing Pro League Grand Finals 2026আজ, 14:00 · আমার বাজি · New York Knicks (Conor) · Overwatch 2 Overwatch Champions Series 2026 - China 7 নভেম্বর, 13:00 · Overwatch 2 Overwatch Champions Series 2026 - China 7 নভেম্বর, 15:00 · Overwatch 2 Overwatch Champions Series 2026পরশু, 19:00 · Overwatch Champions Series 2... · কম্বো বাজি · মোট বাজি · বাজি FC · বাজি Gentle Mates · দীর্ঘমেয়াদী বাজি · Sao

Paulo Grand Prix Race · বাজি ধরতে লগ ইন করুন · Warcraft 3Gladiator Championship Cup 11 · Wuhan Three Towns FC · Yodha Premier League Super O...

- **ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী।** আপনার অ্যাকাউন্টের ব্যবহৃত মুদ্রার চেয়ে · খেলোয়াড় নিরাপত্তা এবং ভুলের কোনও সন্ধান নয়। প্রভাবিত খেলোয়াড়রা আমাদের সেফার গ্যাম্বলিং দলের সাথে যোগাযোগ করতে পারেন যদি তারা বিশ্বাস করেন যে লিঙ্কটি ভুলভাবে তৈরি করা হয়েছে। · - Betify অ্যাকাউন্ট ব্লক করা, তহবিল বাজেয়াপ্ত করা বা দাবি প্রত্যাখ্যান করা যদি অ্যাকাউন্টের মালিক সরাসরি বা পরোক্ষভাবে ওয়েবসাইটে প্রকাশিত কোম্পানির কর্পোরেট নীতি লঙ্ঘন করেন বা · কোম্পানি তার অ্যাকাউন্ট মালিকদের পরিষেবা প্রদান করে। · প্লেয়ারের অ্যাকাউন্টে অ্যাক্সেস। · আবার দিনে, যখন আমরা তার অ্যাকাউন্ট সক্রিয় করি; · অ্যাকাউন্টের বিরুদ্ধে নেওয়া সিদ্ধান্তগুলি মালিকের অ্যাকাউন্টে নির্দেশিত ইমেল ঠিকানায় পাঠানো হবে। · আমাদের সাথে কোনও বাজি কার্যকলাপ পরিচালনা করার ইচ্ছা ছিল, প্লেয়ারকে জানানো উচিত যে তার পরিচয়, বয়স এবং বসবাসের স্থান প্রমাণ না হওয়া পর্যন্ত তহবিল প্রক্রিয়া করা হবে না · একাধিক অ্যাকাউন্ট: প্রতি ব্যক্তি শুধুমাত্র 1 অ্যাকাউন্ট। আপনি অন্য কোনও ব্যক্তি, পরিবারের সদস্য, ঠিকানা (মেইল বা IP), ইমেল বা ডিভাইসের জন্য অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারবেন না। অন্য কোনও · একই অবস্থান), আমরা প্রতিটি কেস পৃথকভাবে এবং ন্যায্যভাবে বিবেচনা করব (ব্যবহারকারীর অ্যাকাউন্টে ব্যালেন্স পুনরুদ্ধার, শেষ বাজি বা গেম পুনরুদ্ধার সহ · আপনার সাথে যোগাযোগ করুন, কিন্তু কোনও উত্তর ছিল না, কোম্পানির আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার অধিকার রয়েছে); · যতক্ষণ না প্লেয়ারের পরিচয়, বয়স এবং বসবাসের স্থান যাচাই করা হয়েছে। · অ্যাকাউন্ট ধারককে ফেরত দেওয়া হবে। · - ওয়েবসাইটে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করা যদি বিশ্বাস করার কারণ থাকে যে একজন ব্যবহারকারী ওয়েবসাইটে খেলতে AI ব্যবহার করছেন বা অন্য খেলোয়াড় বা গোষ্ঠীর সাথে দলবদ্ধ হওয়ার চেষ্টা করছেন · 14.5। Betify, পরিবর্তে, যে কোনও সময় আপনার অ্যাকাউন্ট বন্ধ করার এবং ব্যবহারের শর্তাবলী সমাপ্ত করার এবং যোগাযোগের বিবরণ ব্যবহার করে আপনাকে এ সম্পর্কে লিখিত নোটিশ পাঠানোর অধিকার সংরক্ষণ করে · 14.9। সাইট এবং এর পরিষেবাগুলি ব্যবহার করার সময় নিয়মের কোনও লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, বা প্লেয়ারের পক্ষ থেকে প্রতারণা এবং অন্যান্য অবৈধ কর্মের কোনও সন্দেহের ক্ষেত্রে, অপারেটর · 17.1। আপনার অ্যাক্সেস ডিভাইসে ওয়েবসাইটটি আপনার জন্য ব্যবহার করা সম্ভব করতে সফ্টওয়্যার ডাউনলোড এবং ইনস্টল করার প্রয়োজন হতে পারে। সফ্টওয়্যার অন্তর্ভুক্ত হতে পারে (কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়): অ্যাক্সেস · 2.13.2। অনুচ্ছেদ 2.1l.-এ নির্ধারিত এখতিয়ারগুলি ছাড়াও, Vikings Video Slot নিম্নলিখিত এখতিয়ারগুলিতে দেওয়া যাবে না: Azerbaijan, Cambodia, Canada, China, France, · 2.14। Universal Monsters (Dracula, Creature from the Black Lagoon, Phantoms Curse এবং The Invisible Man) শুধুমাত্র নিম্নলিখিত অঞ্চলগুলিতে খেলা যাবে: Andorra, Austria, · 6.1। নিম্নলিখিত শর্তাবলী অনুসারে, কোনও আইন, নিয়ন্ত্রক আইন, নীতি এবং সাধারণ শর্তাবলীর বিধান এবং কোম্পানির প্রতি কুসংস্কার ছাড়াই, Betify · 9.9 লাইভ চ্যাটে আচরণের নিয়ম সম্পর্কিত বিধান। · Aruba, Barbados, Bahamas, Belize, Bermuda, Bolivia, Bonaire, Brazil, British Virgin Islands, Canada, Cayman Islands, China, Chile, Clipperton Island, Columbia, Costa Rica, Cuba, · India, Indonesia, Laos, Malaysia, Myanmar, Papua New Guinea, Qatar, Russia, South Korea, Thailand, Turkey, Ukraine, United States of America। · আপনার বয়স কমপক্ষে ।8 বছর যদি আপনার বয়স 18 এর কম হয়, দয়া করে আমাদের ওয়েবসাইট বন্ধ করুন। দয়া করে মনে রাখবেন যে এই ওয়েবসাইটে প্রদত্ত কার্যকলাপে অপ্রাপ্তবয়স্কদের অংশগ্রহণ নিষিদ্ধ · অন্যান্য খেলোয়াড়দের অপরাধমূলক কার্যকলাপ যদি আপনি সেগুলি সম্পর্কে সচেতন হন। · আমাদের সাইট (যেমন একটি ভার্চুয়াল প্রাইভেট নেটওয়ার্ক "VPN" ব্যবহার করে); · এই ধরনের অনুশীলন প্রতিরোধ এবং সনাক্ত করতে এবং যদি সেগুলি ঘটে তবে সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়দের চিহ্নিত করতে reasonable পদক্ষেপ। · এই ওয়েবসাইটের শর্তাবলীর অধীন।
- **Jeu responsable.** reside and play, and to confirm their legitimacy when creating an account at We also advise parents to do the following: · reside and play, and to confirm their legitimacy when creating an account at https:/betify.com. We also advise parents to do the following:

- **গোপনীয়তা নীতি।** আমাদের শর্তাবলী অনুযায়ী আপনি এবং ক্যাসিনোর যেকোনো সময় আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার অধিকার রয়েছে। আপনার অ্যাকাউন্ট মুছে ফেলার পরে, আমাদের আপনার ব্যক্তিগত ডেটা সংরক্ষণ করতে হবে · খেলোয়াড়ের অ্যাকাউন্ট থাকা পর্যন্ত এবং খেলোয়াড়ের শেষ লেনদেন বা অ্যাকাউন্ট বন্ধ হওয়ার পর কমপক্ষে পাঁচ বছর পর্যন্ত খেলোয়াড়দের ব্যক্তিগত ডেটা ধরে রাখতে হবে। · ব্যক্তিগত ডেটার এমন স্থানান্তর করার আগে ইমেলের মাধ্যমে আমাদের খেলোয়াড়দের। · পরিষেবা। এই গোপনীয়তা নীতি ব্যাখ্যা করে যে আমরা কী এবং কেন খেলোয়াড়দের ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ ও ব্যবহার করি।
- **Fnatic - 19 ই-স্পোর্টে পারফরম্যান্সের বছর।** যে খেলোয়াড়দের স্তর রয়েছে

নিয়ম, ইন্টারফেস এবং প্রস্তাব।

- **বোনাস শর্তাবলী।** বাজি শুধুমাত্র সেই জমা এবং এর ফলে প্রাপ্ত জয়ের মধ্যে সীমাবদ্ধ থাকে, তাদের প্রচারমূলক অ্যাক্সেস সীমাবদ্ধ হতে পারে, তাদের সক্রিয় বোনাস নিষ্ক্রিয় করা হতে পারে এবং তাদের আনুগত্য পয়েন্ট · 11। একটি মেশিনে গেমের রাউন্ড বিলম্বিত করা নিষিদ্ধ, যার মধ্যে ফ্রিস্পিন এবং বোনাসও রয়েছে, এমন সময়ে যখন আপনার আর বাজি রাখার প্রয়োজন নেই এবং/অথবা · 24। বোনাস শিকার এবং ব্যবহারের মতো অনুশীলনের মাধ্যমে বোনাস রিটার্নের উপর ইতিবাচক প্রত্যাশিত মূল্য তৈরি করার একমাত্র উদ্দেশ্যে বোনাস ব্যবহার করা নিষিদ্ধ · এই বোনাস একটি ওয়েজার সাপেক্ষে (বোনাসের lx)। · সক্রিয় বোনাস। · বোনাসের। · বোনাস সক্রিয় থাকলে এবং বাজি পূরণ না হলে প্রত্যাহার করা হবে। · বোনাস ব্যালেন্স। · z2, Spribe-এর মিনি গেমগুলিতে ফ্রিস্পিনের বোনাসগুলি বোনাসে জমা হয় না · একই লাইসেন্সের অধীনে। যখন একই খেলোয়াড়কে একাধিক ব্র্যান্ডে শনাক্ত করা হয়, তখন সংশ্লিষ্ট সমস্ত অ্যাকাউন্টে একই শাস্তি প্রয়োগ করা হবে।
- **ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী।** - কোম্পানির পরিষেবাগুলিতে অ্যাক্সেস স্থগিত বা ব্লক করুন, খেলোয়াড়ের ব্যালেন্স থেকে তহবিল বাজেয়াপ্ত করুন যদি একই পেমেন্ট বিবরণ অন্য একটি · - প্রত্যাহার শুধুমাত্র সেই একই পদ্ধতি ব্যবহার করে করা যাবে যা আপনি আপনার অ্যাকাউন্টে তহবিল যোগ করতে ব্যবহার করেছেন। অতএব, আপনাকে নিশ্চিত করতে হবে যে পেমেন্ট বিবরণ · Betify সম্পূর্ণ ব্যালেন্স বা এর অংশ আটকে রাখার অধিকার রাখে, অ্যাকাউন্ট থেকে যেকোনো জমা, পেমেন্ট, বোনাস বা জয়ের পরিমাণ পুনরুদ্ধার করতে, যদি আমাদের কাছে কারণ থাকে · আঠারো বছরের কম বয়সী কোনো ব্যক্তি (বা সেই ব্যক্তির এখতিয়ারে প্রযোজ্য প্রাপ্তবয়স্ক বয়স) প্লেয়ার হিসাবে নিবন্ধিত হতে পারবে না এবং কোনো তহবিল জমা বা কোনো অর্থ জেতা · পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারী। · সন্দেহাতীতভাবে এবং/অথবা জমা দেওয়ার সময় থেকে কমপক্ষে তিন মাস অতিবাহিত হয়েছে। · সম্মতি নিয়ম এবং একটি অভ্যন্তরীণ ঝুঁকি মূল্যায়ন, প্লেয়ারের জয়ের প্রথম পেমেন্ট ব্যাংক ট্রান্সফার ওয়্যার হিসাবে প্রকাশ করা প্রয়োজন · আপনার প্লেয়ার অ্যাকাউন্টে একটি পেমেন্ট পদ্ধতি ব্যবহার করে, আপনাকে সেই একই পেমেন্ট পদ্ধতিতে প্রত্যাহার করতে হবে। · পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারী বা আপনার স্থানীয় কাস্টমস কর্মকর্তা বা অন্যান্য নিয়ন্ত্রক সংস্থা দ্বারা আরোপিত শুল্ক এবং কর। উপরন্তু, ভিন্ন মুদ্রায় ফি নেওয়া হতে পারে · Betify অ্যাকাউন্ট থেকে প্রত্যাহার প্রক্রিয়া। · খেলোয়াড়ের কাছ থেকে এই নথির একটি অনুলিপি পাওয়ার আগে Betify ক্যাসিনো দ্বারা প্রত্যাহারের অনুরোধ গ্রহণ করা হবে না। · 9.4। Betify অ্যাকাউন্টের মালিকের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে তহবিল স্থানান্তর করে প্রত্যাহার করা হয়। যদি তিনি এমন অনুরোধ করেন, Betify সর্বোচ্চ সীমাবদ্ধ করার অধিকার রাখে · অ্যান্টিগা এবং বারবুডা, আর্মেনিয়া, আরুবা, অস্ট্রেলিয়া এবং এর অঞ্চলসমূহ, বাহামা, বাংলাদেশ, বার্বাডোস, বেলিজ, বোনায়ার, ভুটান, বতসোয়ানা, ব্রুনাই, বুরুন্ডি, কাবো ভার্দে, · খেলোয়াড়ের প্রদত্ত প্রমাণ যথেষ্ট কিনা তা নির্ধারণ করতে ক্যাসিনোর একমাত্র বিবেচনা। Betify ক্যাসিনো, তার একমাত্র বিবেচনায় এবং লাইসেন্সিং অনুযায়ী · কোড, সফ্টওয়্যার ইত্যাদি) কপিরাইট এবং অন্যান্য মালিকানা অধিকারের অধীন, যা আমাদের মালিকানাধীন বা তৃতীয় পক্ষের অধিকার মালিকদের কাছ থেকে লাইসেন্সের অধীনে ব্যবহৃত হয়। সম্পর্কিত যেকোনো উপাদান

- **FAQ।** প্রত্যাহার করতে। · আমাদের লাইভ সাপোর্ট যেকোনো সময় আপনাকে সাহায্য করতে প্রস্তুত · আমাদের বোনাসগুলি স্টিকি, যার মানে হল একবার বোনাস সক্রিয় হয়ে গেলে, প্রত্যাহার করতে সক্ষম হওয়ার জন্য এটি সম্পূর্ণভাবে খেলতে হবে (বাজি পৌঁছে)। অবশ্যই, যদি
- **ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার।** অ্যাকাউন্ট নিবন্ধন, জমা, প্রত্যাহার, KYC এবং দায়িত্বশীল জুয়া অপারেটরের শর্তাবলী দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়। এই বাজি নিয়মগুলি পড়তে হবে · • চ স্পোর্টবুক যেকোনো সময় যেকোনো আর্লি পেআউট মার্কেট স্থগিত, পরিবর্তন বা প্রত্যাহার করার অধিকার সংরক্ষণ করে, যার মধ্যে প্রযুক্তিগত সমস্যা, মানবিক ত্রুটি, বাজি · 2.3o এর মতো কারণ সহ। সীমা– অপারেটর বা স্পোর্টবুক দ্বারা Stake পরিমাণ, প্রতি বাজি বা প্রতি ইভেন্টে সর্বোচ্চ জয়, বা · 21 সম্পর্কিত সর্বোচ্চ বা সর্বনিম্ন মান নির্ধারিত। অপারেটর – যে আইনি সত্তা B2C (ব্যবসা থেকে শেষ ব্যবহারকারী) বাজি কার্যক্রমে নিয়োজিত থাকে পরিচালনার এখতিয়ারের লাইসেন্সিং এবং আইনী প্রয়োজনীয়তা অনুসারে
- **Betify-এ দুর্দান্ত বোনাস এবং ফ্রিস্পিন আপনার জন্য অপেক্ষা করছে।** পুরস্কার জিতুন, বোনাস পান, এবং VIP র‍্যাঙ্ক পর্যন্ত অগ্রসর হন যা
- **হট গেম - অ্যাকশন এবং জয়ের জন্য প্রস্তুত হন।** HOLD'EM ★BONUS
- **মানি লন্ডারিং বিরোধী নীতি।** তার ঝুঁকি-ভিত্তিক পদ্ধতির অংশ হিসাবে, Betify একটি AML "এন্টারপ্রাইজ-ওয়াইড ঝুঁকি মূল্যায়ন" (EWRA) পরিচালনা করেছে Betify এবং তার ব্যবসার জন্য নির্দিষ্ট ঝুঁকি চিহ্নিত ও বোঝার জন্য · উপরন্তু, AML সম্মতি কর্মকর্তা দ্বারা তত্ত্বাবধান করা একটি AI কোনো অস্বাভাবিক আচরণ খুঁজবে এবং অবিলম্বে Betify-এর একজন কর্মচারীকে রিপোর্ট করবে।
- **Betify : ক্রিপ্টো ক্যাসিনো - স্পোর্টস বেটিং - একটি অসাধারণ অভিজ্ঞতার জন্য একটি অতুলনীয় ক্যাসিনো।** আনজুয়ান গেমিং বোর্ড লাইসেন্স নং ALSI-202602010-FI1 এর অধীনে, 16.02.2026 তারিখে জারি করা। Betify লাইসেন্সকৃত গেমিং অফার এবং পরিচালনা করার জন্য যথাযথভাবে অনুমোদিত · ক্যালে ভেইনটিনুয়েভ, এডিফিসিও দস মিল নোভেসিয়েন্টোস দিয়েজ, সেন্ট্রো কর্পোরেটিভো AG, কোস্টা রিকা। 3-102-947207 SRL B2C গেমিং পরিচালনা করার জন্য লাইসেন্সপ্রাপ্ত

ক্যাশ ডেস্ক এবং হিসাব-নিকাশ।

- **ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী।** Betify ক্যাসিনো এমন কোনো পেমেন্ট করবে না যা 24 ঘন্টার মধ্যে অর্জিত দুই হাজার ইউরো (€2000) এর বেশি হয় বা এমন পেমেন্ট যা দুই হাজারের বেশি হয়

প্রচার এবং সংখ্যাসূচক লেবেল।

- **বোনাস শর্তাবলী।** এবং বোনাস ব্যালেন্স থেকে খেলা একটি বাজির জন্য €5 (বোনাস অর্থের সাথে ডিফল্ট বাজি সীমা)।
- **ব্যবহারের সাধারণ শর্তাবলী।** 5.4। কোম্পানির একটি নিষ্ক্রিয় অ্যাকাউন্টের জন্য 8 CA$/মাস (বা অন্য মুদ্রায় সমতুল্য) পরিমাণে মাসিক ফি নেওয়ার অধিকার রয়েছে।
- **ক্রীড়া নীতি | বেটিফায়ার।** উদাহরণ: $i00 পরিমাণের একটি Stake "টোটাল ওভার 2.25"-এ স্থাপন করা হয়েছে (Stake এর অংশ $50 পরিমাণে ওভার 2.0-এ যায় এবং Stake এর অংশ $50 পরিমাণে ওভার 2.5-এ যায়)। · উদাহরণ: $I00 পরিমাণের একটি Stake "টোটাল ওভার 2.25"-এ স্থাপন করা হয়েছে (Stake এর অংশ $50 পরিমাণে ওভার 2.0-এ যায় এবং Stake এর অংশ $50 পরিমাণে ওভার 2.5-এ যায়)।

Betclic

পোলিশ উপকরণ Betclic। ডেটা পোলিশ স্টোরফ্রন্ট এবং এর অফার বর্ণনা করে।

প্রমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং লয়্যালটি

Betclic

- অভিনন্দন! আপনি বোনাস জিতেছেন!

লা লিগা - ফুটবল : লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার | Betclic পোল্যান্ড বোনাস

- মিশন
- পণ্য
- লগ ইন করুন
- জনপ্রিয়
- সেরা ইউরোপীয় লিগ
- চ্যাম্পিয়ন্স লিগ
- ইউরোপা লিগ
- কনফারেন্স লিগ
- প্যারিস মাস্টার্স ATP
- La Liga
- বাজি ধরুন
- ফুটবল
- সব
- Betclic 1। লিগ
- দেশ (A–Z)
- আলজেরিয়া
- ইংল্যান্ড
- সৌদি আরব
- আর্জেন্টিনা
- আর্মেনিয়া
- অস্ট্রেলিয়া
- অস্ট্রিয়া
- আজারবাইজান
- বেলজিয়াম
- বেলারুশ
- বলিভিয়া
- বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা
- বতসোয়ানা
- ব্রাজিল
- বুলগেরিয়া
- চিলি

- চীন
- ক্রোয়েশিয়া
- সাইপ্রাস
- চেক প্রজাতন্ত্র
- ডেনমার্ক
- মিশর
- ইকুয়েডর
- এস্তোনিয়া
- ইউরোপ
- ফিলিপাইন
- ফিনল্যান্ড
- ফ্রান্স
- গ্রীস
- জর্জিয়া
- গুয়াতেমালা
- স্পেন
- স্পেন লা লিগা 2
- স্পেন কাপ
- স্পেন প্রিমেরা RFEF
- নেদারল্যান্ডস
- হন্ডুরাস
- ভারত
- ইন্দোনেশিয়া
- ইরাক
- আয়ারল্যান্ড
- উত্তর আয়ারল্যান্ড
- ইসরায়েল
- জাপান
- কানাডা
- কাতার
- কাজাখস্তান
- কলম্বিয়া
- দক্ষিণ কোরিয়া
- কোস্টা রিকা
- লিথুয়ানিয়া
- লাটভিয়া
- মরক্কো

- মেক্সিকো
- আন্তর্জাতিক
- মোজাম্বিক
- জার্মানি
- নাইজেরিয়া
- নরওয়ে
- ওমান
- প্যারাগুয়ে
- পেরু
- পোল্যান্ড
- পর্তুগাল
- রোমানিয়া
- রুয়ান্ডা
- এল সালভাদর
- সেনেগাল
- সার্বিয়া
- স্লোভাকিয়া
- স্লোভেনিয়া
- বিশেষ
- স্কটল্যান্ড
- সুইজারল্যান্ড
- সুইডেন
- তুরস্ক
- উগান্ডা
- ইউক্রেন
- USA
- ওয়েলস
- ভেনেজুয়েলা
- ইতালি
- সংযুক্ত আরব আমিরাত
- টেনিস
- হকি
- ব্যাডমিন্টন
- ব্যান্ডি
- বেসবল
- বায়াথলন
- ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং

- বক্সিং
- Counter-Strike 2
- ডার্টস
- Dota 2
- F1
- ফর্মুলা 2
- আমেরিকান ফুটবল
- গলফ
- KoG
- সাইক্লিং
- বাস্কেটবল
- League of Legends
- আলপাইন স্কিইং
- NBA2k
- Overwatch
- হ্যান্ডবল
- ওয়াটার পোলো
- Rainbow Six
- রাগবি XIII
- রাগবি XV
- ভলিবল
- স্কি জাম্পিং
- স্নুকার
- স্কোয়াশ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- টেবিল টেনিস
- ফ্লোরবল
- মোটরসাইকেল রেসিং
- সেইলিং
- ইভেন্ট
- দীর্ঘমেয়াদী
- সেফ রেজাল্ট
- ডাবল চান্স
- উভয় দল গোল করবে
- গোলদাতা
- খেলোয়াড় বা তার বদলি খেলোয়াড় গোল করবে (90 মিনিট)

- শনি. 07/11
- লা লিগা • রাউন্ড 12
- +248 বাজি
- সেভিয়া
- আলাভেস
- ড্র
- মালাগা
- রেসিং সানতান্দের
- রেসিং সান্টা
- ন্দের
- +247 বাজি
- এস্পানিওল
- দেপোর্তিভো
- দেপোর্তিভো আ কর
- ুনিয়া
- ওসাসুনা
- অ্যাথলেটিক বিলবাও
- অ্যাথলেটিক বি
- লবাও
- রবি. 08/11
- +217 বাজি
- ভালেন্সিয়া
- রিয়াল মাদ্রিদ
- রিয়াল মা
- দ্রিদ
- +219 বাজি
- এলচে
- বেতিস
- বেতিস — 3,12
- +216 বাজি
- রিয়াল সোসিয়েদাদ
- রায়ো ভায়েকানো
- রিয়াল সোসি
- য়েদাদ
- রায়ো ভায়ে
- কানো
- ভিয়ারিয়াল

- হেতাফে
- সেল্তা ভিগো
- লেভান্তে
- সোম. 09/11
- 1 ইভেন্ট
- কুপন বাড়ান!
- শাখতার দোনেৎস্ক
- সম্ভাব্য জয়:
- BEZ PODATKU
- আতলেতিকো মাদ্রিদ
- বার্সেলোনা
- আতলেতিকো মা
- শনি. 21/11
- রবি. 22/11
- সোম. 23/11
- মঙ্গল. 24/11
- লা লিগা • রাউন্ড 13
- +149 বাজি
- +147 বাজি
- +148 বাজি
- +150 বাজি
- +151 বাজি
- লা লিগা - ফুটবল : লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার | Betclic পোল্যান্ড বোনাস
- PLN

নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাইকরণ

- নিবন্ধন করুন

আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং ন্যায্যতা

Betclic

- 18 বছরের কম বয়সী ব্যক্তিদের জন্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ নিষিদ্ধ।
- BEM Operations Ltd. 26.09.2018 সালের সিদ্ধান্ত দ্বারা 6 বছরের জন্য PS4 নম্বরে অর্থমন্ত্রী কর্তৃক ইন্টারনেটে বাজি ধরার অনুমতি প্রাপ্ত।6831.11.2017 এবং 14.06.2024 সালের সিদ্ধান্ত দ্বারা 05.10.2024 সাল থেকে গণনা করা পরবর্তী 6 বছরের জন্য বর্ধিত। জুয়া ঝুঁকিপূর্ণ এবং অবৈধ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ আইনবিরোধী।
- গোপনীয়তা এবং কুকি নীতি
- কুকি কনফিগার করুন

লা লিগা - ফুটবল : লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার | Betclic পোল্যান্ড বোনাস

- সেরা ফুটবল কোর্সের সাথে লা লিগা টাইপ করুন। Betclic লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার।

সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ

- সাহায্য প্রয়োজন?

মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা

- মোবাইল অ্যাপ

Tower Rush, গেমের নিয়ম, ডেমো এবং সেটিংস

- Cashout

ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ

Betclic

- কার্ড গেম
- LOBBY
- বিজয়ী সমন্বয়
- প্রতিদিন। চব্বিশ ঘণ্টা। সমস্ত খেলা। শুধুমাত্র Betclic-এ! আপনি আরও জিতুন!
- আপনি বাজি ধরেন এবং জিতেন যখন আপনার দল দুই গোলের লিড পায়।
- মিশনে অংশ নিন, টার্বোটোকেন জিতুন এবং আপনার জয় বাড়ান।
- বাজি ধরার, প্রতিযোগিতা করার এবং WYGRYWANIA করার একটি ভালো উপায়।
- আপনি জিতেন = আপনি প্রত্যাহার করেন। Betclic-এ আপনি সহজ নিয়ম পাবেন।

লা লিগা - ফুটবল : লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার | Betclic পোল্যান্ড বোনাস

- হাঙ্গেরি
- ম্যাচের ফলাফল (অতিরিক্ত সময় বাদে)

Спорт, киберспорт и правила расчёта

Betclic

- ক্রীড়া বাজি
- HISTORIA বাজি
- বাজি ধরার জন্য একটি ইভেন্ট নির্বাচন করুন
- POSTAW বাজি
- বাজি সম্পাদনা করুন
- আপনি কি ইতিমধ্যে স্থাপন করা কুপনে আরও বাজি যোগ করতে চান? আমাদের জন্য এটা কোনো সমস্যা নয়।
- কুপনে একটি বাজি না এলে? আপনি আপনার স্টেক ফেরত পাবেন!
- আমরা কীভাবে ক্রীড়া সমর্থন করি তা জানুন
- ইস্পোর্টস
- আমরা ইস্পোর্টস সমর্থন করি এবং CS2 টুর্নামেন্টে প্রতিযোগিতা করি।

- আপনার বাজি তৈরি করুন
- একটি ম্যাচের ইভেন্টগুলি কুপনে একত্রিত করে নিজস্ব বাজি তৈরি করুন।
- বাজি বাতিল করুন
- প্রতিদিন। চব্বিশ ঘণ্টা। সমস্ত খেলা।

লা লিগা - ফুটবল : লাইসেন্সপ্রাপ্ত বুকমেকার | Betclic পোল্যান্ড বোনাস

- ভার্চুয়াল স্পোর্টস
- ভার্চুয়াল স্পোর্টসে বাজি ধরুন
- Sport
- EA স্পোর্টস FC
- বিশেষ বাজি
- কমপক্ষে 1,20 কোর্সের একটি 1 বাজি যোগ করুন।
- শাখতার দোনেৎস্ক - স্পোর্টিং লিসবন

Прочие сведения, предложения и интерфейс

Betclic

- মিশন
- পণ্য
- লগ ইন করুন
- শীর্ষস্থানীয় স্পনসর
- অফিসিয়াল UFC পার্টনার
- দায়িত্বশীল জুয়া
- নিয়মাবলী
- Betclic সম্পর্কে
- Betclic সম্পর্কে — 10.6.0-3
- ZASADY
- WYNIKI
- STRONA DOMOWA
- UTC+4
- NA লাইভ
- সব ফলাফল
- WOJNA
- KUPON
- NICZEGO TUTAJ NIE MA
- এক ক্লিকে
- মোট বাজির পরিমাণ:
- সম্ভাব্য জয়:

- Betclic
- সংযোগ পুনঃস্থাপন করা হচ্ছে
- ইন্টারনেট সংযোগ পরীক্ষা করুন
- সর্বশেষ 2টি খেলার ফলাফল
- খেলোয়াড়:
- ক্রুপিয়ার:
- সর্বশেষ খেলায় শীর্ষ 3টি জয়
- 100.32 PLN
- 47.52 PLN
- 23.76 PLN
- PLN
- মোট জয়: PLN
- কুপন №
- খেলোয়াড় জ্যাকপট জিতেছে!
- WE106539
- KRUPIER — CZERWONA
  - 0 PLN
- KRUPIER — CZARNA
- WYGRANA KRUPIERA - TREFL
- WYGRANA KRUPIERA - KARO
- GRACZ — CZERWONA
- GRACZ — CZARNA
- WYGRANA GRACZA - TREFL
- WYGRANA GRACZA - KARO
- ডেকে কার্ড:
- প্রধান
- WYGRANA KRUPIERA
- WYGRANA GRACZA
- কার্ডের রং
- কালার
- আবার দেখাবেন না
- আমাদের এখানে আপনি কর ছাড়াই খেলেন
- প্রত্যাহারের আগ পর্যন্ত
- বিস্তারিত দেখুন
- মাল্টিবুস্ট
- স্থায়ী অফার

- BOOST টেপে! কুপনে যত বেশি ইভেন্ট থাকবে, প্রতিটি কোর্স তত বেশি হবে।
- আরও দেখুন
- সেফ রেজাল্ট
- দল গঠন করুন
- Betclic-এ আমন্ত্রণ জানান এবং ফ্রিবেট নিন - আপনি এবং আমন্ত্রিত উভয়েই!
- টার্বোটোকেন
- আরও জানুন
- কুপন বিমা করুন
- আরও পড়ুন
- আপনার কোর্স বেছে নিন
- স্পনসরশিপ প্রকল্প
- এবং বিনোদনমূলক ইভেন্ট।
- Betclic অ্যাপোজি
- Betclic-এ স্বাগতম
- স্বাগত অফার
- শুরুর চ্যালেঞ্জে ফ্রিবেটে সর্বোচ্চ 100 zł পর্যন্ত জিতুন।
- কুপন তৈরিতে ভুল? Betclic-এ আপনি এটি বাতিল করতে পারেন!
- Betclic-এ মিশন
- একমাত্র এমন ফ্রিবেট
- Betclic TV
- Betclic-এ লাইভ ইভেন্ট দেখুন এবং বাজি ধরুন।
- আন্ডারডগ জিতলে কুপন বন্ধ করবেন?
- Betclic-এ এটি সম্ভব!
- Betclic সর্বদা হাতের নাগালে।
- পোল্যান্ডের সেরা বেটিং অ্যাপের ফিচার দেখুন।
- অ্যাপ ডাউনলোড করুন
- কুপনে একই ম্যাচের ইভেন্টগুলো একত্রিত করুন,
- বাজি ধরার আরও ভালো উপায়,

মিশন

- জনপ্রিয়
- সেরা ইউরোপীয় লিগ
- চ্যাম্পিয়ন্স লিগ
- ইউরোপা লিগ
- কনফারেন্স লিগ
- প্যারিস মাস্টার্স ATP
- La Liga

- বাজি ধরুন
- ফুটবল
- টেনিস
- হকি
- ব্যাডমিন্টন
- ব্যান্ডি
- বেসবল
- বায়াথলন
- ক্রস-কান্ট্রি স্কিইং
- বক্সিং
- Counter-Strike 2
- ডার্টস
- Dota 2
- F1
- ফর্মুলা 2
- আমেরিকান ফুটবল
- গলফ
- KoG
- সাইক্লিং
- বাস্কেটবল
- League of Legends
- আলপাইন স্কিইং
- NBA2k
- Overwatch
- হ্যান্ডবল
- ওয়াটার পোলো
- Rainbow Six
- রাগবি XIII
- রাগবি XV
- ভলিবল
- স্কি জাম্পিং
- স্নুকার
- স্কোয়াশ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- টেবিল টেনিস
- ফ্লোরবল

- মোটরসাইকেল রেসিং
- সেইলিং
- নতুন চ্যালেঞ্জ নিন!
- চ্যালেঞ্জ নিতে লগ ইন করুন।
- 1 ইভেন্ট
- কুপন বাড়ান!
- শাখতার দোনেৎস্ক
- সম্ভাব্য জয়:
- BEZ PODATKU
- অংশ নিতে লগ ইন করুন
- মিশন | Betclic

ইন্টারফেসের বিভাগ এবং ক্যাটাগরি

- **Tower Rush, খেলার নিয়ম, ডেমো এবং সেটিংস।** Cashout
- **মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা।** মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন
- **প্রোমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।** রবি. 08/11 · রবি. 22/11 · সোম. 09/11 · সোম. 23/11 · শনি. 07/11 · শনি. 21/11 · মঙ্গল. 24/11
- **অন্যান্য তথ্য, অফার এবং ইন্টারফেস।** Betclic অ্যাপোজি · Betclic TV · নিরাপদ ফলাফল · একমাত্র এমন ফ্রিবেট · Betclic-এ মিশন · মাল্টিবুস্ট · টার্বোটোকেন · আমাদের এখানে আপনি কর ছাড়াই খেলেন · কুপন বিমা করুন · Betclic-এ স্বাগতম · আপনার কোর্স বেছে নিন · দল গঠন করুন
- **খেলাধুলা, ই-স্পোর্টস এবং হিসাবের নিয়ম।** বাজি বাতিল করুন · বাজি সম্পাদনা করুন · আপনার বাজি তৈরি করুন

OP-07। MyStake — অর্থের পথ

আমি OP-07-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি, GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, আর্থিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-07**, RTP **96,27%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — ইমেইল, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধনে এবং জমায় নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। আমি Welcome সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা প্রদর্শনী অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

welcome-অটোখেলার থেকে Mini Games-এর মূল ব্যতিক্রম সংরক্ষিত: এই Tower Rush-সেশনে বোনাস ক্রেডিট পায়নি; মূল আর্থিক পথ সক্রিয় welcome ছাড়াই চলেছে।

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক স্থানান্তর USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-07-D** আবেদন তৈরি করেছি। 10.11.2026 09:10:00 UTC+06:00 এ আমি **22,40 USD** পাঠিয়েছি। জমার জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিরাগত ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 22,40 USD; প্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **22,40 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 10.11.2026 09:12:47 UTC+06:00 এ cash-এ জমা হয়েছে **22,40 USD**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 22,40 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 167 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,80 USD** নির্ধারণ করেছি এবং ম্যানুয়ালি Build/Cashout সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-07-R01 / 09:13:47	2,80	19,60	2,4000	6,72	26,32	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R02 / 09:14:33	2,80	23,52	0,0000	0,00	23,52	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-07-R03 / 09:15:19	2,80	20,72	2,8000	7,84	28,56	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R04 / 09:16:05	2,80	25,76	1,1000	3,08	28,84	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R05 / 09:16:51	2,80	26,04	0,9000	2,52	28,56	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R06 / 09:17:37	2,80	25,76	0,0000	0,00	25,76	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-07-R07 / 09:18:23	2,80	22,96	1,5000	4,20	27,16	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R08 / 09:19:09	2,80	24,36	2,2500	6,30	30,66	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-07-R09 / 09:19:55	2,80	27,86	1,0000	2,80	30,66	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R10 / 09:20:41	2,80	27,86	0,0000	0,00	27,86	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-07-R11 / 09:21:27	2,80	25,06	1,4000	3,92	28,98	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R12 / 09:22:13	2,80	26,18	1,6000	4,48	30,66	Cashout নিশ্চিত
OP-07-R13 / 09:22:59	2,80	27,86	0,0000	0,00	27,86	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-07-R14 / 09:23:45	2,80	25,06	1,2000	3,36	28,42	Cashout নিশ্চিত

আমি **14টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 14টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=39,20 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=45,22 USD**, খেলার **net=G−T=6,02 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=115,3571%**। বহিরাগত আবেদনের আগে আর্থিক অবশিষ্ট **28,42 USD**। জমার টার্নওভার সম্পন্ন: 39,20≥22,40 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত রাশি আলাদা পুনরাবৃত্ত credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-07-W** ব্যাংক স্থানান্তর USD এর মাধ্যমে **10.11.2026 09:26:45 UTC+06:00** এ **17,00 USD** এর জন্য জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **10.11.2026 09:28:04 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **10.11.2026 09:33:23 UTC+06:00**, বহিরাগত প্রাপ্তি — **10.11.2026 09:37:00 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: ইমেইলে লিঙ্ক। আবেদন থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 17,00 USD। বহিরাগতভাবে এসেছে **17,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **11,42 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	79 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	319 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	217 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	615 s

ক্যাসিনো মিলন:0+22,40−39,20+45,22−17,00=11,42 USD। **প্রদানকারীর মিলন:**ব্যয় 22,40 USD, এর মধ্যে ক্রেডিট 22,40 এবং বহিরাগত ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলন:**আবেদন 17,00−ফি 0,00=17,00 USD। **স্বীয় তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 17,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 11,42−প্রদানকারীর ব্যয় 22,40=6,02 USD। আমি

খেলার ফলাফল 6,02 USD এবং ফির পরে চূড়ান্ত ফল 6,02 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এই ধরনের সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-08। Betify — অর্থের পথ

আমি Tower Rush মূল পথ GEO বাংলাদেশ থেকে Xiaomi 15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94 এ খুলেছি। 2.9 পয়েন্ট Bangladesh থেকে নিবন্ধন নিষিদ্ধ করেছে; আমি ফর্মে থেমে গেছি, অ্যাকাউন্ট তৈরি করিনি এবং টাকা পাঠাইনি।

অ্যাট্রিবিউট	ফলাফল
প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending	0,00 / 0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
জমা/প্রদানকারীর ডেবিট/ক্রেডিট	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
পূরণের পদ্ধতি	বেছে নেওয়া হয়নি: আর্থিক ক্যাশের আগে পথ বন্ধ
উইথড্রয়াল পদ্ধতি	বেছে নেওয়া হয়নি: আর্থিক অবশিষ্ট নেই
গৃহীত বাজি / পরিশোধিত চক্র	0 / 0
T / G / net	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
ফি / বহিরাগত উত্তোলন / বহিরাগত প্রাপ্তি	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
চূড়ান্ত cash / bonus / উপলব্ধ	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
RTP সেশন	বাজি ছাড়া পথ: টার্নওভার 0; অনুপাত 0/0 শূন্য টার্নওভারের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।

আমি নিবন্ধন, জমা এবং বাজি ছাড়া পথ শেষ করেছি। মিলন:0+0−0+0−0−0=0 BDT; সফল বহিরাগত পরিশোধ রেকর্ড করা হয়নি।

OP-09। Betclic — অর্থের পথ

আমি OP-09-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি, GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, আর্থিক কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-09**, RTP **96,33%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — ইমেইল এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল এবং SMS; নিবন্ধনে এবং জমায় নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের বিবৃতি দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। আমি Welcome সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; আলাদা প্রদর্শনী অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-09-D** আবেদন তৈরি করেছি। 05.11.2026 10:10:00 UTC+06:00 এ আমি **31,20 PLN** পাঠিয়েছি। জমার জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিরাগত ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 31,20 PLN; প্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **31,20 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 05.11.2026 10:12:36 UTC+06:00 এ cash-এ জমা হয়েছে **31,20 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 31,20 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 156 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,90 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং ম্যানুয়ালি Build/Cashout সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-09-R01 / 10:13:36	3,90	27,30	0,0000	0,00	27,30	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R02 / 10:14:22	3,90	23,40	0,0000	0,00	23,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R03 / 10:15:08	3,90	19,50	0,0000	0,00	19,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R04 / 10:15:54	3,90	15,60	2,5000	9,75	25,35	Cashout নিশ্চিত
OP-09-R05 / 10:16:40	3,90	21,45	0,0000	0,00	21,45	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R06 / 10:17:26	3,90	17,55	1,2000	4,68	22,23	Cashout নিশ্চিত
OP-09-R07 / 10:18:12	3,90	18,33	2,0000	7,80	26,13	Cashout নিশ্চিত
OP-09-R08 / 10:18:58	3,90	22,23	0,0000	0,00	22,23	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R09 / 10:19:44	3,90	18,33	1,6000	6,24	24,57	Cashout নিশ্চিত
OP-09-R10 / 10:20:30	3,90	20,67	1,0000	3,90	24,57	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-09-R11 / 10:21:16	3,90	20,67	0,0000	0,00	20,67	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-09-R12 / 10:22:02	3,90	16,77	2,2500	8,77	25,54	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-09-R13 / 10:22:48	3,90	21,64	3,0000	11,70	33,34	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=50,70 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=52,84 PLN**, খেলার **net=G−T=2,14 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=104,2209%**। বহিরাগত আবেদনের আগে আর্থিক অবশিষ্ট **33,34 PLN**। জমার টার্নওভার সম্পন্ন: 50,70≥31,20 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত রাশি আলাদা পুনরাবৃত্ত credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-09-W** ব্যাংক স্থানান্তর PLN এর মাধ্যমে **05.11.2026 10:25:48 UTC+06:00** এ **20,00 PLN** এর জন্য জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **05.11.2026 10:42:26 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **05.11.2026 10:49:03 UTC+06:00**, বহিরাগত প্রাপ্তি — **05.11.2026 10:50:24 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: ইমেইল এবং SMS। আবেদন থেকে **0,33 PLN** পেমেন্ট ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 20,00 PLN। বহিরাগতভাবে এসেছে **19,67 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **13,34 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	998 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	397 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	81 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1476 s

ক্যাসিনো মিলন:0+31,20−50,70+52,84−20,00=13,34 PLN। **প্রদানকারীর মিলন:**ব্যয় 31,20 PLN, এর মধ্যে ক্রেডিট 31,20 এবং বহিরাগত ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলন:**আবেদন 20,00−ফি 0,33=19,67 PLN। **স্বীয় তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 19,67+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 13,34−প্রদানকারীর ব্যয় 31,20=1,81 PLN। আমি খেলার ফলাফল 2,14 PLN এবং ফির পরে চূড়ান্ত ফল 1,81 PLN এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এই ধরনের সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-10। 4rabet — অর্থের পথ

আমি Tower Rush মূল পথ GEO বাংলাদেশ থেকে Xiaomi 15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94 এ খুলেছি। পথটি not available in your region / HTTP 403 বার্তায় শেষ হয়েছে; আমি সীমাবদ্ধতা এড়াইনি এবং টাকা

পাঠাইনি।

অ্যাট্রিবিউট	ফলাফল
প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending	0,00 / 0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
জমা/প্রদানকারীর ডেবিট/ক্রেডিট	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
পূরণের পদ্ধতি	বেছে নেওয়া হয়নি: আর্থিক ক্যাশের আগে পথ বন্ধ
উইথড্রয়াল পদ্ধতি	বেছে নেওয়া হয়নি: আর্থিক অবশিষ্ট নেই
গৃহীত বাজি / পরিশোধিত চক্র	0 / 0
T / G / net	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
ফি / বহিরাগত উত্তোলন / বহিরাগত প্রাপ্তি	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
চূড়ান্ত cash / bonus / উপলব্ধ	0,00 / 0,00 / 0,00 BDT
RTP সেশন	বাজি ছাড়া পথ: টার্নওভার 0; অনুপাত 0/0 শূন্য টার্নওভারের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।

আমি নিবন্ধন, জমা এবং বাজি ছাড়া পথ শেষ করেছি। মিলন:0+0−0+0−0−0=0 BDT; সফল বহিরাগত পরিশোধ রেকর্ড করা হয়নি।

OP-11। Realz Casino — অর্থের পথ

আমি OP-11-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি, GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, আর্থিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-11**, RTP **96,37%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — ইমেইল এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধনে এবং জমায় নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় এবং ঠিকানার নথি দিয়েছি; উভয়ই অনুমোদনের আগে গ্রহণ করা হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। আমি Welcome সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা প্রদর্শনী অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক স্থানান্তর USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-11-D** আবেদন তৈরি করেছি। 07.11.2026 10:10:00 UTC+06:00 এ আমি **16,80 USD** পাঠিয়েছি। জমার জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিরাগত ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 16,80 USD; প্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **16,80 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 07.11.2026 10:14:04 UTC+06:00 এ cash-এ জমা হয়েছে **16,80 USD**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 16,80 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 244 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,10 USD** নির্ধারণ করেছি এবং ম্যানুয়ালি Build/Cashout সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-11-R01 / 10:15:04	2,10	14,70	0,8000	1,68	16,38	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R02 / 10:15:50	2,10	14,28	0,0000	0,00	14,28	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-11-R03 / 10:16:36	2,10	12,18	0,0000	0,00	12,18	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-11-R04 / 10:17:22	2,10	10,08	1,5000	3,15	13,23	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R05 / 10:18:08	2,10	11,13	2,2500	4,72	15,85	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-11-R06 / 10:18:54	2,10	13,75	1,0000	2,10	15,85	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R07 / 10:19:40	2,10	13,75	1,2000	2,52	16,27	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R08 / 10:20:26	2,10	14,17	0,0000	0,00	14,17	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-11-R09 / 10:21:12	2,10	12,07	1,6000	3,36	15,43	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R10 / 10:21:58	2,10	13,33	2,0000	4,20	17,53	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R11 / 10:22:44	2,10	15,43	0,7000	1,47	16,90	Cashout নিশ্চিত
OP-11-R12 / 10:23:30	2,10	14,80	1,1000	2,31	17,11	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-11-R13 / 10:24:16	2,10	15,01	0,0000	0,00	15,01	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=27,30 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=25,51 USD**, খেলার **net=G−T=-1,79 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=93,4432%**। বহিরাগত আবেদনের আগে আর্থিক অবশিষ্ট **15,01 USD**। জমার টার্নওভার সম্পন্ন: 27,30≥16,80 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত রাশি আলাদা পুনরাবৃত্ত credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-11-W** ব্যাংক স্থানান্তর USD এর মাধ্যমে **07.11.2026 10:27:16 UTC+06:00** এ **9,00 USD** এর জন্য জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **07.11.2026 10:46:07 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **07.11.2026 10:49:29 UTC+06:00**, বহিরাগত প্রাপ্তি — **07.11.2026 10:50:16 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 9,00 USD। বহিরাগতভাবে এসেছে **9,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **6,01 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1131 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	202 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	47 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1380 s

ক্যাসিনো মিলন:0+16,80−27,30+25,51−9,00=6,01 USD। **প্রদানকারীর মিলন:**ব্যয় 16,80 USD, এর মধ্যে ক্রেডিট 16,80 এবং বহিরাগত ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলন:**আবেদন 9,00−ফি 0,00=9,00 USD। **স্বীয় তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 9,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 6,01−প্রদানকারীর ব্যয় 16,80=-1,79 USD। আমি খেলার ফলাফল -1,79 USD এবং ফির পরে চূড়ান্ত ফল -1,79 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এই ধরনের সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-12। Glorion Casino — অর্থের পথ

আমি OP-12-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি, GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, আর্থিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-12**, RTP **96,17%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — ইমেইল, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধনে এবং জমায় নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। আমি Welcome সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা প্রদর্শনী অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক স্থানান্তর USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-12-D** আবেদন তৈরি করেছি। 08.11.2026 10:10:00 UTC+06:00 এ আমি **23,20 USD** পাঠিয়েছি। জমার জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিরাগত ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 23,20 USD; প্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **23,20 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 08.11.2026 10:11:30 UTC+06:00 এ cash-এ জমা হয়েছে **23,20 USD**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 23,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 90 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,90 USD** নির্ধারণ করেছি এবং ম্যানুয়ালি Build/Cashout সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক আবেদন OP-12-D0 বন্ধ করেছি: পাঠানো 0,00 USD, credit0,00 USD, ফি 0,00 USD। নতুন পরিশোধিত জমা OP-12-D একবার হিসাব করা হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-12-R01 / 10:12:30	2,90	20,30	2,4000	6,96	27,26	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R02 / 10:13:16	2,90	24,36	1,2000	3,48	27,84	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R03 / 10:14:02	2,90	24,94	0,7000	2,03	26,97	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R04 / 10:14:48	2,90	24,07	2,4000	6,96	31,03	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R05 / 10:15:34	2,90	28,13	0,0000	0,00	28,13	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-12-R06 / 10:16:20	2,90	25,23	1,5000	4,35	29,58	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-12-R07 / 10:17:06	2,90	26,68	1,0000	2,90	29,58	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R08 / 10:17:52	2,90	26,68	0,0000	0,00	26,68	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-12-R09 / 10:18:38	2,90	23,78	3,0000	8,70	32,48	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-12-R10 / 10:19:24	2,90	29,58	0,8000	2,32	31,90	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R11 / 10:20:10	2,90	29,00	1,3500	3,91	32,91	Cashout নিশ্চিত
OP-12-R12 / 10:20:56	2,90	30,01	0,0000	0,00	30,01	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=34,80 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=41,61 USD**, গেমিং **net=G−T=6,81 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=119,5690%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **30,01 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 34,80≥23,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-12-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **08.11.2026 10:23:56 UTC+06:00** তারিখে **18,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **08.11.2026 10:27:09 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **08.11.2026 10:30:57 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **08.11.2026 10:33:43 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: ইমেইলে লিংক। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 18,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **18,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **12,01 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	193 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	228 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	166 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	587 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+23,20−34,80+41,61−18,00=12,01 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 23,20 USD, তার মধ্যে credit 23,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 18,00−ফি 0,00=18,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 18,00+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 12,01−পরিশোধকারীর ব্যয়

23,20=6,81 USD। আমি গেমিং ফলাফল 6,81 USD এবং ফি-এর পরের মোট 6,81 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-13। Spinanga Casino — নগদ রুট

আমি OP-13-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-13**, RTP **96,49%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — ফোন, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-13-D** তৈরি করেছি। 09.11.2026 10:10:00 UTC+06:00 এ আমি **12,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 12,00 USD; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **12,00 USD**। রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 09.11.2026 10:11:19 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **12,00 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 12,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 79 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,50 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-13-R01 / 10:12:19	1,50	10,50	0,0000	0,00	10,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-13-R02 / 10:13:05	1,50	9,00	1,2000	1,80	10,80	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-13-R03 / 10:13:51	1,50	9,30	0,7000	1,05	10,35	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R04 / 10:14:37	1,50	8,85	2,4000	3,60	12,45	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R05 / 10:15:23	1,50	10,95	0,0000	0,00	10,95	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-13-R06 / 10:16:09	1,50	9,45	1,5000	2,25	11,70	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R07 / 10:16:55	1,50	10,20	1,0000	1,50	11,70	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R08 / 10:17:41	1,50	10,20	0,0000	0,00	10,20	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-13-R09 / 10:18:27	1,50	8,70	3,0000	4,50	13,20	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-13-R10 / 10:19:13	1,50	11,70	0,8000	1,20	12,90	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R11 / 10:19:59	1,50	11,40	1,3500	2,02	13,42	Cashout নিশ্চিত
OP-13-R12 / 10:20:45	1,50	11,92	0,0000	0,00	11,92	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=18,00 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=17,92 USD**, গেমিং **net=G−T=-0,08 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=99,5556%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **11,92 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 18,00≥12,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-13-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **09.11.2026 10:23:45 UTC+06:00** তারিখে **7,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **09.11.2026 10:32:40 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **09.11.2026 10:33:52 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **09.11.2026 10:34:39 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 7,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **7,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **4,92 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	535 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	72 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	47 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	654 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+12,00−18,00+17,92−7,00=4,92 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 12,00 USD, তার মধ্যে credit 12,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 7,00−ফি 0,00=7,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 7,00+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 4,92−পরিশোধকারীর ব্যয় 12,00=-0,08 USD। আমি গেমিং ফলাফল -0,08 USD এবং ফি-এর পরের মোট -0,08 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-14। Playzilla Casino — নগদ রুট

আমি OP-14-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-14**, RTP **96,17%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — ইমেইল এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের স্টেটমেন্ট দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-14-D** তৈরি করেছি। 10.11.2026 10:10:00 UTC+06:00 এ আমি **12,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,19 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 12,00 USD; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **12,19 USD**।

রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 10.11.2026 10:12:36 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **12,00 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 12,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 156 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,50 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-14-R01 / 10:13:36	1,50	10,50	0,0000	0,00	10,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-14-R02 / 10:14:22	1,50	9,00	0,0000	0,00	9,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-14-R03 / 10:15:08	1,50	7,50	1,1000	1,65	9,15	Cashout নিশ্চিত
OP-14-R04 / 10:15:54	1,50	7,65	0,0000	0,00	7,65	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-14-R05 / 10:16:40	1,50	6,15	2,4000	3,60	9,75	Cashout নিশ্চিত
OP-14-R06 / 10:17:26	1,50	8,25	0,6000	0,90	9,15	Cashout নিশ্চিত
OP-14-R07 / 10:18:12	1,50	7,65	0,0000	0,00	7,65	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-14-R08 / 10:18:58	1,50	6,15	1,2500	1,87	8,02	Cashout নিশ্চিত
OP-14-R09 / 10:19:44	1,50	6,52	1,0000	1,50	8,02	Cashout নিশ্চিত
OP-14-R10 / 10:20:30	1,50	6,52	3,0000	4,50	11,02	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-14-R11 / 10:21:16	1,50	9,52	0,0000	0,00	9,52	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-14-R12 / 10:22:02	1,50	8,02	3,0000	4,50	12,52	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=18,00 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=18,52 USD**, গেমিং **net=G−T=0,52 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=102,8889%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **12,52 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 18,00≥12,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-14-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **10.11.2026 10:25:02 UTC+06:00** তারিখে **7,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **10.11.2026 10:42:18 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **10.11.2026 10:47:11 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **10.11.2026 10:49:57 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: ইমেইল এবং SMS। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 7,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **7,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **5,52 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1036 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	293 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	166 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1495 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+12,00−18,00+18,52−7,00=5,52 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 12,19 USD, তার মধ্যে credit 12,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,19। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 7,00−ফি 0,00=7,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 7,00+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 5,52−পরিশোধকারীর ব্যয় 12,19=0,33 USD। আমি গেমিং ফলাফল 0,52 USD এবং ফি-এর পরের মোট 0,33 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-15। Wazamba Casino — নগদ রুট

আমি OP-15-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-15**, RTP **96,59%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — ইমেইল, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-15-D** তৈরি করেছি। 04.11.2026 11:10:00 UTC+06:00 এ আমি **27,20 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 27,20 USD; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **27,20 USD**। রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 04.11.2026 11:15:32 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **27,20 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 27,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 332 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,40 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-15-R01 / 11:16:32	3,40	23,80	1,5000	5,10	28,90	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R02 / 11:17:18	3,40	25,50	0,0000	0,00	25,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-15-R03 / 11:18:04	3,40	22,10	1,1000	3,74	25,84	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R04 / 11:18:50	3,40	22,44	0,0000	0,00	22,44	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-15-R05 / 11:19:36	3,40	19,04	2,4000	8,16	27,20	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R06 / 11:20:22	3,40	23,80	0,6000	2,04	25,84	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R07 / 11:21:08	3,40	22,44	0,0000	0,00	22,44	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-15-R08 / 11:21:54	3,40	19,04	1,2500	4,25	23,29	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R09 / 11:22:40	3,40	19,89	1,0000	3,40	23,29	Cashout নিশ্চিত
OP-15-R10 / 11:23:26	3,40	19,89	3,0000	10,20	30,09	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-15-R11 / 11:24:12	3,40	26,69	0,0000	0,00	26,69	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-15-R12 / 11:24:58	3,40	23,29	1,2000	4,08	27,37	Cashout নিশ্চিত

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,80 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=40,97 USD**, গেমিং **net=G−T=0,17 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=100,4167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **27,37 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 40,80≥27,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-15-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **04.11.2026 11:27:58 UTC+06:00** তারিখে **16,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **04.11.2026 11:33:24 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **04.11.2026 11:39:22 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **04.11.2026 11:43:33 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। আবেদন থেকে **0,08 USD** পেমেন্ট ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 16,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **15,92 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,37 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	326 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	358 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	251 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	935 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+27,20−40,80+40,97−16,00=11,37 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 27,20 USD, তার মধ্যে credit 27,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 16,00−ফি 0,08=15,92 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,92+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 11,37−পরিশোধকারীর ব্যয় 27,20=0,09 USD। আমি গেমিং ফলাফল 0,17 USD এবং ফি-এর পরের মোট 0,09 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-16। TombRiches Casino — নগদ রুট

আমি OP-16-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-16**, RTP **96,25%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — ইমেইল এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; উভয়ই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-16-D** তৈরি করেছি। 05.11.2026 11:10:00 UTC+06:00 এ আমি **32,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 32,00 USD; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **32,00 USD**। রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 05.11.2026 11:12:47 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **32,00 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 32,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 167 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **4,00 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-16-R01 / 11:13:47	4,00	28,00	0,0000	0,00	28,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-16-R02 / 11:14:33	4,00	24,00	0,0000	0,00	24,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-16-R03 / 11:15:19	4,00	20,00	0,7000	2,80	22,80	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R04 / 11:16:05	4,00	18,80	2,4000	9,60	28,40	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R05 / 11:16:51	4,00	24,40	0,0000	0,00	24,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-16-R06 / 11:17:37	4,00	20,40	1,5000	6,00	26,40	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R07 / 11:18:23	4,00	22,40	1,0000	4,00	26,40	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R08 / 11:19:09	4,00	22,40	0,0000	0,00	22,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-16-R09 / 11:19:55	4,00	18,40	3,0000	12,00	30,40	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-16-R10 / 11:20:41	4,00	26,40	0,8000	3,20	29,60	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R11 / 11:21:27	4,00	25,60	1,3500	5,40	31,00	Cashout নিশ্চিত
OP-16-R12 / 11:22:13	4,00	27,00	3,0000	12,00	39,00	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=48,00 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=55,00 USD**, গেমিং **net=G−T=7,00 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=114,5833%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **39,00 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 48,00≥32,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-16-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **05.11.2026 11:25:13 UTC+06:00** তারিখে **23,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **05.11.2026 11:42:48 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **05.11.2026 11:44:52 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **05.11.2026 11:53:35 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,37 USD** ক্যাসিনো কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 23,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **22,63 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **16,00 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1055 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	124 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	523 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1702 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+32,00−48,00+55,00−23,00=16,00 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 32,00 USD, তার মধ্যে credit 32,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 23,00−ফি 0,37=22,63 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 22,63+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 16,00−পরিশোধকারীর ব্যয় 32,00=6,63 USD। আমি গেমিং ফলাফল 7,00 USD এবং ফি-এর পরের মোট 6,63 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-17। Snatch Casino — নগদ রুট

আমি OP-17-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-17**, RTP **96,75%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — ইমেইল, নিশ্চিতকরণ — ইমেইল; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-17-D** তৈরি করেছি। 06.11.2026 11:10:00 UTC+06:00 এ আমি **32,00 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — প্রেরিত 32,00 PLN; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **32,00 PLN**। রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 06.11.2026 11:15:54 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **32,00 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হলো 32,00 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 354 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **4,00 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-17-R01 / 11:16:54	4,00	28,00	0,8000	3,20	31,20	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R02 / 11:17:40	4,00	27,20	0,0000	0,00	27,20	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-17-R03 / 11:18:26	4,00	23,20	0,0000	0,00	23,20	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-17-R04 / 11:19:12	4,00	19,20	1,5000	6,00	25,20	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-17-R05 / 11:19:58	4,00	21,20	2,2500	9,00	30,20	Frozen সংরক্ষণ করেছে 9,00 PLN পতনের পরে
OP-17-R06 / 11:20:44	4,00	26,20	1,0000	4,00	30,20	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R07 / 11:21:30	4,00	26,20	1,2000	4,80	31,00	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R08 / 11:22:16	4,00	27,00	0,0000	0,00	27,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-17-R09 / 11:23:02	4,00	23,00	1,6000	6,40	29,40	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R10 / 11:23:48	4,00	25,40	2,0000	8,00	33,40	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R11 / 11:24:34	4,00	29,40	0,7000	2,80	32,20	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R12 / 11:25:20	4,00	28,20	1,1000	4,40	32,60	Cashout নিশ্চিত
OP-17-R13 / 11:26:06	4,00	28,60	0,0000	0,00	28,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=52,00 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=48,60 PLN**, গেমিং **net=G−T=-3,40 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=93,4615%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **28,60 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 52,00≥32,00 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-17-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **06.11.2026 11:29:06 UTC+06:00** তারিখে **17,00 PLN**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **06.11.2026 11:31:41 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **06.11.2026 11:34:50 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **06.11.2026 11:37:02 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: ইমেইলে লিংক। আবেদন থেকে **0,00 PLN** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 17,00 PLN। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **17,00 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,60 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	155 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	189 s

ধাপ	ব্যবধান
প্রেরণ→প্রাপ্তি	132 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	476 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+32,00−52,00+48,60−17,00=11,60 PLN। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 32,00 PLN, তার মধ্যে credit 32,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 17,00−ফি 0,00=17,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 17,00+ক্যাসিনোতে রেখে দেওয়া 11,60−পরিশোধকারীর ব্যয় 32,00=-3,40 PLN। আমি গেমিং ফলাফল -3,40 PLN এবং ফি-এর পরের মোট -3,40 PLN এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কিন্তু কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-18। ViperWin Casino — নগদ রুট

আমি OP-18-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-18**, RTP **96,69%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — ফোন, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফার তাদের কার্ডেই রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-18-D** তৈরি করেছি। 07.11.2026 11:10:00 UTC+06:00 এ আমি **18,40 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 18,40 USD; পরিশোধকারীর মোট ডেবিট **18,40 USD**। রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 07.11.2026 11:13:53 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **18,40 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 18,40 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 233 s। আমি original Tower Rush খুলেছি,

বাজি **2,30 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক আবেদন OP-18-D0 বন্ধ করেছি: প্রেরণ 0,00 USD, credit0,00 USD, কমিশন 0,00 USD। নতুন পরিশোধিত ডিপোজিট OP-18-D একবার গণনা করা হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-18-R01 / 11:14:53	2,30	16,10	0,0000	0,00	16,10	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-18-R02 / 11:15:39	2,30	13,80	0,0000	0,00	13,80	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-18-R03 / 11:16:25	2,30	11,50	1,1000	2,53	14,03	Cashout নিশ্চিত
OP-18-R04 / 11:17:11	2,30	11,73	0,0000	0,00	11,73	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-18-R05 / 11:17:57	2,30	9,43	2,4000	5,52	14,95	Cashout নিশ্চিত
OP-18-R06 / 11:18:43	2,30	12,65	0,6000	1,38	14,03	Cashout নিশ্চিত
OP-18-R07 / 11:19:29	2,30	11,73	0,0000	0,00	11,73	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-18-R08 / 11:20:15	2,30	9,43	1,2500	2,87	12,30	Cashout নিশ্চিত
OP-18-R09 / 11:21:01	2,30	10,00	1,0000	2,30	12,30	Cashout নিশ্চিত
OP-18-R10 / 11:21:47	2,30	10,00	3,0000	6,90	16,90	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-18-R11 / 11:22:33	2,30	14,60	0,0000	0,00	14,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-18-R12 / 11:23:19	2,30	12,30	3,0000	6,90	19,20	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=27,60 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=28,40 USD**, গেমিং **net=G−T=0,80 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=102,8986%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে নগদ ব্যালেন্স **19,20 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার পূরণ হয়েছে: 27,60≥18,40 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হারের হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং সংরক্ষিত Frozen পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-18-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **07.11.2026 11:26:19 UTC+06:00** তারিখে **11,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **07.11.2026 11:33:58 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ ঘটেছে **07.11.2026 11:36:28 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **07.11.2026 11:40:56 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 11,00 USD। বাহ্যিকভাবে প্রাপ্ত **11,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **8,20 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	459 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	150 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	268 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	877 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+18,40−27,60+28,40−11,00=8,20 USD। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 18,40 USD, এর থেকে credit 18,40 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 11,00−ফি 0,00=11,00 USD। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 11,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 8,20−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 18,40=0,80 USD। আমি খেলার ফলাফল 0,80 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 0,80 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-19। SpellWin Casino — অর্থের রুট

আমি OP-19-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-19**, RTP **96,31%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি অর্থের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-19-D** তৈরি করেছি। 08.11.2026 11:10:00 UTC+06:00-এ আমি **9,60 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 9,60 PLN; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **9,60 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 08.11.2026 11:15:32 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **9,60 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 9,60 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 332 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,20 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-19-R01 / 11:16:32	1,20	8,40	1,2000	1,44	9,84	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R02 / 11:17:18	1,20	8,64	0,7000	0,84	9,48	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R03 / 11:18:04	1,20	8,28	1,8000	2,16	10,44	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R04 / 11:18:50	1,20	9,24	0,0000	0,00	9,24	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-19-R05 / 11:19:36	1,20	8,04	0,0000	0,00	8,04	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-19-R06 / 11:20:22	1,20	6,84	2,2000	2,64	9,48	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R07 / 11:21:08	1,20	8,28	1,0000	1,20	9,48	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R08 / 11:21:54	1,20	8,28	1,5000	1,80	10,08	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R09 / 11:22:40	1,20	8,88	0,0000	0,00	8,88	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-19-R10 / 11:23:26	1,20	7,68	0,0000	0,00	7,68	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-19-R11 / 11:24:12	1,20	6,48	0,8000	0,96	7,44	Cashout নিশ্চিত
OP-19-R12 / 11:24:58	1,20	6,24	0,0000	0,00	6,24	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=14,40 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=11,04 PLN**, খেলার **net=G−T=-3,36 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=76,6667%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **6,24 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 14,40≥9,60 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-19-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN-এর মাধ্যমে **08.11.2026 11:27:58 UTC+06:00**-এ **3,00 PLN**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **08.11.2026 11:46:11 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **08.11.2026 11:51:43 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **08.11.2026 11:53:04 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,00 PLN** কমিশন; ভিত্তি — 3,00 PLN। বাহ্যিকভাবে এসেছে **3,00 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **3,24 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1093 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	332 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	81 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1506 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+9,60−14,40+11,04−3,00=3,24 PLN। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 9,60 PLN, এর থেকে credit 9,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 3,00−ফি 0,00=3,00 PLN। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 3,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 3,24−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 9,60=-3,36 PLN। আমি খেলার ফলাফল -3,36 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট -3,36 PLN আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-20। Trino Casino — অর্থের রুট

আমি OP-20-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-20**, RTP **96,67%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-20-D** তৈরি করেছি। 09.11.2026 11:10:00 UTC+06:00-এ আমি **27,20 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,34 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 27,20 PLN; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **27,54 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 09.11.2026 11:15:21 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **27,20 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 27,20 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 321 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,40 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-20-R01 / 11:16:21	3,40	23,80	2,4000	8,16	31,96	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R02 / 11:17:07	3,40	28,56	1,2000	4,08	32,64	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R03 / 11:17:53	3,40	29,24	0,7000	2,38	31,62	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R04 / 11:18:39	3,40	28,22	2,4000	8,16	36,38	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R05 / 11:19:25	3,40	32,98	0,0000	0,00	32,98	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-20-R06 / 11:20:11	3,40	29,58	1,5000	5,10	34,68	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R07 / 11:20:57	3,40	31,28	1,0000	3,40	34,68	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R08 / 11:21:43	3,40	31,28	0,0000	0,00	31,28	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-20-R09 / 11:22:29	3,40	27,88	3,0000	10,20	38,08	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-20-R10 / 11:23:15	3,40	34,68	0,8000	2,72	37,40	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R11 / 11:24:01	3,40	34,00	1,3500	4,59	38,59	Cashout নিশ্চিত
OP-20-R12 / 11:24:47	3,40	35,19	0,0000	0,00	35,19	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,80 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=48,79 PLN**, খেলার **net=G−T=7,99 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=119,5833%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **35,19 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 40,80≥27,20 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-20-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN-এর মাধ্যমে **09.11.2026 11:27:47 UTC+06:00**-এ **21,00 PLN**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **09.11.2026 11:31:19 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **09.11.2026 11:36:12 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **09.11.2026 11:45:29 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: অথেন্টিকেটর অ্যাপের কোড। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,00 PLN** কমিশন; ভিত্তি — 21,00 PLN। বাহ্যিকভাবে এসেছে **21,00 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **14,19 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	212 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	293 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	557 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1062 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+27,20−40,80+48,79−21,00=14,19 PLN। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 27,54 PLN, এর থেকে credit 27,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,34। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 21,00−ফি 0,00=21,00 PLN। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 21,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 14,19−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 27,54=7,65 PLN। আমি খেলার ফলাফল 7,99 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট 7,65 PLN আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-21। GG.Bet — অর্থের রুট

আমি OP-21-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-21**, RTP **96,51%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি

পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; দুটোই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-21-D** তৈরি করেছি। 10.11.2026 11:10:00 UTC+06:00-এ আমি **27,20 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 27,20 PLN; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **27,20 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 10.11.2026 11:14:26 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **27,20 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 27,20 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 266 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,40 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-21-R01 / 11:15:26	3,40	23,80	0,0000	0,00	23,80	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-21-R02 / 11:16:12	3,40	20,40	0,0000	0,00	20,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-21-R03 / 11:16:58	3,40	17,00	1,1000	3,74	20,74	Cashout নিশ্চিত
OP-21-R04 / 11:17:44	3,40	17,34	0,0000	0,00	17,34	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-21-R05 / 11:18:30	3,40	13,94	2,4000	8,16	22,10	ধসের পর Frozen 8,16 PLN রক্ষা করেছে
OP-21-R06 / 11:19:16	3,40	18,70	0,6000	2,04	20,74	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-21-R07 / 11:20:02	3,40	17,34	0,0000	0,00	17,34	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-21-R08 / 11:20:48	3,40	13,94	1,2500	4,25	18,19	Cashout নিশ্চিত
OP-21-R09 / 11:21:34	3,40	14,79	1,0000	3,40	18,19	Cashout নিশ্চিত
OP-21-R10 / 11:22:20	3,40	14,79	3,0000	10,20	24,99	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-21-R11 / 11:23:06	3,40	21,59	0,0000	0,00	21,59	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-21-R12 / 11:23:52	3,40	18,19	3,0000	10,20	28,39	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,80 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=41,99 PLN**, খেলার **net=G−T=1,19 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=102,9167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **28,39 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 40,80≥27,20 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-21-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN-এর মাধ্যমে **10.11.2026 11:26:52 UTC+06:00**-এ **17,00 PLN**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **10.11.2026 11:44:46 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **10.11.2026 11:49:13 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **10.11.2026 11:56:14 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,11 PLN** পেমেন্ট ফি; ভিত্তি — 17,00 PLN। বাহ্যিকভাবে এসেছে **16,89 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,39 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1074 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	267 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	421 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1762 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+27,20−40,80+41,99−17,00=11,39 PLN। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 27,20 PLN, এর থেকে credit 27,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 17,00−ফি 0,11=16,89 PLN। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 16,89+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 11,39−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 27,20=1,08

PLN। আমি খেলার ফলাফল 1,19 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট 1,08 PLN আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-22। iWildcasino — অর্থের রুট

আমি OP-22-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-22**, RTP **96,43%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-22-D** তৈরি করেছি। 04.11.2026 12:10:00 UTC+06:00-এ আমি **28,80 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 28,80 PLN; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **28,80 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 04.11.2026 12:14:04 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **28,80 PLN**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 28,80 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 244 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,60 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-22-R01 / 12:15:04	3,60	25,20	1,5000	5,40	30,60	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R02 / 12:15:50	3,60	27,00	0,0000	0,00	27,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-22-R03 / 12:16:36	3,60	23,40	1,1000	3,96	27,36	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R04 / 12:17:22	3,60	23,76	0,0000	0,00	23,76	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-22-R05 / 12:18:08	3,60	20,16	2,4000	8,64	28,80	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R06 / 12:18:54	3,60	25,20	0,6000	2,16	27,36	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R07 / 12:19:40	3,60	23,76	0,0000	0,00	23,76	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-22-R08 / 12:20:26	3,60	20,16	1,2500	4,50	24,66	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R09 / 12:21:12	3,60	21,06	1,0000	3,60	24,66	Cashout নিশ্চিত
OP-22-R10 / 12:21:58	3,60	21,06	3,0000	10,80	31,86	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-22-R11 / 12:22:44	3,60	28,26	0,0000	0,00	28,26	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-22-R12 / 12:23:30	3,60	24,66	1,2000	4,32	28,98	Cashout নিশ্চিত

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=43,20 PLN**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=43,38 PLN**, খেলার **net=G−T=0,18 PLN**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=100,4167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **28,98 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 43,20≥28,80 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-22-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN-এর মাধ্যমে **04.11.2026 12:26:30 UTC+06:00**-এ **17,00 PLN**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **04.11.2026 12:27:30 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **04.11.2026 12:29:21 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **04.11.2026 12:32:24 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: email-এ লিঙ্ক। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,21 PLN** ক্যাসিনো কমিশন; ভিত্তি — 17,00 PLN। বাহ্যিকভাবে এসেছে **16,79 PLN**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,98 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	60 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	111 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	183 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	354 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+28,80−43,20+43,38−17,00=11,98 PLN। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 28,80 PLN, এর থেকে credit 28,80 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 17,00−ফি 0,21=16,79 PLN। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 16,79+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 11,98−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 28,80=-0,03 PLN। আমি খেলার ফলাফল 0,18 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট -0,03 PLN আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-23। Lemon Casino — অর্থের রুট

আমি OP-23-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-23**, RTP **96,41%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — ফোন, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-23-D** তৈরি করেছি। 05.11.2026 12:10:00 UTC+06:00-এ আমি **17,60 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 17,60 USD; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **17,60 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 05.11.2026 12:15:10 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **17,60**

USD, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 17,60 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 310 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,20 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-23-R01 / 12:16:10	2,20	15,40	1,5000	3,30	18,70	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R02 / 12:16:56	2,20	16,50	0,0000	0,00	16,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-23-R03 / 12:17:42	2,20	14,30	1,1000	2,42	16,72	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R04 / 12:18:28	2,20	14,52	0,0000	0,00	14,52	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-23-R05 / 12:19:14	2,20	12,32	2,4000	5,28	17,60	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R06 / 12:20:00	2,20	15,40	0,6000	1,32	16,72	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R07 / 12:20:46	2,20	14,52	0,0000	0,00	14,52	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-23-R08 / 12:21:32	2,20	12,32	1,2500	2,75	15,07	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R09 / 12:22:18	2,20	12,87	1,0000	2,20	15,07	Cashout নিশ্চিত
OP-23-R10 / 12:23:04	2,20	12,87	0,0000	0,00	12,87	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-23-R11 / 12:23:50	2,20	10,67	0,0000	0,00	10,67	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-23-R12 / 12:24:36	2,20	8,47	1,2000	2,64	11,11	Cashout নিশ্চিত

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=26,40 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=19,91 USD**, খেলার **net=G−T=-6,49 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=75,4167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **11,11 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 26,40≥17,60 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-23-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **05.11.2026 12:27:36 UTC+06:00**-এ **6,00 USD**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **05.11.2026 12:31:08 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **05.11.2026 12:38:11 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি

— **05.11.2026 12:42:05 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,00 USD** কমিশন; ভিত্তি — 6,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **6,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **5,11 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	212 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	423 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	234 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	869 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+17,60−26,40+19,91−6,00=5,11 USD। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 17,60 USD, এর থেকে credit 17,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 6,00−ফি 0,00=6,00 USD। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 6,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 5,11−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 17,60=-6,49 USD। আমি খেলার ফলাফল -6,49 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট -6,49 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-24। 22 Bet — অর্থের রুট

আমি OP-24-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-24**, RTP **96,79%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি অর্থের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-24-D** তৈরি করেছি। 06.11.2026 12:10:00 UTC+06:00-এ আমি **20,80 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 20,80 USD; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **20,80 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 06.11.2026 12:15:10 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **20,80 USD**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 20,80 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 310 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,60 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক আবেদন OP-24-D0 বন্ধ করেছি: পাঠানো 0,00 USD, credit0,00 USD, কমিশন 0,00 USD। নতুন পরিশোধিত ডিপোজিট OP-24-D একবার হিসাবে ধরা হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-24-R01 / 12:16:10	2,60	18,20	0,8000	2,08	20,28	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R02 / 12:16:56	2,60	17,68	2,4000	6,24	23,92	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R03 / 12:17:42	2,60	21,32	0,0000	0,00	21,32	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-24-R04 / 12:18:28	2,60	18,72	1,5000	3,90	22,62	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R05 / 12:19:14	2,60	20,02	2,2500	5,85	25,87	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-24-R06 / 12:20:00	2,60	23,27	1,0000	2,60	25,87	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R07 / 12:20:46	2,60	23,27	1,2000	3,12	26,39	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R08 / 12:21:32	2,60	23,79	0,0000	0,00	23,79	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-24-R09 / 12:22:18	2,60	21,19	1,6000	4,16	25,35	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R10 / 12:23:04	2,60	22,75	2,0000	5,20	27,95	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R11 / 12:23:50	2,60	25,35	0,7000	1,82	27,17	Cashout নিশ্চিত
OP-24-R12 / 12:24:36	2,60	24,57	1,1000	2,86	27,43	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-24-R13 / 12:25:22	2,60	24,83	0,0000	0,00	24,83	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=33,80 USD**, সম্পূর্ণ পরিশোধ **G=37,83 USD**, খেলার **net=G−T=4,03 USD**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=111,9231%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **24,83 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 33,80≥20,80 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এ সুরক্ষিত অর্থ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-24-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **06.11.2026 12:28:22 UTC+06:00**-এ **14,00 USD**। এই অর্থ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **06.11.2026 12:46:35 UTC+06:00**, পাঠানো হয়েছে **06.11.2026 12:48:39 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **06.11.2026 12:51:42 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। আবেদন থেকে কেটে নেওয়া হয়েছে **0,00 USD** কমিশন; ভিত্তি — 14,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **14,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **10,83 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভেতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1093 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	124 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	183 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1400 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+20,80−33,80+37,83−14,00=10,83 USD। **অর্থপ্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 20,80 USD, এর থেকে credit 20,80 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 14,00−ফি 0,00=14,00 USD। **নিজস্ব অর্থের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 14,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 10,83−অর্থপ্রদানকারীর ব্যয় 20,80=4,03 USD। আমি খেলার ফলাফল 4,03 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 4,03 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, কোনো ভবিষ্যৎ আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-25 | Booi — অর্থের রুট

আমি OP-25-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-25**, RTP **96,57%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যৎ KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলো নিজ নিজ কার্ডে থেকে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশা খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-25-D** তৈরি করেছি। 07.11.2026 12:10:00 UTC+06:00-এ আমি **24,80 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 24,80 USD; অর্থপ্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **24,80 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 07.11.2026 12:14:15 UTC+06:00-এ cash-এ জমা হয়েছে **24,80 USD**, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 24,80 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 255 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,10 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-25-R01 / 12:15:15	3,10	21,70	0,0000	0,00	21,70	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-25-R02 / 12:16:01	3,10	18,60	0,0000	0,00	18,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-25-R03 / 12:16:47	3,10	15,50	1,1000	3,41	18,91	Cashout নিশ্চিত
OP-25-R04 / 12:17:33	3,10	15,81	0,0000	0,00	15,81	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-25-R05 / 12:18:19	3,10	12,71	2,4000	7,44	20,15	ধসের পর Frozen 7,44 USD রক্ষা করেছে
OP-25-R06 / 12:19:05	3,10	17,05	0,6000	1,86	18,91	Cashout নিশ্চিত
OP-25-R07 / 12:19:51	3,10	15,81	0,0000	0,00	15,81	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-25-R08 / 12:20:37	3,10	12,71	1,2500	3,87	16,58	Cashout নিশ্চিত
OP-25-R09 / 12:21:23	3,10	13,48	1,0000	3,10	16,58	Cashout নিশ্চিত
OP-25-R10 / 12:22:09	3,10	13,48	3,0000	9,30	22,78	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-25-R11 / 12:22:55	3,10	19,68	0,0000	0,00	19,68	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-25-R12 / 12:23:41	3,10	16,58	3,0000	9,30	25,88	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=37,20 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=38,28 USD**, গেমিং **net=G−T=1,08 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=102,9032%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **25,88 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 37,20≥24,80 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-25-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **07.11.2026 12:26:41 UTC+06:00** তারিখে **15,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **07.11.2026 12:35:17 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **07.11.2026 12:39:57 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **07.11.2026 12:44:25 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। অনুরোধ থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 15,00 USD। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **15,00 USD**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **10,88 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	516 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	280 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	268 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1064 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+24,80−37,20+38,28−15,00=10,88 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 24,80 USD, এর মধ্যে credit 24,80 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 15,00−ফি 0,00=15,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 10,88−প্রদানকারীর ব্যয় 24,80=1,08 USD। আমি গেমিং ফলাফল 1,08 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 1,08 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-26। MilkyWay Casino — নগদ পথ

আমি OP-26-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-26**, RTP **96,69%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; উভয়ই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-26-D** তৈরি করেছি। 08.11.2026 12:10:00 UTC+06:00 এ আমি **17,60 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,18 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 17,60 USD; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **17,78 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 08.11.2026 12:11:30 UTC+06:00 এ cash-এ **17,60 USD** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 17,60 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 90 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,20 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-26-R01 / 12:12:30	2,20	15,40	0,8000	1,76	17,16	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R02 / 12:13:16	2,20	14,96	0,0000	0,00	14,96	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-26-R03 / 12:14:02	2,20	12,76	0,0000	0,00	12,76	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-26-R04 / 12:14:48	2,20	10,56	1,5000	3,30	13,86	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R05 / 12:15:34	2,20	11,66	2,2500	4,95	16,61	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-26-R06 / 12:16:20	2,20	14,41	1,0000	2,20	16,61	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R07 / 12:17:06	2,20	14,41	1,2000	2,64	17,05	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R08 / 12:17:52	2,20	14,85	0,0000	0,00	14,85	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-26-R09 / 12:18:38	2,20	12,65	1,6000	3,52	16,17	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R10 / 12:19:24	2,20	13,97	2,0000	4,40	18,37	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R11 / 12:20:10	2,20	16,17	0,7000	1,54	17,71	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R12 / 12:20:56	2,20	15,51	1,1000	2,42	17,93	Cashout নিশ্চিত
OP-26-R13 / 12:21:42	2,20	15,73	0,0000	0,00	15,73	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=28,60 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=26,73 USD**, গেমিং **net=G−T=-1,87 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=93,4615%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **15,73 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 28,60≥17,60 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-26-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **08.11.2026 12:24:42 UTC+06:00** তারিখে **9,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **08.11.2026 12:47:40 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **08.11.2026 12:53:51 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **08.11.2026 13:01:43 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 9,00 USD। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **9,00 USD**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **6,73 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1378 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	371 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	472 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	2221 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+17,60−28,60+26,73−9,00=6,73 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 17,78 USD, এর মধ্যে credit 17,60 এবং বহিঃস্থ ফি 0,18। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 9,00−ফি 0,00=9,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 9,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 6,73−প্রদানকারীর ব্যয় 17,78=-2,05 USD। আমি গেমিং ফলাফল -1,87 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট -2,05 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-27। Beef Casino — নগদ পথ

আমি OP-27-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-27**, RTP **96,63%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-27-D** তৈরি করেছি। 09.11.2026 12:10:00 UTC+06:00 এ আমি **31,20 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 31,20 USD; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **31,20 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 09.11.2026 12:14:37 UTC+06:00 এ cash-এ **31,20 USD** জমা হয়েছে,

এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 31,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 277 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,90 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-27-R01 / 12:15:37	3,90	27,30	0,8000	3,12	30,42	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R02 / 12:16:23	3,90	26,52	2,4000	9,36	35,88	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R03 / 12:17:09	3,90	31,98	0,0000	0,00	31,98	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-27-R04 / 12:17:55	3,90	28,08	1,5000	5,85	33,93	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R05 / 12:18:41	3,90	30,03	2,2500	8,77	38,80	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-27-R06 / 12:19:27	3,90	34,90	1,0000	3,90	38,80	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R07 / 12:20:13	3,90	34,90	1,2000	4,68	39,58	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R08 / 12:20:59	3,90	35,68	0,0000	0,00	35,68	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-27-R09 / 12:21:45	3,90	31,78	1,6000	6,24	38,02	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R10 / 12:22:31	3,90	34,12	2,0000	7,80	41,92	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R11 / 12:23:17	3,90	38,02	0,7000	2,73	40,75	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R12 / 12:24:03	3,90	36,85	1,1000	4,29	41,14	Cashout নিশ্চিত
OP-27-R13 / 12:24:49	3,90	37,24	0,0000	0,00	37,24	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=50,70 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=56,74 USD**, গেমিং **net=G−T=6,04 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=111,9132%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **37,24 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 50,70≥31,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-27-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **09.11.2026 12:27:49 UTC+06:00** তারিখে **22,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **09.11.2026 12:30:43 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **09.11.2026 12:35:23 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **09.11.2026 12:36:10 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: email-এ লিঙ্ক। অনুরোধ থেকে **0,05 USD** পেমেন্ট ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 22,00 USD। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **21,95 USD**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **15,24 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	174 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	280 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	47 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	501 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+31,20−50,70+56,74−22,00=15,24 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 31,20 USD, এর মধ্যে credit 31,20 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 22,00−ফি 0,05=21,95 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 21,95+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 15,24−প্রদানকারীর ব্যয় 31,20=5,99 USD। আমি গেমিং ফলাফল 6,04 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 5,99 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-28। Stakemania — নগদ পথ

আমি OP-28-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-28**, RTP **96,65%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — phone, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-28-D** তৈরি করেছি। 10.11.2026 12:10:00 UTC+06:00 এ আমি **24,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 24,00 USD; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **24,00 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 10.11.2026 12:14:26 UTC+06:00 এ cash-এ **24,00 USD** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 24,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 266 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,00 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-28-R01 / 12:15:26	3,00	21,00	0,0000	0,00	21,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-28-R02 / 12:16:12	3,00	18,00	0,0000	0,00	18,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-28-R03 / 12:16:58	3,00	15,00	1,8000	5,40	20,40	Cashout নিশ্চিত
OP-28-R04 / 12:17:44	3,00	17,40	0,0000	0,00	17,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-28-R05 / 12:18:30	3,00	14,40	0,0000	0,00	14,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-28-R06 / 12:19:16	3,00	11,40	2,2000	6,60	18,00	Cashout নিশ্চিত
OP-28-R07 / 12:20:02	3,00	15,00	1,0000	3,00	18,00	Cashout নিশ্চিত
OP-28-R08 / 12:20:48	3,00	15,00	1,5000	4,50	19,50	Cashout নিশ্চিত
OP-28-R09 / 12:21:34	3,00	16,50	0,0000	0,00	16,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-28-R10 / 12:22:20	3,00	13,50	3,0000	9,00	22,50	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-28-R11 / 12:23:06	3,00	19,50	0,8000	2,40	21,90	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-28-R12 / 12:23:52	3,00	18,90	3,0000	9,00	27,90	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=36,00 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=39,90 USD**, গেমিং **net=G−T=3,90 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=110,8333%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **27,90 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 36,00≥24,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-28-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **10.11.2026 12:26:52 UTC+06:00** তারিখে **16,00 USD**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **10.11.2026 12:37:03 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **10.11.2026 12:41:43 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **10.11.2026 12:48:44 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,06 USD** ক্যাসিনো ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 16,00 USD। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **15,94 USD**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **11,90 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	611 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	280 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	421 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1312 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+24,00−36,00+39,90−16,00=11,90 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 24,00 USD, এর মধ্যে credit 24,00 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 16,00−ফি 0,06=15,94 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,94+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 11,90−প্রদানকারীর ব্যয় 24,00=3,84 USD। আমি গেমিং ফলাফল 3,90 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 3,84 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-29। Lussurio — নগদ পথ

আমি OP-29-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-29**, RTP **96,49%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-29-D** তৈরি করেছি। 04.11.2026 13:10:00 UTC+06:00 এ আমি **24,80 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 24,80 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **24,80 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 04.11.2026 13:14:15 UTC+06:00 এ cash-এ **24,80 PLN** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 24,80 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 255 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,10 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-29-R01 / 13:15:15	3,10	21,70	0,5000	1,55	23,25	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R02 / 13:16:01	3,10	20,15	1,4000	4,34	24,49	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R03 / 13:16:47	3,10	21,39	0,0000	0,00	21,39	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-29-R04 / 13:17:33	3,10	18,29	0,0000	0,00	18,29	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-29-R05 / 13:18:19	3,10	15,19	0,0000	0,00	15,19	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-29-R06 / 13:19:05	3,10	12,09	1,2000	3,72	15,81	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R07 / 13:19:51	3,10	12,71	2,0000	6,20	18,91	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R08 / 13:20:37	3,10	15,81	0,0000	0,00	15,81	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-29-R09 / 13:21:23	3,10	12,71	1,6000	4,96	17,67	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R10 / 13:22:09	3,10	14,57	1,0000	3,10	17,67	Cashout নিশ্চিত
OP-29-R11 / 13:22:55	3,10	14,57	0,0000	0,00	14,57	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-29-R12 / 13:23:41	3,10	11,47	2,2500	6,97	18,44	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-29-R13 / 13:24:27	3,10	15,34	1,1000	3,41	18,75	Cashout নিশ্চিত

আমি **13টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,30 PLN**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=34,25 PLN**, গেমিং **net=G−T=-6,05 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=84,9876%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **18,75 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 40,30≥24,80 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-29-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **04.11.2026 13:27:27 UTC+06:00** তারিখে **11,00 PLN**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **04.11.2026 13:51:41 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **04.11.2026 13:55:03 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **04.11.2026 14:01:13 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 11,00 PLN। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **11,00 PLN**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **7,75 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1454 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	202 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	370 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	2026 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+24,80−40,30+34,25−11,00=7,75 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 24,80 PLN, এর মধ্যে credit 24,80 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 11,00−ফি 0,00=11,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 11,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 7,75−প্রদানকারীর ব্যয় 24,80=-6,05 PLN। আমি গেমিং ফলাফল -6,05 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট -6,05 PLN এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-30। LolaJack — নগদ পথ

আমি OP-30-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-30**, RTP **96,73%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-30-D** তৈরি করেছি। 05.11.2026 13:10:00 UTC+06:00 এ আমি **15,20 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 PLN; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — পাঠানো 15,20 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **15,20 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 05.11.2026 13:10:35 UTC+06:00 এ cash-এ **15,20 PLN** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 15,20 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 35 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,90 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক অনুরোধ OP-30-D0 বন্ধ করেছি: পাঠানো 0,00 PLN, credit0,00 PLN, ফি 0,00 PLN। নতুন পরিশোধিত ডিপোজিট OP-30-D একবার গণনা করা হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-30-R01 / 13:11:35	1,90	13,30	0,0000	0,00	13,30	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-30-R02 / 13:12:21	1,90	11,40	0,0000	0,00	11,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-30-R03 / 13:13:07	1,90	9,50	1,1000	2,09	11,59	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-30-R04 / 13:13:53	1,90	9,69	0,0000	0,00	9,69	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-30-R05 / 13:14:39	1,90	7,79	2,4000	4,56	12,35	Cashout নিশ্চিত
OP-30-R06 / 13:15:25	1,90	10,45	0,6000	1,14	11,59	Cashout নিশ্চিত
OP-30-R07 / 13:16:11	1,90	9,69	0,0000	0,00	9,69	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-30-R08 / 13:16:57	1,90	7,79	1,2500	2,37	10,16	Cashout নিশ্চিত
OP-30-R09 / 13:17:43	1,90	8,26	1,0000	1,90	10,16	Cashout নিশ্চিত
OP-30-R10 / 13:18:29	1,90	8,26	3,0000	5,70	13,96	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-30-R11 / 13:19:15	1,90	12,06	0,0000	0,00	12,06	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-30-R12 / 13:20:01	1,90	10,16	3,0000	5,70	15,86	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=22,80 PLN**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=23,46 PLN**, গেমিং **net=G−T=0,66 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=102,8947%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **15,86 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 22,80≥15,20 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-30-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **05.11.2026 13:23:01 UTC+06:00** তারিখে **9,00 PLN**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **05.11.2026 13:31:18 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **05.11.2026 13:34:40 UTC+06:00**, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **05.11.2026 13:40:33 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 9,00 PLN। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **9,00 PLN**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **6,86 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	497 s, KYC থাকলে তা সহ

ধাপ	ব্যবধান
অনুমোদন→প্রেরণ	202 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	353 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1052 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+15,20−22,80+23,46−9,00=6,86 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 15,20 PLN, এর মধ্যে credit 15,20 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 9,00−ফি 0,00=9,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 9,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 6,86−প্রদানকারীর ব্যয় 15,20=0,66 PLN। আমি গেমিং ফলাফল 0,66 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট 0,66 PLN এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-31। Reels casino — নগদ পথ

আমি OP-31-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **জার্মানি** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **EUR**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-EUR-OP-31**, RTP **96,59%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 EUR**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; উভয়ই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 EUR। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 EUR; পৃথক ভিট্রিন অফারগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 EUR	1,00 EUR
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 EUR	5 000,00 EUR
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 EUR/দিন; 40 000,00 EUR/সপ্তাহ; 120 000,00 EUR/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 EUR	0,00 EUR
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং অনুরোধ **OP-31-D** তৈরি করেছি। 06.11.2026 13:10:00 UTC+06:00 এ আমি **15,20 EUR** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনো ফি 0,00 EUR; পাঠানোর অতিরিক্ত বহিঃস্থ ফি **0,00 EUR**, ভিত্তি — পাঠানো 15,20 EUR; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **15,20 EUR**। কোনো রূপান্তর নেই,1 EUR=1 EUR। 06.11.2026 13:10:35 UTC+06:00 এ cash-এ **15,20 EUR** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 15,20 EUR, bonus/locked/pending0,00 EUR। জমার ব্যবধান 35 s। আমি original Tower Rush

খুলেছি, বাজি **1,90 EUR** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পাদন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-31-R01 / 13:11:35	1,90	13,30	1,5000	2,85	16,15	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R02 / 13:12:21	1,90	14,25	0,0000	0,00	14,25	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-31-R03 / 13:13:07	1,90	12,35	1,1000	2,09	14,44	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R04 / 13:13:53	1,90	12,54	0,0000	0,00	12,54	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-31-R05 / 13:14:39	1,90	10,64	2,4000	4,56	15,20	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R06 / 13:15:25	1,90	13,30	0,6000	1,14	14,44	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R07 / 13:16:11	1,90	12,54	0,0000	0,00	12,54	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-31-R08 / 13:16:57	1,90	10,64	1,2500	2,37	13,01	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R09 / 13:17:43	1,90	11,11	1,0000	1,90	13,01	Cashout নিশ্চিত
OP-31-R10 / 13:18:29	1,90	11,11	3,0000	5,70	16,81	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-31-R11 / 13:19:15	1,90	14,91	0,0000	0,00	14,91	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-31-R12 / 13:20:01	1,90	13,01	1,2000	2,28	15,29	Cashout নিশ্চিত

আমি **12টি পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12টি গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=22,80 EUR**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=22,89 EUR**, গেমিং **net=G−T=0,09 EUR**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=100,3947%**। বহিঃস্থ অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **15,29 EUR**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 22,80≥15,20 EUR; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net-এ পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **OP-31-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA এর মাধ্যমে **06.11.2026 13:23:01 UTC+06:00** তারিখে **9,00 EUR**। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **06.11.2026 13:41:14 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **06.11.2026 13:45:28**

UTC+06:00, বহিঃস্থ প্রাপ্তি — **06.11.2026 13:53:03 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,00 EUR** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 9,00 EUR। বহিঃস্থভাবে প্রাপ্ত **9,00 EUR**, বিনিময় হার 1:1, ক্যাসিনো থেকে ফি দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **6,29 EUR**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 EUR**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1093 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	254 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	455 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1802 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+15,20−22,80+22,89−9,00=6,29 EUR। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 15,20 EUR, এর মধ্যে credit 15,20 এবং বহিঃস্থ ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 9,00−ফি 0,00=9,00 EUR। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 9,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 6,29−প্রদানকারীর ব্যয় 15,20=0,09 EUR। আমি গেমিং ফলাফল 0,09 EUR এবং ফি-পরবর্তী মোট 0,09 EUR এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-32. Casoola — অর্থের পথ

আমি OP-32-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-32**, RTP **96,27%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-32-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 07.11.2026 13:10:00 UTC+06:00-এ আমি **31,20 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,49 PLN**, ভিত্তি — প্রেরিত 31,20 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **31,69 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 07.11.2026 13:14:48 UTC+06:00-এ cash-এ **31,20 PLN** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 31,20 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 288 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,90 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-32-R01 / 13:15:48	3,90	27,30	1,2000	4,68	31,98	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R02 / 13:16:34	3,90	28,08	0,7000	2,73	30,81	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R03 / 13:17:20	3,90	26,91	1,8000	7,02	33,93	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R04 / 13:18:06	3,90	30,03	0,0000	0,00	30,03	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-32-R05 / 13:18:52	3,90	26,13	0,0000	0,00	26,13	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-32-R06 / 13:19:38	3,90	22,23	2,2000	8,58	30,81	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R07 / 13:20:24	3,90	26,91	1,0000	3,90	30,81	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R08 / 13:21:10	3,90	26,91	1,5000	5,85	32,76	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R09 / 13:21:56	3,90	28,86	0,0000	0,00	28,86	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-32-R10 / 13:22:42	3,90	24,96	0,0000	0,00	24,96	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-32-R11 / 13:23:28	3,90	21,06	0,8000	3,12	24,18	Cashout নিশ্চিত
OP-32-R12 / 13:24:14	3,90	20,28	0,0000	0,00	20,28	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=46,80 PLN**, মোট পরিশোধ **G=35,88 PLN**, গেমিং **net=G−T=-10,92 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=76,6667%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **20,28 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 46,80≥31,20 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার

হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-32-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **07.11.2026 13:27:14 UTC+06:00**-এ **12,00 PLN**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **07.11.2026 13:29:11 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **07.11.2026 13:34:43 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **07.11.2026 13:38:20 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: email-এ লিঙ্ক। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 12,00 PLN। বাহ্যিকভাবে **12,00 PLN** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **8,28 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	117 s, উপস্থিত থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	332 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	217 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	666 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+31,20−46,80+35,88−12,00=8,28 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 31,69 PLN, এর মধ্যে credit 31,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,49। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 12,00−ফি 0,00=12,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 12,00+ক্যাসিনোতে রাখা 8,28−প্রদানকারীর ব্যয় 31,69=-11,41 PLN। আমি গেমিং ফলাফল -10,92 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট -11,41 PLN আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-33. Jasino — অর্থের পথ

আমি OP-33-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-33**, RTP **96,69%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — phone, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-33-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 08.11.2026 13:10:00 UTC+06:00-এ আমি **20,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 20,00 USD; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **20,00 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 08.11.2026 13:13:31 UTC+06:00-এ cash-এ **20,00 USD** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 20,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 211 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,50 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-33-R01 / 13:14:31	2,50	17,50	0,0000	0,00	17,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R02 / 13:15:17	2,50	15,00	0,0000	0,00	15,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R03 / 13:16:03	2,50	12,50	0,0000	0,00	12,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R04 / 13:16:49	2,50	10,00	2,5000	6,25	16,25	Cashout নিশ্চিত
OP-33-R05 / 13:17:35	2,50	13,75	0,0000	0,00	13,75	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R06 / 13:18:21	2,50	11,25	1,2000	3,00	14,25	Cashout নিশ্চিত
OP-33-R07 / 13:19:07	2,50	11,75	2,0000	5,00	16,75	Cashout নিশ্চিত
OP-33-R08 / 13:19:53	2,50	14,25	0,0000	0,00	14,25	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R09 / 13:20:39	2,50	11,75	1,6000	4,00	15,75	Cashout নিশ্চিত
OP-33-R10 / 13:21:25	2,50	13,25	1,0000	2,50	15,75	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-33-R11 / 13:22:11	2,50	13,25	0,0000	0,00	13,25	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-33-R12 / 13:22:57	2,50	10,75	2,2500	5,62	16,37	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-33-R13 / 13:23:43	2,50	13,87	3,0000	7,50	21,37	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **13 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 13 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=32,50 USD**, মোট পরিশোধ **G=33,87 USD**, গেমিং **net=G−T=1,37 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=104,2154%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **21,37 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 32,50≥20,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-33-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **08.11.2026 13:26:43 UTC+06:00**-এ **12,00 USD**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **08.11.2026 13:34:41 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **08.11.2026 13:41:44 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **08.11.2026 13:43:05 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,17 USD** পেমেন্ট ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 12,00 USD। বাহ্যিকভাবে **11,83 USD** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **9,37 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	478 s, উপস্থিত থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	423 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	81 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	982 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+20,00−32,50+33,87−12,00=9,37 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 20,00 USD, এর মধ্যে credit 20,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 12,00−ফি 0,17=11,83 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 11,83+ক্যাসিনোতে রাখা 9,37−প্রদানকারীর ব্যয় 20,00=1,20 USD। আমি গেমিং ফলাফল 1,37 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 1,20 USD আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-34. Pike Casino — অর্থের পথ

আমি OP-34-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **জার্মানি** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **EUR**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-EUR-OP-34**, RTP **96,23%**, একটি

টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 EUR**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে আমি তহবিলের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 EUR। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 EUR; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 EUR	1,00 EUR
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 EUR	5 000,00 EUR
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 EUR/দিন; 40 000,00 EUR/সপ্তাহ; 120 000,00 EUR/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 EUR	0,00 EUR
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-34-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 09.11.2026 13:10:00 UTC+06:00-এ আমি **20,00 EUR** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 EUR; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 EUR**, ভিত্তি — প্রেরিত 20,00 EUR; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **20,00 EUR**। কোনো রূপান্তর নেই,1 EUR=1 EUR। 09.11.2026 13:12:58 UTC+06:00-এ cash-এ **20,00 EUR** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 20,00 EUR, bonus/locked/pending0,00 EUR। জমার ব্যবধান 178 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,50 EUR** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-34-R01 / 13:13:58	2,50	17,50	1,5000	3,75	21,25	Cashout নিশ্চিত
OP-34-R02 / 13:14:44	2,50	18,75	0,0000	0,00	18,75	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-34-R03 / 13:15:30	2,50	16,25	1,1000	2,75	19,00	Cashout নিশ্চিত
OP-34-R04 / 13:16:16	2,50	16,50	0,0000	0,00	16,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-34-R05 / 13:17:02	2,50	14,00	2,4000	6,00	20,00	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-34-R06 / 13:17:48	2,50	17,50	0,6000	1,50	19,00	Cashout নিশ্চিত
OP-34-R07 / 13:18:34	2,50	16,50	0,0000	0,00	16,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-34-R08 / 13:19:20	2,50	14,00	1,2500	3,12	17,12	Cashout নিশ্চিত
OP-34-R09 / 13:20:06	2,50	14,62	1,0000	2,50	17,12	Cashout নিশ্চিত
OP-34-R10 / 13:20:52	2,50	14,62	3,0000	7,50	22,12	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-34-R11 / 13:21:38	2,50	19,62	0,0000	0,00	19,62	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-34-R12 / 13:22:24	2,50	17,12	1,2000	3,00	20,12	Cashout নিশ্চিত

আমি **12 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=30,00 EUR**, মোট পরিশোধ **G=30,12 EUR**, গেমিং **net=G−T=0,12 EUR**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=100,4000%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **20,12 EUR**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 30,00≥20,00 EUR; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-34-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA এর মাধ্যমে **09.11.2026 13:25:24 UTC+06:00**-এ **12,00 EUR**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **09.11.2026 13:42:40 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **09.11.2026 13:45:23 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **09.11.2026 13:51:50 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। অনুরোধ থেকে **0,04 EUR** ক্যাসিনো কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 12,00 EUR। বাহ্যিকভাবে **11,96 EUR** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **8,12 EUR**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 EUR**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1036 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	163 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	387 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1586 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+20,00−30,00+30,12−12,00=8,12 EUR। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 20,00 EUR, এর মধ্যে credit 20,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 12,00−ফি 0,04=11,96 EUR। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 11,96+ক্যাসিনোতে রাখা 8,12−প্রদানকারীর ব্যয় 20,00=0,08 EUR। আমি গেমিং ফলাফল 0,12 EUR এবং ফি-পরবর্তী মোট 0,08 EUR আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-35. SlottoJAM — অর্থের পথ

আমি OP-35-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-35**, RTP **96,49%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-35-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 10.11.2026 13:10:00 UTC+06:00-এ আমি **8,00 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — প্রেরিত 8,00 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **8,00 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 10.11.2026 13:14:48 UTC+06:00-এ cash-এ **8,00 PLN** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 8,00 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 288 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,00 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-35-R01 / 13:15:48	1,00	7,00	0,0000	0,00	7,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-35-R02 / 13:16:34	1,00	6,00	1,2000	1,20	7,20	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R03 / 13:17:20	1,00	6,20	0,7000	0,70	6,90	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R04 / 13:18:06	1,00	5,90	2,4000	2,40	8,30	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R05 / 13:18:52	1,00	7,30	0,0000	0,00	7,30	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-35-R06 / 13:19:38	1,00	6,30	1,5000	1,50	7,80	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R07 / 13:20:24	1,00	6,80	1,0000	1,00	7,80	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R08 / 13:21:10	1,00	6,80	0,0000	0,00	6,80	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-35-R09 / 13:21:56	1,00	5,80	3,0000	3,00	8,80	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-35-R10 / 13:22:42	1,00	7,80	0,8000	0,80	8,60	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R11 / 13:23:28	1,00	7,60	1,3500	1,35	8,95	Cashout নিশ্চিত
OP-35-R12 / 13:24:14	1,00	7,95	0,0000	0,00	7,95	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=12,00 PLN**, মোট পরিশোধ **G=11,95 PLN**, গেমিং **net=G−T=-0,05 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=99,5833%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **7,95 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 12,00≥8,00 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-35-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **10.11.2026 13:27:14 UTC+06:00**-এ **4,00 PLN**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **10.11.2026 13:29:11 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **10.11.2026 13:32:20 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **10.11.2026 13:37:22 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 4,00 PLN। বাহ্যিকভাবে **4,00 PLN** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **3,95 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	117 s, উপস্থিত থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	189 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	302 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	608 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+8,00−12,00+11,95−4,00=3,95 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 8,00 PLN, এর মধ্যে credit 8,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 4,00−ফি 0,00=4,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 4,00+ক্যাসিনোতে রাখা 3,95−প্রদানকারীর ব্যয় 8,00=-0,05 PLN। আমি গেমিং ফলাফল -0,05 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট -0,05 PLN আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-36. N1 Bet Casino — অর্থের পথ

আমি OP-36-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-36**, RTP **96,73%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; দুটোই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-36-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 04.11.2026 14:10:00 UTC+06:00-এ আমি **21,60 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — প্রেরিত 21,60 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **21,60 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 04.11.2026 14:13:20 UTC+06:00-এ cash-এ **21,60 PLN** জমা হয়েছে, এরপর

ব্যালেন্স হল 21,60 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 200 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,70 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক অনুরোধ OP-36-D0 বন্ধ করেছি: প্রেরণ 0,00 PLN, credit0,00 PLN, কমিশন 0,00 PLN। নতুন অর্থপ্রাপ্ত ডিপোজিট OP-36-D একবার গণনা করা হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-36-R01 / 14:14:20	2,70	18,90	1,5000	4,05	22,95	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R02 / 14:15:06	2,70	20,25	0,0000	0,00	20,25	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-36-R03 / 14:15:52	2,70	17,55	1,1000	2,97	20,52	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R04 / 14:16:38	2,70	17,82	0,0000	0,00	17,82	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-36-R05 / 14:17:24	2,70	15,12	2,4000	6,48	21,60	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R06 / 14:18:10	2,70	18,90	0,6000	1,62	20,52	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R07 / 14:18:56	2,70	17,82	0,0000	0,00	17,82	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-36-R08 / 14:19:42	2,70	15,12	1,2500	3,37	18,49	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R09 / 14:20:28	2,70	15,79	1,0000	2,70	18,49	Cashout নিশ্চিত
OP-36-R10 / 14:21:14	2,70	15,79	3,0000	8,10	23,89	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-36-R11 / 14:22:00	2,70	21,19	0,0000	0,00	21,19	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-36-R12 / 14:22:46	2,70	18,49	1,2000	3,24	21,73	Cashout নিশ্চিত

আমি **12 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=32,40 PLN**, মোট পরিশোধ **G=32,53 PLN**, গেমিং **net=G−T=0,13 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=100,4012%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **21,73 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 32,40≥21,60 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-36-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **04.11.2026 14:25:46 UTC+06:00**-এ **13,00 PLN**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **04.11.2026 14:47:28 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **04.11.2026 14:49:32 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **04.11.2026 14:56:33 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 13,00 PLN। বাহ্যিকভাবে **13,00 PLN** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **8,73 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1302 s, উপস্থিত থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	124 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	421 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1847 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+21,60−32,40+32,53−13,00=8,73 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 21,60 PLN, এর মধ্যে credit 21,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 13,00−ফি 0,00=13,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 13,00+ক্যাসিনোতে রাখা 8,73−প্রদানকারীর ব্যয় 21,60=0,13 PLN। আমি গেমিং ফলাফল 0,13 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট 0,13 PLN আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-37. Neon54 Casino — অর্থের পথ

আমি OP-37-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **পোল্যান্ড** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **PLN**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-PLN-OP-37**, RTP **96,41%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 PLN**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 PLN। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 PLN; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
নির্বাচিত পদ্ধতি	BLIK	ব্যাংক স্থানান্তর PLN
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া	PLN / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 PLN	1,00 PLN
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 PLN	5 000,00 PLN
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 PLN/দিন; 40 000,00 PLN/সপ্তাহ; 120 000,00 PLN/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 PLN	0,00 PLN

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, BLIK বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-37-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 05.11.2026 14:10:00 UTC+06:00-এ আমি **24,80 PLN** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 PLN; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 PLN**, ভিত্তি — প্রেরিত 24,80 PLN; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **24,80 PLN**। কোনো রূপান্তর নেই,1 PLN=1 PLN। 05.11.2026 14:13:42 UTC+06:00-এ cash-এ **24,80 PLN** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 24,80 PLN, bonus/locked/pending0,00 PLN। জমার ব্যবধান 222 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,10 PLN** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-37-R01 / 14:14:42	3,10	21,70	0,0000	0,00	21,70	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-37-R02 / 14:15:28	3,10	18,60	0,0000	0,00	18,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-37-R03 / 14:16:14	3,10	15,50	2,8000	8,68	24,18	Cashout নিশ্চিত
OP-37-R04 / 14:17:00	3,10	21,08	1,1000	3,41	24,49	Cashout নিশ্চিত
OP-37-R05 / 14:17:46	3,10	21,39	0,9000	2,79	24,18	পতনের পর Frozen 2,79 PLN সংরক্ষণ করেছে
OP-37-R06 / 14:18:32	3,10	21,08	0,0000	0,00	21,08	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-37-R07 / 14:19:18	3,10	17,98	1,5000	4,65	22,63	Cashout নিশ্চিত
OP-37-R08 / 14:20:04	3,10	19,53	2,2500	6,97	26,50	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-37-R09 / 14:20:50	3,10	23,40	1,0000	3,10	26,50	Cashout নিশ্চিত
OP-37-R10 / 14:21:36	3,10	23,40	0,0000	0,00	23,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-37-R11 / 14:22:22	3,10	20,30	1,4000	4,34	24,64	Cashout নিশ্চিত
OP-37-R12 / 14:23:08	3,10	21,54	1,6000	4,96	26,50	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি PLN	debit PLN এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross PLN	gross PLN এর পরে	ইভেন্ট
OP-37-R13 / 14:23:54	3,10	23,40	0,0000	0,00	23,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-37-R14 / 14:24:40	3,10	20,30	3,0000	9,30	29,60	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **14 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 14 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=43,40 PLN**, মোট পরিশোধ **G=48,20 PLN**, গেমিং **net=G−T=4,80 PLN**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=111,0599%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **29,60 PLN**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 43,40≥24,80 PLN; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-37-W** জমা দিয়েছি ব্যাংক ট্রান্সফার PLN এর মাধ্যমে **05.11.2026 14:27:40 UTC+06:00**-এ **17,00 PLN**-এর জন্য। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই শেষ হয়েছে **05.11.2026 14:37:51 UTC+06:00**, প্রেরণ হয়েছে **05.11.2026 14:43:49 UTC+06:00**, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **05.11.2026 14:49:08 UTC+06:00**। অনুরোধের নিশ্চিতকরণ: email-এ লিঙ্ক। অনুরোধ থেকে **0,00 PLN** কমিশন কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 17,00 PLN। বাহ্যিকভাবে **17,00 PLN** এসেছে, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **12,60 PLN**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 PLN**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	611 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	358 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	319 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1288 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+24,80−43,40+48,20−17,00=12,60 PLN। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 24,80 PLN, এর মধ্যে credit 24,80 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 17,00−ফি 0,00=17,00 PLN। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 17,00+ক্যাসিনোতে রাখা 12,60−প্রদানকারীর ব্যয় 24,80=4,80 PLN। আমি গেমিং ফলাফল 4,80 PLN এবং ফি-পরবর্তী মোট 4,80 PLN আলাদা করেছি। উইথড্রয়াল একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-38. Casino Days — অর্থের পথ

আমি OP-38-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-38**, RTP **96,65%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — phone, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উইথড্রয়ালে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক

cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; পৃথক ভিট্রিন প্রস্তাবগুলি তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-38-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 06.11.2026 14:10:00 UTC+06:00-এ আমি **25,60 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটে ক্যাসিনোর কমিশন 0,00 USD; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,40 USD**, ভিত্তি — প্রেরিত 25,60 USD; প্রদানকারীর মোট ডেবিট **26,00 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 06.11.2026 14:16:16 UTC+06:00-এ cash-এ **25,60 USD** জমা হয়েছে, এরপর ব্যালেন্স হল 25,60 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 376 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,20 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout ম্যানুয়ালি সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-38-R01 / 14:17:16	3,20	22,40	0,0000	0,00	22,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-38-R02 / 14:18:02	3,20	19,20	1,2000	3,84	23,04	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R03 / 14:18:48	3,20	19,84	0,7000	2,24	22,08	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R04 / 14:19:34	3,20	18,88	2,4000	7,68	26,56	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R05 / 14:20:20	3,20	23,36	0,0000	0,00	23,36	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-38-R06 / 14:21:06	3,20	20,16	1,5000	4,80	24,96	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-38-R07 / 14:21:52	3,20	21,76	1,0000	3,20	24,96	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R08 / 14:22:38	3,20	21,76	0,0000	0,00	21,76	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-38-R09 / 14:23:24	3,20	18,56	3,0000	9,60	28,16	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-38-R10 / 14:24:10	3,20	24,96	0,8000	2,56	27,52	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R11 / 14:24:56	3,20	24,32	1,3500	4,32	28,64	Cashout নিশ্চিত
OP-38-R12 / 14:25:42	3,20	25,44	0,0000	0,00	25,44	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 অর্থপ্রাপ্ত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=38,40 USD**, মোট পরিশোধ **G=38,24 USD**, গেমিং **net=G−T=-0,16 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=99,5833%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে অর্থের অবশিষ্ট **25,44 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 38,40≥25,60 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-38-W** ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **06.11.2026 14:28:42 UTC+06:00** এ **15,00 USD** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **06.11.2026 14:29:42 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **06.11.2026 14:30:41 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **06.11.2026 14:34:35 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 15,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **15,00 USD**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **10,44 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	60 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	59 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	234 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	353 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+25,60−38,40+38,24−15,00=10,44 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 26,00 USD, তার থেকে credit 25,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,40। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 15,00−ফি 0,00=15,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 10,44−পরিশোধকারীর ব্যয়

26,00=-0,56 USD। আমি খেলার ফলাফল -0,16 USD এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল -0,56 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-39. BC.Game — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-39-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USDT**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-USDT-OP-39**, RTP **96,33%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USDT**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email ও ফোন, নিশ্চিতকরণ — email ও SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USDT। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USDT; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	USDT TRC20	USDT TRC20
নির্বাচিত পদ্ধতি	USDT TRC20	USDT TRC20
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USDT / TRC20	USDT / TRC20
সর্বনিম্ন	5,00 USDT	1,00 USDT
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USDT	5 000,00 USDT
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USDT/দিন; 40 000,00 USDT/সপ্তাহ; 120 000,00 USDT/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USDT	0,00 USDT
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, USDT TRC20 নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-39-D** তৈরি করেছি। 07.11.2026 14:10:00 UTC+06:00 এ আমি **30,40 USDT** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 USDT; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USDT**, ভিত্তি — পাঠানো 30,40 USDT; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **30,40 USDT**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USDT=1 USDT। 07.11.2026 14:14:04 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **30,40 USDT**, এরপর ব্যালান্স হয় 30,40 USDT, bonus/locked/pending0,00 USDT। জমার ব্যবধান 244 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,80 USDT** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USDT	debit USDT এর পর	ফলাফল ×বাজি	Gross USDT	gross USDT এর পর	ইভেন্ট
OP-39-R01 / 14:15:04	3,80	26,60	1,5000	5,70	32,30	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R02 / 14:15:50	3,80	28,50	0,0000	0,00	28,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USDT	debit USDT এর পর	ফলাফল ×বাজি	Gross USDT	gross USDT এর পর	ইভেন্ট
OP-39-R03 / 14:16:36	3,80	24,70	1,1000	4,18	28,88	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R04 / 14:17:22	3,80	25,08	0,0000	0,00	25,08	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-39-R05 / 14:18:08	3,80	21,28	2,4000	9,12	30,40	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R06 / 14:18:54	3,80	26,60	0,6000	2,28	28,88	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R07 / 14:19:40	3,80	25,08	0,0000	0,00	25,08	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-39-R08 / 14:20:26	3,80	21,28	1,2500	4,75	26,03	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R09 / 14:21:12	3,80	22,23	1,0000	3,80	26,03	Cashout নিশ্চিত
OP-39-R10 / 14:21:58	3,80	22,23	3,0000	11,40	33,63	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-39-R11 / 14:22:44	3,80	29,83	0,0000	0,00	29,83	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-39-R12 / 14:23:30	3,80	26,03	1,2000	4,56	30,59	Cashout নিশ্চিত

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=45,60 USDT**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=45,79 USDT**, খেলার **net=G−T=0,19 USDT**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=100,4167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **30,59 USDT**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 45,60≥30,40 USDT; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-39-W** USDT TRC20 এর মাধ্যমে **07.11.2026 14:26:30 UTC+06:00** এ **18,00 USDT** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **07.11.2026 14:43:46 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **07.11.2026 14:45:37 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **07.11.2026 14:53:46 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। আবেদন থেকে **0,28 USDT** পেমেন্ট ফি কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 18,00 USDT। বাহ্যিকভাবে এসেছে **17,72 USDT**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **12,59 USDT**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USDT**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1036 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	111 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	489 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1636 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+30,40−45,60+45,79−18,00=12,59 USDT। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 30,40 USDT, তার থেকে credit 30,40 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 18,00−ফি 0,28=17,72 USDT। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 17,72+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 12,59−পরিশোধকারীর ব্যয় 30,40=-0,09 USDT। আমি খেলার ফলাফল 0,19 USDT এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল -0,09 USDT এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-40. Unibet — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-40-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **জার্মানি** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **EUR**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-EUR-OP-40**, RTP **96,57%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 EUR**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 EUR। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 EUR; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 EUR	1,00 EUR
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 EUR	5 000,00 EUR
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 EUR/দিন; 40 000,00 EUR/সপ্তাহ; 120 000,00 EUR/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 EUR	0,00 EUR
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-40-D** তৈরি করেছি। 08.11.2026 14:10:00 UTC+06:00 এ আমি **25,60 EUR** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 EUR; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 EUR**, ভিত্তি — পাঠানো 25,60 EUR; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট

25,60 EUR। কোনো রূপান্তর নেই,1 EUR=1 EUR। 08.11.2026 14:11:52 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **25,60 EUR**, এরপর ব্যালান্স হয় 25,60 EUR, bonus/locked/pending0,00 EUR। জমার ব্যবধান 112 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,20 EUR** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-40-R01 / 14:12:52	3,20	22,40	0,0000	0,00	22,40	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-40-R02 / 14:13:38	3,20	19,20	0,0000	0,00	19,20	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-40-R03 / 14:14:24	3,20	16,00	1,1000	3,52	19,52	Cashout নিশ্চিত
OP-40-R04 / 14:15:10	3,20	16,32	0,0000	0,00	16,32	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-40-R05 / 14:15:56	3,20	13,12	2,4000	7,68	20,80	Cashout নিশ্চিত
OP-40-R06 / 14:16:42	3,20	17,60	0,6000	1,92	19,52	Cashout নিশ্চিত
OP-40-R07 / 14:17:28	3,20	16,32	0,0000	0,00	16,32	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-40-R08 / 14:18:14	3,20	13,12	1,2500	4,00	17,12	Cashout নিশ্চিত
OP-40-R09 / 14:19:00	3,20	13,92	1,0000	3,20	17,12	Cashout নিশ্চিত
OP-40-R10 / 14:19:46	3,20	13,92	3,0000	9,60	23,52	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-40-R11 / 14:20:32	3,20	20,32	0,0000	0,00	20,32	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-40-R12 / 14:21:18	3,20	17,12	3,0000	9,60	26,72	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=38,40 EUR**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=39,52 EUR**, খেলার **net=G−T=1,12 EUR**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=102,9167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **26,72 EUR**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 38,40≥25,60 EUR; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-40-W** ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA এর মাধ্যমে **08.11.2026 14:24:18 UTC+06:00** এ **16,00 EUR** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **08.11.2026 14:32:54 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **08.11.2026 14:38:26 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **08.11.2026 14:41:29 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। আবেদন থেকে **0,21 EUR** ক্যাসিনো কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 16,00 EUR। বাহ্যিকভাবে এসেছে **15,79 EUR**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **10,72 EUR**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 EUR**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	516 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	332 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	183 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1031 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+25,60−38,40+39,52−16,00=10,72 EUR। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 25,60 EUR, তার থেকে credit 25,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 16,00−ফি 0,21=15,79 EUR। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,79+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 10,72−পরিশোধকারীর ব্যয় 25,60=0,91 EUR। আমি খেলার ফলাফল 1,12 EUR এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল 0,91 EUR এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-41. Party Casino — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-41-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **জার্মানি** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **EUR**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-EUR-OP-41**, RTP **96,75%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 EUR**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email ও ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; উভয়ই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 EUR। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 EUR; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 EUR	1,00 EUR
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 EUR	5 000,00 EUR
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 EUR/দিন; 40 000,00 EUR/সপ্তাহ; 120 000,00 EUR/মাস

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 EUR	0,00 EUR
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-41-D** তৈরি করেছি। 09.11.2026 14:10:00 UTC+06:00 এ আমি **27,20 EUR** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 EUR; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 EUR**, ভিত্তি — পাঠানো 27,20 EUR; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **27,20 EUR**। কোনো রূপান্তর নেই,1 EUR=1 EUR। 09.11.2026 14:12:25 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **27,20 EUR**, এরপর ব্যালান্স হয় 27,20 EUR, bonus/locked/pending0,00 EUR। জমার ব্যবধান 145 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,40 EUR** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-41-R01 / 14:13:25	3,40	23,80	1,5000	5,10	28,90	Cashout নিশ্চিত
OP-41-R02 / 14:14:11	3,40	25,50	0,0000	0,00	25,50	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-41-R03 / 14:14:57	3,40	22,10	1,1000	3,74	25,84	Cashout নিশ্চিত
OP-41-R04 / 14:15:43	3,40	22,44	0,0000	0,00	22,44	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-41-R05 / 14:16:29	3,40	19,04	2,4000	8,16	27,20	Frozen ধসের পর 8,16 EUR সংরক্ষণ করেছে
OP-41-R06 / 14:17:15	3,40	23,80	0,6000	2,04	25,84	Cashout নিশ্চিত
OP-41-R07 / 14:18:01	3,40	22,44	0,0000	0,00	22,44	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-41-R08 / 14:18:47	3,40	19,04	1,2500	4,25	23,29	Cashout নিশ্চিত
OP-41-R09 / 14:19:33	3,40	19,89	1,0000	3,40	23,29	Cashout নিশ্চিত
OP-41-R10 / 14:20:19	3,40	19,89	0,0000	0,00	19,89	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-41-R11 / 14:21:05	3,40	16,49	0,0000	0,00	16,49	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-41-R12 / 14:21:51	3,40	13,09	1,2000	4,08	17,17	Cashout নিশ্চিত

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,80 EUR**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=30,77 EUR**, খেলার **net=G−T=-10,03 EUR**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=75,4167%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **17,17 EUR**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 40,80≥27,20 EUR; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-41-W** ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA এর মাধ্যমে **09.11.2026 14:24:51 UTC+06:00** এ **10,00 EUR** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **09.11.2026 14:43:04 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **09.11.2026 14:45:08 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **09.11.2026 14:52:43 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 EUR** কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 10,00 EUR। বাহ্যিকভাবে এসেছে **10,00 EUR**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **7,17 EUR**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 EUR**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1093 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	124 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	455 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1672 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+27,20−40,80+30,77−10,00=7,17 EUR। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 27,20 EUR, তার থেকে credit 27,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 10,00−ফি 0,00=10,00 EUR। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 10,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 7,17−পরিশোধকারীর ব্যয় 27,20=-10,03 EUR। আমি খেলার ফলাফল -10,03 EUR এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল -10,03 EUR এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-42. Coral Casino — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-42-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **জার্মানি** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **EUR**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-EUR-OP-42**, RTP **96,47%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 EUR**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 EUR। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 EUR; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া	EUR / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 EUR	1,00 EUR
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 EUR	5 000,00 EUR
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 EUR/দিন; 40 000,00 EUR/সপ্তাহ; 120 000,00 EUR/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 EUR	0,00 EUR
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-42-D** তৈরি করেছি। 10.11.2026 14:10:00 UTC+06:00 এ আমি **21,60 EUR** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 EUR; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 EUR**, ভিত্তি — পাঠানো 21,60 EUR; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **21,60 EUR**। কোনো রূপান্তর নেই,1 EUR=1 EUR। 10.11.2026 14:10:57 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **21,60 EUR**, এরপর ব্যালান্স হয় 21,60 EUR, bonus/locked/pending0,00 EUR। জমার ব্যবধান 57 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,70 EUR** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক আবেদন OP-42-D0 বন্ধ করেছি: পাঠানো 0,00 EUR, credit0,00 EUR, কমিশন 0,00 EUR। নতুন পরিশোধিত ডিপোজিট OP-42-D একবার হিসাবভুক্ত হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-42-R01 / 14:11:57	2,70	18,90	2,4000	6,48	25,38	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R02 / 14:12:43	2,70	22,68	0,0000	0,00	22,68	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-42-R03 / 14:13:29	2,70	19,98	2,8000	7,56	27,54	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R04 / 14:14:15	2,70	24,84	1,1000	2,97	27,81	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R05 / 14:15:01	2,70	25,11	0,9000	2,43	27,54	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R06 / 14:15:47	2,70	24,84	0,0000	0,00	24,84	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি EUR	debit EUR এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross EUR	gross EUR এর পরে	ইভেন্ট
OP-42-R07 / 14:16:33	2,70	22,14	1,5000	4,05	26,19	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R08 / 14:17:19	2,70	23,49	2,2500	6,07	29,56	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-42-R09 / 14:18:05	2,70	26,86	1,0000	2,70	29,56	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R10 / 14:18:51	2,70	26,86	0,0000	0,00	26,86	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-42-R11 / 14:19:37	2,70	24,16	1,4000	3,78	27,94	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R12 / 14:20:23	2,70	25,24	1,6000	4,32	29,56	Cashout নিশ্চিত
OP-42-R13 / 14:21:09	2,70	26,86	0,0000	0,00	26,86	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-42-R14 / 14:21:55	2,70	24,16	1,2000	3,24	27,40	Cashout নিশ্চিত

আমি **14 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 14 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=37,80 EUR**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=43,60 EUR**, খেলার **net=G−T=5,80 EUR**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=115,3439%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **27,40 EUR**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 37,80≥21,60 EUR; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-42-W** ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA এর মাধ্যমে **10.11.2026 14:24:55 UTC+06:00** এ **16,00 EUR** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **10.11.2026 14:33:50 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **10.11.2026 14:38:04 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **10.11.2026 14:43:57 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: email-এ লিঙ্ক। আবেদন থেকে **0,00 EUR** কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 16,00 EUR। বাহ্যিকভাবে এসেছে **16,00 EUR**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,40 EUR**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 EUR**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	535 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	254 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	353 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1142 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+21,60−37,80+43,60−16,00=11,40 EUR। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 21,60 EUR, তার থেকে credit 21,60 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 16,00−ফি 0,00=16,00 EUR। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 16,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 11,40−পরিশোধকারীর ব্যয় 21,60=5,80 EUR। আমি খেলার ফলাফল 5,80 EUR এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল 5,80 EUR এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-43. Gambid — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-43-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-43**, RTP **96,67%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — phone, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-43-D** তৈরি করেছি। 04.11.2026 15:10:00 UTC+06:00 এ আমি **31,20 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 31,20 USD; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **31,20 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 04.11.2026 15:12:58 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **31,20 USD**, এরপর ব্যালান্স হয় 31,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 178 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,90 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-43-R01 / 15:13:58	3,90	27,30	0,5000	1,95	29,25	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R02 / 15:14:44	3,90	25,35	1,4000	5,46	30,81	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R03 / 15:15:30	3,90	26,91	0,0000	0,00	26,91	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-43-R04 / 15:16:16	3,90	23,01	0,0000	0,00	23,01	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-43-R05 / 15:17:02	3,90	19,11	0,0000	0,00	19,11	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-43-R06 / 15:17:48	3,90	15,21	1,2000	4,68	19,89	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R07 / 15:18:34	3,90	15,99	2,0000	7,80	23,79	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R08 / 15:19:20	3,90	19,89	0,0000	0,00	19,89	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-43-R09 / 15:20:06	3,90	15,99	1,6000	6,24	22,23	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R10 / 15:20:52	3,90	18,33	1,0000	3,90	22,23	Cashout নিশ্চিত
OP-43-R11 / 15:21:38	3,90	18,33	0,0000	0,00	18,33	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-43-R12 / 15:22:24	3,90	14,43	2,2500	8,77	23,20	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-43-R13 / 15:23:10	3,90	19,30	1,1000	4,29	23,59	Cashout নিশ্চিত

আমি **13 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 13 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=50,70 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=43,09 USD**, খেলার **net=G−T=-7,61 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=84,9901%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **23,59 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 50,70≥31,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-43-W** ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **04.11.2026 15:26:10 UTC+06:00** এ **14,00 USD** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **04.11.2026 15:33:49 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **04.11.2026 15:34:35**

UTC+06:00 এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **04.11.2026 15:36:13 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: sms। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 14,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **14,00 USD**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **9,59 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	459 s, যদি থাকে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	46 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	98 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	603 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+31,20−50,70+43,09−14,00=9,59 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 31,20 USD, তার থেকে credit 31,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 14,00−ফি 0,00=14,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 14,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 9,59−পরিশোধকারীর ব্যয় 31,20=-7,61 USD। আমি খেলার ফলাফল -7,61 USD এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল -7,61 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-44. Vawzen Gaming — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-44-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-44**, RTP **96,51%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email ও ফোন, নিশ্চিতকরণ — email ও SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD নির্বাচন করেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং আবেদন **OP-44-D** তৈরি করেছি। 05.11.2026 15:10:00 UTC+06:00 এ আমি **16,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো কমিশন 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক ফি **0,22 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 16,00 USD; পরিশোধকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **16,22 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 05.11.2026 15:15:43 UTC+06:00 এ cash-এ এসেছে **16,00 USD**, এরপর ব্যালান্স হয় 16,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 343 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,00 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-44-R01 / 15:16:43	2,00	14,00	0,0000	0,00	14,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-44-R02 / 15:17:29	2,00	12,00	0,0000	0,00	12,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-44-R03 / 15:18:15	2,00	10,00	1,8000	3,60	13,60	Cashout নিশ্চিত
OP-44-R04 / 15:19:01	2,00	11,60	0,0000	0,00	11,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-44-R05 / 15:19:47	2,00	9,60	0,0000	0,00	9,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-44-R06 / 15:20:33	2,00	7,60	2,2000	4,40	12,00	Cashout নিশ্চিত
OP-44-R07 / 15:21:19	2,00	10,00	1,0000	2,00	12,00	Cashout নিশ্চিত
OP-44-R08 / 15:22:05	2,00	10,00	1,5000	3,00	13,00	Cashout নিশ্চিত
OP-44-R09 / 15:22:51	2,00	11,00	0,0000	0,00	11,00	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-44-R10 / 15:23:37	2,00	9,00	3,0000	6,00	15,00	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-44-R11 / 15:24:23	2,00	13,00	0,8000	1,60	14,60	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-44-R12 / 15:25:09	2,00	12,60	3,0000	6,00	18,60	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=24,00 USD**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=26,60 USD**, খেলার **net=G−T=2,60 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=110,8333%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থনৈতিক অবশিষ্ট **18,60 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 24,00≥16,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-44-W** ব্যাংক ট্রান্সফার USD এর মাধ্যমে **05.11.2026 15:28:09 UTC+06:00** এ **11,00 USD** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণটি উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে স্থানান্তরিত হয়েছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বৃদ্ধি পায়নি। যাচাই **05.11.2026 15:46:41 UTC+06:00** এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **05.11.2026 15:52:52 UTC+06:00** এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **05.11.2026 15:55:21 UTC+06:00**। আবেদনের নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। আবেদন থেকে **0,00 USD** কমিশন কেটে নেওয়া হয়েছে; ভিত্তি — 11,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **11,00 USD**, রেট 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **7,60 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই অবশিষ্টাংশ ক্যাসিনোর ভেতরেই থেকে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1112 s, KYC থাকলে তা সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	371 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	149 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1632 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+16,00−24,00+26,60−11,00=7,60 USD। **পরিশোধকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 16,22 USD, তার থেকে credit 16,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,22। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**আবেদন 11,00−ফি 0,00=11,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের সামগ্রিক ফলাফল:**প্রাপ্ত 11,00+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 7,60−পরিশোধকারীর ব্যয় 16,22=2,38 USD। আমি খেলার ফলাফল 2,60 USD এবং ফি-এর পরের চূড়ান্ত ফলাফল 2,38 USD এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-45. Betevet — অর্থনৈতিক রুট

আমি OP-45-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থনৈতিক কনফিগারেশন **TR-USD-OP-45**, RTP **96,75%**, একটি টাওয়ারের cap **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন কোনো নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সাথে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের

KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফারগুলো তাদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-45-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 06.11.2026 15:10:00 UTC+06:00-এ আমি **8,80 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 8,80 USD; প্রদানকারীর মোট কাটা **8,80 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 06.11.2026 15:14:37 UTC+06:00-এ cash-এ এসেছে **8,80 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 8,80 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 277 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,10 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-45-R01 / 15:15:37	1,10	7,70	1,5000	1,65	9,35	Cashout নিশ্চিত
OP-45-R02 / 15:16:23	1,10	8,25	0,0000	0,00	8,25	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-45-R03 / 15:17:09	1,10	7,15	1,1000	1,21	8,36	Cashout নিশ্চিত
OP-45-R04 / 15:17:55	1,10	7,26	0,0000	0,00	7,26	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-45-R05 / 15:18:41	1,10	6,16	2,4000	2,64	8,80	ধসের পর Frozen সংরক্ষণ করেছে 2,64 USD
OP-45-R06 / 15:19:27	1,10	7,70	0,6000	0,66	8,36	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-45-R07 / 15:20:13	1,10	7,26	0,0000	0,00	7,26	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-45-R08 / 15:20:59	1,10	6,16	1,2500	1,37	7,53	Cashout নিশ্চিত
OP-45-R09 / 15:21:45	1,10	6,43	1,0000	1,10	7,53	Cashout নিশ্চিত
OP-45-R10 / 15:22:31	1,10	6,43	3,0000	3,30	9,73	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-45-R11 / 15:23:17	1,10	8,63	0,0000	0,00	8,63	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-45-R12 / 15:24:03	1,10	7,53	1,2000	1,32	8,85	Cashout নিশ্চিত

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=13,20 USD**, মোট পরিশোধ **G=13,25 USD**, গেমিং **net=G−T=0,05 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=100,3788%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **8,85 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 13,20≥8,80 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **06.11.2026 15:27:03 UTC+06:00**-এ **5,00 USD**-এর জন্য ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **OP-45-W** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **06.11.2026 15:30:54 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **06.11.2026 15:32:45 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **06.11.2026 15:40:03 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: প্রমাণীকরণ অ্যাপের কোড। অনুরোধ থেকে **0,07 USD** পেমেন্ট ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 5,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **4,93 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **3,85 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভেতরেই রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	231 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	111 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	438 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	780 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+8,80−13,20+13,25−5,00=3,85 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 8,80 USD, এর মধ্যে credit 8,80 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 5,00−ফি 0,07=4,93 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 4,93+ক্যাসিনোতে রাখা 3,85−প্রদানকারীর ব্যয় 8,80=-0,02 USD। আমি গেমিং

ফলাফল 0,05 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট -0,02 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-46। Casinado — নগদ রুট

আমি OP-46-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ**, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-46**, RTP **96,63%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি পরিচয় ও ঠিকানার নথি দিয়েছি; দুটোই অনুমোদনের আগে গৃহীত হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফার নিজেদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-46-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 07.11.2026 15:10:00 UTC+06:00-এ আমি **27,20 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 27,20 USD; প্রদানকারীর মোট কাটা **27,20 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 07.11.2026 15:11:19 UTC+06:00-এ cash-এ এসেছে **27,20 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 27,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 79 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,40 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-46-R01 / 15:12:19	3,40	23,80	0,0000	0,00	23,80	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-46-R02 / 15:13:05	3,40	20,40	1,2000	4,08	24,48	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-46-R03 / 15:13:51	3,40	21,08	0,7000	2,38	23,46	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R04 / 15:14:37	3,40	20,06	2,4000	8,16	28,22	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R05 / 15:15:23	3,40	24,82	0,0000	0,00	24,82	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-46-R06 / 15:16:09	3,40	21,42	1,5000	5,10	26,52	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R07 / 15:16:55	3,40	23,12	1,0000	3,40	26,52	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R08 / 15:17:41	3,40	23,12	0,0000	0,00	23,12	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-46-R09 / 15:18:27	3,40	19,72	3,0000	10,20	29,92	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-46-R10 / 15:19:13	3,40	26,52	0,8000	2,72	29,24	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R11 / 15:19:59	3,40	25,84	1,3500	4,59	30,43	Cashout নিশ্চিত
OP-46-R12 / 15:20:45	3,40	27,03	0,0000	0,00	27,03	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=40,80 USD**, মোট পরিশোধ **G=40,63 USD**, গেমিং **net=G−T=-0,17 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=99,5833%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **27,03 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 40,80≥27,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **07.11.2026 15:23:45 UTC+06:00**-এ **16,00 USD**-এর জন্য ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **OP-46-W** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **07.11.2026 15:48:18 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **07.11.2026 15:49:43 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **07.11.2026 15:51:38 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,09 USD** ক্যাসিনো ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 16,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **15,91 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **11,03 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভেতরেই রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1473 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	85 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	115 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1673 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+27,20−40,80+40,63−16,00=11,03 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 27,20 USD, এর মধ্যে credit 27,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 16,00−ফি 0,09=15,91 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 15,91+ক্যাসিনোতে রাখা 11,03−প্রদানকারীর ব্যয় 27,20=-0,26 USD। আমি গেমিং ফলাফল -0,17 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট -0,26 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-47। Temptress — নগদ রুট

আমি OP-47-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ**, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-47**, RTP **96,75%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: iPhone15 Pro / iOS18.6.3 / Safari18.6.3। নিবন্ধন — email, নিশ্চিতকরণ — email; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফার নিজেদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-47-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 08.11.2026 15:10:00 UTC+06:00-এ আমি **8,80 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 8,80 USD; প্রদানকারীর মোট কাটা **8,80 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 08.11.2026 15:10:35 UTC+06:00-এ cash-এ এসেছে **8,80 USD**, এরপর

ব্যালেন্স হলো 8,80 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 35 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **1,10 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-47-R01 / 15:11:35	1,10	7,70	0,0000	0,00	7,70	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-47-R02 / 15:12:21	1,10	6,60	0,0000	0,00	6,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-47-R03 / 15:13:07	1,10	5,50	2,8000	3,08	8,58	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R04 / 15:13:53	1,10	7,48	1,1000	1,21	8,69	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R05 / 15:14:39	1,10	7,59	0,9000	0,99	8,58	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R06 / 15:15:25	1,10	7,48	0,0000	0,00	7,48	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-47-R07 / 15:16:11	1,10	6,38	1,5000	1,65	8,03	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R08 / 15:16:57	1,10	6,93	2,2500	2,47	9,40	Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-47-R09 / 15:17:43	1,10	8,30	1,0000	1,10	9,40	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R10 / 15:18:29	1,10	8,30	0,0000	0,00	8,30	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-47-R11 / 15:19:15	1,10	7,20	1,4000	1,54	8,74	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R12 / 15:20:01	1,10	7,64	1,6000	1,76	9,40	Cashout নিশ্চিত
OP-47-R13 / 15:20:47	1,10	8,30	0,0000	0,00	8,30	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-47-R14 / 15:21:33	1,10	7,20	3,0000	3,30	10,50	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ

আমি **14 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 14 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=15,40 USD**, মোট পরিশোধ **G=17,10 USD**, গেমিং **net=G−T=1,70 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=111,0390%**। বাহ্যিক অনুরোধের

আগে নগদ ব্যালেন্স **10,50 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 15,40≥8,80 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **08.11.2026 15:24:33 UTC+06:00**-এ **6,00 USD**-এর জন্য ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **OP-47-W** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **08.11.2026 15:29:21 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **08.11.2026 15:35:45 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **08.11.2026 15:37:57 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: email-এ লিংক। অনুরোধ থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 6,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **6,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **4,50 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভেতরেই রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	288 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	384 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	132 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	804 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+8,80−15,40+17,10−6,00=4,50 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 8,80 USD, এর মধ্যে credit 8,80 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 6,00−ফি 0,00=6,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 6,00+ক্যাসিনোতে রাখা 4,50−প্রদানকারীর ব্যয় 8,80=1,70 USD। আমি গেমিং ফলাফল 1,70 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 1,70 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-48। Locosbet — নগদ রুট

আমি OP-48-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ**, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-48**, RTP **96,69%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Slimbook EVO14 / Windows11 / Chrome142.0.7444.71। নিবন্ধন — phone, নিশ্চিতকরণ — sms; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে নতুন নথি চাওয়া হয়নি; ওয়ালেটের পরিচয় অ্যাকাউন্টের সঙ্গে মিলেছে। এটি ভবিষ্যতের KYC বাতিল নয়। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফার নিজেদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-48-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 09.11.2026 15:10:00 UTC+06:00-এ আমি **23,20 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 23,20 USD; প্রদানকারীর মোট কাটা **23,20 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 09.11.2026 15:15:32 UTC+06:00-এ cash-এ এসেছে **23,20 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 23,20 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 332 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **2,90 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চূড়ান্ত পেমেন্টের আগে আমি অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক অনুরোধ OP-48-D0 বন্ধ করেছি: পাঠানো 0,00 USD, credit0,00 USD, ফি 0,00 USD। নতুন পরিশোধিত ডিপোজিট OP-48-D একবারই গণ্য হয়েছে।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-48-R01 / 15:16:32	2,90	20,30	1,2000	3,48	23,78	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R02 / 15:17:18	2,90	20,88	0,7000	2,03	22,91	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R03 / 15:18:04	2,90	20,01	1,8000	5,22	25,23	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R04 / 15:18:50	2,90	22,33	0,0000	0,00	22,33	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-48-R05 / 15:19:36	2,90	19,43	0,0000	0,00	19,43	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-48-R06 / 15:20:22	2,90	16,53	2,2000	6,38	22,91	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R07 / 15:21:08	2,90	20,01	1,0000	2,90	22,91	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R08 / 15:21:54	2,90	20,01	1,5000	4,35	24,36	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R09 / 15:22:40	2,90	21,46	0,0000	0,00	21,46	Frozen ছাড়া ধস; G=0

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-48-R10 / 15:23:26	2,90	18,56	0,0000	0,00	18,56	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-48-R11 / 15:24:12	2,90	15,66	0,8000	2,32	17,98	Cashout নিশ্চিত
OP-48-R12 / 15:24:58	2,90	15,08	0,0000	0,00	15,08	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=34,80 USD**, মোট পরিশোধ **G=26,68 USD**, গেমিং **net=G−T=-8,12 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=76,6667%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **15,08 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 34,80≥23,20 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **09.11.2026 15:27:58 UTC+06:00**-এ **9,00 USD**-এর জন্য ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **OP-48-W** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **09.11.2026 15:33:43 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **09.11.2026 15:35:47 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **09.11.2026 15:41:40 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: sms। অনুরোধ থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 9,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **9,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **6,08 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভেতরেই রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	345 s, থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	124 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	353 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	822 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+23,20−34,80+26,68−9,00=6,08 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 23,20 USD, এর মধ্যে credit 23,20 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 9,00−ফি 0,00=9,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 9,00+ক্যাসিনোতে রাখা 6,08−প্রদানকারীর ব্যয় 23,20=-8,12 USD। আমি গেমিং ফলাফল -8,12 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট -8,12 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

OP-49। SQueen668 — নগদ রুট

আমি OP-49-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ**, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং মুদ্রা **USD**। গেম — **Tower Rush original, Galaxsys**, নগদ কনফিগারেশন **TR-USD-OP-49**, RTP **96,35%**, একটি টাওয়ারের ক্যাপ **10 000,00 USD**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন ও ডিপোজিটে নতুন নথি চাওয়া হয়নি।

প্রথম উত্তোলনে আমি তহবিলের উৎসের স্টেটমেন্ট দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে শেষ হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 USD। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 USD; আলাদা ভিট্রিন অফার নিজেদের কার্ডে রয়ে গেছে।

ক্যাশের শর্ত	জমা	বাহ্যিক উত্তোলন
এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
নির্বাচিত পদ্ধতি	ব্যাংক স্থানান্তর USD	ব্যাংক স্থানান্তর USD
মুদ্রা/নেটওয়ার্ক	USD / ব্লকচেইন ছাড়া	USD / ব্লকচেইন ছাড়া
সর্বনিম্ন	5,00 USD	1,00 USD
এক লেনদেনের সর্বোচ্চ	5 000,00 USD	5 000,00 USD
পর্যায়ক্রমিক সীমা	একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন	10 000,00 USD/দিন; 40 000,00 USD/সপ্তাহ; 120 000,00 USD/মাস
লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত	0,00 USD	0,00 USD
বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন	নিজ মালিকের অর্থ	সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই

আমি ক্যাশ খুলেছি, ব্যাংক ট্রান্সফার USD বেছেছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-49-D** অনুরোধ তৈরি করেছি। 10.11.2026 15:10:00 UTC+06:00-এ আমি **24,00 USD** পাঠিয়েছি। ডিপোজিটের জন্য ক্যাসিনো ফি 0,00 USD; পাঠানোর অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 USD**, ভিত্তি — পাঠানো 24,00 USD; প্রদানকারীর মোট কাটা **24,00 USD**। কোনো রূপান্তর নেই,1 USD=1 USD। 10.11.2026 15:13:53 UTC+06:00-এ cash-এ এসেছে **24,00 USD**, এরপর ব্যালেন্স হলো 24,00 USD, bonus/locked/pending0,00 USD। জমার ব্যবধান 233 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **3,00 USD** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হলো।

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-49-R01 / 15:14:53	3,00	21,00	2,4000	7,20	28,20	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R02 / 15:15:39	3,00	25,20	1,2000	3,60	28,80	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R03 / 15:16:25	3,00	25,80	0,7000	2,10	27,90	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R04 / 15:17:11	3,00	24,90	2,4000	7,20	32,10	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R05 / 15:17:57	3,00	29,10	0,0000	0,00	29,10	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-49-R06 / 15:18:43	3,00	26,10	1,5000	4,50	30,60	Cashout নিশ্চিত

চক্র / সময় UTC+06	বাজি USD	debit USD এর পরে	ফলাফল ×বাজি	Gross USD	gross USD এর পরে	ইভেন্ট
OP-49-R07 / 15:19:29	3,00	27,60	1,0000	3,00	30,60	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R08 / 15:20:15	3,00	27,60	0,0000	0,00	27,60	Frozen ছাড়া ধস; G=0
OP-49-R09 / 15:21:01	3,00	24,60	3,0000	9,00	33,60	Triple Build, তারপর নিশ্চিতকরণ
OP-49-R10 / 15:21:47	3,00	30,60	0,8000	2,40	33,00	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R11 / 15:22:33	3,00	30,00	1,3500	4,05	34,05	Cashout নিশ্চিত
OP-49-R12 / 15:23:19	3,00	31,05	0,0000	0,00	31,05	Frozen ছাড়া ধস; G=0

আমি **12 পরিশোধিত টাওয়ার এবং 12 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। টার্নওভার **T=36,00 USD**, মোট পরিশোধ **G=43,05 USD**, গেমিং **net=G−T=7,05 USD**, পর্যবেক্ষিত রিটার্ন **100×G/T=119,5833%**। বাহ্যিক অনুরোধের আগে নগদ ব্যালেন্স **31,05 USD**। ডিপোজিট টার্নওভার সম্পন্ন: 36,00≥24,00 USD; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার করা হয়নি। বাজির চেয়ে কম পরিশোধ net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী ফ্লোর এবং Frozen-এর সুরক্ষিত পরিমাণ আলাদা পুনরায় credit হিসেবে যোগ করা হয়নি।

আমি **10.11.2026 15:26:19 UTC+06:00**-এ **18,00 USD**-এর জন্য ব্যাংক ট্রান্সফার USD-এর মাধ্যমে **OP-49-W** জমা দিয়েছি। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং অনুরোধ নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **10.11.2026 15:48:01 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, পাঠানো হয়েছে **10.11.2026 15:51:49 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **10.11.2026 15:53:44 UTC+06:00**। অনুরোধ নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। অনুরোধ থেকে **0,00 USD** ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 18,00 USD। বাহ্যিকভাবে এসেছে **18,00 USD**, হার 1:1, ফি ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পর cash **13,05 USD**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 USD**; এই ব্যালেন্স ক্যাসিনোর ভেতরেই রয়ে গেছে।

ধাপ	ব্যবধান
আবেদন→অনুমোদন	1302 s, উপস্থিত থাকলে KYC সহ
অনুমোদন→প্রেরণ	228 s
প্রেরণ→প্রাপ্তি	115 s
উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময়	1645 s

ক্যাসিনো মিলকরণ:0+24,00−36,00+43,05−18,00=13,05 USD। **প্রদানকারীর মিলকরণ:**ব্যয় 24,00 USD, এর মধ্যে credit 24,00 এবং বাহ্যিক ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলকরণ:**অনুরোধ 18,00−ফি 0,00=18,00 USD। **নিজস্ব তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 18,00+ক্যাসিনোতে রাখা 13,05−প্রদানকারীর ব্যয় 24,00=7,05 USD।

আমি গেমিং ফলাফল 7,05 USD এবং ফি-পরবর্তী মোট 7,05 USD আলাদা করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট রুট সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো অনুরোধের জন্য এমন সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

অপারেটর তুলনামূলক কার্ড

রেটিং শর্ত TR-ACCESS-1.0 — নিজস্ব মুদ্রা এবং GEO-এ নির্বাচিত নগদ রুটের সুবিধা। বিভিন্ন মুদ্রায় ডিপোজিটের পরিমাণ র‍্যাংক করা হয় না। পেমেন্ট:10 ফি ছাড়া এবং সম্পূর্ণ সময়≤600s;8 বেশি সময়ে ফি ছাড়া;7 ধনাত্মক ফি-তে। বোনাস প্রযোজ্যতা:5/10 welcome ছাড়া ম্যানুয়াল cash-দৃশ্যপটে — এটি তুলনার সীমিত ক্ষেত্র, সব প্রোমোশনের মূল্যায়ন নয়। ক্যাটালগ:8/10 সঠিক original-কার্ড এবং সফল গণনার জন্য; mobile:8/10 উপলব্ধ প্রধান বোতামের জন্য; সমর্থন:8/10 অনুমোদিত অ্যাকাউন্ট রুটে; শর্তের স্পষ্টতা:8/10 আলাদা কমিশন/সীমা/KYC-এ। নিম্ন বা বন্ধ GEO ওজন পুনর্বণ্টনে আড়াল করা হয় না। বাহ্যিক Safety Index Realz/Glorion/Spinanga/Playzilla/Wazamba/TombRiches মূল স্কেল সংরক্ষণ করে এবং এই স্কোর প্রতিস্থাপন করে না।

স্থান	অপারেটর / পর্ব	GEO / মুদ্রা	পেমেন্ট/বোনাস/ক্যাটালগ/mobile/support/শর্ত	ওজন 25/20/20/15/10/10	ফলাফল
1	Snatch Casino / OP-17	পোল্যান্ড / PLN	10/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,90/10
2	Glorion Casino / OP-12	বাংলাদেশ / USD	10/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,90/10
3	Gambid / OP-43	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
4	SlottoJAM / OP-35	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
5	MyStake / OP-07	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
6	Spinanga Casino / OP-13	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
7	Temptress / OP-47	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
8	Locosbet / OP-48	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
9	Lemon Casino / OP-23	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
10	ViperWin Casino / OP-18	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
11	Parimatch / OP-05	বাংলাদেশ / BDT	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
12	LolaJack / OP-30	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
13	Booi / OP-25	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
14	Coral Casino / OP-42	জার্মানি / EUR	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10

স্থান	অপারেটর / পর্ব	GEO / মুদ্রা	পেমেন্ট/বোনাস/ক্যাটালগ/mobile/support/শর্ত	ওজন 25/20/20/15/10/10	ফলাফল
15	Neon54 Casino / OP-37	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
16	Realz Casino / OP-11	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
17	22 Bet / OP-24	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
18	SpellWin Casino / OP-19	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
19	CroreBet / OP-06	বাংলাদেশ / BDT	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
20	1win / OP-01	বাংলাদেশ / BDT	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
21	SQueen668 / OP-49	বাংলাদেশ / USD	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
22	Party Casino / OP-41	জার্মানি / EUR	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
23	Reels casino / OP-31	জার্মানি / EUR	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
24	N1 Bet Casino / OP-36	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
25	Lussurio / OP-29	পোল্যান্ড / PLN	8/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,40/10
26	Beef Casino / OP-27	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
27	Pike Casino / OP-34	জার্মানি / EUR	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
28	Stakemania / OP-28	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
29	Wazamba Casino / OP-15	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
30	Casinado / OP-46	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
31	GG.Bet / OP-21	পোল্যান্ড / PLN	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
32	Melbet / OP-04	বাংলাদেশ / BDT	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
33	1xBet / OP-03	বাংলাদেশ / BDT	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
34	MilkyWay Casino / OP-26	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
35	iWildcasino / OP-22	পোল্যান্ড / PLN	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
36	Trino Casino / OP-20	পোল্যান্ড / PLN	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10

স্থান	অপারেটর / পর্ব	GEO / মুদ্রা	পেমেন্ট/বোনাস/ক্যাটালগ/mobile/support/শর্ত	ওজন 25/20/20/15/10/10	ফলাফল
37	Unibet / OP-40	জার্মানি / EUR	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
38	Vawzen Gaming / OP-44	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
39	Betevet / OP-45	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
40	Jasino / OP-33	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
41	BC.Game / OP-39	বাংলাদেশ / USDT	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
42	Casino Days / OP-38	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
43	Casoola / OP-32	পোল্যান্ড / PLN	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
44	Playzilla Casino / OP-14	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
45	TombRiches Casino / OP-16	বাংলাদেশ / USD	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
46	Stake / OP-02	বাংলাদেশ / BDT	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10
47	Betclic / OP-09	পোল্যান্ড / PLN	7/5/8/8/8/8	কভারেজের 100%	7,15/10

MyStake — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-07
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-07 অনুযায়ী
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক ফি 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; সম্পূর্ণ সময় 615 s
Cash-result	6,02 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 17,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 11,42
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত

অ্যাট্রিবিউট	মান
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Betify — অ্যাক্সেস কার্ড

ধারা 2.9 Bangladesh থেকে নিবন্ধন নিষিদ্ধ করেছে; আমি ফর্মে থেমেছি, অ্যাকাউন্ট তৈরি করিনি এবং টাকা পাঠাইনি। Welcome এবং ক্যাশ সূচক সক্রিয় হয়নি; নগদ স্কোর এবং স্থান দেওয়া হয়নি। সম্পূর্ণ শূন্য শৃঙ্খল OP-08-এ রয়েছে।

Betclic — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-09
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-09 অনুযায়ী
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক ফি 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,33; সম্পূর্ণ সময় 1476 s
Cash-result	2,14 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 19,67; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 13,34
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

4rabet — অ্যাক্সেস কার্ড

রুটটি not available in your region / HTTP 403 বার্তায় শেষ হয়েছে; আমি সীমাবদ্ধতা এড়াইনি এবং টাকা পাঠাইনি। Welcome এবং ক্যাশ সূচক সক্রিয় হয়নি; নগদ স্কোর এবং স্থান দেওয়া হয়নি। সম্পূর্ণ শূন্য শৃঙ্খল OP-10-এ রয়েছে।

Realz Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-11
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-11 অনুযায়ী
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1380 s
Cash-result	-1,79 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 9,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 6,01
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Glorion Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-12
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-12 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 587 s
Cash-result	6,81 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 18,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 12,01
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	7,90/10 TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়

অ্যাট্রিবিউট	মান
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Spinanga Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-13
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-13 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 654 s
Cash-result	-0,08 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 7,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 4,92
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Playzilla Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-14
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-14 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,19 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1495 s
Cash-result	0,52 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 7,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 5,52
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না

অ্যাট্রিবিউট	মান
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Wazamba Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-15
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-15 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,08; মোট সময় 935 s
Cash-result	0,17 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 15,92; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,37
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

TombRiches Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-16
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-16 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,37; মোট সময় 1702 s
Cash-result	7,00 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 22,63; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 16,00

অ্যাট্রিবিউট	মান
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Snatch Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-17
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-17 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 476 s
Cash-result	-3,40 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 17,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,60
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł12500 + 325 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st deposit: 200% up to zł2500 + 100 FS · 2nd deposit: 100% up to zł2500 + 75 FS · 3rd deposit: 50% up to zł2500 + 50 FS · 4th deposit: 100% up to zł5000 + 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 200% up to 12500 · Wager x35 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 100, Max. Bet: 20, Expires after 10 days · Spins 325 · Wager x40 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	7,90/10 TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

ViperWin Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-18

অ্যাট্রিবিউট	মান
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-18 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 877 s
Cash-result	0,80 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 11,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 8,20
Welcome/বোনাস	- অফার। 100% up to $500 + 200 FS + 1 Bonus Crab.; - কার্ডের শর্তাবলি। 100% up to 500 · Wager x35 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 10, Max. Bet: 5, Expires after 10 days · Spins 200 · Wager x40 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

SpellWin Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-19
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-19 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1506 s
Cash-result	-3,36 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 3,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 3,24
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł25000 + 555 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł10000 + 255 FS · 2nd Deposit: 125% up to zł5000 + 100 FS · 3rd Deposit: 150% up to zł5000 + 100 FS · 4th Deposit: 180% up to zł5000 + 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 180% up to 25000 · Wager x35, Min. deposit: 75, Max. Bet: 20, Expires after 10 days · Spins 555 · Wager x35 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Trino Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-20
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-20 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,34 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1062 s
Cash-result	7,99 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 21,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 14,19
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł25000 + 500 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł10000 + 200 FS · 2nd Deposit: 100% up to zł5000 + 100 FS · 3rd Deposit: 75% up to zł5000 + 50 FS · 4th Deposit: 125% up to zł5000 + 150 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 125% up to 25000 · Wager x35, Min. deposit: 75, Max. Bet: 20, Expires after 7 days · Spins 500 · Wager x35 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

GG.Bet — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-21
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-21 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,11; মোট সময় 1762 s
Cash-result	1,19 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 16,89; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,39
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł18000 + 275 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł6000 + 75 FS · 2nd Deposit: 125% up to zł4000 + 100 FS · 3rd Deposit: 150% up to zł4000 + 100 FS · 4th Deposit: 175% up to zł4000.; - কার্ডের শর্তাবলি। 175% up to 18000 · Wager x40, Min. deposit: 30, Max. Bet: 20, Expires after 5 days · Spins 275 · Wager x30 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না

অ্যাট্রিবিউট	মান
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

iWildcasino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-22
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-22 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,21; মোট সময় 354 s
Cash-result	0,18 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 16,79; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,98
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł16000 + 400 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 200% up to zł4000 + 100 FS · 2nd Deposit: 100% up to zł4000 + 100 FS · 3rd Deposit: 100% up to zł4000 + 100 FS · 4th Deposit: 150% up to zł4000 + 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 200% up to 16000 · Wager x35 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 100, Max. Bet: 20, Expires after 10 days · Spins 400 · Wager x40 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Lemon Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-23
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-23 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD

অ্যাট্রিবিউট	মান
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 869 s
Cash-result	-6,49 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 6,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 5,11
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 20 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। up to 0 · Wager free! · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

22 Bet — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-24
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-24 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1400 s
Cash-result	4,03 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 14,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 10,83
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 30 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Booi — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-25

অ্যাট্রিবিউট	মান
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-25 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1064 s
Cash-result	1,08 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 15,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 10,88
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 25 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। Spins 25 · Wager x50 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

MilkyWay Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-26
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-26 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,18 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 2221 s
Cash-result	-1,87 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 9,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 6,73
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 50 Free Spins.; - কার্ডের শর্তাবলি। Spins 50 · Wager x35 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Beef Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-27
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-27 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,05; মোট সময় 501 s
Cash-result	6,04 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 21,95; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 15,24
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। Spins 100 · Wager x45 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Stakemania — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-28
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-28 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,06; মোট সময় 1312 s
Cash-result	3,90 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 15,94; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,90
Welcome/বোনাস	- অফার। Get 155 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। Spins 155 · Wager x20 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়

অ্যাট্রিবিউট	মান
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Lussurio — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-29
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-29 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 2026 s
Cash-result	-6,05 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 11,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 7,75
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł14400 + 400 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 200% up to zł6300 + 100 FS · 2nd Deposit: 100% up to zł6300 + 100 FS · 3rd Deposit: 150% up to zł6300 + 100 FS · 4th Deposit: 100% up to zł6300 + 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 200% up to 14400 · Wager x30, Min. deposit: 40, Expires after 7 days · Spins 400 · Wager x40 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

LolaJack — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-30
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-30 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1052 s
Cash-result	0,66 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 9,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 6,86

অ্যাট্রিবিউট	মান
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł67500 + 400 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł9000 + 150 FS · 2nd Deposit: 100% up to zł13500 + 50 FS · 3rd Deposit: 50% up to zł27000 + 50 FS · 4th Deposit: 150% up to zł18000 + 150 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 150% up to 67500 · Wager x20, Min. deposit: 90, Max. Bet: 23, Expires after 10 days · Spins 400 · Wager x40 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Reels casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	জার্মানি / EUR
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-EUR-OP-31
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-31 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA / ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 EUR; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1802 s
Cash-result	0,09 EUR গেমিং net; প্রাপ্ত 9,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 6,29
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to ₹2000.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 50% up to ₹1000 · 2nd Deposit: 75% up to ₹500 · 3rd Deposit: 100% up to ₹500.; - কার্ডের শর্তাবলি। 100% up to 2000 · Wager x10, Min. deposit: 20 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Casoola — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-32

অ্যাট্রিবিউট	মান
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-32 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,49 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 666 s
Cash-result	-10,92 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 12,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 8,28
Welcome/বোনাস	- অফার। 100% up to zł2250 + 200 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 100% up to 2250 · Wager x35, Min. deposit: 90, Max. Bet: 25, Expires after 10 days · Spins 200 · Wager x40 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Jasino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-33
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-33 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,17; মোট সময় 982 s
Cash-result	1,37 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 11,83; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 9,37
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to $4500 + 450 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to $1000 + 100 FS · 2nd Deposit: 150% up to $1500 + 150 FS · 3rd Deposit: 200% up to $2000 + 200 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 200% up to 4500 · Wager x40, Min. deposit: 20 · Spins 450 · Wager x40 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Pike Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	জার্মানি / EUR
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-EUR-OP-34
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-34 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA / ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 EUR; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,04; মোট সময় 1586 s
Cash-result	0,12 EUR গেমিং net; প্রাপ্ত 11,96; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 8,12
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to €4000 + 400 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 200% up to €1000 + 100 FS · 2st Deposit: 100% up to €1000 + 100 FS · 3st Deposit: 100% up to €1000 + 100 FS · 4st Deposit: 150% up to €1000 + 100 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 200% up to 4000 · Wager x30 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 10, Expires after 10 days · Spins 400 · Wager x40 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

SlottoJAM — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-35
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-35 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 608 s
Cash-result	-0,05 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 4,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 3,95
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł2500.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł1000 · 2nd Deposit: 50% up to zł1500.; - কার্ডের শর্তাবলি। 150% up to zł2500 · Wager x25 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 50zł, Expires after 7 days · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত

অ্যাট্রিবিউট	মান
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

N1 Bet Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-36
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-36 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1847 s
Cash-result	0,13 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 13,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 8,73
Welcome/বোনাস	- অফার। Up to zł10000 + 200 FS.; - ডিপোজিট প্যাকেজ। 1st Deposit: 100% up to zł2000 + 150 FS · 2nd Deposit: 100% up to zł3000 · 3rd Deposit: 100% up to zł2000 + 50 FS · 4th Deposit: 25% up to zł3000.; - কার্ডের শর্তাবলি। 100% up to 10000 · Wager x50, Min. deposit: 80, Expires after 3 days · Spins 200 · Wager x50 · Bonus Types · Games।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Neon54 Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	পোল্যান্ড / PLN
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-PLN-OP-37
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-37 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	BLIK / ব্যাংক ট্রান্সফার PLN
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 PLN; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1288 s
Cash-result	4,80 PLN গেমিং net; প্রাপ্ত 17,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 12,60

অ্যাট্রিবিউট	মান
Welcome/বোনাস	- অফার। 100% up to zł2250 + 200 FS.; - কার্ডের শর্তাবলি। 100% up to 2250 · Wager x35 (বোনাস এবং ডিপোজিট), Min. deposit: 90, Max. Bet: 22, Expires after 10 days · Spins 200 · Wager x40 · Bonus Types।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Casino Days — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-38
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-38 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,40 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 353 s
Cash-result	-0,16 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 15,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 10,44
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

BC.Game — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USDT
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USDT-OP-39
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-39 দ্বারা

অ্যাট্রিবিউট	মান
জমা/উত্তোলন	USDT TRC20 / USDT TRC20
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 USDT; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,28; মোট সময় 1636 s
Cash-result	0,19 USDT গেমিং net; প্রাপ্ত 17,72; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 12,59
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Unibet — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	জার্মানি / EUR
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-EUR-OP-40
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-40 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA / ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 EUR; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,21; মোট সময় 1031 s
Cash-result	1,12 EUR গেমিং net; প্রাপ্ত 15,79; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 10,72
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Party Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	জার্মানি / EUR
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-EUR-OP-41
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-41 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA / ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 EUR; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1672 s
Cash-result	-10,03 EUR গেমিং net; প্রাপ্ত 10,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 7,17
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Coral Casino — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	জার্মানি / EUR
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-EUR-OP-42
Demo/mobile/desktop	আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-42 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA / ব্যাংক ট্রান্সফার SEPA
কমিশন/সময়	ডিপোজিটের বাহ্যিক সংগ্রহ 0,00 EUR; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1142 s
Cash-result	5,80 EUR গেমিং net; প্রাপ্ত 16,00; ক্যাসিনোতে রয়ে গেছে 11,40
Welcome/বোনাস	মূল প্রোমোশন 7/9/10 বিভাগের নিজস্ব কার্ডে সংরক্ষিত। এই নগদ রুটে welcome সক্রিয় করা হয়নি, bonus0; Tower Rush-এর জন্য আলাদা অফারের শর্ত প্রযোজ্য, বিজ্ঞাপনী সাধারণ শতাংশ নয়।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়

অ্যাট্রিবিউট	মান
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Gambid — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-43
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-43 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 603 s
Cash-result	-7,61 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 14,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 9,59
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:145% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×30.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Vawzen Gaming — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-44
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-44 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,22 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1632 s
Cash-result	2,60 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 11,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 7,60
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:145% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×26.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না

অ্যাট্রিবিউট	মান
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Betevet — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-45
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-45 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,07; মোট সময় 780 s
Cash-result	0,05 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 4,93; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 3,85
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:205% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×26.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Casinado — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-46
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-46 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,09; মোট সময় 1673 s
Cash-result	-0,17 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 15,91; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 11,03

অ্যাট্রিবিউট	মান
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:200% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×25.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,15/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Temptress — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-47
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-47 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 804 s
Cash-result	1,70 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 6,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 4,50
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:170% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×20.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

Locosbet — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-48
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-48 দ্বারা

অ্যাট্রিবিউট	মান
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 822 s
Cash-result	-8,12 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 9,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 6,08
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:55% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×20.5, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

SQueen668 — অ্যাক্সেস কার্ড

অ্যাট্রিবিউট	মান
GEO/অ্যাকাউন্ট	বাংলাদেশ / USD
পণ্য/গেম	Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-USD-OP-49
Demo/mobile/desktop	পৃথক FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-49 দ্বারা
জমা/উত্তোলন	ব্যাংক ট্রান্সফার USD / ব্যাংক ট্রান্সফার USD
কমিশন/সময়	বাহ্যিক ডিপোজিট সংগ্রহ 0,00 USD; উত্তোলন থেকে আটকানো 0,00; মোট সময় 1645 s
Cash-result	7,05 USD গেমিং net; প্রাপ্ত 18,00; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 13,05
Welcome/বোনাস	তুলনামূলক অফার:135% যোগ্য ডিপোজিট থেকে 500 USD পর্যন্ত, সর্বনিম্ন 10 USD, বোনাস থেকে wager×27.0, মেয়াদ 7 দিন, সর্বোচ্চ বাজি 2 USD, Tower Rush0% গণনা; প্রোমোকোড প্রয়োজন নেই, ডিপোজিটের আগে opt-in। এন্ড-টু-এন্ড এপিসোডে সক্রিয় করা হয়নি।
খেলার অবদান	সক্রিয় বোনাস ছাড়া Cash; welcome-অবদান Galaxsys নাম থেকে অনুমান করা হয় না
সহায়তা	অ্যাকাউন্টের ভিতরে; তুলনামূলক প্রোফাইলে ভাষা ইংরেজি, নগদ বিরোধে আলাদা incident; সমর্থন চ্যানেল নিশ্চিত
রুটের মূল্যায়ন	TR-ACCESS-1.0 অনুযায়ী 7,40/10; আইনি নির্ভরযোগ্যতার সূচক নয়
সীমাবদ্ধতা	একটি পদ্ধতি/মুদ্রা/অ্যাকাউন্টের শর্ত; FUN অনুমান করা হয় না; KYC এবং W-এর আগে অসমাপ্ত বাজি না থাকা এপিসোড অনুযায়ী বাধ্যতামূলক

সম্পর্কিত নথি

- 1xBet অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন
- 1win অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন
- Melbet অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন
- Stake অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন
- Parimatch অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন
- CroreBet অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন