# Melbet অপারেটরের রেকর্ড ও Tower Rush নগদ সেশন

প্রকাশক: Ariful Hosain

## Melbet

রাশিয়ান পৃষ্ঠাগুলি Melbet, লাইসেন্সিং নথি, বুকমেকার নিয়ম, প্রচারমূলক শর্তাবলী, ইন্টারফেস এবং রেফারেন্স উত্স। ফুটবল উত্সের তালিকায় বাংলাদেশের উল্লেখ খেলাধুলাকে বোঝায়।

### পেমেন্ট, ক্যাশ ডেস্ক, মুদ্রা এবং উত্তোলন

**melbet.ru**

- জুয়া খেলার আয়োজক তার খেলোয়াড়দের মধ্যে «জন্মদিনের বোনাস» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- বোনাস কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, সম্পত্তি, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী বোনাসের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে বোনাসের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী বোনাস ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না।
- জুয়া খেলার আয়োজক, «মেলবেট প্রিমিয়াম সাইজ» বিপণন কার্যক্রমের সমষ্টির অংশ হিসাবে, তার খেলোয়াড়দের মধ্যে «মেলবেট ভিআইপি-কমপ্লিমেন্ট» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- পুরস্কারগুলি কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী পুরস্কারের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে পুরস্কারের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী পুরস্কার ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না।
- «নর্দাব» খেলার ধরনে ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা করা পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী এই শর্ত পূরণ না করলে, জুয়া খেলার আয়োজকের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলন করতে অস্বীকার করার অধিকার রয়েছে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «নিজেদের জন্য নতুন ক্যাশব্যাক» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী

জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।

- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না।
- জুয়া খেলার আয়োজক «আরপিএল থেকে একঘেয়েমি থেকে বীমা» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- ফ্রিবেট কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, অর্থ, অন্যান্য সম্পত্তি, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেটের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে ফ্রিবেটের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না। প্রচারাভিযানের বিজয়ী অংশগ্রহণকারী এই নিয়মাবলীতে বর্ণিত শর্তাবলী অনুসারে শুধুমাত্র ওয়েজারিংয়ের উদ্দেশ্যে ফ্রিবেট ব্যবহার করার অধিকারী।
- «প্রথম জমার উপর ফ্রিবেট» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- জুয়া খেলার আয়োজক «প্রথম জমার উপর ফ্রিবেট» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- 3.1। প্রচারাভিযান – «প্রথম জমার উপর ফ্রিবেট» প্রচারাভিযান। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কে») প্রদত্ত অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কে» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না, যদি প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলীতে তা প্রদান করা হয়।
- 3. প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা পরিচালিত «প্রথম জমার উপর সাইবারবোনাস», «প্রথম জমার উপর বোনাস» প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণ করেনি।

- ফ্রিবেট কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, অর্থ, অন্যান্য সম্পত্তি, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেটের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে ফ্রিবেটের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না।
- জুয়া খেলার আয়োজক «গ্র্যান্ড এক্সপ্রেস» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «মেলবেট থেকে উপহার!» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- ফ্রিবেট কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, সম্পত্তি, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেটের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে ফ্রিবেটের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না। প্রচারাভিযানের বিজয়ী অংশগ্রহণকারী এই নিয়মাবলীতে বর্ণিত শর্তাবলী অনুসারে শুধুমাত্র ওয়েজারিংয়ের উদ্দেশ্যে ফ্রিবেট ব্যবহার করার অধিকারী।
- জুয়া খেলার আয়োজক, «মেলবেট প্রিমিয়াম সাইজ» বিপণন কার্যক্রমের সমষ্টির অংশ হিসাবে, তার খেলোয়াড়দের মধ্যে «ভিআইপি জন্মদিন» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক, «মেলবেট প্রিমিয়াম সাইজ» বিপণন কার্যক্রমের সমষ্টির অংশ হিসাবে, তার খেলোয়াড়দের মধ্যে «ভিআইপি-ক্যাশব্যাক» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার

নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।

- ক্যাশব্যাক-পুরস্কারগুলি কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয়, জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থপ্রদানের জন্য কোনও অ-গ্রহণযোগ্য দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং কোনও ভিত্তিতে উইল করা, উপহার দেওয়া, অন্যান্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর করা যাবে না, তবে শুধুমাত্র এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের গণনা এবং সঞ্চিতির শর্তাবলীর সাথে মতবিরোধের ক্ষেত্রে ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের কোনও পরিমাণের ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করতে পারবেন না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ক্যাশব্যাক-পুরস্কার ব্যবহারের অন্যান্য পদ্ধতি প্রদানের দাবি করার অধিকার রাখেন না।
- «নর্দাব» খেলার ধরনে ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা করা পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না। প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী এই শর্ত পূরণ না করলে, জুয়া খেলার আয়োজকের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলন করতে অস্বীকার করার অধিকার রয়েছে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «নববর্ষের বিশৃঙ্খলা» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- 2. প্রচারাভিযান পরিচালনার সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলী (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) দ্বারা প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে কমপক্ষে 500 রুবেল পরিমাণে কমপক্ষে একটি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থাপন করেছে।

- ফ্রিবেট-10000 কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয় এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না।
- ফ্রিবেট-2023 কোনও অর্থপ্রদানের মাধ্যম, কোনও ধরনের মুদ্রা, ইলেকট্রনিক অর্থ নয় এবং সেগুলি হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না।
- জুয়া খেলার আয়োজক «পিবিকে লোকোমোটিভ-কুবান মস্কোর বিশাল র‍্যাফেল!» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।

- 5.6। রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক এই নিয়মাবলীতে উল্লিখিত বিজয়ীর জন্য এনডিএফএল প্রদানের জন্য কর এজেন্টের দায়িত্ব গ্রহণ করে। জুয়া খেলার আয়োজক বিজয়ী কর্তৃক প্রাকৃতিক আকারে প্রাপ্ত পুরস্কারের মূল্য থেকে প্রয়োজনীয় করের পরিমাণ স্থানান্তরের জন্য তার বাধ্যবাধকতা উৎসাহমূলক পুরস্কারের নগদ অংশের ব্যয়ে পূরণ করবে। জুয়া খেলার আয়োজক বিজয়ীকে অবহিত করে যে প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের ফলে প্রাপ্ত যে কোনও জয় এবং পুরস্কারের মূল্যের ক্ষেত্রে রাশিয়ান ফেডারেশনের ট্যাক্স কোডের অনুচ্ছেদ 28 এর ধারা 217-এ উল্লিখিত পরিমাণের (4000 রুবেল) অতিরিক্ত অংশে করের হার উৎসাহমূলক পুরস্কারের মূল্যের 35% হিসাবে নির্ধারিত হয়। উল্লিখিত করের প্রদান রাশিয়ান ফেডারেশনের ট্যাক্স কোডের অনুচ্ছেদ 2 এর ধারা 224, ধারা 1, 4 এবং 5, অনুচ্ছেদ 226 এর প্রয়োজনীয়তা বিবেচনায় নিয়ে ঘটে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «ইউরোলিগে একঘেয়েমি থেকে বীমা» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের (ক্লায়েন্টদের) আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করার উদ্দেশ্যে পূর্বাভাস গণনার একটি বিশেষায়িত পদ্ধতি (এরপর – এসপিআরপি) তৈরি করেছে। পূর্বাভাস গণনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এই বিশেষায়িত পূর্বাভাস গণনা পদ্ধতিতে বর্ণিত বিশেষ নিয়মগুলি বিবেচনায় নিয়ে, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক «নতুন আইফোন এবং অন্যান্য পুরস্কারের র‍্যাফেল» প্রচারাভিযান (এরপর – প্রচারাভিযান) তার খেলোয়াড়দের মধ্যে পরিচালনা করছে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ বৃদ্ধি, খেলোয়াড়দের আনুগত্য বৃদ্ধি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কার্যক্রমের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করা। প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী জুয়া খেলার নিয়ম, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলীতে (এরপর – জুয়া খেলার নিয়ম) এবং এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে বর্ণিত প্রয়োজনীয়তা দ্বারা নির্ধারিত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যে কোনও সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- 3. বাজি - নগদ আকারে বা পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে (এই নিবন্ধের অনুচ্ছেদ 3.1 অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজককে হস্তান্তরিত অর্থ ব্যতীত) জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজককে হস্তান্তরিত অর্থ, এবং জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসাবে কাজ করে;
- 3.1) ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি - ইলেকট্রনিক অর্থপ্রদানের উপায় ব্যবহার করে, তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক সহ, ইন্টারনেট নেটওয়ার্ক সহ, এবং যোগাযোগের উপায় সহ, মোবাইল যোগাযোগের উপায় সহ, বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্র দ্বারা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজককে এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের আদেশে হস্তান্তরিত অর্থ, ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, এবং এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসাবে কাজ করে;
- 4. জয় - জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়মে предусмотрен জুয়া খেলার ফলাফল ঘটলে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে অর্থ প্রদান বা হস্তান্তর করতে হবে এমন অর্থ বা অন্যান্য সম্পত্তি, সম্পত্তির

অধিকার সহ;

- 15. টোটালাইজেটর - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে বাজি সমাপ্তির সংগঠন করে, এবং এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির পরিমাণের ব্যয়ে জয়ের অর্থ প্রদান করে, এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা সংগৃহীত পারিশ্রমিকের পরিমাণ বাদ দিয়ে;
- 19. বুকমেকার অফিসের ক্যাশ ডেস্ক - বুকমেকার অফিসের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রের অংশ যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ব্যতীত বাজি গ্রহণ করে এবং জয়ের অর্থ প্রদান করে;
- 20. টোটালাইজেটরের ক্যাশ ডেস্ক - টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রের অংশ যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ব্যতীত বাজি গ্রহণ করে এবং জয়ের অর্থ প্রদান করে;
- 21. জুয়া প্রতিষ্ঠানের ক্যাশ ডেস্ক - জুয়া প্রতিষ্ঠানের অংশ যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক অর্থের সাথে ক্রিয়াকলাপ পরিচালনা করে এবং যেখানে উল্লিখিত ক্রিয়াকলাপ পরিচালনার অনুমতি দেয় এমন বিশেষ সরঞ্জাম অবস্থিত;
- 22. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা অঞ্চল - জুয়া প্রতিষ্ঠানের অংশ যেখানে গেমিং সরঞ্জাম, জুয়া প্রতিষ্ঠানের ক্যাশ ডেস্ক, টোটালাইজেটর, বুকমেকার অফিস, এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের দ্বারা ব্যবহৃত অন্যান্য সরঞ্জাম স্থাপন করা হয়েছে;
- 24. জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত পরিষেবা - হোটেল পরিষেবা, পাবলিক ক্যাটারিং পরিষেবা, বিনোদনমূলক ও বিনোদনমূলক কার্যক্রমের ক্ষেত্রে পরিষেবা, লটারি টিকিট, লটারি রসিদ, ইলেকট্রনিক লটারি টিকিট বিতরণ (বিক্রয়, প্রদান) পরিষেবা, লটারি অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে লটারি বাজি গ্রহণ, রাশিয়ান ফেডারেশনের আন্তর্জাতিক চুক্তির ভিত্তিতে অনুষ্ঠিত আন্তর্জাতিক লটারি এবং সর্বরাশিয়ান রাষ্ট্রীয় লটারির অংশগ্রহণকারীদের জয়ের অর্থ প্রদান, হস্তান্তর বা প্রদান;
- 25. বুকমেকার অফিসের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়ার প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করে, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করে, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করে, গৃহীত বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার অফিসের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রগুলিতে উপস্থাপন করে;
- 25.1) বুকমেকার অফিসের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার - জুয়ার প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করে, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে প্যারি করে এবং বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করে, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করে, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করে, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার অফিসের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রগুলিতে এবং বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে উপস্থাপন করে;
- 26. টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়ার প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা

করে, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করে, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করে, গৃহীত বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রগুলিতে উপস্থাপন করে;

- 26.1) টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার - জুয়ার প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করে, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে প্যারি সম্পাদনের আয়োজন করে এবং বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজিগুলির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করে, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করে, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করে, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রগুলিতে এবং বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে উপস্থাপন করে;
- 31. জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের তথ্য ব্যবস্থা - একটি সফ্টওয়্যার-হার্ডওয়্যার কমপ্লেক্স, যা অ্যাপ্লিকেশন প্রোগ্রামের একটি প্যাকেজ ধারণ করে, যা স্বয়ংক্রিয়ভাবে স্থানান্তর, গ্রহণ, নিবন্ধন, প্রক্রিয়াকরণ, হিসাব, সঞ্চয় এবং সংরক্ষণের মাধ্যমে বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজকদের কার্যক্রমের উপর নিয়ন্ত্রণ নিশ্চিত করার জন্য предназначено, সম্পাদিত প্যারি, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, যার মধ্যে বাজির পরিমাণ, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ, তাদের গ্রহণের তারিখ ও সময়, বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির ঘটনা ও শর্তাবলী, তাদের উপর গণনাকৃত প্রদেয় জয়ের পরিমাণ, প্রদত্ত এবং অপ্রদত্ত জয়, ফেরত দেওয়া অ-জয়ী বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, জুয়ার প্রতিষ্ঠানে নগদ কার্যক্রম পরিচালনা, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে নিষ্পত্তির ফর্ম, যার মধ্যে নগদ অর্থ ব্যবহার করে, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছে এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছ থেকে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, এই ধরনের কার্যক্রম সম্পর্কে রিয়েল টাইমে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রককে তথ্য প্রদান সহ;

- রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, যার মধ্যে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, এবং যোগাযোগের মাধ্যম ব্যবহার করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম নিষিদ্ধ, এই ফেডারেল আইনের 14.2 অনুচ্ছেদ অনুসারে বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং তাদের উপর জয় প্রদানের ক্ষেত্রে ছাড়া। এই অংশের উদ্দেশ্যে, তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, যার মধ্যে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, এবং যোগাযোগের মাধ্যম ব্যবহার করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার স্থান হিসাবে রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডকে স্বীকৃত করা হয়, যদি নিম্নলিখিত শর্তগুলির মধ্যে অন্তত একটি পূরণ হয়:
- 2. যে ব্যাংকে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে অন্যান্য পেমেন্টের জন্য ব্যবহৃত অ্যাকাউন্ট খোলা হয়েছে, বা ইলেকট্রনিক অর্থ প্রদানকারী অপারেটরের অবস্থান, যার মাধ্যমে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে অন্যান্য পেমেন্ট করে, রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে অবস্থিত;
- 3. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর নেটওয়ার্ক ঠিকানা, যা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে অন্যান্য পেমেন্টের জন্য ব্যবহৃত হয়, রাশিয়ান ফেডারেশনে নিবন্ধিত;
- 4. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যবহার করা গ্রাহক নম্বরের দেশের আন্তর্জাতিক কোড, যা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে অন্যান্য পেমেন্টের জন্য ব্যবহৃত হয়, রাশিয়ান ফেডারেশনকে বরাদ্দ করা হয়েছে।

- বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, যার মধ্যে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, এবং যোগাযোগের মাধ্যমের মাধ্যমে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ স্থানান্তর, ব্যক্তিদের পেমেন্ট গ্রহণ, ডাকযোগে অর্থ স্থানান্তর জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে, যা অর্থ স্থানান্তরকারী অপারেটর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ প্রদানকারী অপারেটর, ব্যাংক পেমেন্ট এজেন্ট এবং (বা) ব্যাংক পেমেন্ট সহ-এজেন্ট দ্বারা সম্পাদিত হয়, এই ফেডারেল আইন অনুসারে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসাবে স্বীকৃত অর্থ ব্যতীত এবং বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র দ্বারা সম্পাদিত পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে নিষ্পত্তি কার্যক্রম (অ্যাকোয়ারিং) ব্যতীত, বাজি গ্রহণ অনুমোদিত নয়। বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক শুধুমাত্র অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ (ডাক স্থানান্তর ব্যতীত), বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র দ্বারা এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে ইলেকট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে প্রেরিত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করতে পারে।
- 1. পণ্য, সিকিউরিটিজের দামের পরিবর্তন, সংশ্লিষ্ট মুদ্রার বিনিময় হার, সুদের হারের পরিমাণ, মুদ্রাস্ফীতির মাত্রা, ডেরিভেটিভ আর্থিক উপকরণের দামের ভিত্তিতে গণনা করা মান, অফিসিয়াল পরিসংখ্যান তথ্য গঠনকারী সূচকগুলির মান, পরিবেশের অবস্থার ভৌত, জৈবিক এবং (বা) রাসায়নিক সূচকগুলির মান;
- অনুচ্ছেদ 5.1. রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার সময় অর্থ স্থানান্তর এবং ব্যক্তিদের পেমেন্ট গ্রহণের সীমাবদ্ধতা
- প্রদানকারীর সেবা প্রদানকারী ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান বাধ্য, ব্যক্তির নির্দেশে সরাসরি বা বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীদের মাধ্যমে রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা, সেইসাথে предпринимательская কার্যক্রম পরিচালনাকারী বিদেশী নাগরিক এবং নাগরিকত্বহীন ব্যক্তি, বিদেশী আইনি সত্তা, বিদেশী আইনের অধীনে আইনি সত্তা নয় এমন বিদেশী সংস্থা (এর পরে - বিদেশী ব্যক্তি) এর পক্ষে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, অপারেশন পরিচালনা করতে অস্বীকার করতে, যাদের সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলার সময় ব্যক্তির নির্দেশে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত (এর পরে - অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকা)। পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে আন্তঃসীমান্ত অর্থ স্থানান্তর সম্পাদনের ক্ষেত্রে এই অনুচ্ছেদের 3 অংশের বিধান প্রযোজ্য।
- 1.1. ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তির সাথে চুক্তি করার অধিকারী নয়। এই ধরনের ব্যক্তিদের সাথে সম্পাদিত চুক্তিগুলি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এর অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকা প্রকাশের দিন থেকে এক মাসের মধ্যে বাতিল করতে হবে।
- 1.2. ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনাকারী ব্যক্তির সাথে চুক্তি করার অধিকারী নয়, যে ব্যক্তি জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সপ্রাপ্ত জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয়, যার মধ্যে এই ফেডারেল আইন অনুসারে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণকারী (এর পরে - জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকা), যার শর্তাবলীতে এই ধরনের ব্যক্তির পক্ষে ব্যক্তির নির্দেশে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, সম্পাদনের ব্যবস্থা রয়েছে।
- পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা, বিদেশী ব্যক্তিদের পক্ষে ব্যক্তিদের পেমেন্ট গ্রহণ করার অধিকারী নয়, যাদের সম্পর্কে তথ্য অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ

ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত।

- পেমেন্ট কার্ড ইস্যুকারী ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান বাধ্য, ক্লায়েন্ট - ব্যক্তিকে রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডের বাইরে অবস্থিত অর্থ প্রাপকের পক্ষে পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে আন্তঃসীমান্ত অর্থ স্থানান্তর অপারেশন পরিচালনা করতে অস্বীকার করতে, যদি পেমেন্ট সিস্টেম, বিদেশী পেমেন্ট সিস্টেমের কাঠামোর মধ্যে বরাদ্দ করা অপারেশনের কোড বা অন্যান্য শনাক্তকারী প্রাপকের কাছে থাকে (বার্তা), যা প্রেরিত অর্থের প্রাপক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করছে তা নির্দেশ করে, অথবা যদি অর্থ প্রাপক সম্পর্কে উপলব্ধ তথ্য ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানকে নির্ধারণ করতে দেয় যে তার সম্পর্কে তথ্য অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত।
- অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকা এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন, সেইসাথে ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানগুলিকে তা জানানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংকের সাথে সম্মতিতে নির্ধারণ করে। পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটরদের কাছে এই ধরনের তথ্য জানানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করে। একই সাথে, অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকা এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এর অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশ করতে হবে এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত অফিসিয়াল পর্যায়ক্রমিক প্রকাশনাগুলিতে প্রকাশ করতে হবে।
- ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর ব্যক্তিকে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকা, জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে অবহিত হিসাবে গণ্য হয় এই অনুচ্ছেদের 5 অংশ অনুসারে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে নির্দিষ্ট তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্য তাদের কাছে জানানোর মুহূর্ত থেকে পাঁচ কার্যদিবস অতিবাহিত হওয়ার পরে।
- 2. যে ব্যক্তিদের সম্পর্কে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, তথ্য পেয়েছে যে তারা প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স ছাড়াই জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করছে এবং তাদের পক্ষে ব্যক্তিদের নির্দেশে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, এবং (বা) ব্যক্তিদের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের অর্থ প্রদানের উদ্দেশ্যে ব্যক্তিদের পেমেন্ট গ্রহণ করছে। এই ভিত্তিতে সিদ্ধান্ত রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এই ধরনের তথ্য পাওয়ার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে গ্রহণ করা হয়।

- 8.1. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার সত্যতা নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশী ব্যক্তির সাথে লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রম সম্পাদন করার অধিকারী, যাদের সম্পর্কে তথ্য রয়েছে যে তারা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স ছাড়াই বা জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি ছাড়াই জুয়া খেলার আয়োজন এবং (বা) পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করছে, সেইসাথে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, এবং (বা) এমন ব্যক্তিদের পক্ষে পেমেন্ট গ্রহণের পরিষেবা প্রদানের কার্যক্রম পরিচালনা করছে, যাদের সম্পর্কে তথ্য রয়েছে যে তারা রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করছে।

- ৪.2. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" সাইটগুলির ডোমেইন নাম এবং (বা) পৃষ্ঠা সূচক এবং নেটওয়ার্ক ঠিকানা প্রতিষ্ঠা (সনাক্তকরণ) করার উদ্দেশ্যে, যা তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" সাইটগুলি সনাক্ত করতে দেয়, যেগুলি ব্যবহার করে এই ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা লঙঘন করে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালিত হয়, লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রম সম্পাদন করার অধিকারী, যার মধ্যে নগদ অর্থ এবং (বা) ইলেকট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে জুয়া খেলার ফলাফলের ভিত্তিতে জয় পাওয়ার ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন করা।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীদের তালিকা পরিচালনা করে এবং তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" তার অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশ করে, যারা ব্যক্তিদের নির্দেশে ইলেকট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে অপারেশন সম্পাদনের মাধ্যমে পেমেন্ট গ্রহণ, অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, পরিষেবা প্রদান করে এমন ব্যক্তিদের কাছে, যাদের সম্পর্কে তথ্য অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, এবং (বা) যাদের সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয় (এর পরে - অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা)। অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় বিদেশী ব্যাংক হিসাবে বিদেশী ব্যক্তিদের অন্তর্ভুক্ত করা হবে না।
- অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করে। নির্দিষ্ট তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন, সেইসাথে ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানগুলিকে তা জানানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংকের সাথে সম্মতিতে নির্ধারণ করে। পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটরদের কাছে এই ধরনের তথ্য জানানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করে। একই সাথে, অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এর অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশ করতে হবে।
- ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর ব্যক্তিকে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে অবহিত হিসাবে গণ্য হয় এই অনুচ্ছেদের 17 অংশ অনুসারে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে নির্দিষ্ট তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্য তাদের কাছে জানানোর মুহূর্ত থেকে পাঁচ দিন অতিবাহিত হওয়ার পরে।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, প্রাপ্ত তথ্য এবং (বা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে প্রাথমিকভাবে সনাক্ত করার ক্ষেত্রে, বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীর কার্যক্রমে এই সত্য যে সে ব্যক্তির নির্দেশে ইলেকট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে অপারেশন সম্পাদনের মাধ্যমে পেমেন্ট গ্রহণ বা অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, পরিষেবা প্রদান করেছে এমন ব্যক্তিকে, যার সম্পর্কে তথ্য অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, এবং (বা) যার সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয় (এর পরে - অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে স্থানান্তর), রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এই ধরনের বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীকে একটি বিজ্ঞপ্তি পাঠায় যে তার কার্যক্রম রাশিয়ান ফেডারেশনের জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণের আইন লঙঘন করে এবং এই বিজ্ঞপ্তিতে নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে

এই ধরনের লঙ্ঘন দূর করার ব্যবস্থা নিতে হবে। এই ধরনের সময়সীমা ত্রিশ ক্যালেন্ডার দিনের কম হতে পারে না।

- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, প্রাপ্ত তথ্য এবং (বা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে পুনরায় (এই অনুচ্ছেদের 19 অংশে প্রদত্ত বিজ্ঞপ্তিতে প্রতিষ্ঠিত সময়সীমা অতিবাহিত হওয়ার পরে) সনাক্ত করার ক্ষেত্রে, বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীর কার্যক্রমে, যাকে এই অনুচ্ছেদের 19 অংশে প্রদত্ত বিজ্ঞপ্তি পাঠানো হয়েছিল, এই সত্য যে সে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে স্থানান্তর পরিষেবা প্রদান করেছে, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, এই ধরনের বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করে।
- 1. অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে;

- যদি রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থা, আইনী সত্তা, ব্যক্তি-সত্তার কাছে অনুরোধ পাঠানোর প্রয়োজন হয়, যাতে বিদেশী পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি আছে কি নেই তা নিশ্চিত করা যায়, তাহলে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, তার সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়সীমা বাড়ানো যেতে পারে, তবে চল্লিশ কর্মদিবসের বেশি নয়।
- বিদেশী পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি হলো:
- 1. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, কর্তৃক এই নিবন্ধের 21 অংশ অনুযায়ী প্রেরিত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত বিদেশী পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার সিদ্ধান্ত;

- 2. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, তার বিদেশী পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার সিদ্ধান্ত বাতিলের বিষয়ে আইনি বলবৎকরণে প্রবেশকৃত আদালতের সিদ্ধান্ত;

- 3. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, তার বিদেশী পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীর তাকে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন সন্তুষ্ট করতে অস্বীকারের সিদ্ধান্ত বাতিলের বিষয়ে আইনি বলবৎকরণে প্রবেশকৃত আদালতের সিদ্ধান্ত, যা এই নিবন্ধের 21 অংশ অনুযায়ী প্রেরিত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত হয়েছে।

- পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে অর্থের আন্তঃসীমান্ত স্থানান্তর সম্পাদনের ক্ষেত্রে, পেমেন্ট কার্ড ইস্যুকারী ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান বাধ্য, যদি প্রাপক সম্পর্কে উপলব্ধ তথ্য থেকে ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান নির্ধারণ করতে পারে যে প্রাপক অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তি, তাহলে রাশিয়ান ফেডারেশনের অঞ্চলের বাইরে অবস্থিত অর্থ প্রাপকের পক্ষে আন্তঃসীমান্ত অর্থ স্থানান্তর অপারেশন পরিচালনার জন্য ব্যক্তি-গ্রাহককে প্রত্যাখ্যান করতে।

- পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের পক্ষে ব্যক্তিদের পেমেন্ট গ্রহণ করার অধিকারী নয়।
- ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তির সাথে চুক্তি সম্পাদনের অধিকারী নয়। উল্লিখিত ব্যক্তিদের সাথে সম্পাদিত চুক্তি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, তার অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা প্রকাশের দিন থেকে এক মাসের মধ্যে বাতিল সাপেক্ষ।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, তাদের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকা পরিচালনা ও প্রকাশ করে, যারা এমন ব্যক্তিদের পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে পেমেন্ট গ্রহণের সেবা প্রদান করে যারা অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত এবং (অথবা) অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত (এরপর - বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকা)। বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি এবং উক্ত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক নির্ধারিত হয়।
- যদি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, প্রাপ্ত তথ্য এবং (অথবা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুযায়ী গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে প্রথমবারের মতো একটি বিদেশী ব্যাংকের কার্যক্রমে এমন তথ্য সনাক্ত করে যে এটি এমন ব্যক্তিকে পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে পেমেন্ট গ্রহণের সেবা প্রদান করেছে যে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত এবং (অথবা) অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, তাহলে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, সেই বিদেশী ব্যাংককে একটি বিজ্ঞপ্তি পাঠায় যে তার কার্যক্রম জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণের বিষয়ে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে এবং এই ধরনের লঙ্ঘন দূর করার জন্য এই বিজ্ঞপ্তিতে উল্লিখিত সময়সীমার মধ্যে ব্যবস্থা নিতে হবে। এই ধরনের সময়সীমা ত্রিশ ক্যালেন্ডার দিনের কম হতে পারবে না।
- যদি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, প্রাপ্ত তথ্য এবং (অথবা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুযায়ী গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে দ্বিতীয়বারের মতো (এই নিবন্ধের 33 অংশে предусмотрен বিজ্ঞপ্তিতে নির্ধারিত সময়সীমা অতিক্রান্ত হওয়ার পরে) এমন একটি বিদেশী ব্যাংকের কার্যক্রমে, যাকে এই নিবন্ধের 33 অংশে предусмотрен বিজ্ঞপ্তি পাঠানো হয়েছিল, এমন তথ্য সনাক্ত করে যে এটি এমন ব্যক্তিকে পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে পেমেন্ট গ্রহণের সেবা প্রদান করেছে যে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত এবং (অথবা) অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, তাহলে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, সেই বিদেশী ব্যাংককে বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করে।
- বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকায় অন্তর্ভুক্ত বিদেশী ব্যাংক রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, এর কাছে উক্ত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন পাঠানোর অধিকারী, যার মধ্যে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায়

অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের এবং (অথবা) অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে পেমেন্ট গ্রহণের সেবা প্রদানের কার্যক্রম বন্ধ করার কারণে।

- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটরদের কাছে দাবি করতে এবং প্রাপ্ত তথ্য এবং (অথবা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুযায়ী গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে চিহ্নিত ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য পেতে পারে, যারা রাশিয়ান আইনী সত্তা, ব্যক্তি উদ্যোক্তা বা বিদেশী ব্যক্তির সাথে লেনদেন সম্পাদন করেছে, যারা জুয়া অঞ্চলে জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স ছাড়াই জুয়া সংগঠন এবং (অথবা) পরিচালনা করে, যার মধ্যে এই ফেডারেল আইন অনুযায়ী ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করে (এরপর - তথ্য)।
- তথ্য প্রদানের অনুরোধ রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, সংশ্লিষ্ট ক্ষমতাপ্রাপ্ত পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর বা ডাক যোগাযোগ অপারেটরের প্রতিনিধিকে রসিদের বিনিময়ে প্রদান করে, অথবা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, উক্ত সংস্থাগুলিতে প্রাপ্তি বিজ্ঞপ্তিসহ নিবন্ধিত ডাক পাঠিয়ে প্রেরণ করে।
- তথ্য প্রদানের অনুরোধ পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর বা ডাক যোগাযোগ অপারেটরের প্রতিনিধিকে রসিদের বিনিময়ে প্রদান করার সময়, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, এর অনুরোধ প্রাপ্তির তারিখ হলো পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর বা ডাক যোগাযোগ অপারেটরের প্রতিনিধির অনুরোধ প্রাপ্তির রসিদে (নোটে) উল্লিখিত তারিখ।
- পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর, যারা তথ্য প্রদানের অনুরোধ পেয়েছে, তারা তা প্রাপ্তির দিন থেকে পাঁচ কর্মদিবসের মধ্যে সম্পাদন করে।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, কর্তৃক পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটরের কাছে অনুরোধ প্রেরণ, প্রদানের ফর্ম এবং পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, কর্তৃক নির্ধারিত হয়।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, এর অনুরোধ অনুযায়ী পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর কর্তৃক তথ্য প্রদানের ফর্ম এবং পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) করে, কর্তৃক নির্ধারিত হয়।
- 4. জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্নের বিনিময়ে অর্থ প্রদান, উপস্থাপিত জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্নের বিনিময়ে অর্থ প্রদান (পরিশোধ) ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলের জুয়া সংগঠকদের দ্বারা এমন ব্যক্তিকে যার সম্পর্কে তথ্য জুয়ায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত;
- 2. জুয়ায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য আপডেট হওয়ার আগে সংঘটিত ঘটনাগুলির উপর সমাপ্ত বাজির ফলাফলের ভিত্তিতে পরিশোধ করা:
- 14.1. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠকের প্রযুক্তিগত এবং অন্যান্য উপায়, যা দিয়ে বাজি এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসাব রাখা, পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ গণনা এবং গণনা করা জয় সম্পর্কে

তথ্য প্রদানের কার্যক্রম পরিচালিত হয়, তা রাশিয়ান ফেডারেশনের অঞ্চলে বুকমেকার অফিসের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকার অফিসের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টারে স্থাপন করতে হবে এবং জুয়া সংগঠকের মালিকানায় থাকতে হবে।

- 2. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক নির্ধারিত পদ্ধতিতে এবং ব্যক্তিগত তথ্যের ক্ষেত্রে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন এবং বাণিজ্যিক গোপনীয়তার বিষয়ে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন মেনে একক জুয়া নিয়ন্ত্রক, সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ার সর্ব-রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন, সংশ্লিষ্ট অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা আয়োজনকারী পেশাদার ক্রীড়া লীগ, এবং রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া সংগঠন ও পরিচালনার উপর প্রয়োগকারী ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থাকে সবচেয়ে কম সম্ভাব্য ফলাফল বা ফলাফলসহ সমাপ্ত অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতার উপর সমাপ্ত বাজির ফলাফলের ভিত্তিতে পরিশোধিত বা পরিশোধযোগ্য জয় সম্পর্কে অবহিত করতে হবে। এই ধরনের তথ্য সংশ্লিষ্ট অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠানের দিন থেকে ত্রিশ দিনের বেশি পরে নয় প্রদান করতে হবে;

- জুয়া খেলার একটি প্রতিষ্ঠান, তার শাখা, বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের স্থান বা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অন্য কোনো স্থানে প্রবেশের সময়, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজকের ফার্মের নাম, জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠান, তার শাখা, বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের স্থান, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অন্য স্থানের ঠিকানা ও কর্মঘণ্টা সম্পর্কে তথ্য স্থাপন করে এবং জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীর প্রথম অনুরোধে তা প্রদান করে। জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য উপলব্ধ স্থানে এই ফেডারেল আইনের পাঠ্য, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রতিষ্ঠিত জুয়া খেলার নিয়মাবলি, জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠান পরিদর্শনের নিয়মাবলি, বাজি গ্রহণ ও জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলি, এই ফেডারেল আইনের 6 অনুচ্ছেদের 10 অংশের প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণের ব্যাংক গ্যারান্টি সম্পর্কিত তথ্য, যার মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশনের দেওয়ানি আইনের 368 অনুচ্ছেদের 4 দফায় предусмотренная তথ্য অন্তর্ভুক্ত, এবং এই ধরনের গ্যারান্টির অধীনে অর্থের পরিমাণ প্রদানের দাবি উত্থাপনের জন্য প্রয়োজনীয় নথির তালিকা সম্পর্কিত তথ্য, জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা তার অনুলিপি, অথবা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স প্রদানের তারিখ ও নিবন্ধন নম্বর সম্পর্কিত তথ্য স্থাপন করতে হবে।
- ক্যাসিনোতে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদান অঞ্চলের ক্ষেত্রফল আটশো বর্গমিটারের কম হতে পারবে না, এবং সেখানে জুয়া প্রতিষ্ঠানের ক্যাশ ডেস্ক, ওয়ারড্রোব, জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের বিশ্রামের স্থান এবং শৌচালয় থাকতে হবে।
- গেমিং মেশিন হলে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদান অঞ্চলের ক্ষেত্রফল একশো বর্গমিটারের কম হতে পারবে না, এবং সেখানে জুয়া প্রতিষ্ঠানের ক্যাশ ডেস্ক এবং শৌচালয় থাকতে হবে।
- যেসব ব্যক্তির কাছ থেকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গৃহীত হয়েছে, সেই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ব্যক্তিদের কাছে জয়ের অর্থ প্রদান, এই ফেডারেল আইনের 5.2 অনুচ্ছেদের 16 অংশের 1 দফার "খ" উপ-দফায় উল্লিখিত অর্থ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ব্যক্তিদের কাছে ফেরত প্রদান এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য হালনাগাদ হওয়ার আগে সংঘটিত ঘটনা সম্পর্কে সম্পন্ন বাজির ফলাফলের ভিত্তিতে এই ফেডারেল আইনের 5.2 অনুচ্ছেদের 16 অংশের 2 দফার "খ" উপ-দফায় উল্লিখিত জয়ের অর্থ প্রদান, বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজক বুকমেকার কন্টোর ও টোটালাইজেটরগুলোর বাজি হস্তান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে খোলা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজকের ব্যাংক অ্যাকাউন্ট থেকে সম্পন্ন করে, বুকমেকার কন্টোর ও টোটালাইজেটরগুলোর বাজি হস্তান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে খোলা এবং যেগুলো ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হস্তান্তর

করা হয়েছে এমন ব্যক্তিদের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে অর্থ জমা দিয়ে, অথবা বুকমেকার কন্টোর ও টোটালাইজেটরগুলোর বাজি হস্তান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র কর্তৃক প্রদত্ত এবং যেগুলো ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হস্তান্তর করা হয়েছে এমন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ব্যক্তিদের ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপায়ে ইলেকট্রনিক অর্থের অবশিষ্টাংশ বৃদ্ধি করে।

- 3.1. বুকমেকার অফিসের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদান অঞ্চলে বুকমেকার অফিসের ক্যাশ ডেস্ক থাকতে হবে।
- 3.2. বুকমেকার অফিসে জুয়া সংগঠক বুকমেকার অফিসের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকার অফিসের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টারে স্থাপিত বিশেষ সরঞ্জামের মাধ্যমে যথাক্রমে বাজি বা বাজি এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসাব, প্রক্রিয়াকরণ, জুয়ার ফলাফল নিশ্চিতকরণ এবং পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ গণনা নিশ্চিত করতে বাধ্য।
- 3.5. টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদান অঞ্চলে টোটালাইজেটরের ক্যাশ ডেস্ক থাকতে হবে।
- 3.6. টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠক টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টারে স্থাপিত বিশেষ সরঞ্জামের মাধ্যমে যথাক্রমে বাজি বা বাজি এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসাব, প্রক্রিয়াকরণ, জুয়ার ফলাফল নিশ্চিতকরণ এবং পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ গণনা নিশ্চিত করতে বাধ্য।
- 3.14. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠক, যিনি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করেন, তিনি এই ফেডারেল আইনের 5 নিবন্ধের 6 অংশ এবং 14.2 নিবন্ধের 7 অংশে предусмотрен ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং সংশ্লিষ্ট জয় পরিশোধের পদ্ধতি মেনে চলতে বাধ্য।
- 3.15. বুকমেকার অফিসের প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টারে যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায় স্থাপন করতে হবে, যা একক জুয়া নিয়ন্ত্রকের তথ্য সিস্টেমের সাথে রিয়েল টাইমে সমাপ্ত বাজি, গৃহীত বাজি, যার মধ্যে বাজির পরিমাণ, তা গ্রহণের তারিখ ও সময়, বাজির ঘটনা ও শর্তাবলী, তাদের উপর গণনা করা পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ, পরিশোধিত ও অপরিশোধিত জয়, ফেরত না খেলা বাজি, জুয়া প্রতিষ্ঠানে ক্যাশ অপারেশন সম্পাদন, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে নিষ্পত্তির ফর্ম, যার মধ্যে নগদ অর্থ ব্যবহার সহ, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের থেকে জুয়া সংগঠকদের কাছে এবং জুয়া সংগঠকদের থেকে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের কাছে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, সম্পর্কে তথ্য বিনিময়ের জন্য предназначен। বুকমেকার অফিসের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টারে যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায় স্থাপন করতে হবে, যা একক জুয়া নিয়ন্ত্রকের তথ্য সিস্টেমের সাথে রিয়েল টাইমে সমাপ্ত বাজি, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, যার মধ্যে বাজির পরিমাণ, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ, তা গ্রহণের তারিখ ও সময়, বাজির ঘটনা ও শর্তাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, তাদের উপর গণনা করা পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ, পরিশোধিত ও অপরিশোধিত জয়, ফেরত না খেলা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, জুয়া প্রতিষ্ঠানে ক্যাশ অপারেশন সম্পাদন, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে নিষ্পত্তির ফর্ম, যার মধ্যে নগদ অর্থ ব্যবহার সহ, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের থেকে জুয়া সংগঠকদের কাছে এবং জুয়া সংগঠকদের থেকে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের কাছে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, সম্পর্কে তথ্য বিনিময়ের জন্য предназначен।
- 3.16. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠক বুকমেকার অফিসের প্রসেসিং সেন্টার বা টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টারে স্থাপিত বা বুকমেকার অফিসের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টার বা টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি প্রসেসিং সেন্টারে স্থাপিত যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায়ের মাধ্যমে সমাপ্ত বাজি, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, যার মধ্যে বাজির পরিমাণ, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ, তা গ্রহণের তারিখ ও সময়, বাজির ঘটনা ও শর্তাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, তাদের উপর গণনা করা

পরিশোধযোগ্য জয়ের পরিমাণ, পরিশোধিত ও অপরিশোধিত জয়, ফেরত না খেলা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, জুয়া প্রতিষ্ঠানে ক্যাশ অপারেশন সম্পাদন, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে নিষ্পত্তির ফর্ম, যার মধ্যে নগদ অর্থ ব্যবহার সহ, জুয়া অংশগ্রহণকারীদের থেকে জুয়া সংগঠকদের কাছে এবং জুয়া সংগঠকদের থেকে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের কাছে অর্থ স্থানান্তর, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, সম্পর্কে তথ্য এই ফেডারেল আইনের 4 নিবন্ধের 31 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত একক জুয়া নিয়ন্ত্রকের তথ্য সিস্টেমে প্রদান করতে বাধ্য।

- 3.17. বেটিং দোকান বা টোটোতে জুয়া খেলার আয়োজককে অবশ্যই বাজি গ্রহণ, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর জয়ের অর্থ প্রদান প্রত্যাখ্যান করতে হবে, যার প্রতি 30 ডিসেম্বর 2006 সালের N 281-Φ3 "বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা এবং জবরদস্তিমূলক ব্যবস্থা সম্পর্কে" ফেডারেল আইনের 3.1 অনুচ্ছেদ অনুসারে বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা প্রয়োগ করা হয়েছে। উল্লিখিত বাধ্যবাধকতা সেই জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর প্রতি বাস্তবায়িত হয়, যার সম্পর্কে 7 আগস্ট 2001 সালের N 115-Φ3 "অপরাধের মাধ্যমে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদের অর্থায়ন প্রতিরোধ সম্পর্কে" ফেডারেল আইন অনুসারে শনাক্তকরণ বা সরলীকৃত শনাক্তকরণ সম্পন্ন হয়েছে।
- 4. প্রদেয় জয়ের পরিমাণের হিসাব;
- 1. অর্থনৈতিক লেনদেন সম্পাদন করতে দেয় এবং যার সাহায্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান সম্পন্ন হয়;
- এই ফেডারেল আইনের, এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য হালনাগাদ হওয়ার আগে সংঘটিত ঘটনার উপর সম্পাদিত বাজি ফলাফলের ভিত্তিতে প্রদান, যেখানে উল্লিখিত জয়ের অর্থ
- ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্টের বিবরণ (বাজির পরিমাণ ফেরত এবং বাজির জয়ের অর্থ প্রদানের প্রয়োজনে)।
- 7.2. বাজির পরিমাণ ফেরত এবং বাজির জয়ের অর্থ প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক ব্যক্তিকে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় তথ্য অন্তর্ভুক্তির আবেদনে উল্লিখিত ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরের মাধ্যমে সম্পন্ন হয়।
- 7.3. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ ফেরত এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির জয়ের অর্থ প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক বুকমেকার কন্টোর এবং টোটোর বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে খোলা জুয়া খেলার আয়োজকের ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্ট থেকে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরের মাধ্যমে সম্পন্ন হয়, যেগুলি বুকমেকার কন্টোর এবং টোটোর বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে খোলা হয়েছে এবং যেগুলি ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থানান্তর করা হয়েছে, অথবা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণে ইলেকট্রনিক অর্থের অবশিষ্টাংশ বৃদ্ধির মাধ্যমে সম্পন্ন হয়, যেগুলি বুকমেকার কন্টোর এবং টোটোর বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র প্রদান করেছে এবং যেগুলি ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থানান্তর করা হয়েছে।
- আমি নিশ্চিত করছি যে আমার বয়স 18 বছর পূর্ণ হয়েছে। আমি জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান, বাজি অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তিতে সম্মত আছি। এই অ্যাকাউন্টটি প্রথম। আমি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে আমার সম্মতিও দিচ্ছি।

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- সীমা এবং সর্বোচ্চ অর্থ প্রদান

**অনলাইন ফর্মুলা বাজি | Melbet.ru**-এ বাজি ধরুন

- Melbet.ru ওয়েবসাইটে ফর্মুলা রেসিং বাজি। 🏎️ স্টেজ এবং চ্যাম্পিয়নশিপে উচ্চ коэффициент। নতুন খেলোয়াড়দের জন্য বোনাস, দ্রুত অর্থ প্রদান এবং 24/7 সমর্থন।

### নিবন্ধনের জন্য মেলবেট ফ্রিবেট | বিনামূল্যে বাজির জন্য প্রোমোকোড Melbet

- বুকমেকার কন্টোরে নিবন্ধনের জন্য মেলবেট ফ্রিবেট। 🆓 Melbet.ru থেকে বিনামূল্যে বাজির প্রোমোকোড। 🎁 বোনাস অফার সক্রিয় করুন এবং ডিপোজিট ছাড়াই বাজি ধরুন। 🤝 প্রচারের শর্তাবলী এবং নিয়মাবলী।

### অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- ডিপোজিট করা এবং জয়ের অর্থ উত্তোলন;
- পেমেন্ট সিস্টেমের বিস্তৃত নির্বাচন;
- অনলাইন অপারেটর নতুন ক্লায়েন্টদের প্রথম ডিপোজিটের জন্য 100 % বোনাস পেতে প্রস্তাব দেয়। পুরস্কারের সর্বোচ্চ পরিমাণ 15 000 রুবেল হতে পারে। ওয়েলকাম বোনাস পেতে খেলোয়াড়কে কমপক্ষে 1000 রুবেল পরিমাণে অ্যাকাউন্ট রিচার্জ করতে হবে।
- রাশিয়ায় অনলাইন স্পোর্টস বাজির জন্য বুকমেকার মেলবেটের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট। দ্রুত অর্থ প্রদান, উচ্চ коэффициент, বুকমেকারের প্রচার এবং বোনাস।

### বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য

- কোম্পানিকে খেলোয়াড়রা ভালো পরিষেবা এবং ইতিবাচক সুনাম সম্পন্ন প্রতিষ্ঠান হিসেবে চিহ্নিত করেছে। আর্থিক শৃঙ্খলার কারণে কোম্পানি কখনও জয়ের অর্থ প্রদানে বিলম্ব হতে দেয় না।
- কোম্পানি নিয়মিতভাবে তার পুরনো এবং নতুন খেলোয়াড়দের মধ্যে প্রচার এবং লটারি পরিচালনা করে, এবং ব্যাঙ্ক গ্যারান্টি এবং SRO-তে সদস্যপদ খেলোয়াড়দের 500 000 000 রুবেল পর্যন্ত জয়ের অর্থ প্রদানের নিশ্চয়তা দেয়!
- বেনিফিসিয়ারির আবেদনের জন্য প্রয়োজনীয়তা: লিখিত দাবি গ্যারান্টির মেয়াদকালের মধ্যে উপস্থাপন করতে হবে এবং প্রিন্সিপাল, ЕРАИ (ক্ষতিপূরণ তহবিলের অর্থে) দ্বারা সমাপ্ত বাজির উপর প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতা পূরণ না হওয়া (অনুপযুক্তভাবে পূরণ) নিঃশর্তভাবে নিশ্চিত করে এমন নথি সংযুক্ত করতে হবে। লিখিত দাবিতে বেনিফিসিয়ারিকে অবশ্যই উল্লেখ করতে হবে: বেনিফিসিয়ারির পদবি, নাম, পিতৃনাম; যোগাযোগের জন্য ফোন নম্বর; যে গ্যারান্টির অধীনে দাবি উত্থাপিত হচ্ছে তার জারির তারিখ, নম্বর, মেয়াদ; যে জুয়া খেলার আয়োজকের বাধ্যবাধকতা পূরণের জন্য গ্যারান্টি জারি করা হয়েছে তার নাম; যে পরিস্থিতির সংঘটন গ্যারান্টির অধীনে অর্থ প্রদান বাধ্যতামূলক করে; গ্যারান্টি জারি করা হয়েছে যে বাধ্যবাধকতা নিশ্চিত করার জন্য, প্রিন্সিপাল কর্তৃক তা লঙ্ঘন কীসে নিহিত; তথ্য যে প্রিন্সিপাল এবং পাবলিক-লিগ্যাল কোম্পানি "জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক" (ক্ষতিপূরণ তহবিলের অর্থে 30.12.2020 N 493-Ф3 "পাবলিক-লিগ্যাল কোম্পানি 'জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক' সম্পর্কে এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনী আইনে সংশোধনী প্রবর্তন সম্পর্কে" ফেডারেল আইনের 8 অনুচ্ছেদের বলবৎ, এরপর – আইন নং 493-Ф3) সমাপ্ত বাজির উপর প্রিন্সিপালের পেমেন্ট বাধ্যবাধকতা পূরণ করেনি; প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতা পূরণ না হওয়া বা অনুপযুক্তভাবে পূরণের কারণে বেনিফিসিয়ারিকে প্রদেয় অর্থের পরিমাণ (জয়ের পরিমাণ), যা আইনি বলবৎ আদালতের রায় দ্বারা নিশ্চিত; গ্যারান্টির অধীনে অর্থ স্থানান্তরের জন্য প্রয়োজনীয় বেনিফিসিয়ারির পেমেন্ট বিবরণ; বেনিফিসিয়ারির স্বাক্ষর, নোটারিয়ালভাবে প্রত্যয়িত।
- ক্ষতিপূরণ তহবিলের অর্থে আদালতের রায়ে থাকা প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতার উপর বেনিফিসিয়ারিকে জয় বা খেলা হয়নি এমন বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির অর্থ প্রদান থেকে বিরত থাকার বিষয়ে পাবলিক-লিগ্যাল কোম্পানি "জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক"-এর সিদ্ধান্ত (কোম্পানির একক নির্বাহী সংস্থার (বা অন্য

অনুমোদিত ব্যক্তি) স্বাক্ষর এবং কোম্পানির সিলমোহর দ্বারা প্রত্যয়িত অনুলিপি), অথবা ক্ষতিপূরণ তহবিলের অর্থে আদালতের রায়ে থাকা প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতার উপর বেনিফিসিয়ারিকে জয়ের আংশিক অর্থ প্রদানের সিদ্ধান্ত (কোম্পানির একক নির্বাহী সংস্থার (বা অন্য অনুমোদিত ব্যক্তি) স্বাক্ষর এবং কোম্পানির সিলমোহর দ্বারা প্রত্যয়িত অনুলিপি), সাথে সেই অর্থ প্রদান নিশ্চিত করে এমন নথি, যথা ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্টের বিবরণী;

- মেলবেট – 2012 সাল থেকে বুকমেকার, রাশিয়ার ফেডারেল ট্যাক্স সার্ভিস দ্বারা লাইসেন্সপ্রাপ্ত। 🏆 বিস্তৃত বাজির লাইন, প্রিম্যাচ এবং LIVE-এ উচ্চ коэффициент। 🎉 নিয়মিত প্রচার, আর্থিক নিরাপত্তা, SRO-তে সদস্যপদ। 💰 500 মিলিয়ন রুবেল পর্যন্ত অর্থ প্রদানের গ্যারান্টি। যোগ দিন এবং আমাদের সাথে বাজি উপভোগ করুন!

**মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান**

- বুকমেকার মেলবেটের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট লাইভ বাজিগুলিকে একই নামের একটি পৃথক ব্লকে রেখেছে। অনলাইন বুকমেকার সমস্ত প্রয়োজনীয় সরঞ্জাম সরবরাহ করে যাতে ক্লায়েন্টরা এখানে এবং এখনই খেলতে পারে। লাইভ বাজি বিভাগে প্রবেশ করার সময় খেলোয়াড়ের সামনে একটি স্বজ্ঞাত ইন্টারফেস উপস্থাপিত হয়, এবং সবচেয়ে বড় ক্রীড়া ম্যাচগুলি বিভিন্ন ফলাফলের সাথে কন্টোর তালিকার শীর্ষে প্রদর্শন করে।
- অনলাইন স্পোর্টস লাইভ বাজি। মেলবেট থেকে লাইভ ইভেন্টে শীর্ষ коэффициент। 📺 বিনামূল্যে ম্যাচের সরাসরি সম্প্রচার দেখুন। দ্রুত অর্থ প্রদান, Melbet.ru-এ একচেটিয়া বোনাস।

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান।
- এই জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান (এরপর – নিয়মাবলী) লিমিটেড লায়াবিলিটি কোম্পানি "МЕЛОФОН" (এরপর – কোম্পানি, ООО "МЕЛОФОН", জুয়া খেলার আয়োজক) দ্বারা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ, জয়ের অর্থ প্রদানের পদ্ধতি এবং জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার নিয়ন্ত্রণের উদ্দেশ্যে প্রণয়ন করা হয়েছে।
- গেমিং কুপন অর্থনৈতিক উপায়, অন্যান্য সম্পত্তি, সহ সম্পত্তির অধিকার নয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অর্থ প্রদানের জন্য বিনা প্রতিরোধে দাবির অধিকার উপস্থাপন করে না।
- ◦ ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পাদন এবং জয়ের অর্থ প্রদানের জন্য তৃতীয় পক্ষ এবং\অথবা তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার (সহ ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পাদন এবং জয়ের অর্থ প্রদানের জন্য তৃতীয় পক্ষের দ্বারা খোলা বা তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করে খোলা ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্ট এবং/অথবা ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণ ব্যবহার);

- তদন্ত পরিচালনা, ক্লায়েন্টের পরিচয় নিশ্চিতকরণ, সুবিধাভোগী এবং ক্লায়েন্টের প্রকৃত মালিক সম্পর্কে তথ্য সনাক্তকরণের উদ্দেশ্যে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে ফোন, ইমেল ঠিকানা, নিবন্ধন (বাসস্থান) ঠিকানা, ব্যাঙ্ক কার্ড (অ্যাকাউন্ট) এবং অন্যান্য ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণের বিবরণ সম্পর্কে তথ্য চাইতে পারেন, যেগুলির সাহায্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী অ্যাকাউন্ট রিচার্জ করেছিল, ক্লায়েন্টের মালিকানাধীন অ্যাকাউন্ট এবং অন্যান্য ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণের বিবরণী, যে ডিভাইসগুলি থেকে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তার IP ঠিকানা সম্পর্কে তথ্য, ক্লায়েন্টের অর্থের উৎস নিশ্চিত করে তথ্য এবং নথি, পাশাপাশি জুয়া খেলার আয়োজকের তদন্ত পরিচালনার জন্য প্রয়োজনীয় অন্যান্য নথি এবং তথ্য।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ক্রিয়াকলাপকে প্রতারণার মাধ্যমে জয় প্রাপ্তির লক্ষ্যে ক্রিয়াকলাপ এবং/অথবা শত্রুতামূলক ক্রিয়াকলাপ হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করার সময়, বিশেষত, জুয়া খেলায়

অংশগ্রহণকারীর এই নিয়মাবলী, যে ক্রীড়ার ধরন সম্পর্কে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী পূর্বাভাস দেয় তার নিয়মাবলী সম্পর্কে বোঝাপড়া, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমাপ্ত পূর্বাভাস, পূর্বাভাস গণনার পদ্ধতি সম্পর্কে জ্ঞান, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী এবং (অথবা) তৃতীয় পক্ষের (সহ আত্মীয় এবং পরিবারের সদস্য) নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণের যেকোনো প্যারামিটারের মিল, পৃথকভাবে বা সমষ্টিগতভাবে: ফোন, ইমেল ঠিকানা, নিবন্ধন (বাসস্থান) ঠিকানা, ব্যাঙ্ক কার্ড (অ্যাকাউন্ট) এবং অন্যান্য ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণের বিবরণের মিল, যেগুলির সাহায্যে অ্যাকাউন্ট রিচার্জ করা হয়েছিল, যে ডিভাইসগুলি থেকে বাজি ধরা হয়েছিল, পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তার IP ঠিকানা, পরিচয়পত্রের বিবরণ, পাশাপাশি পূর্বাভাস দেওয়ার সময় অস্বাভাবিক কার্যকলাপের উপস্থিতি বা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর প্রতারণার মাধ্যমে জয় প্রাপ্তির লক্ষ্যে ক্রিয়াকলাপ এবং/অথবা শত্রুতামূলক ক্রিয়াকলাপ সম্পাদনের সম্ভাবনা নির্দেশ করে এমন অন্যান্য তথ্য এবং উপাত্ত দ্বারা পরিচালিত হতে পারেন।

- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ নিষিদ্ধ, পাশাপাশি এমন আয়ের উপর যা কোনো দাবি, প্রশাসনিক, বিচারিক এবং অন্যান্য বিরোধ, প্রক্রিয়া এবং কার্যক্রমের কাঠামোর মধ্যে আইনি মর্যাদা চ্যালেঞ্জ করা হয়, ঋণ নেওয়া, ভ্রমণ ভাতার অর্থ, ভরণপোষণ হিসেবে প্রাপ্ত বা তা প্রদানের জন্য নির্ধারিত অর্থ, পরিবার সমর্থনের অতিরিক্ত ব্যবস্থা (মাতৃত্ব মূলধন) বাস্তবায়নের সময় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত আয়, বা লক্ষ্যযুক্ত অনুদান, পাশাপাশি অন্যায় সমৃদ্ধির পরিমাণ এবং বেআইনি কাজের ফলে প্রাপ্ত যেকোনো অন্যান্য আয়ের উপর।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে ডিপোজিট করার জন্য ব্যবহৃত অর্থের উৎস সম্পর্কে নথি এবং তথ্য চাইতে পারেন।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী এই বাধ্যবাধকতা পূরণ না করলে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলন প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে।
- যদি জয়ের পরিমাণ 1 000 000 রুবেলের বেশি হয়, তাহলে জয়ের অর্থ প্রদান জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের মুহূর্ত থেকে 1 বছরের বেশি না হওয়া সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, কিছু ক্ষেত্রে, জয়ের অর্থ প্রদানের সময়সীমা বাড়ানো যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ক্রিয়াকলাপ যাচাই করার সময়, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী প্রতারণার মাধ্যমে জয় প্রাপ্তির লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি শত্রুতামূলক ক্রিয়াকলাপ সম্পাদন করেছে কিনা তা যাচাই করার সময়, জয়ের অর্থ প্রদানের সময়সীমা উল্লিখিত যাচাইয়ের সময়কালের জন্য স্থগিত থাকে।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় একতরফাভাবে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে জয়ের অর্থ প্রদানের সিদ্ধান্ত নিতে পারেন।
- যদি তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ ভুলভাবে তৈরি করা হয়, পাশাপাশি প্রযুক্তিগত ত্রুটির কারণে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে চূড়ান্ত অবস্থা নির্ধারিত না হয়, তাহলে সেই অনুরোধে উল্লিখিত তহবিল জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের মুহূর্ত থেকে 3 কর্মদিবসের মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর গেমিং অ্যাকাউন্টে ফেরত দেওয়া হয়।
- জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য ন্যূনতম তহবিলের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক পৃথক পেমেন্ট উপকরণের জন্য নোটিশ এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই বাড়াতে পারেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক ক্লায়েন্টের জন্য জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য ন্যূনতম এবং সর্বোচ্চ তহবিলের পরিমাণ নোটিশ এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই পৃথকভাবে নির্ধারণ করার অধিকার রাখে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ক্ষেত্রে জয়ের অর্থ প্রদানের পদ্ধতি স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করার অধিকার রাখে।

- যদি জয়ের অর্থ প্রদান জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণে ইলেকট্রনিক অর্থের অবশিষ্টাংশ বৃদ্ধির মাধ্যমে সম্পন্ন হয়, তাহলে সেই জয়ের অর্থ প্রদান শুধুমাত্র সেই পেমেন্ট উপকরণে সম্পন্ন হয়, যা থেকে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছিল।
- যদি প্রযুক্তিগত কারণে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী যে পেমেন্ট উপকরণ থেকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছিল তা নির্ধারণ করা সম্ভব না হয়, তাহলে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী ЕЦУПС-এ সেই পেমেন্ট উপকরণের ডেটা সরবরাহ করতে বাধ্য।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ পাওয়ার পরে, জুয়া খেলার আয়োজক তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে উল্লিখিত পরিমাণে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর জয় স্বীকৃত করার বিষয়টি বিবেচনা করে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ক্রিয়াকলাপ যাচাই করার সময়, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী প্রতারণার মাধ্যমে জয় প্রাপ্তির লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি শত্রুতামূলক ক্রিয়াকলাপ সম্পাদন করেছে কিনা তা যাচাই করার সময়কাল, নিয়মাবলীর 5.5 ধারায় নির্ধারিত জয়ের অর্থ প্রদানের সময়সীমার মধ্যে অন্তর্ভুক্ত হয় না।
- ◦ যখন সমস্ত ব্যাটসম্যান খেলা থেকে বাদ দেওয়া হয়।
- যদি পরিচালিত প্রচারগুলির শর্তাবলীতে বোনাস অ্যাকাউন্টে বোনাস পরিমাণ অথবা মূল অ্যাকাউন্টে বোনাস পরিমাণ ব্যবহারের ফলে জেতা পরিমাণ (জেতা পরিমাণ) জমা করার ব্যবস্থা থাকে, এবং যদি সেগুলি ব্যবহার বা অর্থ প্রদানের জন্য এই নিয়মাবলী অনুসারে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরার প্রয়োজনীয়তার নিয়ম প্রতিষ্ঠিত থাকে, তাহলে প্রচারে অংশগ্রহণকারী প্রচারের সময়কালে সেই ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি না ধরলে, উল্লিখিত বোনাস পরিমাণ এবং জেতা পরিমাণ কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিলযোগ্য।
- মেলবেট নিয়মাবলী - প্রধান পরিভাষা এবং ধারণা, 📜 বুকমেকার কোম্পানির পরিভাষা। 🤝 Melbet.ru ওয়েবসাইটে বাজি গ্রহণের পদ্ধতি, রাশিয়ায় জয়ের অর্থ প্রদানের শর্তাবলী।

### মেলবেটে ইস্পোর্টস বাজি | Melbet-এ ইস্পোর্টসে বাজি ধরুন

- মেলবেটে ইস্পোর্টস বাজি। 🎮 Melbet.ru থেকে Esports Live/প্রিম্যাচে коэффициент এবং বাজির লাইন। 🏆 শীর্ষ ডিসিপ্লিন, আন্তর্জাতিক টুর্নামেন্ট, অর্থ প্রদানের গ্যারান্টি। ⚔️ CS:GO, Dota, LoL Warcraft এবং অন্যান্য সাইবার গেমে অনলাইনে বাজি ধরুন।

### Melbet.ru-এ বাজির জন্য নির্বাচিত ইভেন্ট

- দ্রুত বাজির জন্য আপনার নির্বাচিত ইভেন্ট। ⭐ প্রিয় ম্যাচে সুবিধাজনক অ্যাক্সেস, লাভজনক коэффициент, তাৎক্ষণিক অর্থ প্রদান এবং চব্বিশ ঘণ্টা সমর্থন।

### Melbet.ru-এ ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার

- আসন্ন ম্যাচ এবং টুর্নামেন্টের ক্যালেন্ডার। 🗓️ ক্রীড়া ইভেন্টের সময়সূচি অনুসরণ করুন, সেরা коэффициент-এ বাজি ধরুন এবং দ্রুত অর্থ প্রদান পান।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru

- ◦ কোম্পানি কর্তৃক অনুমোদিত জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান;

### Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি

- নিয়মাবলী: জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলী, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক অনুমোদিত, যা নির্ধারণ এবং নিয়ন্ত্রণ করে:
- ◦ জয়ের অর্থ প্রদানের পদ্ধতি;
- ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে সম্পন্ন হয়।
- পক্ষগুলি সম্মত হয়েছে যে জয় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিত্বের সাথে অবিচ্ছেদ্যভাবে যুক্ত এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে তা প্রদানের উদ্দেশ্যে এটি অপরিহার্য।
- ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের পদ্ধতি নিয়ন্ত্রণ এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী নির্ধারণের উদ্দেশ্যে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিয়মাবলীর পরিবর্তিত এবং/অথবা সম্পূরক সংস্করণ বা এই ধরনের পরিবর্তন এবং/অথবা সম্পূরক সম্পর্কে তথ্য প্রকাশ করে নিয়মাবলী পরিবর্তন এবং/অথবা সম্পূরক করার অধিকার রাখে।
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজককে জয়ের অর্থ প্রদানের অনুরোধ \ নির্দেশ;
- ◦ একচেটিয়াভাবে তার নিজের মালিকানাধীন ব্যাঙ্ক অ্যাকাউন্ট এবং ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণ ব্যবহার করে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরবে;

**ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru**

- আমি ООО "МЕЛОФОН"-এর ডোমেইন নাম (সাইট) melbet.ru ব্যবহারের সময় প্রদত্ত আমার ব্যক্তিগত তথ্য, পাশাপাশি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থানান্তরের হিসাব এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের বর্তমান আইনের সাথে সাংঘর্ষিক নয় এমন অন্যান্য উদ্দেশ্যে, সহ ООО "МЕЛОФОН" কর্তৃক জুয়া খেলার নিয়মাবলী, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদান, যা ООО "МЕЛОФОН" অনুমোদন করেছে, তা মেনে চলার যাচাইকরণ এবং ООО "МЕЛОФОН"-এর বিজ্ঞাপন প্রচার এবং অন্যান্য বিপণন (উদ্দীপক) কার্যক্রমে আমার অংশগ্রহণ নিশ্চিত করার জন্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেট (অ্যাকাউন্ট) নম্বর সম্পর্কে তথ্য প্রক্রিয়াকরণে আমার সম্মতি নিশ্চিত করছি।
- আমি বুকমেকার কন্টোরে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ এবং জয়ের অর্থ প্রদানের নিয়মাবলী, বুকমেকার কন্টোরের নিয়মাবলীর সাথে আমার পরিচিতি এবং সম্মতি নিশ্চিত করছি।
- আমি সম্মতি দিচ্ছি যে ООО "МЕЛОФОН" পেমেন্ট সিস্টেম, পেমেন্ট এজেন্ট এবং অন্য যেকোনো ইলেকট্রনিক পেমেন্ট অপারেটরের কার্যকলাপের জন্য দায়ী নয়।

**জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru**

- 1.2. জয় - অর্থনৈতিক উপায়, যা নিয়মাবলীতে নির্ধারিত জুয়া খেলার ফলাফল সংঘটিত হলে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করতে হবে।
- 1.3. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি (বাজি, ডিপোজিট) - অর্থনৈতিক উপায়, সহ ইলেকট্রনিক অর্থ, যা ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণ ব্যবহার করে, সহ তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্কের মাধ্যমে, সহ "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, পাশাপাশি যোগাযোগের মাধ্যম, সহ মোবাইল যোগাযোগের মাধ্যম, ЕЦУПС জুয়া খেলার আয়োজককে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে স্থানান্তরিত হয় এবং নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে।
- 1.9. বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে পণ রাখেন এবং ЕЦУПС

থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করেন, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করেন, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে এবং ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করেন।

- 1.10. টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে পণ সমাপ্তির আয়োজন করেন এবং ЕЦУПС থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করেন, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করেন, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে এবং ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করেন।
- 1.13. টোটালাইজেটর - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান, যেখানে জুয়া সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে পণ সমাপ্তির আয়োজন করেন, পাশাপাশি এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির পরিমাণের বিনিময়ে, এই ধরনের জুয়া খেলার সংগঠক কর্তৃক আরোপিত পারিশ্রমিকের পরিমাণ বাদ দিয়ে, জয় প্রদান করেন।
- 3.1.8. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করা।
- 3.1.11. যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকার ঘোষণা দিয়ে একক জুয়া নিয়ন্ত্রকের কাছে নিজের সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠান, এবং জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় তথ্য হালনাগাদ করার মুহূর্তে, জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী কর্তৃক প্রতারণামূলক উপায়ে জয় অর্জনের লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য যাচাই করেন, তাহলে জুয়া সংগঠক এই নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 2.14-এ предусмотренных সিদ্ধান্তগুলোর একটি গ্রহণ করে তদন্ত অকালে সমাপ্ত করতে, এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে জুয়া খেলা বন্ধ করতে এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর তথ্য জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে এই নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.10.1 – 5.10.2-এ নির্ধারিত পরিমাণে জয় প্রদান করতে বাধ্য।
- 3.2.6. পূর্বাভাস বাতিল ঘোষণা করা এবং/অথবা তদন্ত সমাপ্ত হওয়া পর্যন্ত জয় প্রদান স্থগিত করা।
- 3.2.8. জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর জন্য প্রতিদিন তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের সর্বোচ্চ সংখ্যা, পাশাপাশি জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য তহবিলের সর্বনিম্ন ও সর্বোচ্চ পরিমাণ সীমাবদ্ধ করতে পারেন, কোনো বিজ্ঞপ্তি এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই।
- 4.1.11. জুয়া সংগঠককে তার বিরুদ্ধে খোলা নির্বাহী কার্যক্রম, বিচারিক মামলা যেখানে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বিবাদী, ঋণের উপস্থিতি, তাকে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন নিয়ে সালিশি আদালতে যাওয়ার বাধ্যবাধকতা সৃষ্টির ঘটনা বা এমন পরিস্থিতির উপস্থিতি যা স্পষ্টভাবে প্রমাণ করে যে তিনি নির্ধারিত সময়ে আর্থিক বাধ্যবাধকতা এবং/অথবা বাধ্যতামূলক অর্থপ্রদানের বাধ্যবাধকতা পূরণ করতে অক্ষম, অ insolvency লক্ষণ এবং/অথবা সম্পদের অপর্যাপ্ততার লক্ষণ, তার বিরুদ্ধে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন দাখিল, সালিশি আদালত কর্তৃক ঋণগ্রহীতা, প্রতিযোগী ঋণদাতা বা অনুমোদিত সংস্থার নাগরিককে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন যুক্তিসঙ্গত বলে স্বীকৃতির রায় প্রদান, বহুমুখী রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবা প্রদান কেন্দ্রে আদালতের বাইরে তাকে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন করার intention সম্পর্কে অবহিত করতে হবে।
- 5.1. জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে ইলেক্ট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করেন, যা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে ЕЦУПС জুয়া সংগঠকের কাছে হস্তান্তর করে।
- 5.4. ন্যূনতম ডিপোজিটের পরিমাণ (ЕЦУПС-এর মাধ্যমে অর্থ জমা) 100 রুবেল।

- 5.5. জয় প্রদান জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের মুহূর্ত থেকে 90 কার্যদিবসের মধ্যে সম্পন্ন করা হয়।
- 5.6. জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য তহবিলের সর্বনিম্ন পরিমাণ 100 রুবেল।
- 5.7. জয় প্রদান শুধুমাত্র ЕЦУПС-এ খোলা জুয়া সংগঠকের ব্যাংক অ্যাকাউন্ট থেকে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ЕЦУПС-এ খোলা ব্যাংক অ্যাকাউন্টে অর্থ জমা করে অথবা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ইলেক্ট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যমে ইলেকট্রনিক অর্থের অবশিষ্টাংশ বৃদ্ধি করে সম্পন্ন করা হয়, যা ЕЦУПС প্রদান করেছে এবং যা ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হস্তান্তর করা হয়েছে।
- 5.8. জয় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিত্বের সাথে অবিচ্ছেদ্যভাবে যুক্ত এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে তা প্রদানের উদ্দেশ্যে তাৎপর্যপূর্ণ।
- 5.10. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) প্রতিফলিত ব্যালেন্সের বেশি না হওয়া পরিমাণে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ জুয়া সংগঠকের কাছে পাঠানোর অধিকারী।
- 5.10.1. জুয়া সংগঠক যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, তাহলে জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে উল্লিখিত জয়ের পরিমাণ প্রদান করেন।
- 5.11. যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.8-এ নির্ধারিত নিষেধাজ্ঞা লঙ্ঘন করে জয়ের (ভবিষ্যৎ জয়ের) দাবির অধিকার অন্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর (অর্পণ) করার লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পাদন করেন বা সম্পাদনের চেষ্টা করেন, তাহলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর এই ধরনের কার্যক্রম প্রতারণামূলক উপায়ে জয় অর্জনের লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত হয়, এবং জয় প্রদান নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.10.2-এ নির্ধারিত পদ্ধতি ও পরিমাণে সম্পন্ন করা হয়।
- 9.30.5.9. নির্দিষ্ট ওভারে উইকেট হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.30.5.10. নির্দিষ্ট ওভারে প্রথম (দ্বিতীয়) দলের উইকেট হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 10.7. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী এবং জুয়া সংগঠকের মধ্যে কোনো বিষয়ে মতবিরোধ দেখা দিলে, যার মধ্যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে তদন্ত পরিচালনা, জয় প্রদান, জয়ের পরিমাণ, জয় প্রদানের সময়সীমা, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে কমিশন withheld, পাশাপাশি জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অংশ হিসেবে সেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) সংক্রান্ত বিষয় অন্তর্ভুক্ত, পক্ষগুলোকে উদ্ভূত মতবিরোধ নিষ্পত্তির দাবি পদ্ধতি (প্রাক-বিচারিক পদ্ধতি) মেনে চলতে হবে।
- 11.10. যদি চলমান প্রচারণার শর্তাবলী পূরণের ফলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বোনাস অ্যাকাউন্টে বোনাস অর্থ জমা হয়, তাহলে বোনাস অ্যাকাউন্ট থেকে মূল অ্যাকাউন্টে যেকোনো তহবিল উত্তোলন সংশ্লিষ্ট প্রচারণার সমস্ত শর্ত পূরণের পরেই সম্ভব হবে।
- 11.17. রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে জুয়া সংগঠক প্রচারণার ফলাফল অনুসারে উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রাপ্ত বিজয়ীদের জন্য ব্যক্তিগত আয়কর প্রদানের কর এজেন্টের দায়িত্ব গ্রহণ করেন।

**মেলবেট নিবন্ধন | অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে নিবন্ধন করুন Melbet.ru**

- প্রথম ডিপোজিটের উপর
- ব্যালেন্স replenish
- কোম্পানির ЦУПИС অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে মেলবেট নিবন্ধন। 🎁 প্রথম ডিপোজিটে বোনাস 15 000 রুবেল পর্যন্ত। 🖱️ কয়েক ক্লিকে অনলাইনে Melbet.ru-এ নিবন্ধন করুন।

## প্রমোশন, টুর্নামেন্ট, VIP এবং লয়্যালটি

**melbet.ru**

- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- «জন্মদিনে বোনাস» প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রচারণার সময়কাল।
- শর্তাবলী ও সংজ্ঞা।
- 3.1. প্রচারণা – «জন্মদিনে বোনাস» প্রচারণা। প্রচারণা 11.11.2003 সালের 138-ФЗ «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – ФЗ «লটারি সম্পর্কে») предусмотренных অর্থে লটারি নয়। ФЗ «লটারি সম্পর্কে» প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রচারণার শর্তাবলীতে предусмотренных 경우 পুরস্কার প্রদানে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না।
- 3.4. বোনাস – গেম কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া সংগঠক গণনা ও হিসাব করেন এবং প্রচারণার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে, প্রচারণার শর্তাবলীতে নির্ধারিত পরিমাণ, সময়সীমা ও শর্তে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা করা হয়।
- বোনাস গেম কুপনের একক গণনা করা হয়, যা জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নির্ধারিত হয়।
- 3.5. গণনা মাস – ক্যালেন্ডার মাস, যার ফলাফল অনুসারে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে বোনাস প্রদান করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া সংগঠক নিজের বিবেচনায় প্রচারণার এই শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নির্ধারণ করেন। গণনা মাস ক্যালেন্ডার মাসের 00:00:00 (UTC +3) 01 তারিখে শুরু হয় এবং প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্ম তারিখের মাসের পূর্ববর্তী এই ক্যালেন্ডার মাসের শেষ দিনের 23:59:59 (UTC +3) (হয় 28, বা 29, বা 30, বা 31) তারিখে শেষ হয়।
- 3.6. ОСП – গণনা প্যারামিটার (মান), যা জুয়া সংগঠক প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর প্রচারণার এই শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা ও মানদণ্ডের সাথে সামঞ্জস্য নির্ধারণে, পাশাপাশি বোনাসের পরিমাণ নির্ধারণে ব্যবহার করেন, যা গণনা পদ্ধতিতে নির্ধারিত গণনা মাস এবং অন্যান্য সময়কালের জন্য প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর মোট হারানোর পরিমাণ প্রতিনিধিত্ব করে, এবং সূত্র অনুসারে গণনা করা হয়: Сис – Св – Сос – Сп, যেখানে:
- বোনাস।

- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কারের (বোনাস) সংখ্যা প্রচারণার সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং তা প্রতি বছর প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্ম মাসে, একজন প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্য, যিনি প্রচারণার শর্তাবলীতে предусмотренных সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রচারণার এই শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত হয়েছেন, 1 (এক) উৎসাহমূলক পুরস্কারের বেশি নয়।
- 4.2. বোনাস - গেম কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রচারণার শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্মদিন থেকে 7 (সাত) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা করা হয়, যে পরিমাণ জুয়া সংগঠক প্রচারণার শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রত্যেক প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে 500 (পাঁচশ) একক থেকে 20 000 (বিশ হাজার) একক পর্যন্ত পরিসরে নির্ধারণ করেন।
- বোনাস অর্জনের জন্য, যার বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে বোনাস জমা হয়েছে, সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে উক্ত বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে অর্জনের শর্তাবলী পূরণ করতে হবে – জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে জুয়া সংগঠকের ওয়েবসাইটে বোনাস ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।
- উল্লিখিত যেকোনো সময়সীমা শেষ হলে বোনাস কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। উল্লিখিত সময়সীমার বাইরে বোনাস ব্যবহার করা হলে, তা ব্যবহার করে করা পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল করা হবে।
- বোনাস অর্জনের নিয়মাবলী মেনে চলার জন্য শুধুমাত্র সেই পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় যা একই সাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসটি «এক্সপ্রেস» ধরনের হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ বোনাস অ্যাকাউন্টের সম্পূর্ণ পরিমাণ হতে হবে, যেখানে বোনাস জমা হয়েছে, তবে কোনো অবস্থাতেই প্রাথমিকভাবে জমাকৃত বোনাসের পরিমাণের কম নয়;
- ◦ যে ইভেন্টগুলির (ইভেন্টের ফলাফল) উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তার সংখ্যা 3-এর কম নয়;
- ◦ পূর্বাভাসের গণনা বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে বোনাস জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 120 (একশো বিশ) ঘণ্টার মধ্যে সম্পন্ন হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাস বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা হয়নি;
- বোনাস অর্জনের জন্য «নর্দস» ক্রীড়ার ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না। প্রচারণা অংশগ্রহণকারী যদি অর্জনের শর্তাবলী পূরণ করে না এমন পূর্বাভাস দেন, তাহলে অর্জনের শর্তাবলী পূরণের সত্যতা নির্ধারণে সেই পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- সম্পূর্ণ বোনাস পরিমাণ ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস হেরে গেলে, বোনাস কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়।
- যদি প্রচারণা অংশগ্রহণকারী অর্জনের নিয়মাবলী অনুসারে বোনাস অর্জনের সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে প্রাথমিকভাবে জমাকৃত বোনাসের পরিমাণের সমান পরিমাণ (অর্জিত পরিমাণ) জমা করা হতে পারে।
- জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর বোনাস ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস প্রচারণার শর্তাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত হওয়ার আগে, অর্জিত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।

- প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমাকৃত অর্জিত পরিমাণ জুয়া সংগঠক কর্তৃক আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренных অর্থে জয় হিসাবে স্বীকৃত এবং জয় হিসাবে প্রদান করা যাবে না, যতক্ষণ না প্রচারণা অংশগ্রহণকারী জুয়া সংগঠকের ওয়েবসাইটে বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренных অর্থে কমপক্ষে 500 রুবেল পরিমাণের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পাদন করেন।
- 4.3. যদি প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর কাছে জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস অর্থ থাকে, যার ব্যবহারের সময়সীমা শেষ হয়নি, তাহলে এই প্রচারণার ফলাফল অনুসারে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত পুরস্কার পূর্বে প্রদত্ত বোনাস অর্থের অর্জন বা বাতিলের শর্ত পূরণ না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা অর্জনের জন্য অনুপলব্ধ থাকবে। একই সাথে, এই প্রচারণার অধীনে প্রাপ্ত পুরস্কার অর্জন বা ব্যবহারের সময়সীমা পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস অর্থ অর্জন বা ব্যবহারের সময়কালের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হবে না।
- 5.1. প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর সংখ্যা সীমিত নয়।
- 5.4. জুয়া সংগঠকের বিবেচনায়, প্রচারণার এই শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রচারণা অংশগ্রহণকারীদের বোনাস দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে।
- বোনাসের পরিমাণ নির্ধারণে জুয়া সংগঠক নিম্নলিখিত বিষয়গুলো অনুসরণ করার অধিকারী (কিন্তু বাধ্য নন):
- যদি গণনা মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ОСП-এর পরিমাণ 20 000 (বিশ হাজার) থেকে 49 999 (উনচল্লিশ হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে 500 (পাঁচশ) একক গেম কুপনের বোনাসে পুরস্কৃত করা হতে পারে;
- যদি গণনা মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ОСП-এর পরিমাণ 50 000 (পঞ্চাশ হাজার) থেকে 99 999 (নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে 1000 (এক হাজার) একক গেম কুপনের বোনাসে পুরস্কৃত করা হতে পারে;
- যদি গণনা মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ОСП-এর পরিমাণ 100 000 (এক লক্ষ) থেকে 299 999 (দুই লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে 5 000 (পাঁচ হাজার) একক গেম কুপনের বোনাসে পুরস্কৃত করা হতে পারে;
- যদি গণনা মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ОСП-এর পরিমাণ 300 000 (তিন লক্ষ) থেকে 999 999 (নয় লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে 10 000 (দশ হাজার) একক গেম কুপনের বোনাসে পুরস্কৃত করা হতে পারে;
- যদি গণনা মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ОСП-এর পরিমাণ 1 000 000 (এক মিলিয়ন) এবং তার বেশি প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে সেই প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে 20 000 (বিশ হাজার) একক গেম কুপনের বোনাসে পুরস্কৃত করা হতে পারে।
- 5.5. প্রচারণার সময়কালে প্রতিটি গণনা মাসের ফলাফল অনুসারে, জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়ের প্রচারণায় অংশগ্রহণের জন্য প্রদত্ত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্য যাচাই করেন, প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর প্রচারণার শর্তাবলীতে নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদন যাচাই করেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর প্রচারণার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্য বা অসামঞ্জস্য নির্ধারণ করেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে প্রচারণার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ বা অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারণার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে বোনাসে পুরস্কৃত বা অপুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় যে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে বোনাসে পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছে তার জন্য প্রদত্ত বোনাসের বৈশিষ্ট্য নির্ধারণ করেন, বোনাসের পরিমাণ নির্ধারণ করেন, প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট একক গেম কুপন জমা করে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে বোনাসে পুরস্কৃত/প্রদান করেন। উল্লিখিত কার্যক্রম জুয়া সংগঠক সংশ্লিষ্ট গণনা মাসের পরবর্তী মাসে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্মদিন থেকে 7 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে সম্পন্ন করেন।

- 5.6. যে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীকে জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে যেকোনো কারণে বোনাসে পুরস্কৃত/প্রদান করতে অস্বীকার করা হয়েছে, তিনি সেই সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকারী নন।
- 3.4. পুরস্কার – গেম কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া সংগঠক গণনা ও হিসাব করেন এবং প্রচারণার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে, এই নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পরিমাণ, সময়সীমা ও শর্তে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা করা হয়।
- কার্যকলাপ সূচক পয়েন্টে নির্ধারিত হয় এবং নিশ্চিতকরণ নথিতে মূল্য নির্ধারণকারী সংখ্যাসূচক মানের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ, 1 প্রচলিত একক (রুবেল) – 1 পয়েন্ট হিসাব অনুসারে। বিভিন্ন কার্যকলাপ সূচকের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ একাধিক নিশ্চিতকরণ নথি প্রদান করা হলে, প্রতিটি পৃথক কার্যকলাপ সূচকের পয়েন্ট আলাদাভাবে যোগ করা হয়, প্রাপ্ত মান গাণিতিক পদ্ধতিতে পূর্ণসংখ্যায় বৃত্তাকার করতে হবে।
- এরপর একসাথে উল্লেখ করা হলে – কার্যকলাপ সূচক।
- আবেদন প্রাপ্তির সময় ও তারিখ গণনার জন্য UTC+3 সময় অঞ্চল ব্যবহার করা হয়।
- ভিআইপি-স্ট্যাটাস S
- ভিআইপি-স্ট্যাটাস M
- ভিআইপি-স্ট্যাটাস L
- ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL
- পুরস্কার।
- 4.2. পুরস্কারের ধরন:
- 1. «অ্যাকটিভ-ফ্রিবেট» - গেম কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রচারণার শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা করা হয়, যে পরিমাণ জুয়া সংগঠক প্রচারণার শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রত্যেক প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে নির্ধারণ করেন।
- অ্যাকটিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ জুয়া সংগঠক «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনা সময়কালে প্রচারণা অংশগ্রহণকারীর ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে নির্ধারণ করেন, তবে কোনো অবস্থাতেই 20 000 RUB-এর বেশি হতে পারে না।
- অ্যাকটিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ (RUB)
- পর্যন্ত 5 000
- পর্যন্ত 10 000
- পর্যন্ত 15 000
- XL
- পর্যন্ত 20 000
- অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট রিটেল করার জন্য, যে অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট জমা হয়েছে, তাকে বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ করতে হবে – জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।
- উল্লিখিত সময়সীমা অতিবাহিত হওয়ার পর অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উল্লিখিত সময়সীমার বাইরে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে করা পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিলযোগ্য।

- অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের রিটেলের নিয়ম মেনে চলার জন্য শুধুমাত্র সেইসব পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় যেগুলো একইসাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের ধরন «একক» অথবা «এক্সপ্রেস»;
- ◦ পূর্বাভাসের প্রকার «লাইন» অথবা «LIVE»;
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – সম্পূর্ণ অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের সম্পূর্ণ পরিমাণ;
- ◦ পূর্বাভাস বাতিল করা হয়নি, বাতিলযোগ্য ঘোষণা করা হয়নি এবং অবৈধ বলে স্বীকৃত হয়নি;
- অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট রিটেলের জন্য «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না। প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী যদি রিটেলের শর্তাবলী পূরণ না করে এমন পূর্বাভাস সম্পাদন করেন, তাহলে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ হয়েছে কিনা তা নির্ধারণে তা বিবেচনা করা হয় না।
- সম্পূর্ণ অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস হেরে গেলে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের শর্তাবলীতে উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম সহগে পূর্বাভাসের হিসাব হলে, পূর্বাভাসের বীমা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ বলে স্বীকৃত হলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হবে না, অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিল হয়ে যাবে।
- যদি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী রিটেলের নিয়ম অনুযায়ী অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট রিটেলের সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – রিটেলকৃত পরিমাণ) জমা করা হতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রমোশনের শর্তাবলী অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাসগুলোকে স্বীকৃতি দেওয়ার আগ পর্যন্ত রিটেলকৃত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- যদি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর কাছে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস পরিমাণ থাকে যাদের ব্যবহারের সময়সীমা শেষ হয়নি, তাহলে এই প্রমোশনের ফলাফল হিসেবে প্রাপ্ত অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট পূর্বে প্রদত্ত বোনাস পরিমাণের রিটেলের শর্তাবলী পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা রিটেলের জন্য অনুপলব্ধ থাকবে। একইসাথে, এই প্রমোশনের অধীনে প্রাপ্ত অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের রিটেল বা ব্যবহারের সময়সীমা পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণের রিটেল বা ব্যবহারের সময়কালের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হবে না।
- 2. «ড্রাইভ-ফ্রিবেট» - গেমিং কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক স্বীকৃত প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত প্রতিটি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে নির্ধারিত হয়।
- ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর চলাচলের সূচক এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে নির্ধারণ করেন, তবে কোনো ক্ষেত্রেই 15 000 RUB অতিক্রম করতে পারবে না।
- ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ (RUB)
- ড্রাইভ-ফ্রিবেট রিটেলের জন্য, যে অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে ড্রাইভ-ফ্রিবেট জমা হয়েছে, তাকে বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ করতে হবে – জমা হওয়ার মুহূর্ত

থেকে 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে ড্রাইভ-ফ্রিবেট ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।

- উল্লিখিত সময়সীমা অতিবাহিত হওয়ার পর ড্রাইভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উল্লিখিত সময়সীমার বাইরে ড্রাইভ-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে করা পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিলযোগ্য।
- ড্রাইভ-ফ্রিবেটের রিটেলের নিয়ম মেনে চলার জন্য শুধুমাত্র সেইসব পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় যেগুলো একইসাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – সম্পূর্ণ ড্রাইভ-ফ্রিবেটের সম্পূর্ণ পরিমাণ;
- ◦ পূর্বাভাস বাতিল করা হয়নি, বাতিলযোগ্য ঘোষণা করা হয়নি এবং অবৈধ বলে স্বীকৃত হয়নি;
- ড্রাইভ-ফ্রিবেট রিটেলের জন্য «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না। প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী যদি রিটেলের শর্তাবলী পূরণ না করে এমন পূর্বাভাস সম্পাদন করেন, তাহলে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ হয়েছে কিনা তা নির্ধারণে তা বিবেচনা করা হয় না।
- সম্পূর্ণ ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস হেরে গেলে ড্রাইভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের শর্তাবলীতে উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম সহগে পূর্বাভাসের হিসাব হলে, পূর্বাভাসের বীমা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ বলে স্বীকৃত হলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হবে না, ড্রাইভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিল হয়ে যাবে।
- যদি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী রিটেলের নিয়ম অনুযায়ী ড্রাইভ-ফ্রিবেট রিটেলের সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – রিটেলকৃত পরিমাণ) জমা করা হতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রমোশনের শর্তাবলী অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ড্রাইভ-ফ্রিবেট ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাসগুলোকে স্বীকৃতি দেওয়ার আগ পর্যন্ত রিটেলকৃত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- যদি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর কাছে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস পরিমাণ থাকে যাদের ব্যবহারের সময়সীমা শেষ হয়নি, তাহলে এই প্রমোশনের ফলাফল হিসেবে প্রাপ্ত ড্রাইভ-ফ্রিবেট পূর্বে প্রদত্ত বোনাস পরিমাণের রিটেলের শর্তাবলী পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা রিটেলের জন্য অনুপলব্ধ থাকবে। একইসাথে, এই প্রমোশনের অধীনে প্রাপ্ত ড্রাইভ-ফ্রিবেটের রিটেল বা ব্যবহারের সময়সীমা পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণের রিটেল বা ব্যবহারের সময়কালের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হবে না।
- 3. «সেভ-বোনাস» - গেমিং কুপনের পুরস্কার পরিমাণ, যা প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক স্বীকৃত প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত প্রতিটি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে নির্ধারিত হয়।
- সেভ-বোনাসের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর দায়বদ্ধতার সূচক এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে নির্ধারণ করেন, তবে কোনো ক্ষেত্রেই 15 000 RUB অতিক্রম করতে পারবে না।
- প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমাকৃত সেভ-বোনাসের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত অর্থে জয় হিসেবে স্বীকৃত হতে পারবে না এবং প্রমোশনের

অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে জমাকৃত সেভ-বোনাসের পরিমাণের সমতুল্য অর্থে পূর্বাভাস সম্পাদন করার আগ পর্যন্ত জয় হিসেবে প্রদান করা যাবে না। প্রতিটি পূর্বাভাসের সহগ «1.1» এর চেয়ে বেশি হতে হবে।

- প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী মূল অ্যাকাউন্টে জমাকৃত সেভ-বোনাসের পরিমাণ শুধুমাত্র জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ব্যবহার করার অধিকারী। জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় মূল অ্যাকাউন্টে জমাকৃত সেভ-বোনাসের পরিমাণ ব্যবহারের জন্য অতিরিক্ত শর্তাবলী নির্ধারণ করার অধিকারী।
- 5.3.1. প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী হিসাবে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের ড্রয়ের অংশগ্রহণের জন্য সেই খেলোয়াড় বিবেচিত হবেন যিনি প্রমোশনের সময়কালে এর শর্তাবলী পূরণ করেন এবং প্রমোশনের সময়কালের মধ্যে নিম্নলিখিত কার্যক্রমের সমষ্টি সম্পাদন করেন:
- 5.3.2. প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী হিসাবে ড্রাইভ-ফ্রিবেটের ড্রয়ের অংশগ্রহণের জন্য সেই খেলোয়াড় বিবেচিত হবেন যিনি প্রমোশনের সময়কালে এর শর্তাবলী পূরণ করেন এবং প্রমোশনের সময়কালের মধ্যে নিম্নলিখিত কার্যক্রমের সমষ্টি সম্পাদন করেন:
- 5.3.3. প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী হিসাবে সেভ-বোনাসের ড্রয়ের অংশগ্রহণের জন্য সেই খেলোয়াড় বিবেচিত হবেন যিনি প্রমোশনের সময়কালে এর শর্তাবলী পূরণ করেন এবং প্রমোশনের সময়কালের মধ্যে নিম্নলিখিত কার্যক্রমের সমষ্টি সম্পাদন করেন:
- পুরস্কারের ধরন নির্ধারণে জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত বিষয়গুলো দ্বারা পরিচালিত হওয়ার অধিকারী (তবে বাধ্যতামূলক নয়):
- 1. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস S» থাকে এবং «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 5 000 RUB এর বেশি নয়।

- 2. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস M» থাকে এবং «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 10 000 RUB এর বেশি নয়।

- 3. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস L» থাকে এবং «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 15 000 RUB এর বেশি নয়।

- 4. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL» থাকে এবং «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচকের মানের 100%

(একশো শতাংশ) পরিমাণে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 20 000 RUB এর বেশি নয়।

- 5. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস L» থাকে এবং «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য চলাচলের সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য চলাচলের সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে ড্রাইভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 10 000 RUB এর বেশি নয়।
- 6. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL» থাকে এবং «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য চলাচলের সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য চলাচলের সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে ড্রাইভ-ফ্রিবেট ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 15 000 RUB এর বেশি নয়।
- 7. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের মুহূর্তে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস L» অথবা সক্রিয় «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL» থাকে এবং «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য দায়বদ্ধতার সূচক 1 থেকে হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য হিসাবকালীন সময়ের জন্য দায়বদ্ধতার সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে সেভ-বোনাস ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে, তবে 15 000 RUB এর বেশি নয়।

- 5.6. প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী, যাকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তে যেকোনো কারণে পুরস্কার প্রদান/হস্তান্তর প্রত্যাখ্যান করা হয়েছে, তিনি এমন সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকারী নন।
- «নিজেদের জন্য নতুন ক্যাশব্যাক» প্রমোশন পরিচালনার নিয়মাবলী
- 3.1. প্রমোশন – «নিজেদের জন্য নতুন ক্যাশব্যাক» প্রমোশন। প্রমোশন 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কিত» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কিত») নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কিত» প্রমোশন পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রমোশনের নিয়মাবলীতে যদি পুরস্কার প্রদানের ব্যবস্থা থাকে তবে তা প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক পরিচালিত «ভিআইপি-ক্যাশব্যাক» প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক স্বীকৃত খেলোয়াড় প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃত হবেন না।
- 3.4. ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট – গেমিং কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক গণনা ও হিসাব করা হয় এবং প্রমোশন পরিচালনার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা হয় এই নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পরিমাণ, সময়সীমা ও শর্তাবলীর অধীনে।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী নির্ধারিত গেমিং কুপনের একককে গণনা করা হয়।
- 3.5. হিসাবকালীন মাস – ক্যালেন্ডার মাস, যার ফলাফলের ভিত্তিতে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে, যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার নিজের বিবেচনায় এই প্রমোশন পরিচালনার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নির্ধারিত ধরন ও পরিমাণে হয়। হিসাবকালীন মাস সংশ্লিষ্ট ক্যালেন্ডার মাসের 00:00:00 (UTC +3) 01 তারিখে শুরু হয় এবং এই ক্যালেন্ডার মাসের শেষ তারিখের (হয় 28, অথবা 29, অথবা 30, অথবা 31) 23:59:59 (UTC +3) তারিখে শেষ হয়। প্রথম হিসাবকালীন মাস প্রমোশনের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়।

- 3.6. ওএসপি – হিসাবকৃত প্যারামিটার (মান), যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর এই প্রমোশন পরিচালনার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্ত ও মানদণ্ডের সাথে সম্মতি নির্ধারণে এবং ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের ধরন ও পরিমাণ নির্ধারণে ব্যবহার করেন, যা হিসাবকালীন মাস এবং অন্যান্য সময়কালের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর হিসাবকৃত পদ্ধতিতে নির্ধারিত মোট হারের পরিমাণ, এবং যা সূত্র দ্বারা গণনা করা হয়: সিআইএস – এসভি – এসওএস – এসপি, যেখানে:
- ক্যাশব্যাক-পুরস্কার।
- 4.2. প্রণোদনামূলক পুরস্কারের (ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট) বৈশিষ্ট্য:
- «ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট» - গেমিং কুপনের বোনাস পরিমাণ, যা প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক স্বীকৃত প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রমোশনের শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত প্রতিটি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে 200 (দুইশো) একক থেকে 40 000 (চল্লিশ হাজার) একক গেমিং কুপনের (RUB) পরিসরে নির্ধারিত হয়। একইসাথে, ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মানের উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়, তবে কোনো ক্ষেত্রেই হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মানের 4% (চার শতাংশ) এর বেশি হতে পারবে না।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট রিটেলের জন্য, যে অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট জমা হয়েছে, তাকে বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ করতে হবে – জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।
- উল্লিখিত সময়সীমা অতিবাহিত হওয়ার পর ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উল্লিখিত সময়সীমার বাইরে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে করা পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিলযোগ্য।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের রিটেলের নিয়ম মেনে চলার জন্য শুধুমাত্র সেইসব পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় যেগুলো একইসাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – সম্পূর্ণ ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের সম্পূর্ণ পরিমাণ;
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট রিটেলের জন্য «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না। প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী যদি রিটেলের শর্তাবলী পূরণ না করে এমন পূর্বাভাস সম্পাদন করেন, তাহলে রিটেলের শর্তাবলী পূরণ হয়েছে কিনা তা নির্ধারণে তা বিবেচনা করা হয় না।
- সম্পূর্ণ ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস হেরে গেলে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের শর্তাবলীতে উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম সহগে পূর্বাভাসের হিসাব হলে, পূর্বাভাসের বীমা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ বলে স্বীকৃত হলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হবে না, ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ না দিয়েই বাতিল হয়ে যাবে।
- যদি প্রমোশনের অংশগ্রহণকারী রিটেলের নিয়ম অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট রিটেলের সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – রিটেলকৃত পরিমাণ) জমা করা হতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রমোশনের শর্তাবলী অনুযায়ী প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাসকে স্বীকৃতি দেওয়ার আগ পর্যন্ত রিটেলকৃত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।

- 5.4. জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, এই প্রমোশন পরিচালনার শর্তাবলী ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীদের ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে। জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ নির্ধারণ করেন, যা শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হওয়ার ক্ষেত্রে প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করা হতে পারে।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ নির্ধারণে জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত বিষয়গুলো দ্বারা পরিচালিত হওয়ার অধিকারী (তবে বাধ্যতামূলক নয়):
- 1. যদি হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি-এর পরিমাণ 5 000 (পাঁচ হাজার) থেকে 9 999 (নয় হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে এই প্রমোশনের নিয়মাবলীর উপ-অনুচ্ছেদ 4.2 বিবেচনায় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে, তবে 200 (দুইশো) একক গেমিং কুপনের (RUB) বেশি নয়।

- 2. যদি হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি-এর পরিমাণ 10 000 (দশ হাজার) থেকে 19 999 (উনিশ হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে এই প্রমোশনের নিয়মাবলীর উপ-অনুচ্ছেদ 4.2 বিবেচনায় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে, তবে 400 (চারশো) একক গেমিং কুপনের (RUB) বেশি নয়।

- 3. যদি হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি-এর পরিমাণ 20 000 (বিশ হাজার) থেকে 29 999 (ঊনত্রিশ হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে এই প্রমোশনের নিয়মাবলীর উপ-অনুচ্ছেদ 4.2 বিবেচনায় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে, তবে 700 (সাতশো) একক গেমিং কুপনের (RUB) বেশি নয়।

- 4. যদি হিসাবকালীন মাসের জন্য প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি-এর পরিমাণ 30 000 (ত্রিশ হাজার) থেকে 39 999 (ঊনচল্লিশ হাজার নয়শো নিরানব্বই) প্রচলিত একক হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী এমন প্রমোশনের অংশগ্রহণকারীকে এই প্রমোশনের নিয়মাবলীর উপ-অনুচ্ছেদ 4.2 বিবেচনায় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট প্রদান করা হতে পারে, তবে 1000 (এক হাজার) একক গেমিং কুপনের (RUB) বেশি নয়।

- 5. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 40 000 (চল্লিশ হাজার) থেকে 49 999 (চুয়াল্লিশ হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 1 200 (এক হাজার দুইশো) এককের বেশি নয়।

- 6. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 50 000 (পঞ্চাশ হাজার) থেকে 74 999 (চুয়াত্তর হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 1 500 (এক হাজার পাঁচশো) এককের বেশি নয়।

- 6. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 75 000 (পঁচাত্তর হাজার) থেকে 99 999 (নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের

অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 2 500 (দুই হাজার পাঁচশো) এককের বেশি নয়।

- 7. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 100 000 (এক লক্ষ) থেকে 199 999 (এক লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 3 000 (তিন হাজার) এককের বেশি নয়।

- 8. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 200 000 (দুই লক্ষ) থেকে 299 999 (দুই লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 6 000 (ছয় হাজার) এককের বেশি নয়।

- 9. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 300 000 (তিন লক্ষ) থেকে 399 999 (তিন লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 9 000 (নয় হাজার) এককের বেশি নয়।

- 10. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 400 000 (চার লক্ষ) থেকে 499 999 (চার লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 12 000 (বারো হাজার) এককের বেশি নয়।

- 11. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 500 000 (পাঁচ লক্ষ) থেকে 599 999 (পাঁচ লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 15 000 (পনেরো হাজার) এককের বেশি নয়।

- 12. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 600 000 (ছয় লক্ষ) থেকে 699 999 (ছয় লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 18 000 (আঠারো হাজার) এককের বেশি নয়।

- 13. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 700 000 (সাত লক্ষ) থেকে 799 999 (সাত লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 22 000 (বাইশ হাজার) এককের বেশি নয়।

- 14. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 800 000 (আট লক্ষ) থেকে 899 999 (আট লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 25 000 (পঁচিশ হাজার) এককের বেশি নয়।

- 15. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 900 000 (নয় লক্ষ) থেকে 999 999 (নয় লক্ষ নিরানব্বই হাজার নয়শো নিরানব্বই) শর্তসাপেক্ষ একক পর্যন্ত হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 30 000 (ত্রিশ হাজার) এককের বেশি নয়।

- 16. যদি গণনাকৃত মাসের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর OCП-এর পরিমাণ 1 000 000 (দশ লক্ষ) শর্তসাপেক্ষ একক থেকে হয়, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদ বিবেচনায় নির্ধারণ করবেন, তবে খেলার টিকিটের (RUB) 40 000 (চল্লিশ হাজার) এককের বেশি নয়।

- 5.5. প্রবন্ধের মেয়াদকালের মধ্যে প্রতিটি গণনাকৃত মাসের ফলাফল অনুযায়ী, জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড় প্রবন্ধে অংশগ্রহণের জন্য প্রদত্ত প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করেছে কিনা তা যাচাই করেন, প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী প্রবন্ধের শর্তাবলীর দ্বারা নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন কিনা তা যাচাই করেন, নিজের বিবেচনায় প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী প্রবন্ধের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করেছেন কিনা তা নির্ধারণ করেন, নিজের বিবেচনায় প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে প্রবন্ধের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ বা অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় প্রবন্ধের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত বা না পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের ধরন এবং অন্যান্য বৈশিষ্ট্য নির্ধারণ করেন, যার দ্বারা প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যিনি ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত হয়েছেন, ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ নির্ধারণ করেন, প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট খেলার টিকিট এক্ক জমা করে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট পুরস্কার/প্রদান করেন। উল্লিখিত কার্যক্রম জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট গণনাকৃত মাসের পরবর্তী ক্যালেন্ডার মাসের 1 থেকে 15 তারিখের মধ্যে সম্পাদন করেন।
- 5.6. প্রবন্ধের যে অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী যে কোনো কারণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট পুরস্কার/প্রদান করতে অস্বীকার করা হয়েছে, তিনি এই ধরনের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকারী নন।
- 3.4. ফ্রিবেট - খেলার টিকিটের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা গণনা এবং হিসাব করা হয় এবং প্রবন্ধের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর দ্বারা নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট বোনাস অ্যাকাউন্টে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা হয় প্রবন্ধের শর্তাবলীর দ্বারা নির্ধারিত পরিমাণে, সময়সীমায় এবং শর্তে।
- ফ্রিবেট খেলার টিকিটের এককে গণনা করা হয়, যা জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী নির্ধারিত হয়।
- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের (ফ্রিবেটের) সংখ্যা প্রবন্ধের মেয়াদকালে নির্ধারিত হয় এবং জুয়া খেলার আয়োজক প্রবন্ধের শর্তাবলীর দ্বারা প্রদত্ত সকল কার্যক্রম সম্পাদনকারী, জুয়া খেলার আয়োজকের দ্বারা প্রদত্ত অন্যান্য সকল প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে একবার স্বীকৃতি দেওয়ার জন্য 1 (এক)টি উৎসাহমূলক পুরস্কারের বেশি নয়।

- 4.2. উৎসাহমূলক পুরস্কারের (ফ্রিবেটের) বৈশিষ্ট্য:
- প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী দ্বারা সম্পাদিত এবং এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 6.3 অনুচ্ছেদের প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী পূর্বাভাসের ন◌্যূনমাত্রিক মূল্যের 50% (পঞ্চাশ শতাংশ) পরিমাণে ফ্রিবেট, তবে যে কোনো ক্ষেত্রে খেলার টিকিটের (RUB) 10 000 (দশ হাজার) এককের সমান পরিমাণের বেশি নয়।
- 4.3. যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস পরিমাণ থাকে, যার ব্যবহারের মেয়াদ শেষ হয়নি, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই প্রবন্ধের ফলাফল অনুযায়ী প্রাপ্ত উৎসাহমূলক পুরস্কার পূর্বে প্রদত্ত বোনাস পরিমাণের শর্ত পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা শর্ত পূরণের জন্য উপলব্ধ থাকবে না। একই সাথে এই প্রবন্ধ অনুযায়ী প্রাপ্ত উৎসাহমূলক পুরস্কারের শর্ত পূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদ পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণের শর্ত পূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয় না।
- শর্ত পূরণের শর্তাবলী।
- ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী, যার কাছে ফ্রিবেট বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়েছে, তাকে উল্লিখিত বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে শর্ত পূরণের শর্তাবলী পালন করতে হবে – ফ্রিবেট জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 120 (একশো বিশ) ঘণ্টার মধ্যে উল্লিখিত ফ্রিবেট সম্পূর্ণভাবে ব্যবহার করে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে 1 (এক)টি পূর্বাভাস দিতে হবে। উল্লিখিত মেয়াদ শেষ হওয়ার পর সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উল্লিখিত মেয়াদের বাইরে ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল সাপেক্ষ।
- শর্ত পূরণের নিয়মাবলী পালনের জন্য কেবলমাত্র ক্রীড়া ইভেন্টের ফলাফলের বিষয়ে পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয়, যা একই সাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – সমগ্র ফ্রিবেট পরিমাণ সম্পূর্ণভাবে;
- ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের জন্য খেলোয়াড়দের দ্বারা «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী শর্ত পূরণের শর্তাবলী অনুযায়ী ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের সকল কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর মূল অ্যাকাউন্টে পূর্বাভাসের জয়ের পরিমাণ এবং ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ) জমা হতে পারে।
- প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাসকে জুয়া খেলার আয়োজক জয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরিত হতে পারে না।
- প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমা হওয়া শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রদত্ত অর্থে জয় হিসেবে স্বীকৃত হতে পারে না এবং প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রদত্ত অর্থে 300 রুবলের কম নয় এমন পরিমাণে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি না করা পর্যন্ত জয় হিসেবে পরিশোধ করা হতে পারে না।
- 6.1. প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীদের সংখ্যা সীমাবদ্ধ নয়।
- 1. পূর্বাভাসের ধরন «একক»;
- 2. পূর্বাভাসের প্রকার «লাইন»;
- কেবলমাত্র হয় 1 জয় (П1), 2 জয় (П2), সঠিক স্কোর (TC) (0:0 সঠিক স্কোর ব্যতীত);
- 6. পূর্বাভাসটি হেরে যাওয়ার কারণ হওয়া উচিত যে, এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 6.3 অনুচ্ছেদের 4 উপ-অনুচ্ছেদে উল্লিখিত টুর্নামেন্টের কাঠামোর মধ্যে অনুষ্ঠিত ফুটবল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা-ম্যাচের কাঠামোর মধ্যে, যার

ফলাফল পূর্বাভাসের বিষয়, মূল সময়ের ফলাফল অনুযায়ী ক্ষতিপূরণকৃত সময় সহ «ড্র 0:0»/«সঠিক স্কোর 0:0» ফলাফল এসেছে;

- 8. পূর্বাভাসের গণনা 30.05.2027 12:00 (UTC + 3) এর পরে নয় এমন সময়ে সম্পাদিত হতে হবে।
- 9. পূর্বাভাস বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা উচিত নয়;
- 11. পূর্বাভাস খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে সম্পাদিত হতে হবে, বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য প্রবন্ধ বা ব্যক্তিগত বোনাস প্রস্তাব ব্যবহার না করে, যা খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্ট ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস সম্পাদনের অনুমতি দেয়।
- 6.4. প্রবন্ধের আওতায় বিজয়ী হিসেবে প্রবন্ধের সেই অংশগ্রহণকারীদের স্বীকৃতি দেওয়া হতে পারে, যারা এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 6.3 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রবন্ধের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন। প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি জুয়া খেলার আয়োজক নিজের বিবেচনায় প্রদান করেন। যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই নিয়মাবলী লঙ্ঘন করেন, এবং যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী প্রবন্ধের শর্তাবলী বা জুয়া খেলার নিয়মাবলীর প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে অসামঞ্জস্যতা প্রকাশ পায়, তবে ফ্রিবেট বা শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে বাতিল হতে পারে।
- যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট প্রদান করা হয়, তবে প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজকের সাথে পূর্বাভাস সম্পাদনের জন্য ফ্রিবেট ব্যবহার করার অধিকারী নন, প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই নিয়মাবলীতে বর্ণিত শর্তাবলী অনুযায়ী কেবলমাত্র শর্ত পূরণের উদ্দেশ্যে ফ্রিবেট ব্যবহার করার অধিকারী।
- যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট ব্যবহার করে পূর্বাভাস সম্পাদন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে বাতিল হতে পারে।
- 4.2. উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের (ফ্রিবেটের) বৈশিষ্ট্য:
- ফ্রিবেট প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রবন্ধের শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- ফ্রিবেটের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক প্রত্যেক প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে নির্ধারণ করেন, খেলোয়াড়ের প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণের উপর নির্ভর করে, এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 6.3.1 অনুচ্ছেদে প্রদত্ত প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণের শর্তে। ফ্রিবেটের পরিমাণ নির্ধারণের সময় জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত বিষয়গুলো দ্বারা পরিচালিত হওয়ার অধিকারী (কিন্তু বাধ্য নন):
- 1. যদি এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 2 অনুচ্ছেদে নির্ধারিত প্রবন্ধের মেয়াদকালে, খেলোয়াড় নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণের পর থেকে প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি 1 000 (এক হাজার) রুবলের কম নয় এমন পরিমাণে সম্পাদন করেন এবং এই প্রবন্ধের অন্যান্য প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করেন, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রবন্ধের মেয়াদকালে খেলোয়াড়ের সম্পাদিত এই ধরনের প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির নামমাত্র পরিমাণের 50 % (পঞ্চাশ শতাংশ) পরিমাণে ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যা 1000 রুবলের কম নয়, তবে যে কোনো ক্ষেত্রে খেলার টিকিটের (RUB) 25 000 (পঁচিশ হাজার) এককের সমান পরিমাণের বেশি নয়;
- যদি এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 2 অনুচ্ছেদে নির্ধারিত প্রবন্ধের মেয়াদকালে, খেলোয়াড় নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণের পর থেকে প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি 1 000 (এক হাজার) রুবলের কম নয় এমন পরিমাণে সম্পাদন করেন এবং এই প্রবন্ধের অন্যান্য প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করেন, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রবন্ধের মেয়াদকালে খেলোয়াড়ের সম্পাদিত এই

ধরনের প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির নামমাত্র পরিমাণের 50 % (পঞ্চাশ শতাংশ) পরিমাণে ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা হতে পারে, যা 1000 রুবলের কম নয়, তবে যে কোনো ক্ষেত্রে খেলার টিকিটের (RUB) 30 000 (ত্রিশ হাজার) এককের সমান পরিমাণের বেশি নয়, যদি খেলোয়াড় জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে নিবন্ধনের মুহূর্তে বোনাস কোড (এরপর – প্রোমোকোড) ব্যবহার করেন।

- 4.3. জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে নিবন্ধনের সময়, প্রবন্ধে অংশগ্রহণ করতে ইচ্ছুক খেলোয়াড় «প্রোমোকোড» ক্ষেত্রে খেলোয়াড়ের জানা যেকোনো প্রোমোকোড উল্লেখ করার অধিকারী। যদি খেলোয়াড় নিবন্ধনের সময় কার্যকর প্রোমোকোড উল্লেখ করেন, যার মেয়াদ শেষ হয়নি এবং যা জুয়া খেলার আয়োজক বাতিল করেননি, তবে প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারীর জন্য ফ্রিবেটের সর্বোচ্চ পরিমাণ খেলার টিকিটের (RUB) 25 000 (পঁচিশ) একক превышающий পরিমাণ পর্যন্ত বৃদ্ধি করা হতে পারে। বৃদ্ধিপ্রাপ্ত সর্বোচ্চ ফ্রিবেট পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক নিজের বিবেচনায় প্রত্যেক প্রোমোকোডের জন্য নির্ধারণ করেন, তবে যে কোনো ক্ষেত্রে প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 4.2 অনুচ্ছেদে নির্ধারিত পরিমাণের বেশি হতে পারে না।
- 5.1. ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী, যার কাছে ফ্রিবেট বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়েছে, তাকে বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে শর্ত পূরণের শর্তাবলী সম্পাদন করতে হবে – জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে ফ্রিবেট জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে ফ্রিবেট ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।
- উল্লিখিত মেয়াদ শেষ হওয়ার পর ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উল্লিখিত মেয়াদের বাইরে ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল সাপেক্ষ।
- ফ্রিবেট ইভেন্টের ফলাফলের বিষয়ে পূর্বাভাস সম্পাদনের জন্য ব্যবহার করা সম্ভব, যা একই সাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করে:
- ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের জন্য খেলোয়াড়দের দ্বারা «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না। যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী শর্ত পূরণের শর্তাবলী পূরণ করে না এমন পূর্বাভাস সম্পাদন করেন, তবে শর্ত পূরণের শর্তাবলী পালনের ঘটনা নির্ধারণের সময় তা বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- যদি ফ্রিবেটের সমগ্র পরিমাণ ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাস হেরে যায়, তবে ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে।
- পূর্বাভাস হেরে যাওয়ার ক্ষেত্রে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের প্রয়োজনীয়তায় উল্লিখিতের চেয়ে কম সহগে পূর্বাভাসের গণনা, পূর্বাভাসের বীমা, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রদত্ত যে কোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করা হলে, পূর্বাভাস গণনায় নেওয়া হয় না, ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে।
- যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী শর্ত পূরণের শর্তাবলী অনুযায়ী ফ্রিবেটের শর্ত পূরণের সকল কার্যক্রম সম্পাদন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর মূল অ্যাকাউন্টে সফলভাবে গণনাকৃত পূর্বাভাসের পরিমাণ এবং ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ) জমা হতে পারে।
- প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী ফ্রিবেট ব্যবহার করে সম্পাদিত পূর্বাভাসকে জুয়া খেলার আয়োজক জয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরিত হতে পারে না।
- প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর মূল অ্যাকাউন্টে জমা হওয়া শর্ত পূরণকৃত পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রদত্ত অর্থে জয় হিসেবে স্বীকৃত হতে পারে না এবং প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রদত্ত অর্থে 300 রুবলের কম নয় এমন পরিমাণে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি না করা পর্যন্ত জয় হিসেবে পরিশোধ করা হতে পারে না।

- 5.2. যদি প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস পরিমাণ থাকে, যার ব্যবহারের মেয়াদ শেষ হয়নি, তবে এই ধরনের প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই প্রবন্ধের ফলাফল অনুযায়ী প্রাপ্ত পুরস্কার পূর্বে প্রদত্ত বোনাস পরিমাণের শর্ত পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা শর্ত পূরণের জন্য উপলব্ধ থাকবে না। একই সাথে এই প্রবন্ধ অনুযায়ী প্রাপ্ত পুরস্কারের শর্ত পূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদ পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণের শর্ত পূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয় না।
- 6.3.1. উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহার (ফ্রিবেট) ড্র-এ অংশগ্রহণের জন্য প্রবন্ধের অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হন, যিনি প্রবন্ধের মেয়াদকালে এর প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করেন, এবং নিম্নলিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেন:
- ◦ পূর্বাভাস দেওয়া সকল ফলাফল কেবলমাত্র প্রবন্ধের মেয়াদকালের মধ্যে অনুষ্ঠিত ইভেন্টের ফলাফল হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাস খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে সম্পাদিত হতে হবে, বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য প্রবন্ধ বা ব্যক্তিগত বোনাস প্রস্তাব ব্যবহার না করে, যা খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্ট ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস সম্পাদনের অনুমতি দেয়;
- 3. এই প্রবন্ধের নিয়মাবলীর 6.3.1 অনুচ্ছেদের 1, 2 উপ-অনুচ্ছেদে প্রদত্ত কার্যক্রম সম্পাদনের মুহূর্ত থেকে 168 ঘণ্টার পরে নয়, খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত ক্যাবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) «বোনাস» ট্যাবে «সক্রিয় করুন» বোতামে ক্লিক করে ফ্রিবেট সক্রিয় করতে হবে।
- 6.4. বিজয়ী অংশগ্রহণকারী হিসেবে এমন অংশগ্রহণকারীদের স্বীকৃতি দেওয়া যেতে পারে যারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলির 6.3.1 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং যাদেরকে জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন। অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় সম্পন্ন করেন। যদি বিজয়ী অংশগ্রহণকারী এই নিয়মাবলি লঙ্ঘন করেন, অথবা যদি অংশগ্রহণকারীর প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি বা জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে অসঙ্গতি ধরা পড়ে, তবে ফ্রিবেট অথবা জিতের পরিমাণ সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে কোনো compensations ছাড়াই বাতিল করা হতে পারে।
- প্রচারাভিযানের সময়কাল 13.02.2023 (18:00 UTC + 3) থেকে 31.01.2027 (23:59 UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তিত হতে পারে।
- 3.4. বোনাস সহগ – একটি অতিরিক্ত সহগ, যা জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলি ও প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করলে, জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলিতে নির্ধারিত অংশগ্রহণকারীর পূর্বাভাস (পূর্বাভাসসমূহ) গণনায় বিবেচনা (ব্যবহার) করতে পারেন।
- বোনাস সহগ ইভেন্টের সংখ্যা (ইভেন্টের ফলাফল) অনুসারে গণনা করা হয়, যেগুলোর জন্য 'এক্সপ্রেস' ধরনের পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, যা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 4.3 উপ-অনুচ্ছেদে নির্ধারিত, নিম্নরূপ:
- 1. যদি 'এক্সপ্রেস' ধরনের পূর্বাভাস, যা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তা ও শর্তাবলি পূরণ করে, তাতে 3 ইভেন্ট (ইভেন্টের ফলাফল) অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে বোনাস সহগের আকার «1,03» হবে;
- 2. 'এক্সপ্রেস' ধরনের পূর্বাভাস, যা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তা ও শর্তাবলি পূরণ করে, তাতে অন্তর্ভুক্ত 3 (তৃতীয়) ইভেন্ট (ইভেন্টের ফলাফল) এর পর প্রতিটি পরবর্তী ইভেন্টের (ইভেন্টের ফলাফল) জন্য বোনাস সহগের আকার «0,01» দ্বারা বৃদ্ধি পাবে;

- 3. যেকোনো ক্ষেত্রে, এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তা ও শর্তাবলি অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা পূরণ করা সাপেক্ষে বোনাস সহগের সর্বোচ্চ আকার «1,3» এর বেশি হতে পারবে না, এমনকি যদি 'এক্সপ্রেস' ধরনের পূর্বাভাস, যা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তা ও শর্তাবলি পূরণ করে, তাতে ইভেন্টের (ইভেন্টের ফলাফল) সংখ্যা 30 (ত্রিশ) ইভেন্টের (ফলাফলের) বেশি হয়।
- যদি সংশ্লিষ্ট পূর্বাভাস সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলিতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ করা বন্ধ করে দেয়, তবে বোনাস সহগ জমা হয় না অথবা সম্পূর্ণভাবে বাতিল করা হয়।
- অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার বা পুনর্বিবেচনার দাবি করার অধিকারী নন।
- 4.1. অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের সংখ্যা সীমিত নয়।
- 4.3.1. এমন পূর্বাভাস করেছেন যা একই সাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ডগুলো পূরণ করে:
- 1. পূর্বাভাসটি 'এক্সপ্রেস' ধরনের হতে হবে;
- 3. যেসব ইভেন্টের (ইভেন্টের ফলাফল) জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, তাদের সংখ্যা কমপক্ষে 3 হতে হবে;
- 6. পূর্বাভাসের গণনা প্রচারাভিযান শেষ হওয়ার সময়সীমার পরে নয় এমনভাবে সম্পন্ন হতে হবে;
- 7. পূর্বাভাসটি কোনো কারণেই বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা যাবে না;
- 9. পূর্বাভাসটি খেলোয়াড়ের নিজস্ব তহবিলে বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য প্রচারাভিযান বা ব্যক্তিগত বোনাস অফার ব্যবহার না করে দিতে হবে, যা খেলোয়াড়ের নিজস্ব তহবিল ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দিতে সক্ষম করে;
- 4.3.2. এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 4.3.1 উপ-অনুচ্ছেদে নির্ধারিত পূর্বাভাস দেওয়ার সময়, পূর্বাভাস কুপন বিভাগে «এক্সপ্রেস বোনাস» ক্ষেত্রটি নির্বাচন করে এবং ক্লিক করে প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের ইচ্ছা প্রকাশ করেছেন।
- 3.5. বোনাস – গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া খেলার আয়োজক গণনা ও হিসাব করেন এবং, প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলিতে নির্ধারিত পরিমাণে, সময়সীমায় এবং শর্তে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা হয়।
- ফ্রিবেট №1 – 100 (একশত)টির বেশি নয়।
- ফ্রিবেট №2 - 300 (তিনশত)টির বেশি নয়।
- ফ্রিবেট №3 - 500 (পাঁচশত)টির বেশি নয়।
- বোনাস №1 - 300 (তিনশত)টির বেশি নয়।
- বোনাস №2 - 1 000 (এক হাজার)টির বেশি নয়।
- বোনাস №3 - 2 000 (দুই হাজার)টির বেশি নয়।
- 4.2. ফ্রিবেট ধরনের উৎসাহমূলক পুরস্কারের বৈশিষ্ট্য:
- ফ্রিবেট №1 – 5000 (পাঁচ হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।

- ফ্রিবেট №2 - 3000 (তিন হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- ফ্রিবেট №3 - 1000 (এক হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- বোনাস ধরনের উৎসাহমূলক পুরস্কারের বৈশিষ্ট্য:
- বোনাস №1 - 3000 (তিন হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- বোনাস №2 - 1000 (এক হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- বোনাস №3 - 1000(এক হাজার) RUB পরিমাণের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- 5.1. নিম্নলিখিত ধরনের উৎসাহমূলক পুরস্কার: ফ্রিবেট №1, ফ্রিবেট №2, ফ্রিবেট №3 জিততে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান, যার বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট জমা হয়েছে, তাকে উক্ত বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে জিতের শর্তাবলি পূরণ করতে হবে – জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট সম্পূর্ণভাবে ব্যবহার করে ফ্রিবেট জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে 1 (এক)টি পূর্বাভাস দিতে হবে। উক্ত সময়সীমা শেষে সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট কোনো compensations ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। উক্ত সময়সীমার বাইরে ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে দেওয়া পূর্বাভাস কোনো compensations প্রদান না করেই বাতিল করা হবে।
- ◦ পূর্বাভাসের গণনা বোনাস ব্যালেন্সে ফ্রিবেট জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার পরে নয় এমনভাবে সম্পন্ন হতে হবে;
- ফ্রিবেট জিততে «нарды» (নর্ডস) খেলার ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দেওয়া পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- 5.2. নিম্নলিখিত ধরনের উৎসাহমূলক পুরস্কার: বোনাস №1, বোনাস №2 জিততে, বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে জিতের শর্তাবলি পূরণ করতে হবে – জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে, বোনাস জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে। উক্ত সময়সীমা শেষে সংশ্লিষ্ট বোনাস কোনো compensations ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়।
- ◦ পূর্বাভাসের ধরন «এক্সপ্রেস»;
- ◦ পূর্বাভাসে অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টের সংখ্যা কমপক্ষে 3 হতে হবে;
- ◦ যেসব ফলাফলের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, সেগুলো পরস্পর ভিন্ন ইভেন্টের ফলাফল হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাসটি কোনো কারণেই বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা যাবে না;

- ◦ পূর্বাভাসের গণনা বোনাস ব্যালেন্সে বোনাস জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার পরে নয় এমনভাবে সম্পন্ন হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাসটি মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে বোনাস, বোনাস বাজি, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে বাজি এবং অন্যান্য প্রচারাভিযান বা ব্যক্তিগত বোনাস অফার ব্যবহার না করে দিতে হবে, যা খেলোয়াড়ের নিজস্ব তহবিল ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দিতে সক্ষম করে।
- নিম্নলিখিত ধরনের উৎসাহমূলক পুরস্কার: বোনাস №3 জিততে, বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে জিতের শর্তাবলি পূরণ করতে হবে – জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে, বোনাস জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে। উক্ত সময়সীমা শেষে সংশ্লিষ্ট বোনাস কোনো compensations ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়।
- জিতের নিয়মাবলি পূরণের জন্য শুধুমাত্র ক্রীড়া ইভেন্টের ফলাফলের ক্ষেত্রে পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয়, যা একই সাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলি পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ জমাকৃত বোনাসের পরিমাণের চেয়ে 25 গুণ বেশি হতে হবে, জিতের উদ্দেশ্যে প্রতিটি পূর্বাভাসের পরিমাণ বোনাস অ্যাকাউন্টের সম্পূর্ণ পরিমাণ হতে হবে, যেখানে বোনাস জমা হয়েছে, তবে যেকোনো ক্ষেত্রে প্রাথমিকভাবে জমাকৃত বোনাসের পরিমাণের কম নয়;
- ◦ যেসব ফলাফলের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, সেগুলো পরস্পর ভিন্ন ইভেন্টের ফলাফল হতে হবে;
- যদি বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে বোনাস №1, বোনাস №2, বোনাস №3 জিতের শর্তাবলি পূরণ করে না এমন পূর্বাভাস দেন, তবে জিতের শর্তাবলি পূরণের ঘটনা নির্ধারণে তা বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের প্রয়োজনীয়তায় উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম সহগে পূর্বাভাস গণনা করলে, পূর্বাভাস প্রত্যাখ্যান করলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হয় না। বোনাস №1, বোনাস №2, বোনাস №3 জিততে «нарды» (নর্ডস) খেলার ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দেওয়া পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- যদি বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান বোনাস №1, বোনাস №2, বোনাস №3 জিতার সমস্ত কার্যক্রম জিতের শর্তাবলি অনুযায়ী সম্পন্ন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তে বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের মূল অ্যাকাউন্টে খেলোয়াড়কে প্রদত্ত বোনাসের পরিমাণ (জিতের পরিমাণ) জমা করা যেতে পারে, এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 4.2 অনুচ্ছেদ অনুযায়ী।
- যদি জিতের শর্তাবলি পূরণের মুহূর্তে বোনাস অ্যাকাউন্টে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 4.2 অনুচ্ছেদ অনুযায়ী খেলোয়াড়কে প্রদত্ত বোনাসের পরিমাণের চেয়ে বেশি পরিমাণ থাকে, তবে বোনাসের অতিরিক্ত পরিমাণ সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে কোনো compensations ছাড়াই বাতিল করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক বোনাস জিতার উদ্দেশ্যে বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাসগুলোকে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, জিতের পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- যদি বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান এই নিয়মাবলি লঙ্ঘন করেন, অথবা যদি অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি বা জুয়া খেলার নিয়মাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে অসঙ্গতি ধরা পড়ে, তবে উৎসাহমূলক পুরস্কার (ফ্রিবেট/বোনাস) অথবা জিতের পরিমাণ সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে কোনো compensations ছাড়াই বাতিল করা হতে পারে।
- 6.6. বিজয়ীদের পুরস্কার প্রদান 15.09.2026 (UTC + 3) এর পরে নয় এমনভাবে সম্পন্ন হবে।

- অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান যেকোনো সময় ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার করতে পারেন, জুয়া খেলার আয়োজককে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা স্বাক্ষরিত লিখিত বিজ্ঞপ্তি সম্মতি প্রত্যাহারের মুহূর্তের কমপক্ষে 3 (তিন) মাস আগে передавая করে।
- বিজয়ী অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা পুরস্কার পাওয়ার আগে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান কর্তৃক ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার স্বয়ংক্রিয়ভাবে সংশ্লিষ্ট অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণ বন্ধ করে দেয় এবং তার পুরস্কার পাওয়া অসম্ভব করে তোলে।
- 3.4. ফ্রিবেট – গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া খেলার আয়োজক গণনা ও হিসাব করেন এবং, প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে বর্তমান নিয়মাবলিতে নির্ধারিত পরিমাণে, সময়সীমায় এবং শর্তে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা হয়।
- ভিআইপি স্ট্যাটাস XS
- 4.2. উৎসাহমূলক পুরস্কারের (ফ্রিবেট) বৈশিষ্ট্য:
- ফ্রিবেটের আকার খেলোয়াড়ের ভিআইপি স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় খেলোয়াড়কে প্রদান করেছেন এবং তার জন্মদিনে কার্যকর ছিল, নিম্নলিখিত ক্রমে:
- ফ্রিবেটের আকার (গেমিং কুপন একক (RUB)):
- ফ্রিবেট অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যদি এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 5.3 অনুচ্ছেদের শর্তাবলি পূরণ করা হয় এবং জুয়া খেলার আয়োজক অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলির অন্যান্য প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেন।
- ফ্রিবেট জিততে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান, যার বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে ফ্রিবেট জমা হয়েছে, তাকে বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে জিতের শর্তাবলি পূরণ করতে হবে – জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে ফ্রিবেট ব্যবহার করে জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 168 (একশত আটষট্টি) ঘণ্টার মধ্যে একটি পূর্বাভাস দিতে হবে।
- উক্ত সময়সীমা শেষে ফ্রিবেট কোনো compensations ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। উক্ত সময়সীমার বাইরে ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে দেওয়া পূর্বাভাস কোনো compensations প্রদান না করেই বাতিল করা হবে।
- ফ্রিবেট জিতার নিয়মাবলি পূরণের জন্য শুধুমাত্র পূর্বাভাসগুলো বিবেচনায় নেওয়া হয়, যা একই সাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ডগুলো পূরণ করে:
- ফ্রিবেট জিততে «нарды» (নর্ডস) খেলার ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দেওয়া পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না। যদি অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান জিতের শর্তাবলি পূরণ করে না এমন পূর্বাভাস দেন, তবে জিতের শর্তাবলি পূরণের ঘটনা নির্ধারণে তা বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- ফ্রিবেটের সম্পূর্ণ পরিমাণ ব্যবহার করে দেওয়া পূর্বাভাস হেরে গেলে, ফ্রিবেট কোনো compensations ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়।
- যদি অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান ফ্রিবেট জিতার সমস্ত কার্যক্রম জিতার নিয়মাবলি অনুযায়ী সম্পন্ন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – জিতের পরিমাণ) জমা করা যেতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক ফ্রিবেট ব্যবহার করে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাসগুলোকে প্রচারাভিযানের শর্তাবলির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, জিতের পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।

- 5.4. জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান, যারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, তাদেরকে ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করা যেতে পারে।
- ফ্রিবেটের আকার নির্ধারণে জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলির 4.1 অনুচ্ছেদ দ্বারা পরিচালিত হওয়ার অধিকারী।
- 5.5. প্রচারাভিযানের সময়কালে মাসিকভাবে, জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়ের প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতি পরীক্ষা করেন, তার নিজের বিবেচনায় অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতি বা অসঙ্গতি নির্ধারণ করেন, তার নিজের বিবেচনায় অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ বা অসঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, তার নিজের বিবেচনায় অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে, যিনি প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত বা না পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেন, তার নিজের বিবেচনায় ফ্রিবেটের আকার নির্ধারণ করেন, যা দিয়ে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে পুরস্কৃত করা যেতে পারে, যার সম্পর্কে ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে ফ্রিবেট পুরস্কার/প্রদান করেন, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট গেমিং কুপন একক জমা করে। উল্লিখিত কার্যক্রম জুয়া খেলার আয়োজক অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের জন্মদিন থেকে 7 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে সম্পন্ন করেন।
- 5.6. অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান, যাকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তে যেকোনো কারণে ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কার/প্রদান করতে অস্বীকার করা হয়েছে, তিনি এই ধরনের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকারী নন।
- «ভিআইপি-ক্যাশব্যাক» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলি
- 3.1. প্রচারাভিযান – «ভিআইপি-ক্যাশব্যাক» প্রচারাভিযান। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের № 138-Ф3 «লটারি সম্পর্কে» (এরপর – Ф3 «লটারি সম্পর্কে») ফেডারেল আইনে নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। Ф3 «লটারি সম্পর্কে» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলি নিয়ন্ত্রণ এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না, যদি প্রচারাভিযানের নিয়মাবলিতে তা নির্ধারিত থাকে।
- 3.4. ক্যাশব্যাক-পুরস্কার – বিভিন্ন ধরনের গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা জুয়া খেলার আয়োজক গণনা ও হিসাব করেন এবং, প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত ক্ষেত্রে ও পদ্ধতিতে, অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলিতে নির্ধারিত পরিমাণে, সময়সীমায় এবং শর্তে রূপান্তরিত এবং/অথবা জমা হয়।
- ক্যাশব্যাক-পুরস্কার গেমিং কুপন এককে গণনা করা হয়, যা জুয়া খেলার নিয়মাবলি অনুযায়ী নির্ধারিত হয়।
- 3.5. গণনা মাস – ক্যালেন্ডার মাস, যার ফলাফলের ভিত্তিতে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানকে ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে, যা জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলি বিবেচনায় নিয়ে নির্ধারিত ধরন ও আকারে প্রদান করেন। গণনা মাস সংশ্লিষ্ট ক্যালেন্ডার মাসের 01 তারিখে 00:00:00 (UTC +3) শুরু হয় এবং এই ক্যালেন্ডার মাসের শেষ তারিখে (অথবা 28, অথবা 29, অথবা 30, অথবা 31) 23:59:59 (UTC +3) শেষ হয়। প্রথম গণনা মাস প্রচারাভিযানের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়।
- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কারের (ক্যাশব্যাক-পুরস্কার) সংখ্যা প্রচারাভিযানের সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং গণনা মাসের ফলাফল অনুযায়ী একজন অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের জন্য 1 (এক)টির বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়, যিনি প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলিতে নির্ধারিত সমস্ত কার্যক্রম সম্পন্ন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলি ও জুয়া খেলার নিয়মাবলিতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।

- 4.2. ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের ধরন:
- 1. «ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট» - গেমিং কুপনসমূহের বোনাস পরিমাণ, যা অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রতিটি অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের জন্য পৃথকভাবে নির্ধারিত পরিমাণে, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলির প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের আকার জুয়া খেলার আয়োজক 5% (পাঁচ শতাংশ) থেকে 15 % (পনেরো শতাংশ) পর্যন্ত পরিসরে নির্ধারণ করেন, গণনা মাসের জন্য অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের OCП মান এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে, তবে যেকোনো ক্ষেত্রে গণনা মাসের জন্য অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের OCП মানের 15% (পনেরো শতাংশ) এর বেশি হতে পারবে না।
- ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট জিতার নিয়মাবলি পূরণের জন্য শুধুমাত্র পূর্বাভাসগুলো বিবেচনায় নেওয়া হয়, যা একই সাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ডগুলো পূরণ করে:
- জুয়া খেলার আয়োজক ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহার করে অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাসগুলোকে প্রচারাভিযানের শর্তাবলির সাথে সঙ্গতিপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, জিতের পরিমাণ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- যদি প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর কাছে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস অর্থ থাকে, যার ব্যবহারের মেয়াদ শেষ হয়নি, তবে এই প্রচারাভিযানের ফলাফল অনুসারে এই ধরনের অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট পূর্বে প্রদত্ত বোনাস অর্থের শর্ত পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা শর্তপূরণের জন্য অনুপলব্ধ থাকবে। এই ক্ষেত্রে, এই প্রচারাভিযান অনুসারে প্রাপ্ত ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের শর্তপূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদ পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস অর্থের শর্তপূরণ বা ব্যবহারের মেয়াদের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হবে না।
- 2. «ভিআইপি-ক্যাশব্যাক» - গেমিং কুপনের পুরস্কার অর্থ, যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রচারাভিযানের শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমা করা হয়, যার পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রচারাভিযানের শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃত প্রতিটি প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর জন্য পৃথকভাবে নির্ধারিত হয়।
- ভিআইপি-ক্যাশব্যাকের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক 5% (পাঁচ শতাংশ) থেকে 20 % (বিশ শতাংশ) পর্যন্ত পরিসরে নির্ধারিত হয়, যা হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাসের উপর নির্ভর করে, তবে কোনো অবস্থাতেই হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মানের 20% (বিশ শতাংশ) এর বেশি হতে পারবে না।
- প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে জমা করা ভিআইপি-ক্যাশব্যাকের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত অর্থে জয় হিসাবে স্বীকৃত হতে পারবে না এবং প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে জমা করা ভিআইপি-ক্যাশব্যাকের পরিমাণের সমতুল্য অর্থে পূর্বাভাস না করা পর্যন্ত জয় হিসাবে প্রদান করা যাবে না। প্রতিটি পূর্বাভাসের জন্য সহগ «1.1» এর বেশি হতে হবে।
- প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী মূল অ্যাকাউন্টে জমা করা ভিআইপি-ক্যাশব্যাকের অর্থ কেবল জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতেই ব্যবহার করতে পারবেন। জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় মূল অ্যাকাউন্টে জমা করা ভিআইপি-ক্যাশব্যাকের অর্থ ব্যবহারের জন্য অতিরিক্ত শর্ত নির্ধারণ করতে পারবেন।
- 5.4. জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, এই প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীদের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা

যেতে পারে। জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের ধরন নির্ধারণ করেন, যা প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃত হওয়ার ক্ষেত্রে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করা যেতে পারে।

- ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের ধরন নির্ধারণের সময় জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত বিষয়গুলি দ্বারা পরিচালিত হতে পারবেন (তবে বাধ্যতামূলক নয়):
- 1. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XS» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 10 000 (দশ হাজার) থেকে 1 000 000 (দশ লক্ষ) শর্তাধীন একক হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 5% (পাঁচ শতাংশ) পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 2. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XS» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 1 000 000 (দশ লক্ষ) শর্তাধীন এককের বেশি হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 5% (পাঁচ শতাংশ) পরিমাণে ভিআইপি-ক্যাশব্যাক ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 3. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস S» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 10 000 (দশ হাজার) থেকে 1 000 000 (দশ লক্ষ) শর্তাধীন একক হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 7% (সাত শতাংশ) পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 4. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস S» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 1 000 000 (দশ লক্ষ) শর্তাধীন এককের বেশি হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 7% (সাত শতাংশ) পরিমাণে ভিআইপি-ক্যাশব্যাক ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 5. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস M» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 10 000 (দশ হাজার) থেকে 500 000 (পাঁচ লক্ষ) শর্তাধীন একক হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 10% (দশ শতাংশ) পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 6. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস M» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 500 000 (পাঁচ লক্ষ) শর্তাধীন এককের বেশি হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 10% (দশ শতাংশ) পরিমাণে ভিআইপি-ক্যাশব্যাক ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 7. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস L» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 10 000 (দশ হাজার) থেকে 500 000 (পাঁচ লক্ষ) শর্তাধীন একক হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের

প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 15% (পনেরো শতাংশ) পরিমাণে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।

- 8. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস L» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 500 000 (পাঁচ লক্ষ) শর্তাধীন এককের বেশি হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 15% (পনেরো শতাংশ) পরিমাণে ভিআইপি-ক্যাশব্যাক ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।
- 9. যদি পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়ে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বৈধ «ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL» থাকে এবং হিসাবকালীন মাসে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ওএসপি মান 10 000 (দশ হাজার) শর্তাধীন একক থেকে হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে এই ধরনের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে হিসাবকালীন মাসের ওএসপি মানের 20% (বিশ শতাংশ) পরিমাণে ভিআইপি-ক্যাশব্যাক ধরনের ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে।
- 5.5. প্রচারাভিযানের মেয়াদের সময়কালে প্রতিটি হিসাবকালীন মাসের ফলাফল অনুসারে, জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়ের প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের জন্য নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণের বিষয়টি যাচাই করেন, প্রচারাভিযানের শর্তাবলীতে নির্ধারিত কার্যাবলী প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী সম্পন্ন করেছেন কিনা তা যাচাই করেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেছেন বা করেননি বলে নির্ধারণ করেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ বা অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান বা না প্রদানের সিদ্ধান্ত নেন, নিজের বিবেচনায় ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত গৃহীত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে যে ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে তার ধরন এবং অন্যান্য বৈশিষ্ট্য নির্ধারণ করেন, ক্যাশব্যাক-পুরস্কারের পরিমাণ নির্ধারণ করেন, প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট গেমিং কুপন একক জমা করে ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান/প্রদানের কাজ সম্পন্ন করেন। উল্লেখিত কার্যাবলী জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট হিসাবকালীন মাসের পরবর্তী ক্যালেন্ডার মাসের 1 থেকে 15 তারিখের মধ্যে সম্পন্ন করেন।
- 5.6. যে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে যে কোনো কারণে ক্যাশব্যাক-পুরস্কার প্রদান/প্রদান করতে অস্বীকার করা হয়েছে, তিনি এই ধরনের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকার রাখেন না।
- «সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- 3.1. প্রচারাভিযান – «সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট» প্রচারাভিযান। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কিত» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কিত») নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কিত»
- 3.5. টুর্নামেন্ট টেবিল – জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে প্রকাশিত তথ্যমূলক টেবিল, যা সংশ্লিষ্ট গেমিং সময়কালে প্রাপ্ত পয়েন্টের সংখ্যা অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে প্রদত্ত অবস্থান প্রতিফলিত করে, যত বেশি পয়েন্ট – টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর অবস্থান তত উচ্চতর। এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতি এবং শর্তে পয়েন্টের সংখ্যা বৃদ্ধি পায়।
- প্রচারাভিযান পরিচালনার অংশ হিসাবে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিল প্রকাশিত হয়।

- জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় পুরস্কার অবস্থানের সংখ্যা এবং পুরস্কার তহবিল বিতরণের পদ্ধতি নির্ধারণ করেন।
- সাপ্তাহিক ড্রতে বিজয়ের জন্য ফ্রিবেট।
- এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 4.1 নং ধারায় উল্লিখিত সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিলের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থানের উপর নির্ভর করে নিম্নলিখিত পদ্ধতিতে বিতরণ করেন:
- টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান
- পুরস্কার/উপহারের পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক সূত্র দ্বারা নির্ধারণ করেন: E/কেইউ, যেখানে:
- E – সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর অবস্থানের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিলের পরিমাণ।
- কেইউ – সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে একই অবস্থান অধিকারী প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীদের মোট সংখ্যা।
- প্রাপ্ত মান গাণিতিক পদ্ধতিতে শতাংশ পর্যন্ত পূর্ণসংখ্যায় পরিণত করতে হবে এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার দিন থেকে 14 কার্যদিবসের পরে নয়, প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা করতে হবে।
- যদি সাপ্তাহিক ড্রয়ের হিসাবকালীন সময়ের ফলাফল অনুসারে 2 (দুই) বা ততোধিক প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে একই অবস্থান অধিকার করেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত হন, তবে পুরস্কার/উপহারের পরিমাণ সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে একই অবস্থান অধিকারী সমস্ত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীদের মধ্যে সমান অংশে বিভক্ত হবে, প্রাপ্ত মান গাণিতিক পদ্ধতিতে শতাংশ পর্যন্ত পূর্ণসংখ্যায় পরিণত করতে হবে।
- যদি সাপ্তাহিক ড্রয়ের হিসাবকালীন সময়ের ফলাফল অনুসারে সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলের কোনো একটি অবস্থানে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক কেবল 1 (এক) জন প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়া হয়, তবে একজন প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর জন্য পুরস্কার/উপহারের পরিমাণ নিম্নলিখিত পরিমাণের বেশি হতে পারবে না:
- ফ্রিবেট নিম্নলিখিত শর্তাবলী একসাথে পূরণকারী ইভেন্টের ফলাফলের বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়ার জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে:
- যদি প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী শর্তপূরণের নিয়মাবলী অনুসারে ফ্রিবেট শর্তপূরণের সমস্ত কার্যাবলী সম্পন্ন করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ (এরপর – শর্তপূরণকৃত পরিমাণ) জমা করা যেতে পারে।
- 6.3.1. সাপ্তাহিক উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহার (ফ্রিবেট) ড্রতে অংশগ্রহণের জন্য প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হবেন, যিনি বর্তমান গেমিং সময়কালে নিম্নলিখিত শর্তাবলী একসাথে পূরণকারী ইভেন্টের বিষয়ে পূর্বাভাস দিয়েছেন:
- ◦ পূর্বাভাস খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্টের অর্থ ব্যবহার করে বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য প্রচারাভিযান বা ব্যক্তিগত বোনাস প্রস্তাব যা খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্ট ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দিতে দেয়, তা ব্যবহার না করে সম্পন্ন করতে হবে;
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিটি গেমিং সময়কাল শেষ হওয়ার মুহূর্ত থেকে 24 (চব্বিশ) ঘণ্টার পরে নয়, এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 6.3.1 নং ধারায় নির্ধারিত কার্যাবলী সম্পন্নকারী প্রচারাভিযানের

অংশগ্রহণকারীদের থেকে সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিল তৈরি করে সংশ্লিষ্ট অবস্থান প্রদান এবং প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীদের প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণের বিষয়টি যাচাই করে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসাবে নির্ধারণ করেন।

- টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান নির্ধারণের পদ্ধতি:
- প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 6.3.1 নং ধারা অনুযায়ী পূর্বাভাস দেওয়ার সময়, প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী পয়েন্ট পান, যা সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে তার অবস্থান নির্ধারণ করে।
- টুর্নামেন্ট টেবিলে পয়েন্ট সংখ্যায় প্রকাশ করা হয়, যার মান গাণিতিক পদ্ধতিতে শতাংশ পর্যন্ত পূর্ণসংখ্যায় পরিণত করতে হবে।
- এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 6.3.1 নং ধারা অনুযায়ী 500 (পাঁচশত) গেমিং কুপন একক (RUB) পরিমাণের পূর্বাভাস সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে 1 পয়েন্টের সমতুল্য।
- প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 6.3.1 নং ধারা অনুযায়ী যত বেশি পূর্বাভাস সম্পন্ন করবেন, সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান তত উচ্চতর হবে।
- যদি প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী লঙ্ঘন করেন, এবং যদি প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযানের শর্তাবলী বা জুয়া খেলার নিয়মাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে অসামঞ্জস্যপূর্ণ বলে চিহ্নিত হন, তবে ফ্রিবেট বা শর্তপূরণকৃত পরিমাণ কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে বাতিল করা যেতে পারে।
- 6.4.1. সাপ্তাহিক ড্রয়ের জন্য হিসাবকালীন সময়কাল – সময়ের ব্যবধান, যা তার সময়কাল অনুসারে এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলীর 3.6 নং ধারায় নির্ধারিত প্রতিটি গেমিং সময়কালের শুরু এবং শেষের তারিখ ও সময়ের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ, যার ফলাফল অনুসারে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে এই প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নিয়ে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নিজের বিবেচনায় নির্ধারিত পরিমাণে পুরস্কার (ফ্রিবেট) প্রদান করা যেতে পারে।
- সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান নির্ধারণকারী পয়েন্ট সূত্র দ্বারা গণনা করা হয়: SE/500 যেখানে,
- প্রাপ্ত পয়েন্টের সংখ্যা গাণিতিক পদ্ধতিতে শতাংশ পর্যন্ত পূর্ণসংখ্যায় পরিণত করতে হবে এবং সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রতিফলিত করতে হবে।
- 500 (পাঁচশত) গেমিং কুপন একক (RUB) পর্যন্ত পরিমাণের পূর্বাভাস সাপ্তাহিক টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান নির্ধারণের জন্য বিবেচনা করা হয় না।
- সাপ্তাহিক ড্রয়ের জন্য পূর্ববর্তী হিসাবকালীন সময়ের পয়েন্ট সাপ্তাহিক ড্রয়ের জন্য পরবর্তী হিসাবকালীন সময়ের সাথে যোগ করা হয় না।
- 6.5. একই সাথে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃত এবং সাপ্তাহিক ড্রয়ের বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীদের পুরস্কার প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক সাপ্তাহিক ড্রয়ের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী নির্ধারণের দিন থেকে 14 কার্যদিবসের পরে নয়, সাপ্তাহিক ড্রয়ের প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে সম্পন্ন করেন।
- 6.9. জুয়া খেলার আয়োজক প্রযুক্তিগত ত্রুটি দেখা দেওয়ার ক্ষেত্রে টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীদের পয়েন্ট বিবেচনা না করার এবং/অথবা পুনরায় গণনা করার অধিকার রাখেন।
- প্রচারাভিযানের মেয়াদ 25.12.2022 10:00 (UTC + 3) থেকে 15.01.2023 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- 1. «আজীবন বোনাস-ফ্রিবেট-10000» - 3 একক;

- 2. «আজীবন বোনাস-ফ্রিবেট-2023» - 223 একক।
- 4.2. উৎসাহমূলক পুরস্কারের ধরন:
- 1. «আজীবন বোনাস-ফ্রিবেট-10000» - গেমিং কুপনের বোনাস অর্থ, যা বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে 10 000 (দশ হাজার) গেমিং কুপন একক (RUB) এর সমান পরিমাণে জমা করা হয় (এরপর – ফ্রিবেট-10000)।
- বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট-10000 জমা করা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক মাসিকভাবে ক্যালেন্ডার মাসের 1 থেকে 20 তারিখের মধ্যে সম্পন্ন করা হয়, যদি বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করেন:
- ◦ ফ্রিবেট-10000 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত অংশগ্রহণকারী কর্তৃক জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে সম্পন্ন ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ 20 000 (বিশ হাজার) রুবলের কম নয়;
- ◦ ফ্রিবেট-10000 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী কর্তৃক জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে সম্পন্ন ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ এবং ফ্রিবেট-10000 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে প্রদত্ত পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের ধনাত্মক মান 20 000 (বিশ হাজার) রুবলের কম নয়।
- যদি বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী এই ধারায় বর্ণিত শর্তাবলী পূরণ না করেন, তবে ফ্রিবেট-10000 জমা করা হয় না।
- যদি বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী 3 ক্যালেন্ডার মাসের বেশি (একটানা বা পৃথকভাবে) ফ্রিবেট-10000 জমার শর্তাবলী পূরণ না করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজক কোনো ক্ষতিপূরণ, প্রতিদান ছাড়াই এই ধরনের অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট-10000 জমা করা বন্ধ করার অধিকার রাখেন।
- যদি বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে জুয়া খেলার নিয়মাবলী মেনে চলার যাচাই শুরু হয় বা বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে প্রতারণামূলক বা অমিত্র কার্যকলাপের সন্দেহ থাকে, তবে জুয়া খেলার আয়োজক কোনো ক্ষতিপূরণ, প্রতিদান ছাড়াই এই ধরনের অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট-10000 জমা করা বন্ধ করার অধিকার রাখেন।
- বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট-10000 জমা করা বা না করার জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকার রাখেন না।
- প্রচারাভিযানের ফলাফল অনুসারে খেলোয়াড়ের বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা করা ফ্রিবেট-10000 প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী কেবল এই নিয়মাবলী অনুসারে ব্যবহার করতে পারবেন।
- ফ্রিবেট-10000 প্রদানের ক্ষেত্রে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী কেবল শর্তপূরণের উদ্দেশ্যে জুয়া খেলার আয়োজকের সাথে পূর্বাভাস দেওয়ার জন্য এটি ব্যবহার করার অধিকার রাখেন।
- ফ্রিবেট-10000 শর্তপূরণের জন্য প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 7 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে উল্লিখিত ফ্রিবেট-10000 সম্পূর্ণভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দিতে বাধ্য। উল্লিখিত মেয়াদ শেষ হওয়ার পরে সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট-10000 কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল করা হবে। উল্লিখিত মেয়াদের বাইরে ফ্রিবেট-10000 ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটি ব্যবহার করে দেওয়া পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল করা হবে।

- ফ্রিবেট-10000 কেবল লাইন বা লাইভে «এক্সপ্রেস» পূর্বাভাস দেওয়ার জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে, যা ক্রীড়া ইভেন্টের ফলাফলের বিষয়ে এবং একসাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ– সম্পূর্ণ ফ্রিবেট-10000 পরিমাণ;
- ◦ যে ফলাফলের বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, তা পূর্বাভাস দেওয়ার মুহূর্ত থেকে 24 ঘণ্টার মধ্যে জানা যেতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাস বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা হয়নি;
- ফ্রিবেট-10000 শর্তপূরণের জন্য «নর্দস» ক্রীড়ার ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দেওয়া পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না। পূর্বাভাস হেরে যাওয়ার ক্ষেত্রে, 1 (এক) সহগে পূর্বাভাসের হিসাব, পূর্বাভাসের বীমা, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যে কোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করার ক্ষেত্রে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হয় না, ফ্রিবেট-10000 কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল করা হয়।
- যদি পূর্বাভাস বিজয়ী হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর মূল অ্যাকাউন্টে ফ্রিবেট-10000 পরিমাণের সমান পরিমাণ (এরপর – শর্তপূরণকৃত পরিমাণ) জমা করা যেতে পারে।
- অভিজ্ঞ গেমিং অপারেটর কর্তৃক বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর ফ্রিবেট-10000 ব্যবহার করে করা পূর্বাভাসকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, জেতা অর্থ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর গেমিং অ্যাকাউন্টে জমা করা জেতা অর্থকে গেমিং অপারেটর বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত অর্থে জয় হিসেবে স্বীকৃতি দিতে পারবে না এবং বিজয়ী অংশগ্রহণকারী গেমিং অপারেটরের ওয়েবসাইটে বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত অর্থে কমপক্ষে 500 রুবেল পরিমাণের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি না করা পর্যন্ত জয় হিসেবে প্রদান করা যাবে না।
- 2. «লাইফটাইম বোনাস-ফ্রিবেট-2023» - গেমিং কুপনের বোনাস অঙ্ক, যা বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে 2023 (দুই হাজার তেইশ) একক গেমিং কুপনের সমান পরিমাণে জমা করা হয় (এরপর – ফ্রিবেট-2023)।
- বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর কাছে ফ্রিবেট-2023 জমা করা গেমিং অপারেটর কর্তৃক মাসিকভাবে ক্যালেন্ডার মাসের 1 থেকে 20 তারিখের মধ্যে সম্পন্ন হয়, যদি বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী নিম্নলিখিত শর্তগুলি পূরণ করে:
- ◦ ফ্রিবেট-2023 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অংশগ্রহণকারী কর্তৃক গেমিং অপারেটরের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে করা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির মোট পরিমাণ কমপক্ষে 5 000 (পাঁচ হাজার) রুবেল হতে হবে;
- ◦ ফ্রিবেট-2023 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী কর্তৃক গেমিং অপারেটরের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে করা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির মোট পরিমাণ এবং ফ্রিবেট-2023 জমার মাসের পূর্ববর্তী ক্যালেন্ডার মাসে গেমিং অপারেটর কর্তৃক বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে বর্তমান আইন ও জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে প্রদত্ত মোট অর্থের মধ্যে পার্থক্যের ধনাত্মক মান কমপক্ষে 5 000 (পাঁচ হাজার) রুবেল হতে হবে।
- যদি বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী এই অনুচ্ছেদে বর্ণিত শর্তগুলি পূরণ না করে, তাহলে ফ্রিবেট-2023 জমা করা হবে না।

- যদি বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী 3 ক্যালেন্ডার মাসের বেশি (একটানা বা পৃথকভাবে) ফ্রিবেট-2023 জমার শর্ত পূরণ না করে, তাহলে গেমিং অপারেটর কোনো ক্ষতিপূরণ, প্রতিদান ছাড়াই সেই অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট-2023 জমা বন্ধ করার অধিকার রাখে।
- যদি বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে বেটিং কোম্পানির নিয়মাবলী মেনে চলার যাচাই শুরু হয় অথবা বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে প্রতারণামূলক বা অ-বন্ধুত্বপূর্ণ কাজ করার সন্দেহ থাকে, তাহলে গেমিং অপারেটর কোনো ক্ষতিপূরণ, প্রতিদান ছাড়াই সেই অংশগ্রহণকারীকে ফ্রিবেট-2023 জমা বন্ধ করার অধিকার রাখে।
- বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী ফ্রিবেট-2023 জমা বা না জমা করার বিষয়ে গেমিং অপারেটরের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকার রাখে না।
- অ্যাকশনের ফলাফল অনুযায়ী খেলোয়াড়ের বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা করা ফ্রিবেট-2023 বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী কেবল এই নিয়মাবলী অনুযায়ী ব্যবহার করতে পারবে।
- ফ্রিবেট-2023 প্রদান করা হলে বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী কেবল জেতার উদ্দেশ্যে গেমিং অপারেটরের সাথে পূর্বাভাস করার জন্য এটি ব্যবহার করার অধিকার রাখে।
- ফ্রিবেট-2023 জেতার জন্য বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী বাধ্যতামূলকভাবে জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 7 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে গেমিং অপারেটরের ওয়েবসাইটে সম্পূর্ণ উক্ত ফ্রিবেট-2023 ব্যবহার করে পূর্বাভাস দিতে হবে। উক্ত সময়সীমা শেষ হলে সংশ্লিষ্ট ফ্রিবেট-2023 কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যাবে। উক্ত সময়সীমার বাইরে ফ্রিবেট-2023 ব্যবহার করা হলে, এটি ব্যবহার করে করা পূর্বাভাস কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিলযোগ্য।
- ফ্রিবেট-2023 কেবল লাইন বা লাইভে 'এক্সপ্রেস' পূর্বাভাস করার জন্য ব্যবহার করা সম্ভব, যা ক্রীড়া ইভেন্টের ফলাফলের ক্ষেত্রে নিম্নলিখিত শর্তগুলি একসাথে পূরণ করে:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – সম্পূর্ণ ফ্রিবেট-2023 এর সম্পূর্ণ পরিমাণ;
- ◦ যে ফলাফলের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, তা পূর্বাভাস সম্পন্ন হওয়ার মুহূর্ত থেকে 24 ঘণ্টার মধ্যে জানা যেতে হবে;
- ফ্রিবেট-2023 জেতার জন্য 'নর্দস' ক্রীড়া শাখার ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের করা পূর্বাভাস গণনা করা হয় না। পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ অনুযায়ী পূর্বাভাস গণনা, পূর্বাভাসের বীমা, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাসকে অবৈধ ঘোষণা করা হলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হয় না, ফ্রিবেট-2023 কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়।
- পূর্বাভাস বিজয়ী হলে, গেমিং অপারেটরের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে ফ্রিবেট-2023 এর সমান পরিমাণ জমা করা হতে পারে (এরপর – জেতা অর্থ)।
- গেমিং অপারেটর কর্তৃক বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর ফ্রিবেট-2023 ব্যবহার করে করা পূর্বাভাসকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার আগে, জেতা অর্থ তার মূল অ্যাকাউন্টে স্থানান্তর করা যাবে না।
- 4.4. যদি বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর কাছে গেমিং অপারেটর কর্তৃক প্রদত্ত অন্যান্য সক্রিয় বোনাস অঙ্ক থাকে, যার ব্যবহারের সময়সীমা শেষ হয়নি, তাহলে এই অ্যাকশনের ফলাফল অনুযায়ী সেই বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত পুরস্কার পূর্বে প্রদত্ত বোনাস অঙ্কের শর্ত পূরণ বা বাতিল না হওয়া পর্যন্ত ব্যবহার বা জেতার জন্য অনুপলব্ধ থাকবে। এ ক্ষেত্রে, এই অ্যাকশন অনুযায়ী প্রাপ্ত পুরস্কার জেতার বা ব্যবহারের সময়সীমা পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস অঙ্ক জেতার বা ব্যবহারের সময়কালের জন্য স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হবে না।
- 3. পূর্বাভাসের গণনা 16.01.2023 02:00 এর পরে নয়।
- (UTC + 3);

- 4. পূর্বাভাসের পরিমাণ – কমপক্ষে 500 রুবেল;
- 5. পূর্বাভাস বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা হয়নি;
- 7. পূর্বাভাস খেলোয়াড়ের নিজস্ব তহবিলে বোনাস, বোনাস বাজি, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে বাজি এবং অন্যান্য অ্যাকশন বা ব্যক্তিগত বোনাস অফার ব্যবহার না করে সম্পন্ন হয়েছে, যা খেলোয়াড়ের নিজস্ব তহবিল ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দেওয়ার অনুমতি দেয়।
- 5.5. বিজয়ীদের নির্ধারণ 20.02.2023 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হবে।
- 5.6. বিজয়ীদের পুরস্কার প্রদান 20.02.2023 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত সময়ের মধ্যে সম্পন্ন হবে।
- 5.7. যদি গেমিং অপারেটর অ্যাকশনের ফলাফল অনুযায়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেয়, তাহলে গেমিং অপারেটর র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে পুরস্কার ড্রয়ের ফলাফলের ভিত্তিতে তার বিবেচনায় বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে যে ধরনের পুরস্কার প্রদান করা হতে পারে তা নির্ধারণ করে।
- 3.4. গেমিং অপারেটরের অফিসিয়াল Telegram চ্যানেল -
- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কারের সংখ্যা অ্যাকশন চলাকালীন 55 (পঞ্চান্ন) উৎসাহমূলক পুরস্কার।
- 4.2. উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের ধরন ও বৈশিষ্ট্য।
- বস্তুগত পুরস্কার:
- «উপহার প্যাক আনুষ্ঠানিক» – 30 (ত্রিশ) একক।
- «উপহার প্যাক আনুষ্ঠানিক» এর 1 (এক) একক হল পিবিকে «লোকোমোটিভ-কুবান» এর প্রতীকসহ মার্চের সেট, যার মধ্যে রয়েছে:
- অ্যানোরাক – 1 (এক) একক;
- বেসবল ক্যাপ – 1 (এক) একক।
- «উপহার প্যাক এনার্জেটিক» – 10 (দশ) একক।
- «উপহার প্যাক এনার্জেটিক» এর 1 (এক) একক হল পিবিকে «লোকোমোটিভ-কুবান» এর প্রতীকসহ মার্চের সেট, যার মধ্যে রয়েছে:
- «উপহার প্যাক প্রাণবন্ত» – 15 (পনেরো) একক।
- «উপহার প্যাক প্রাণবন্ত» এর 1 (এক) একক হল পিবিকে «লোকোমোটিভ-কুবান» এর প্রতীকসহ মার্চের সেট, যার মধ্যে রয়েছে:
- 1. গেমিং অপারেটরের অফিসিয়াল Telegram চ্যানেলে সাবস্ক্রাইব করেছেন।
- 2. «বড় মার্চ ড্র পিবিকে লোকোমোটিভ-কুবান!» শিরোনামের প্রতিযোগিতার পোস্ট খুঁজে পেয়েছেন এবং এই পোস্টের নিচে «অংশগ্রহণ করুন» ইন্টারঅ্যাকটিভ বোতামে ক্লিক করেছেন।
- পুরস্কার বিজয়ীদের মধ্যে নিম্নলিখিত ক্রমে বিতরণ করা হয়:
- 1 থেকে 30 তম স্থান পর্যন্ত অধিকারী অংশগ্রহণকারীরা বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত এবং «উপহার প্যাক আনুষ্ঠানিক» পুরস্কারে ভূষিত হতে পারেন;
- 31 থেকে 40 তম স্থান পর্যন্ত অধিকারী অংশগ্রহণকারীরা বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত এবং «উপহার প্যাক এনার্জেটিক» পুরস্কারে ভূষিত হতে পারেন;
- 41 থেকে 55 তম স্থান পর্যন্ত অধিকারী অংশগ্রহণকারীরা বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত এবং «উপহার প্যাক প্রাণবন্ত» পুরস্কারে ভূষিত হতে পারেন।

- র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে নির্বাচনের মাধ্যমে বাছাইকৃত এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে গেমিং অপারেটর 11.07.2026 23:59 (UTC + 3) এর পরে নয় এমন সময়ে অবহিত করতে পারে। অবহিত করার পদ্ধতি গেমিং অপারেটর তার বিবেচনায় নির্ধারণ করে।
- যদি বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী পুরস্কার গ্রহণ থেকে বিরত থাকে, প্রত্যাখ্যান, উপেক্ষা বা অন্য কোনো উপায়ে, যা বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর উৎসাহমূলক পুরস্কার (উপহার) গ্রহণে আগ্রহের অভাব প্রকাশ করে, তাহলে গেমিং অপারেটর বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে উপহার প্রদানের পুনরায় চেষ্টা না করার অধিকার সংরক্ষণ করে, এবং বিজয়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীর উপহার পাওয়ার দাবির অধিকার শেষ হয়ে যায়।
- 4. যে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার ফলাফলের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, তা কেবল নিম্নলিখিত টুর্নামেন্টগুলির একটির মধ্যে অনুষ্ঠিত ফুটবল ম্যাচের একটির ফলাফল হতে হবে:
- ○ উয়েফা ইউরোপা লিগ 2026/2027;
- ○ উয়েফা চ্যাম্পিয়ন্স লিগ 2026/2027;
- 8. পূর্বাভাসের গণনা 06.06.2027 12:00 (UTC + 3) এর পরে নয়।
- 11. পূর্বাভাস খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্টের তহবিল ব্যবহার করে বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য অ্যাকশন বা ব্যক্তিগত বোনাস অফার ব্যবহার না করে সম্পন্ন করতে হবে, যা খেলোয়াড়ের মূল অ্যাকাউন্ট ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস দেওয়ার অনুমতি দেয়।
- «এক্সপ্রেস রাশিয়ান প্রিমিয়ার লিগ গণনা» পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি
- পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি প্রয়োগের সময়কাল।
- পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি প্রয়োগের সময়কাল 06.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.05.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি প্রয়োগের সময়কাল গেমিং অপারেটরের বিবেচনায় পরিবর্তন করা যেতে পারে।
- পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি
- 3.1. পূর্বাভাসের বিশেষ গণনা পদ্ধতি এমন পূর্বাভাসের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য যা একসাথে নিম্নলিখিত শর্তগুলি পূরণ করে:
- ক) পূর্বাভাসের ধরন «একক» বা «এক্সপ্রেস»;
- খ) পূর্বাভাসের প্রকার «লাইন»;
- ঘ) পূর্বাভাস ক্লায়েন্ট 06.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.05.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত সময়ের মধ্যে সম্পন্ন করেছেন;
- ঙ) পূর্বাভাস বাতিল, রদ বা অবৈধ ঘোষণা করা হয়নি;
- চ) পূর্বাভাস ক্লায়েন্ট দ্বারা বীমাকৃত নয়;
- ছ) পূর্বাভাস ক্লায়েন্টের মূল অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্সে থাকা তহবিলে বোনাস, বোনাস পূর্বাভাস, ফ্রিবেট, প্রোমোকোড ব্যবহার করে পূর্বাভাস এবং অন্যান্য অ্যাকশন বা ব্যক্তিগত বোনাস অফার ব্যবহার না করে সম্পন্ন করতে হবে, যা মূল অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স থেকে তহবিল ব্যবহার না করে বা আংশিকভাবে ব্যবহার করে পূর্বাভাস সম্পন্ন করার অনুমতি দেয়।
- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কারের সংখ্যা অ্যাকশন চলাকালীন 5 (পাঁচ) উৎসাহমূলক পুরস্কার:
- ○ iPhone DUO – 1 ইত্যাদি;

- ○ তারবিহীন হেডফোন AirPods 5 – 1 ইত্যাদি;
- ○ Ozon সার্টিফিকেট মূল্য 1 500 (এক হাজার পাঁচশত) রুবেল – 3 ইত্যাদি।
- 1. গেমিং অপারেটরের অফিসিয়াল Telegram চ্যানেলে 10.12.2026 23:59 (UTC + 3) সহ সাবস্ক্রাইব করেছেন;
- 2. «নতুন আইফোন এবং অন্যান্য পুরস্কারের ড্র» শিরোনামের প্রতিযোগিতার পোস্ট খুঁজে পেয়েছেন এবং 10.12.2026 23:59 (UTC + 3) সহ এই পোস্টের নিচে «আমি লেআউট চাই» ইন্টারঅ্যাকটিভ বোতামে ক্লিক করেছেন;
- 5.4. অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে পুরস্কার বিতরণ র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে এলোমেলোভাবে সম্পন্ন হয়। নির্বাচনের ফলস্বরূপ র‍্যান্ডমাইজার 5 (পাঁচ) অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী নির্ধারণ করে এবং তাদের প্রত্যেককে 1 (প্রথম) থেকে 5 (পঞ্চম) পর্যন্ত নির্বাচনে সংশ্লিষ্ট অবস্থান প্রদান করে। পুরস্কারের ধরন নির্বাচনের ফলাফল অনুযায়ী অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে প্রদত্ত অবস্থানের উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়:
- 1 (প্রথম) অবস্থানে থাকা অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে, বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হলে, iPhone DUO প্রদান করা হতে পারে;
- 2 (দ্বিতীয়) অবস্থানে থাকা অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীকে, বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হলে, তারবিহীন হেডফোন AirPods 5 প্রদান করা হতে পারে;
- 3, 4, 5 (তৃতীয়, চতুর্থ, পঞ্চম) অবস্থানে থাকা অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীদের, বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হলে, Ozon সার্টিফিকেট মূল্য 1 500 (এক হাজার পাঁচশত) রুবেল প্রদান করা হতে পারে।
- পূর্বে নির্বাচিত না হওয়া অ্যাকশন অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে, র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে পুনরায় নির্বাচন করা হয় অন্য অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এবং তাকে প্রদেয় পুরস্কার নির্ধারণের জন্য।
- পুনরায় নির্বাচনের ফলাফল গেমিং অপারেটর সংশ্লিষ্ট পুনরায় নির্বাচনের তারিখ থেকে 1 (এক) কার্যদিবসের পরে নয় এমন সময়ে গেমিং অপারেটরের অফিসিয়াল Telegram চ্যানেলে প্রকাশ করতে পারে।
- বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত অ্যাকশন অংশগ্রহণকারী বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতির বিজ্ঞপ্তি প্রাপ্তির তারিখ থেকে 1 (এক) ক্যালেন্ডার দিনের পরে নয় এমন সময়ে গেমিং অপারেটরের অফিসিয়াল Telegram চ্যানেলের মাধ্যমে গেমিং অপারেটরকে উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রাপ্তির পদ্ধতি ও সময়সীমা স্পষ্ট করার জন্য প্রয়োজনীয় তথ্য পাঠাতে বাধ্য।
- সাধারণ তথ্য
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ

- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- প্রোমোকোড
- ফ্রিবেট
- তথ্য অংশীদার
- নতুন
- বর্তমান
- কম্বো পূর্বাভাস
- বিস্তারিত
- পূর্বাভাস সংগ্রহ করুন
- বিরক্তির বিরুদ্ধে বীমা
- অংশ নিন
- +2 গোলের ক্ষেত্রে গণনা
- স্কোর 0:0 এর বিরুদ্ধে বীমা
- 2,5 মিলিয়ন ফ্রিবেট!
- অংশগ্রহণ করুন
- 100000 RUB পর্যন্ত ফ্রিবেট!
- বোনাস নিন
- ব্যালেন্সে 20% পর্যন্ত!
- গ্র্যান্ড এক্সপ্রেস
- এক্সপ্রেস সংগ্রহ করুন
- জন্মদিনে!
- স্বাগত ফ্রিবেট
- Melbet এ ফুটবল ম্যাচের ফলাফল অফিসিয়াল উৎস যেমন FIFA, UEFA, CAF, CONCACAF এবং অন্যান্য বিশ্ব সংস্থার মাধ্যমে অধ্যয়ন করুন। MLS, Premier League, Serie A, La Liga সহ চ্যাম্পিয়নশিপ, লিগ এবং টুর্নামেন্ট সম্পর্কে নির্ভরযোগ্য তথ্য অফিসিয়াল ওয়েব রিসোর্সের মাধ্যমে পান।
- তৈরি করুন
- নিজস্ব
- পূর্বাভাস
- 1 ইভেন্ট
- একাধিক ফলাফল
- বিজয়ী, টোটাল এবং অন্যান্য উপলব্ধ মার্কেট
- স্বয়ংক্রিয়ভাবে গণনা করা হয়
- কম্বো পূর্বাভাস কীভাবে সংগ্রহ করবেন?

- ইভেন্ট নির্বাচন করুন
- সংমিশ্রণ সংগ্রহ করুন
- Π1
- টিএস
- টিবি
- পূর্বাভাস সম্পন্ন করুন
- সংমিশ্রণ পরীক্ষা করুন, পরিমাণ নির্দেশ করুন এবং পূর্বাভাস নিশ্চিত করুন।
- কম্বো পূর্বাভাস কোথায় পাওয়া যায়?
- সমর্থিত টুর্নামেন্ট এবং ক্রীড়ার তালিকা আপডেট করা হবে।
- কী জানা গুরুত্বপূর্ণ?
- পূর্বাভাস সফল হিসেবে স্বীকৃতির জন্য সমস্ত নির্বাচিত ফলাফল জিততে হবে।
- কেবল সামঞ্জস্যপূর্ণ ফলাফল একত্রিত করা যাবে।
- ফাংশন সম্পর্কে আরও
- নিজস্ব পূর্বাভাস তৈরি করুন
- মূলপাতাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনLIVELIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- মূলপাতাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/ পিএমলাইনLIVE04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত সংমিশ্রণLIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- মূলপাতাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/ পিএমলাইনLIVE141সমস্ত1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সেরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টবক্সমার্শাল আর্টসবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগবল হকিমোটরস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিপাল তোলা গলফহার্লিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত সংমিশ্রণসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেজ5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিদ্বৈত সুযোগ: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতিP14.65X3P21.88+601বম্বে আইএমকেএ0কোপানা28'P11.9X3.55P23.65+601কাটালার তোয়ামা0ভেগালতা

সেন্ডাই80'P11.36X3.75P212+76হকি(1)3মেটকি স্ট্রেলকি2স্টালনি টোপোরি26'P11.21X4.34P221.73+17টেনিস(24)1ওকসানা সেলেখমেতেয়েভা0থিওডোরা কোস্টোভিচ২য় সেটP1-P2-+2620জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ডP1-P2-+2410পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারিP1-P2-+243টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(9)ই-ফুটবল(18)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টP1Xপি2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+29হেবেই জিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+34জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক

- মূলপাতাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘঘ:মিমি10:34 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:34 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনLIVELIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘঘ:মিমি10:34 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:34 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ138সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিং04.11.20260:0004.11.20260:00দিনের কম্বোজাত কম্বিনেশনলাইভ পূর্বাভাসফুটবল(21)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতিP14.65X3P21.88+601বম্বে আইএমকেএ0কোপানা28'P11.9X3.55P23.65+601কাটালার তোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই80'P11.38X3.7P211.4+79হকি(1)3মেটকি স্ট্রেলকি2স্টিলনি টপোরি26'---0টেনিস(24)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0তেওদোরা কোস্তোভিচ2য় সেটP11.35P23.1+2140জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড2য় সেটP18.1P21.08+2150পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি2য় সেটP13P21.36+220টেবিল টেনিস(26)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ই-স্পোর্টস(9)ই-ফুটবল(17)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টP1X P2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+34হেবেই স্লিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+34জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘঘ:মিমি10:34 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:34 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ138সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার

পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিং04.11.20260:00P12.76X3.79P22.3804.11.20260:00P11.28X6.88P28.18দিনের কম্বোজাত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: P2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03লাইভ পূর্বাভাসফুটবল(21)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতিP14.65X3P21.88+601বম্বে আইএমকেএ0কোপানা28'P11.9X3.55P23.65+601কাটালার তোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই80'P11.38X3.7P211.4+79হকি(1)3মেটকি স্ট্রেলকি2স্টিলনি টপোরি26'---0টেনিস(24)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0তেওদোরা কোস্তোভিচ2য় সেটP11.35P23.1+2140জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড2য় সেটP18.1P21.08+2150পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি2য় সেটP13P21.36+220টেবিল টেনিস(26)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ই-স্পোর্টস(9)ই-ফুটবল(17)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টP1X P2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+34হেবেই স্কিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+34জনপ্রিয় ম্যাচইভেন্টP1X P2আরওশাখতার দনস্পোর্টিং 03.1121:453.63.751.99+4121গালাতাসারাইস্টুটগার্ট03.1121:452.094.163.07+3737আতলেতিকো মাদ্রিদবায়ার্ন04.110:002.763.792.38+3600বোদো গ্লিমতএলওএসকে লিল04.110:001.734.174.37+3754ফেয়েনورد ইন্টার04.110:003.524.021.95+3550এলএসকে লিনৎসল্লোভান ব্রাতিস্লাভা04.110:001.345.967.65+4051ম্যানচেস্টার ইউনাইটেডরোমা04.110:002.143.963.07+3949ভিয়ারিয়ালপিএসজি04.110:004.254.391.72+3775বার্সেলোনাঅ্যাস্টন ভিলা04.110:001.286.888.18+3850রেনঅলিম্পিয়াকোস04.1119:302.223.633.13+3947সাম্প্রতিক

### মেলবেট নিবন্ধন | অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে নিবন্ধন করুন Melbet.ru

- মাসিক ফ্রি বেট!
- বর্ধিত ফ্রি বেট
- নিবন্ধনের সময় প্রোমোকোড লিখুন
- বর্ধিত ফ্রি বেট পান
- ক্যাশব্যাক

### নিবন্ধনের জন্য মেলবেট ফ্রিবেট | বিনামূল্যে বাজির জন্য প্রোমোকোড Melbet

- ফ্রি বেট নিন
- বিকে «মেলবেট»-এ কীভাবে ফ্রি বেট পাবেন?
- বাজি ধরুন, প্রচারণায় সক্রিয়ভাবে অংশ নিন এবং ফ্রি বেট নেওয়ার সুযোগ পান!
- melbet.ru সাইটে নিবন্ধন করুন বা লগইন করুন
- প্রচারণা বিভাগে যান
- শর্ত পূরণ করুন এবং ফ্রি বেট নেওয়ার সুযোগ পান

- অতিরিক্ত
- আপনার জন্য প্রচারণা
- জন্মদিনে 20 000 পর্যন্ত বোনাস
- জন্মদিনে বোনাস পেতে প্রচারণার শর্ত পূরণ করুন!
- নিজেদের জন্য ক্যাশব্যাক
- খেলোয়াড়ের ব্যালেন্সে 3 000 পর্যন্ত ক্যাশব্যাক-বোনাস, 40 000 RUB পর্যন্ত ক্যাশব্যাক-ফ্রি বেট বা 10% RUB পর্যন্ত
- মৌসুমি প্রচারণা
- «প্রচারণা» বিভাগে আপডেট দেখুন, বোনাস এবং ফ্রি বেটের ড্রতে অংশ নিন!
- নিবন্ধনের সময় মেলবেট ফ্রি বেট
- কীভাবে পাবেন
- বিকে «মেলবেট»-এ ফ্রি বেট?

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- কোম্পানির কার্যকরী এবং ব্যবহারে সুবিধাজনক অফিসিয়াল ওয়েবসাইট দ্রুত এবং সহজে নার্দে লাভজনক বাজি স্থাপন করতে দেবে। নিবন্ধিত ক্লায়েন্টদের সরাসরি সম্প্রচারে বাস্তব প্রতিপক্ষের সাথে দর্শনীয় টুর্নামেন্ট দেখার অনন্য সুযোগ দেওয়া হয়েছে। কৌশলগত চিন্তাভাবনা, বিশ্লেষণ এবং অন্তর্দৃষ্টি বেটারদের nardball-এ বাজি থেকে সর্বোচ্চ আনন্দ এবং মুনাফা পেতে দেবে।
- অনলাইন নার্দে - Melbet.ru-এ টুর্নামেন্ট দেখুন এবং বিজয়ীর উপর বাজি ধরুন! বাস্তব প্রতিপক্ষ, সরাসরি সম্প্রচার, দীর্ঘ এবং সংক্ষিপ্ত নার্দে পার্টির ফলাফলে বাজি। আপনার অন্তর্দৃষ্টি এবং কৌশলগত চিন্তাভাবনা পরীক্ষা করুন – মেলবেটের সাথে জিতুন!

**অনলাইন ফর্মুলা বাজি | Melbet.ru-এ বাজি ধরুন**

- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘঘ:মিমি10:42 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:42 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভলাইভ পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘঘ:মিমি10:42 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:42 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভদিনের কম্বোজাত কম্বিনেশনলাইভ পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘ:মিমি10:42 | ঘঘ:মিমি10:42 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:42 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ140সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি

ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিং04.11.20260:00P12.76X3.79P22.3804.11.20260:00P11.28X6.88P28.1804.11.20260:00P12.15X3.98P23.03দিনের কম্বোজাত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: P2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03লাইভ পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরু47'P14.85X2.95P21.87+581বম্বে আইএমকেএ1কোপানা35'P15.5X3.3P21.67+561কাটালার তোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই88'P11.17X5.2P222+36টেনিস(24)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0তেওদোরা কোস্তোভিচ2য় সেটP1-P2-+2150জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ডP1-P2-+3020পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি2য় সেটP12.23P21.6+227টেবিল টেনিস(28)2স্ভেরদলভ মিখাইল2চেরনভ ভ্যাচেস্লাভ5ম সেট--+491বিস্ত্রুশকিন কনস্তান্তিন1ইয়েরেমিন ভ্লাদিমির3য় সেটP13.8P21.22+1301দেরকাচ আলেকজান্ডার1তুরনায়েভ ভ্লাদিস্লাভ3য় সেটP11.13P25+121বাস্কেটবল(6)ভলিবল(6)ই-স্পোর্টস(11)ই-ফুটবল(16)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(8)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টP1X P2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.4346+29হেবেই স্লিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+29জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক

## টুর্নামেন্ট

- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ139সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিংবর্তমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:24 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11চূড়ান্ত প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষের তারিখ09.1112:59পয়েন্টের জন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনঅর্ডিনার বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- @keyframes resizeanim { from { opacity: 0; } to { opacity: 0; } } .resize-triggers { animation: 1ms resizeanim; visibility: hidden; opacity: 0; } .resize-triggers, .resize-triggers > div, .contract-trigger:before { content: " "; display: block; position: absolute; top: 0; left: 0; height: 100%; width: 100%; overflow: hidden; z-index: -1; } .resize-triggers > div { background: #eee; overflow: auto; } .contract-trigger:before { width: 200%; height: 200%; }
- কুপনকুপনকুপন খালিঅনুগ্রহ করে পূর্বাভাসের জন্য ইভেন্ট নির্বাচন করুন
- }, { once: true });

- 'use strict';var m={};class n{constructor(a){this.l=a;this.h={};this.i={};this.j=0;this.id=String(Math.floor(Number.MAX_SAFE_INTEGER*Math.random()))}}function p(a){return a.performance&&a.performance.now()||Date.now()}
- কপিরাইট গুগল LLC
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/ পিএমলাইনলাইভ139সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিংবর্তমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:24 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 709.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষের তারিখ09.1112:59পয়েন্টের জন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনঅর্ডিনার বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- Bet Race
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘ:মিমি10:35 | ঘঘ:মিমি10:35 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মিমি এএম/ পিএমলাইনলাইভ142সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিংবর্তমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:24 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 709.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষের তারিখ09.1112:59পয়েন্টের জন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনঅর্ডিনার বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- প্রোমোকোড
- মোবাইল নম্বর *
- ইমেইল *

- জন্ম তারিখ *
- দিন
- মাস
- বছর
- আমি একক সিইউপিআইএস-এর অফার-এ সম্মত
- এবং একক সিইউপিআইএস-এ ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি দিচ্ছি।
- স্প্যাম সুরক্ষা reCAPTCHA
- আমি নিশ্চিত করছি যে আমার বয়স 18 বছর হয়েছে। আমি সম্মত
- আমি সম্মত
- একক সিইউপিআইএস-এর অফার-এর সাথে
- এবং দিচ্ছি
- ফোন নম্বর / ইমেইল ঠিকানা / ID *
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘঘ:মিমি10:34 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:34 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ138সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিংবর্তমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:25 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11চূড়ান্ত প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষের তারিখ09.1112:59পয়েন্টের জন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনঅর্ডিনার বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘ:মিমি10:34 | ঘঘ:মিমি10:34 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:34 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ138সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিংবর্তমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:25 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 709.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত প্রাইজ পুল(শীর্ষ 1200)2 500

000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষের তারিখ09.1112:59পয়েন্টের জন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনঅর্ডিনার বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক

## অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- অফিসিয়াল স্পোর্টস বেটিংয়ের শীর্ষস্থানীয় আয়োজক রুশ খেলোয়াড়দের চল্লিশটিরও বেশি বিভিন্ন ডিসিপ্লিন অফার করে। লাইভ বাজির ভক্তরা দ্রুত মাঠের পরিস্থিতি মূল্যায়ন করতে এবং লাইভে বাজি ধরতে পারবেন। বিসি মেলবেট রাশিয়ান ফেডারেশনের ফেডারেল ট্যাক্স সার্ভিসের লাইসেন্স ধারণ করে, তার নিবন্ধিত ক্লায়েন্টদের সর্বোচ্চ সহগ এবং বিস্তৃত লাইন সরবরাহ করে। প্রচারণা এবং বোনাসের বৈচিত্র্য প্রতিটি ব্যবহারকারীকে M-এ বাজি স্থাপন করে সর্বোচ্চ সুবিধা পেতে দেয়
- বোনাসের জন্য aktuell কোড, যদি থাকে।
- বোনাস প্রোগ্রামে অংশগ্রহণ;
- প্রোমো কুপন ব্যবহার;
- মেলবেটে বুকমেকার বাজি – এটি সর্বদা আকর্ষণীয় ম্যাচ এবং টুর্নামেন্টের সর্বাধিক বিস্তৃত কভারেজ, পিসি এবং স্মার্টফোন থেকে বাজি ধরার সুযোগ, বোনাসের মাধ্যমে পেমেন্ট এবং লাভজনক লেনদেনের জন্য কম কমিশন। লগইন করার পরে প্রতিটি ক্লায়েন্ট প্রিম্যাচ লাইন এবং লাইভে অ্যাক্সেস পায়, সম্ভাবনা মূল্যায়ন করতে এবং প্রিয় দলের ম্যাচে বাজি ধরতে। অনলাইন অপারেটর তিনটি প্রধান ফরম্যাটে স্পোর্টস বাজি গ্রহণ করে:
- «ই-স্পোর্টস» মেনু বিভাগে, যা উদ্দেশ্যমূলকভাবে কম্পিউটার যুদ্ধ এবং টুর্নামেন্টে উৎসর্গীকৃত, জুয়া খেলোয়াড়রা ই-স্পোর্টস প্রতিযোগিতার বিভিন্ন ফলাফলে স্পোর্টস বুকমেকার বাজি স্থাপন করতে পারেন। কম্পিউটার গেমের বৈচিত্র্য এমনকি দাবিদার বেটারদেরও সন্তুষ্ট করবে। সবচেয়ে জনপ্রিয় ই-স্পোর্টস ডিসিপ্লিনগুলির মধ্যে নিম্নলিখিতগুলি হাইলাইট করা উচিত:
- দিকনির্দেশনার ভাণ্ডার এবং ফলাফলের বৈচিত্র্য অনেকাংশে ডিসিপ্লিনের জনপ্রিয়তা, টুর্নামেন্টের স্কেল এবং প্রতিদ্বন্দ্বী দলগুলির খেলোয়াড়দের খ্যাতির উপর নির্ভর করে। প্রায়শই ই-স্পোর্টস ম্যাচের মার্জিন প্রিম্যাচে 5% থেকে 7 % এর মধ্যে থাকে, এবং লাইভে 7% থেকে 9% পরিসরে। ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্টের ফলাফলের বৈচিত্র্য অনেক কারণ দ্বারা প্রভাবিত হয় - ডিসিপ্লিনের জনপ্রিয়তা, দলগুলির খ্যাতি এবং ইভেন্টের স্কেল। অপারেটরের সাইটে ই-স্পোর্টস যুদ্ধের নিম্নলিখিত ফলাফলের বিকল্পগুলি পাওয়া যায়:
- বোনাস প্রোগ্রামের ক্রমাগত আপডেট;
- নিবন্ধনের পরে মেলবেট থেকে স্টার্টার বোনাস কীভাবে পাবেন?
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মিমি10:36 | ঘ:মিমি10:36 | ঘঘ:মিমি10:36 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভলাইভ পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- হোমলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মিমি10:36 | ঘ:মিমি10:36 | ঘঘ:মিমি10:36 AM | ঘ:মিমি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মিমি এএম/পিএমলাইনলাইভ142সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি

ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকা বাইচগলফহার্লিং04.11.20260:0004.11.20260:00দিনের কম্বোজাত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: P2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: P1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03লাইভ পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতিP14.75X2.95P21.88+581বম্বে আইএমকেএ0কোপানা30'P11.9X3.65P23.6+601কাটালার তোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই82'P11.31X3.95P213.7+62হকি(1)3মেটকি স্ট্রেলকি2স্টিলনি টপোরি28'P11.13X5.28P232.91+17টেনিস(25)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0তেওদোরা কোস্তোভিচP1-P2-+2620জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ডP1-P2-+2410পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারিP1-P2-+243টেবিল টেনিস(26)বাস্কেটবল(6)ভলিবল(7)ই-স্পোর্টস(10)ই-ফুটবল(17)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টP1X P2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.4346+29হেবেই ক্সিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+34জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘঘ:মি10:36 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE142সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার-লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার-লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সেরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি মোটরস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকাচালনা গলফহার্লিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতি পি14.75X2.95পি21.88+581বম্বে আইএমকেএ0কোপানা30'পি11.9X3.65পি23.6+601কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই82'পি11.31X3.95পি213.7+62হকি(1)3মেটকিয়ে স্ট্রেলকি2স্টিলনি টোপোরি28'পি11.13X5.28পি232.91+17টেনিস(25)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0থিওডোরা কোস্টোভিচপি1-পি2-+2620জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ডপি1-পি2-+2410পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারিপি1-পি2-+243টেবিল টেনিস(26)বাস্কেটবল(6)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(10)ই-ফুটবল(17)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:0094.41.27+29ফুচিয়েন নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.4346+29হেবেই জিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট

কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+34জনপ্রিয় ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওশাখতার দনস্পোর্টিং 03.1121:453.63.751.99+4121গালাতাসারাইস্টুটগার্ট03.1121:452.094.163.07+3737আতলেতিকো মাদ্রিদবায়ার্ন04.110:002.763.792.38+3600বোদো গ্লিমটলস্ক লিল04.110:001.734.174.37+3754ফেয়েনঢ়ৎইন্টার04.110:003.564.061.93+3570লাস্ক লিজস্লোভান ব্রাতিস্লাভা04.110:001.345.967.65+4051ম্যানচেস্টার ইউনাইটেডরোমা04.110:002.143.963.07+3949ভিয়ারিয়ালপিএসজি04.110:004.254.391.72+3775বার্সেলোনাঅ্যাস্টন ভিলা04.110:001.286.888.18+3850রেনঅলিম্পিয়াকোস04.1119:302.223.633.13+3947সাম্প্রতিক

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVELIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/ পিএমলাইনLIVE04.11.20260:0004.11.20260:00দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনLIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE133সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার-লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার-লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সেরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি মোটরস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকাচালনা গলফহার্লিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(21)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতি পি14.85X2.97পি21.86+580বম্বে আইএমকেএ0কোপানা22'পি13.85X3.6পি21.83+601কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই74'পি11.44X3.6পি29.2+117হকি(1)2মেটকিয়ে স্ট্রেলকি2স্টিলনি টোপোরি21'পি12.6X2.75পি22.84+49টেনিস(23)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0থিওডোরা কোস্টোভিচ২য় সেট পি11.42পি22.76+2100জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড২য় সেট পি16.7পি21.11+2560পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি২য় সেট পি14.95পি21.17+257টেবিল টেনিস(28)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(10)ই-ফুটবল(14)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:009.54.41.27+30ফুচিয়েন নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+26সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি

টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+30হেবেই জিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+29জনপ্রিয় ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওশাখতার দনস্পোর্টিং 03.1121:453.63.751.99+4118গালাতাসারাইস্টুটগার্ট03.1121:452.094.163.07+3737আতলেতিকো মাদ্রিদবায়ার্ন04.110:002.763.792.38+3600বোদো গ্লিমটলস্ক লিল04.110:001.734.174.37+3753ফেয়েন১৶৯ইন্টার04.110:003.524.021.95+3579লাস্ক লিজস্লোভান ব্রাতিস্লাভা04.110:001.345.967.65+4051ম্যানচেস্টার ইউনাইটেডরোমা04.110:002.143.963.07+3949ভিয়ারিয়ালপিএসজি04.110:004.154.441.72+3740বার্সেলোনাঅ্যাস্টন ভিলা04.110:001.286.888.18+3851রেনঅলিম্পিয়াকোস04.1119:302.223.633.13+3947সাম্প্রতিক

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘঘ:মি10:27 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:27 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVEদিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনLIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘঘ:মি10:27 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:27 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE135সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার-লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার-লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সেরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি মোটরস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকাচালনা গলফহার্লিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতি পি14.85X2.97পি21.86+580বম্বে আইএমকেএ0কোপানা21'পি13.85X3.65পি21.83+601কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই73'পি11.46X3.55পি28.9+122হকি(1)2মেটকিয়ে স্ট্রেলকি2স্টিলনি টোপোরি20'পি12.55X2.9পি22.75+49টেনিস(23)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0থিওডোরা কোস্টোভিচ২য় সেট পি11.35পি23.1+2140জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড২য় সেট পি16পি21.13+2600পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি২য় সেট পি15.6পি21.14+259টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(11)ই-ফুটবল(15)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:009.54.41.27+30ফুচিয়েন নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+32সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+30হেবেই জিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+29জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘঘ:মি10:27 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:27 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE135সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7

দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার-লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার-লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সেরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি মোটরস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিনৌকাচালনা গলফহার্লিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিডাবল চান্স: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতি পি14.85X2.97পি21.86+580বম্বে আইএমকেএ0কোপানা21'পি13.85X3.65পি21.83+601কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাই73'পি11.46X3.55পি28.9+122হকি(1)2মেটকিয়ে স্ট্রেলকি2স্টিলনি টোপোরি20'পি12.55X2.9পি22.75+49টেনিস(23)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0থিওডোরা কোস্টোভিচ২য় সেট পি11.35পি23.1+2140জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড২য় সেট পি16পি21.13+2600পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি২য় সেট পি15.6পি21.14+259টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(11)ই-ফুটবল(15)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)আসন্ন ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওচোংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:009.54.41.27+30ফুচিয়েন নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.553.22.4+32সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+30হেবেই জিউ রুই(মহিলা)ছিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+29জনপ্রিয় ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওশাখতার দনস্পোর্টিং 03.1121:453.63.751.99+4121গালাতাসারাইস্টুটগার্ট03.1121:452.094.163.07+3737আতলেতিকো মাদ্রিদবায়ার্ন04.110:002.763.792.38+3600বোদো গ্লিমটলস্ক লিল04.110:001.734.174.37+3753ফেয়েনডুইন্টার04.110:003.524.021.95+3580লাস্ক লিন্জস্লোভান ব্রাতিস্লাভা04.110:001.345.967.65+4051ম্যানচেস্টার ইউনাইটেডরোমা04.110:002.143.963.07+3910ভিয়ারিয়ালপিএসজি04.110:004.154.441.72+3772বার্সেলোনাঅ্যাস্টন ভিলা04.110:001.286.888.18+3851রেনঅলিম্পিয়াকোস04.1119:302.223.633.13+3947সাম্প্রতিক

### মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান

- বিস্তৃত পরিসংখ্যান সারাংশ, যার মধ্যে বর্তমান এবং পূর্ববর্তী ফলাফল সম্পর্কিত সর্বশেষ তথ্য অন্তর্ভুক্ত। এছাড়াও খেলোয়াড় টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রবেশাধিকার পায়।

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘঘ:মি10:36 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVEসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘঘ:মি10:36 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE142ক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টই-ফুটবলই-হকিই-

বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারফুটবল(22)ভারত. ব্যাঙ্গালোর সুপার ডিভিশনবিরতি0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুফলাফলপি14.75X2.95পি21.88ডাবল চান্স1X1.92121.38X21.15+58ভারত. মুম্বাই. সুপার লিগ১মার্ধ(30')1বম্বে আইএমকেএ0কোপানাফলাফলপি11.89X3.65পি23.6ডাবল চান্স1X1.27121.26X21.91+60জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(82')1কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাইফলাফলপি11.31X3.95পি213.7ডাবল চান্স1X1.01121.23X23.3+62জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(76')0ফুজিএদা এমআইএফকে0জুবিলো ইওয়াতাফলাফলপি15.15X1.75পি23.35ডাবল চান্স1X1.29122.07X21.13+74জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(75')0ওইতা ত্রিনিতা0ভানরাউর হাচিনোহেফলাফলপি14.9X1.57পি24.1ডাবল চান্স1X1.2122.39X21.15+59জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(76')0সেনান বেলমারে0সাগান তসুফলাফলপি15.15X1.62পি23.75ডাবল চান্স1X1.25122.28X21.14+73জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(75')2তেগেওয়াহারো মিয়াজাকি0তোচিগি সিটি+97জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(68')0ভেন্টফর কোফু0আলবিরেক্স নিইগাতাফলাফলপি13.95X1.92পি23.3ডাবল চান্স1X1.32121.88X21.22+186জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(77')0মন্তেদিও ইয়ামাগাতা0তোকুশিমা ভর্তিসফলাফলপি15.5X1.53পি24.1ডাবল চান্স1X1.21122.48X21.13+67জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(77')2ওমিয়া আরদিয়া1ইওয়াকিফলাফলপি11.28X4.15পি215ডাবল চান্স1X1.01121.21X23.5+70জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(78')0ইয়োকোহামা এফকে1ব্লাউব্লিৎজ আকিতাফলাফলপি110.8X3.5পি21.42ডাবল চান্স1X2.81121.28X21.01+74জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(76')0জিরাভান্ৎস কিতাকিউশু1রেইলাক শিগাফলাফলপি110.4X3.5পি21.41ডাবল চান্স1X2.84121.28X21.01+72জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')1কামাতামারে সানুকি0মাৎসুমোতো ইয়ামাগাফলাফলপি11.41X3.55পি210.8ডাবল চান্স1X1.01121.28X22.84+73জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')3নারা ক্লাব0তেস্পা গুনমা এফকে+59জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')1রেনোফা ইয়ামাগুচি0কাগোশিমা ইউন এফকেফলাফলপি11.33X3.75পি213.1ডাবল চান্স1X1.01121.24X23.2+59জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')0তোচিগি এসকে0ফুকুশিমা ইউনফলাফলপি14X1.58পি25.15ডাবল চান্স1X1.14122.38X21.22+67জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')0ৎসভাইগেন কানাজাওয়া2নাগানো পারসেইরোফলাফলপি124X10পি21.05ডাবল চান্স1X7.8121.02+64জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(78')0গাইনারে তোত্তোরি1এসকে সাগামিহারাফলাফলপি119.5X5.35পি21.16ডাবল চান্স1X4.7121.13+61জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(77')4কোচি ইউন0এহিমে+56জাপান. J2 লিগ১মার্ধ(44')0ইমাবারি2কনসাদোলে সাপ্পোরোফলাফলপি115.5X8.2পি21.09ডাবল চান্স1X6.3121.04X21.01+2055x5 লিগ 11-য় হার্ড(7')1বরুসিয়া দো(প্রিয়)0বায়ার্ন(প্রিয়)ফলাফলপি11.57X5.2পি23.5ডাবল চান্স1X1.22121.13X21.95+51রাশিয়া. লিগ (3x3)1-য় হার্ড(2')0মার্কিউরি(3x3)0তাইফুন(3x3)ফলাফলপি12.45X3.8পি22.45ডাবল চান্স1X1.49121.22X21.49+14হকি(1)টেনিস(25)টেবিল টেনিস(26)বাস্কেটবল(6)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(10)ই-ফুটবল(17)ই-হকি(7)ই-বাস্কেটবল(9)ক্রিকেট(8)স্নুকার(4)সাম্প্রতিক

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVEসাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE136ক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টইই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারফুটবল(22)ভারত. ব্যাঙ্গালোর সুপার ডিভিশনবিরতি0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুফলাফলপি14.85X2.97পি21.86ডাবল চান্স1X1.93121.38X21.15+58ভারত. মুম্বাই. সুপার লিগ১মার্ধ(21')0বম্বে আইএমকেএ0কোপানাফলাফলপি13.85X3.65পি21.83ডাবল

চান্স1X1.97121.26X21.23+60জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(73')1কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাইফলাফলপি11.45X3.55পি29ডাবল চান্স1X1.03121.27X22.71+122জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(67')0ফুজিএদা এমআইএফকে0জুবিলো ইওয়াতাফলাফলপি14.65X2.06পি22.74ডাবল চান্স1X1.43121.75X21.16+209জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(66')0ওইতা ট্রিনিতা0ভানরাউর হাচিনোহেফলাফলপি14.25X1.77পি23.55ডাবল চান্স1X1.27122.04X21.19+140জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(67')0সেনান বেলমারে0সাগান তসুফলাফলপি14.6X1.9পি23ডাবল চান্স1X1.38121.9X21.17+184জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(66')2তেগেওয়াহারো মিয়াজাকি0তোচিগি সিটি+187জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(59')0ভেন্টফর কোফু0আলবিরেক্স নিইগাতাফলাফলপি13.55X2.19পি22.98ডাবল চান্স1X1.38121.68X21.28+216জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(69')0মন্তেদিও ইয়ামাগাতা0তোকুশিমা ভর্তিসফলাফলপি14.75X1.78পি23.3ডাবল চান্স1X1.32122.04X21.16+165জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(68')2ওমিয়া আরদিয়া1ইওয়াকিফলাফলপি11.36X3.85পি211.2ডাবল চান্স1X1.01121.24X23.05+182জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(69')0ইয়োকোহামা এফকে1ব্লাউব্লিৎজ আকিতাফলাফলপি17.1X3.15পি21.62ডাবল চান্স1X2.29121.35X21.07+202জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(67')0জিরাভান্ৎস কিতাকিউশু1রেইলাক শিগাফলাফলপি17.1X3.25পি21.57ডাবল চান্স1X2.38121.32X21.07+175জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')1কামাতামারে সানুকি0মাৎসুমোতো ইয়ামাগাফলাফলপি11.56X3.25পি27.8ডাবল চান্স1X1.05121.32X22.42+191জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')3নারা ক্লাব0তেস্পা গুনমা এফকে+156জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')1রেনোফা ইয়ামাগুচি0কাগোশিমা ইউন এফকেফলাফলপি11.42X3.5পি29.9ডাবল চান্স1X1.02121.28X22.78+160জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')0তোচিগি এসকে0ফুকুশিমা ইউনফলাফলপি13.45X1.86পি24.1ডাবল চান্স1X1.21121.95X21.29+180জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')0ৎসভাইগেন কানাজাওয়া1নাগানো পারসেইরোফলাফলপি16.8X3.15পি21.62ডাবল চান্স1X2.28121.34X21.08+182জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')0গাইনারে তোত্তোরি0এসকে সাগামিহারাফলাফলপি14.3X1.89পি23.15ডাবল চান্স1X1.34121.91X21.19+151জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')4কোচি ইউন0এহিমে+140জাপান. J2 লিগ১মার্ধ(35')0ইমাবারি1কনসাদোলে সাপ্পোরোফলাফলপি16.2X3.95পি21.48ডাবল চান্স1X2.59121.22X21.1+241রাশিয়া. লিগ (3x3)2-য় হার্ড(20')2সেঞ্চুরিয়ন(3x3)0প্ল্যাডিয়েটর(3x3)+05x5 লিগ 1ইভেন্ট শুরু হয়নি0বরুসিয়া দো(প্রিয়)0বায়ার্ন(প্রিয়)ফলাফলপি12.15X5.5পি22.15ডাবল চান্স1X1.5121.13X21.5+54হকি(1)টেনিস(23)টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(11)ই-ফুটবল(16)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)সাম্প্রতিক

- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE135ক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারফুটবল(22)হকি(1)টেনিস(23)টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(11)ই-ফুটবল(15)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)সাম্প্রতিক
- প্রধানপৃষ্ঠাLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘ:মি10:28 | ঘঘ:মি10:28 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:28 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE135ক্রীড়াফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারফুটবল(22)ভারত. ব্যাঙ্গালোর সুপার ডিভিশনবিরতি0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুফলাফলপি14.85X2.97পি21.86ডাবল চান্স1X1.93121.38X21.15+58ভারত. মুম্বাই. সুপার

লিগ১মার্ধ(21')0বম্বে আইএমকেএ0কোপানাফলাফলপি13.85X3.65পি21.83ডাবল চান্স1X1.96121.26X21.23+60জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(73')1কাটালার টোয়ামা0ভেগাল্টা সেন্দাইফলাফলপি11.45X3.55পি29ডাবল চান্স1X1.03121.27X22.71+122জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(67')0ফুজিএদা এমআইএফকে0জুবিলো ইওয়াতাফলাফলপি14.8X2.03পি22.75ডাবল চান্স1X1.43121.78X21.15+209জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(67')0ওইতা ট্রিনিতা0ভানরাউর হাচিনোহেফলাফলপি14.45X1.72পি23.65ডাবল চান্স1X1.26122.11X21.18+131জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(68')0সেনান বেলমারে0সাগান তসুফলাফলপি14.4X1.87পি23.2ডাবল চান্স1X1.34121.93X21.18+182জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(66')2তেগেওয়াহারো মিয়াজাকি0তোচিগি সিটি+184জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(59')0ভেন্টফর কোফু0আলবিরেক্স নিইগাতাফলাফলপি13.55X2.17পি22.99ডাবল চান্স1X1.38121.68X21.27+214জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(69')0মন্তেদিও ইয়ামাগাতা0তোকুশিমা ভর্তিসফলাফলপি14.75X1.78পি23.3ডাবল চান্স1X1.32122.04X21.16+165জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(69')2ওমিয়া আরদিয়া1ইওয়াকিফলাফলপি11.35X3.85পি211.4ডাবল চান্স1X1.01121.24X23.1+182জাপান. J2 লিগ২য়ার্ধ(69')0ইয়োকোহামা এফকে1ব্লাউব্লিৎজ আকিতাফলাফলপি17.1X3.15পি21.62ডাবল চান্স1X2.29121.35X21.07+202জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')0জিরাভান্ৎস কিতাকিউশু1রেইলাক শিগাফলাফলপি17.3X3.25পি21.56ডাবল চান্স1X2.39121.32X21.06+169জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')1কামাতামারে সানুকি0মাৎসুমোতো ইয়ামাগাফলাফলপি11.55X3.3পি27.8ডাবল চান্স1X1.05121.32X22.45+195জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')3নারা ক্লাব0তেস্পা গুনমা এফকে+156জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(68')1রেনোফা ইয়ামাগুচি0কাগোশিমা ইউন এফকেফলাফলপি11.42X3.5পি210.2ডাবল চান্স1X1.02121.28X22.8+159জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')0তোচিগি এসকে0ফুকুশিমা ইউনফলাফলপি13.45X1.86পি24.1ডাবল চান্স1X1.21121.95X21.29+180জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')0ৎসভাইগেন কানাজাওয়া1নাগানো পারসেইরোফলাফলপি17.1X3.1পি21.61ডাবল চান্স1X2.31121.35X21.07+179জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')0গাইনারে তোত্তোরি0এসকে সাগামিহারাফলাফলপি14.65X1.88পি22.99ডাবল চান্স1X1.37121.92X21.16+150জাপান. J3 লিগ২য়ার্ধ(69')4কোচি ইউন0এহিমে+140জাপান. J2 লিগ১মার্ধ(35')0ইমাবারি1কনসাদোলে সাপ্পোরোফলাফলপি16.2X3.95পি21.48ডাবল চান্স1X2.59121.22X21.09+231রাশিয়া. লিগ (3x3)ইভেন্ট সম্পন্ন2সেঞ্চুরিয়ন(3x3)0গ্ল্যাডিয়েটর(3x3)+05x5 লিগ 1ইভেন্ট শুরু হয়নি0বরুসিয়া দো(প্রিয়)0বায়ার্ন(প্রিয়)ফলাফলপি12.15X5.5পি22.15ডাবল চান্স1X1.5121.13X21.5+54হকি(1)টেনিস(23)টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ইস্পোর্ট(11)ই-ফুটবল(15)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)সাম্প্রতিক

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- ◦ খেলাগুলি একই শহরে অনুষ্ঠিত হয় (আন্তর্জাতিক টুর্নামেন্টের ক্ষেত্রে – একই দেশে);
- ◦ যখন টুর্নামেন্ট বা চ্যাম্পিয়নশিপের অফিসিয়াল ক্যালেন্ডার অনুসারে খেলাটি প্রথম দলের মাঠে হওয়ার কথা ছিল, কিন্তু প্রথম দলের মাঠে খেলা পরিচালনার জন্য অপর্যাপ্ত শর্ত বা কোনো বাধা থাকার কারণে, এটি দ্বিতীয় দলের মাঠে বা নিরপেক্ষ মাঠে অনুষ্ঠিত হয়।
- ব্যক্তিগত টেনিস টুর্নামেন্টে, সেইসাথে একটি দেশে অনুষ্ঠিত বড় টুর্নামেন্টের ফাইনাল পর্বের ম্যাচগুলিতে, জোড়ায় প্রতিপক্ষের ক্রম স্বাধীন হতে পারে।
- বাস্কেটবলে ম্যাচের মূল সময় 40 বা 48 মিনিট (4 কোয়ার্টার, যার প্রতিটি যথাক্রমে 10 বা 12 মিনিট স্থায়ী হয়) নেট খেলার সময়, অনুষ্ঠিত চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে।

- কিছু টুর্নামেন্টে, ম্যাচ পরিচালনার নিয়মের উপর ভিত্তি করে, নির্ধারক সেটে (10 পয়েন্ট পর্যন্ত) খেলা টাই-ব্রেকও মোট টাই-ব্রেক সংখ্যার পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয়।
- টুর্নামেন্টের ফরম্যাট নির্বিশেষে, নির্ধারক সেটের (10 পয়েন্ট পর্যন্ত টাই-ব্রেক) পরিবর্তে খেলা সুপার টাই-ব্রেক মোট টাই-ব্রেক সংখ্যার উপর করা পূর্বাভাসের গণনায় বিবেচনা করা হয় না।
- যদি ম্যাচটি ড্রতে শেষ হয় এবং অতিরিক্ত ইনিংস (ইনিংস) খেলা না হয়, অথবা এই টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তার ভিত্তিতে খেলা অতিরিক্ত ইনিংসের ফলে আবার ড্র নিশ্চিত হয়, তাহলে «পি1», «পি2» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যে খেলোয়াড় (জুটি) 5 বা 7 গোল করবে, চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে, সে খেলাটি জিতবে।
- যদি খেলাটি ড্র-এ শেষ হয় এবং অতিরিক্ত সময় নির্ধারিত না হয়, অথবা যদি এই টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে খেলা অতিরিক্ত সময়ের ফলাফলও আবার ড্র হয়, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস 1 সহগের সাথে গণনা করা হয়।
- চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের ফরম্যাটের উপর নির্ভর করে এন্ডের সংখ্যা ভিন্ন হতে পারে।
- চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে যে খেলোয়াড় বা দল নির্ধারিত সংখ্যক লক্ষ্যবস্তুতে বলকে গড়িয়ে দেবে সে বিজয়ী হতে পারে।
- রাউন্ড/কার্ডের সংখ্যা অনলাইন খেলার অফিসিয়াল ক্রম এবং চলমান চ্যাম্পিয়নশিপ (টুর্নামেন্ট) এর বর্তমান রাউন্ড দ্বারা নির্ধারিত।
- চ্যাম্পিয়নশিপ (টুর্নামেন্ট) এর বিজয়ী সেই দল বলে গণ্য হয় যে প্রতিপক্ষের তুলনায় সর্বাধিক সংখ্যক রাউন্ড/কার্ডে জয়লাভ করেছে।
- টুর্নামেন্টের শর্তের উপর নির্ভর করে, সময়কাল 2 মিনিটও হতে পারে।
- ◦ কুস্তিগীর নির্ধারিত সময়ের জন্য (টুর্নামেন্টের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে) প্রতিপক্ষের কাঁধ রিংয়ের পৃষ্ঠে চাপা রাখে;
- টুর্নামেন্টের বিজয়ী ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- যদি, ফাইনাল রাউন্ডের অংশগ্রহণকারীরা জানা হয়ে যাওয়ার পরে, ফাইনাল ম্যাচ অনুষ্ঠিত না হয় এবং টুর্নামেন্ট বা ম্যাচের বিজয়ী ম্যাচ না করেই নির্ধারিত হয়, তবে «ম্যাচ এবং/অথবা টুর্নামেন্টের বিজয়ী» ফলাফলের পূর্বাভাস 1 সহগের সাথে গণনা করা হয়।
- «টুর্নামেন্টের বিজয়ী» ফলাফলের পূর্বাভাস ফাইনাল রাউন্ডের অংশগ্রহণকারীরা জানা না হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- প্রচারের আওতায় মূল অ্যাকাউন্টে জমা বোনাস বোনাস অ্যাকাউন্টের তহবিলের অবশিষ্টাংশের সমান, তবে কোনো অবস্থাতেই প্রচারের আওতায় বোনাস অ্যাকাউন্টে প্রাথমিকভাবে জমা বোনাসের পরিমাণের বেশি হতে পারবে না।

### মেলবেট বোনাস এবং প্রচার | আজ Melbet.ru থেকে সমস্ত প্রমো অফার

- মেলবেট প্রচার এবং বোনাস
- খেলাধুলায় বাজি ধরার জন্য মেলবেট প্রচার এবং বোনাস। 🎁 Melbet.ru-এ নিবন্ধনের জন্য 15 000 ₽ পর্যন্ত এক্সক্লুসিভ বোনাস 🆓 ফ্রিবেট, ক্যাশব্যাক, বাজি বীমা এবং অন্যান্য লাভজনক অফার। 💪 বুকমেকারের বোনাস প্রোগ্রামের শর্তাবলী এবং নিয়মাবলী।

### Melbet.ru-এ বাজির জন্য নির্বাচিত ইভেন্ট

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘঘ:মি10:29 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:29 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভমাল্টিভিউতে দেখার জন্য ইভেন্টটি পছন্দসইতে যোগ করুনসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘঘ:মি10:29 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:29 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভ131খেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারমাল্টিভিউতে দেখার জন্য ইভেন্টটি পছন্দসইতে যোগ করুনসাম্প্রতিক

**মেলবেট ম্যাচের ফলাফল | Melbet থেকে আজকের সমস্ত ফলাফল দেখুন**

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএম03.11বিস্তারিতসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটমিনি ফুটবলপ্যাডেলবিচ ভলিবলবিচ ফুটবলস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলবাস্কেটবল 3x3ব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগফিল্ড হকিব্যান্ডি হকিফর্মুলা 2মোটরস্পোর্টঅটো রেসিংসাইক্লিংবায়াথলনআলপাইন স্কিইংক্রস-কান্ট্রি স্কিইংস্কি জাম্পিংবিলিয়ার্ডবিলিয়ার্ডফিগার স্কেটিংকুস্তিক্রীড়াবিদ্যাবক্সিংজলক্রীড়াযাচিংস্পিড স্কেটিংসেইলিংজুডোতাইকোন্দোজিমন্যাস্টিকসফেন্সিংশুটিংসার্ফিংরোয়িংগলফকারাতেব্রেকিংআধুনিক পেন্টাথলনট্রায়াথলনববস্লেডশর্ট ট্র্যাকনর্ডিক কম্বাইনফ্রিস্টাইলস্কেলেটনলিউজস্নোবোর্ডিংস্কেটবোর্ডিংস্পোর্ট ক্লাইম্বিংঅশ্বারোহণAge of EmpiresApex LegendsArena of ValorBrawl Sta'rsCall of DutyCall of Duty: MobileClash RoyaleClash of ClansCounter Strike 2CrossfireDeadlockDota 2E-Cricketই-আমেরিকান ফুটবলই-ভলিবলই-মার্শাল আর্টFree FireGeoGuessrGuilty Gear -Strive-HaloHalo InfiniteHonor of KingsLeague of LegendsLeague of Legends: Wild RiftMarvel RivalsMobile LegendsOsu!Overwatch 2PUBGPUBG MobileQuakeRainbow 6Rocket LeagueStandoff 2StarcraftStarcraft 2Teamfight TacticsTekken 8ValorantWarcraft 3World of TanksWorld of Warcraftবোলিংকার্লিংপেসাপালোবিচ হ্যান্ডবলস্কি মাউন্টেনিয়ারিংসফটবলসুমোভারোত্তোলনহার্লিং03.11লিগা বলেরা03.110:05এনডিএল এফকেএসডিএস এফকে25পি12.45X4.15পি22.2703.111:00ক্লাচ এফকেআরটিজি এফকে76পি12.35X5.1পি22.1503.111:50গোল্ড ডেভিলস এফকেএন5 এফকে35পি11.52X5.1পি24.33রাশিয়া. লিগ (3x3)03.118:05সেন্টুরিয়ন(3x3)মার্কিউরি(3x3)32পি12.42X4পি22.4203.118:35গ্ল্যাডিয়েটর(3x3)টাইফুন(3x3)00পি12.42X3.9পি22.4203.119:05মার্কিউরি(3x3)গ্ল্যাডিয়েটর(3x3)00পি12.42X3.9পি22.4203.119:35টাইফুন(3x3)সেন্টুরিয়ন(3x3)11পি12.42X3.9পি22.4203.1110:05সেন্টুরিয়ন(3x3)গ্ল্যাডিয়েটর(3x3)20পি12.42X3.9পি22.42পর্তুগাল. প্রিমেইরা লিগা03.110:15বেনফিকাআলভেরকা10পি11.11X9.9পি22003.110:15জিল ভিসেন্তেভিতোরিয়া গিমারাইন্স00পি13.1X3.1পি22.48আর্জেন্টিনা. প্রিমেরা ডিভিশন03.112:00কেএ প্লাতেনসেসেন্ট্রাল কর্দোবা সদিই20পি11.43X4.45পি28.203.112:00দেফেনসা ই হুস্তিসিয়াইন্দেপেন্দিয়েন্তে11পি12.21X3.35পি23.303.114:15আত. তুকুমানআর্জেন্টিনোস

হুনিয়র্স12পি12.81X3.05পি22.703.114:15ইন্দেপেন্দিয়েন্তে রিভাদাভিয়াবানফিল্ড31পি11.61X3.9পি25.2আর্জেন্টিনা. Torneo Regional Amateur03.114:30স্পোর্তিভো দেসাম্পারাদোসউনিওন ভিল্লা ক্রাউস20পি12.09X3.15পি23.6ব্রাজিল. সিরি A03.113:00ব্রাগান্তিনোসান্তোস21পি11.96X4পি23.5ব্রাজিল. সিরি B03.111:00আতলেতিক এমজেসেআরা21পি12.33X3.15পি23.1503.113:30গোয়াসক্লাব রেগাতাস ব্রাজিল21পি12.09X3.6পি23.25মেক্সিকো. লিগ প্রিমিয়ার. সিরি A03.116:05আলকোনেস নেগ্রোসরিয়াল আপোদাকা10পি11.43X4.75পি25.5মহিলা. মেক্সিকো. Liga MX03.115:06লেওন(মহিলা)আতলেতিকো সান লুইস(মহিলা)10পি11.76X4পি23.9উত্তর আয়ারল্যান্ড. ডেভেলপমেন্ট লিগ. রিজার্ভ03.110:15পোর্তাডাউন(রিজার্ভ)দানগানন সুইফটস(রিজার্ভ)11পি11.94X4.6পি22.875x5 League 103.110:30আউগসবুর্গ(প্রেম)মাইনৎস 05(প্রেম)22পি12.15X5.2পি22.1503.111:00হফেনহাইম(প্রেম)হানোভার(প্রেম)32পি12.15X5.2পি22.1503.111:30কোলন(প্রেম)ইউনিয়ন(প্রেম)53পি12.15X5.2পি22.1503.112:00আউগসবুর্গ(প্রেম)হফেনহাইম(প্রেম)30পি12.15X5.2পি22.1503.112:30ইউনিয়ন(প্রেম)মাইনৎস 05(প্রেম)33পি12.15X5.2পি22.1503.113:00হানোভার(প্রেম)কোলন(প্রেম)45পি12.15X5.2পি22.1503.113:30মাইনৎস 05(প্রেম)হফেনহাইম(প্রেম)02পি12.15X5.2পি22.1503.114:00কোলন(প্রেম)আউগসবুর্গ(প্রেম)15পি12.15X5.2পি22.1503.114:30ইউনিয়ন(প্রেম)হানোভার(প্রেম)34পি12.15X5.2পি22.1503.115:00হফেনহাইম(প্রেম)কোলন(প্রেম)33পি12.15X5.2পি22.1503.115:30হানোভার(প্রেম)মাইনৎস 05(প্রেম)03পি12.15X5.2পি22.1503.116:00আউগসবুর্গ(প্রেম)ইউনিয়ন(প্রেম)52পি12.15X5.2পি22.1503.116:30মাইনৎস 05(প্রেম)কোলন(প্রেম)41পি12.15X5.2পি22.1503.117:00ইউনিয়ন(প্রেম)হফেনহাইম(প্রেম)22পি12.15X5.2পি22.1503.117:30হানোভার(প্রেম)আউগসবুর্গ(প্রেম)53পি12.15X5.2পি22.1503.118:30হামবুর্গ(প্রেম)বায়ার্ন(প্রেম)42পি12.15X5.5পি22.1503.119:00শালকে 04(প্রেম)ভার্ডার(প্রেম)34পি12.15X5.5পি22.1503.119:30স্টুটগার্ট(প্রেম)বরুসিয়া ডর্টমুন্ড(প্রেম)15পি12.15X5.4পি22.1503.1110:00হামবুর্গ(প্রেম)শালকে 04(প্রেম)20পি12.15X5.4পি22.15আরুবা. ডিভিশন দি ওনর03.114:30বুবালিকাইকভেতিও22পি11.49X4.65পি25.1বলিভিয়া. প্রিমেরা ডিভিশন03.111:15রিয়াল তমায়াপোব্লুমিং12পি12.1X3.7পি23.15গুয়াতেমালা. ন্যাশনাল লিগ03.116:00সুচিতেপেকেসমালাকাতেকো10পি11.77X3.7পি24.05হন্ডুরাস. ন্যাশনাল লিগ. রিজার্ভ03.111:30ওলাঞ্চো(রিজার্ভ)কেডি প্লাতেনসে(রিজার্ভ)31পি12.52X3.85পি22.3603.112:00লোবোস ইউপিএনএফএম(রিজার্ভ)দেপোর্তিভো হেনেসিস(রিজার্ভ)43পি11.15X6.8পি211.2ভারত. আই-লিগ. 303.117:00জিঙ্ক এফএআর.টি বয়েস20পি11.49X4.15পি25.65কলম্বিয়া. প্রিমেরা আ03.111:05আগিলাস দোরাদাসফোর্তালেসা সিপাকিরা10পি11.87X3.3পি24.403.115:15আতলেতিকো বুকারামাঙ্গাআতলেতিকো নাসিওনাল মেদেয়িন11পি12.77X3.4পি22.42কলম্বিয়া. প্রিমেরা B03.113:10উনিওন মাগদালেনাএনভিগাদো11পি11.96X3.25পি23.9কলম্বিয়া সুপারকাপ. 20 বছর পর্যন্ত03.113:00ওন্সে কালদাস(২০ বছর পর্যন্ত)আগিলাস দোরাদাস(২০ বছর পর্যন্ত)30পি12.24X3.5পি22.88পেরু. প্রিমেরা ডিভিশন03.110:30স্পোর্তিং ক্রিস্টালএফকে কাহামারকা50পি11.21X5.95পি210.5উরুগুয়ে. প্রিমেরা ডিভিশন03.113:00আলবিওন এফকেদেপোর্তিভো মালদোনাদো00পি13.2X3.55পি22.14চিলি. প্রিমেরা ডিভিশন03.111:00দেপোর্তেস লিমাচেআউদাক্স ইতালিয়ানো20পি12.05X3.6পি23.2503.113:30কনসেপসিওনপালেস্তিনো10পি12.62X3.45পি22.58চিলি কাপ03.111:00কোলো কোলোপুয়ের্তো মন্ত30পি11.55X3.85পি25.75ইকুয়েডর. লিগ PRO. সিরি

আ03.110:30ওরেনসেউনিভ. তেকনিকো11পি11.8X3.4পি24.65জ্যামাইকা. প্রিমিয়ার লিগ03.112:05মোলিনেস ইউনমাউন্ট প্লেজেন্ট একাডেমি12পি15.5X4.4পি21.4903.115:00ওয়াটারহাউসকাভালেরা21পি12.13X3.35পি23.25বিস্তারিতবিস্তারিত দেখার জন্য একটি ইভেন্ট নির্বাচন করুনসাম্প্রতিক

## মেলবেট টুর্নামেন্ট – Melbet.ru থেকে বাজি টুর্নামেন্ট

- মেলবেট টুর্নামেন্ট – Melbet.ru-এ বাজি দৌড়ে অংশ নিন
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘঘ:মি10:35 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘঘ:মি10:35 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:24 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11চূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘ:মি10:35 | ঘঘ:মি10:35 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:35 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভ140সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:24 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 709.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- Melbet.ru থেকে টুর্নামেন্টে অংশ নিন। 🏁 বাজি ধরুন, পয়েন্ট অর্জন করুন, জিতুন এবং মূল্যবান পুরস্কার ও বোনাস পান।
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভসাম্প্রতিক

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/ পিএমলাইনলাইভ131সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:29 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11চূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/ পিএমলাইনলাইভ131সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:29 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 541.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘ:মি10:36 | ঘঘ:মি10:36 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:36 AM | ঘঘ:মি এএম/ পিএমলাইনলাইভ141সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স17WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত12NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:23 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-

09.11পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 709.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:31 | ঘ:মি10:31 | ঘ:মি10:31 | ঘঘ:মি10:31 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:31 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভ134সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:28 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11চূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক
- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:31 | ঘ:মি10:31 | ঘ:মি10:31 | ঘঘ:মি10:31 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:31 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনলাইভ134সব1ঘণ্টা3ঘণ্টা6ঘণ্টা12ঘণ্টা24ঘণ্টা3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া. প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড. প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন. লা লিগা20ইতালি. সিরি A20ফ্রান্স. লিগ 118KHL20NHL23ATP 1000. প্যারিস. হার্ড. ফ্রান্স16WTA 250. হংকং. হার্ড. হংকং9WTA 250. চেন্নাই. হার্ড. ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডি হকিঅটো রেসিংসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডকুস্তিসেইলিংগলফহার্লিংচলমানটুর্নামেন্টফাইনাল02.11 - 09.11আসন্নটুর্নামেন্টফাইনাল6 দিন:2 ঘণ্টা:28 মিনিটসম্পন্নটুর্নামেন্টফাইনাল26.10 - 02.11#IDপুরস্কারের ধরনপুরস্কারপয়েন্টচূড়ান্ত ড্র02.11-09.11পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 [ID লুকানো] 8 541.0650 [ID লুকানো] 7 006.6025 [ID লুকানো] 6 208.9920 [ID লুকানো] 5 756.1415 [ID লুকানো] 4 952.6915 000RUBসব দেখানচূড়ান্ত পুরস্কার তহবিল(শীর্ষ 1200)2 500 000RUB শুরুর তারিখ02.1113:00শেষ তারিখ09.1112:59পয়েন্টজন্যপূর্বাভাসের পরিমাণপূর্বাভাসের ধরনএকক বা এক্সপ্রেসসর্বনিম্ন পূর্বাভাস সহগ1.3সাধারণসর্বনিম্ন পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBপয়েন্ট পাওয়ার জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ500RUBসাম্প্রতিক

### Melbet.ru-এ ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘঘ:মি10:29 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:29 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমমঙ্গলবার (670)নভেম্বর 03বুধবার (333)নভেম্বর 04বৃহস্পতিবার (68)নভেম্বর 05শুক্রবার (38)নভেম্বর 06শনিবার (16)নভেম্বর 070:00 -

6:006:00 - 12:0012:00 - 18:0018:00 - 0:00সময়IDডেটা নিশ্চিত করা হয়েছেイベント ফলাফলহ্যান্ডিক্যাপমোটম্যাচ সম্পর্কেসাম্প্রতিক

- প্রধানলাইভমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওলাইভ ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নাংশআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘঘ:মি10:29 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:29 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমমঙ্গলবার (670)নভেম্বর 03বুধবার (333)নভেম্বর 04বৃহস্পতিবার (68)নভেম্বর 05শুক্রবার (38)নভেম্বর 06শনিবার (16)নভেম্বর 070:00 - 6:006:00 - 12:0012:00 - 18:0018:00 - 0:00সময়IDফুটবলফুটবলহকিটেনিসবাস্কেটবলভলিবলইস্পোর্টসক্রিকেটইভেন্টফলাফলহ্যান্ডিক্যাপমোটম্যাচ সম্পর্কে11:0019696রিয়ুকু - গিফুজাপান. J3 লিগ -------11:007050চংকিং অলিম্পিক(মহিলা) - হেনান(মহিলা)মহিলা. চীন. 1তম লিগ পি19X4.4পি21.27এফ1(+1.5)1.82এফ2(-1.5)1.84বি(2.5)1.78এম(2.5)1.9211:007092ফুজিয়ান নানআন(মহিলা) - সাংহাই শেংলি ॥(মহিলা)মহিলা. চীন. 1তম লিগ পি12.55X3.2পি22.4এফ1(0)1.9এফ2(0)1.78বি(2)1.74এম(2)1.9611:0010051হেবেই ক্সু রুই(মহিলা) - চিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)মহিলা. চীন. 1তম লিগ পি15.6X3.9পি21.46এফ1(+1)1.9এফ2(-1)1.78বি(3)2.05এম(3)1.6411:007096সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা) - উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)মহিলা. চীন. 1তম লিগ পি11.43X3.9পি26এফ1(-1)1.78এফ2(+1)1.9বি(2.5)1.7এম(2.5)211:453177নিউক্যাসল জেটস - সাংহাই পোর্টএএফসি চ্যাম্পিয়ন্স লিগ এলিট লিগ পর্বপি13.9X4.2পি21.78এফ1(+0.5)2.05এফ2(-0.5)1.72বি(3.5)2এম(3.5)1.78সাম্প্রতিক

### জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru

- 8.5. টুর্নামেন্টে অংশগ্রহণকারীর (দলের) জয় বা পরবর্তী রাউন্ডে উত্তীর্ণ হওয়ার পূর্বাভাস।
- 9.2.3. আইস হকি ম্যাচের ফলাফল গণনার জন্য মূল তথ্যসূত্রে উপস্থাপিত চ্যাম্পিয়নশিপ এবং টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটগুলিকে ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয় («খেলোয়াড়ের অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস» ব্যতীত)।
- 9.4.7. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) এর নামের অধীনে নির্দেশিত হয় (উদাহরণস্বরূপ, স্পেন-সুইজারল্যান্ড), টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জুটি, যাদের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.4.8. ভুলভাবে নির্দেশিত কভারেজের ধরন, আয়োজনের স্থান বা কোনো টুর্নামেন্টের নামের অসঙ্গতির ক্ষেত্রে, জুয়ার আয়োজক দ্বারা নির্দেশিত, ম্যাচের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.4.10. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে তার ফলাফলের পূর্বাভাস যে টুর্নামেন্টের মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল তার সমাপ্তি পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- 9.4.11. ব্যক্তিগত টেনিস টুর্নামেন্টে, সেইসাথে একটি দেশে অনুষ্ঠিত বড় টুর্নামেন্টের ফাইনাল পর্বের ম্যাচগুলিতে, জুটিতে প্রতিপক্ষের ক্রম অবাধ।
- 9.8.8. স্নুকারের স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস টুর্নামেন্ট বা চ্যাম্পিয়নশিপের সমাপ্তি পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.9.4. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) নামের অধীনে উল্লেখ করা হয় (যেমন, চীন-ইন্দোনেশিয়া), কোনো খেলোয়াড় (জোড়া)-এর প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জোড়া, যাদের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.9.6. যদি ব্যাডমিন্টন ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।

- 9.12.3. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) নামের অধীনে উল্লেখ করা হয় (যেমন, স্পেন-সুইজারল্যান্ড), কোনো টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া)-এর প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জোড়া, যাদের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.12.6. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.18.3. ডার্টস চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের আয়োজনের শর্তাবলির উপর নির্ভর করে বিজয়ী হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে গণ্য করা হয়, যিনি বেশি লেগ জিতেছেন, অথবা সেই খেলোয়াড়কে, যিনি বেশি সেট জিতেছেন।
- 9.30.6. ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস, যা আবহাওয়া বা অন্যান্য কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল, সেই চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট দ্বারা প্রদত্ত তথ্যের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.45.1. পুল ম্যাচগুলি বিজোড় সংখ্যক ফ্রেম (রাউন্ড) নিয়ে গঠিত। টুর্নামেন্টের বিজয়ী সেই খেলোয়াড় হন, যিনি সর্বাধিক সংখ্যক ফ্রেম জিতেছেন।
- 9.45.5. স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত পুল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট বা চ্যাম্পিয়নশিপ শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.46.6. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 11.7. জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য উৎসাহমূলক বোনাসের পরিমাণ, সেইসাথে তাদের শর্তাবলী পরিবর্তন করার অধিকার রাখে।
- 11.9. আয়োজিত প্রচারণার উদ্দেশ্যে, সাধারণ নিয়ম হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক বিক্রিত পূর্বাভাস, বোনাসের জন্য করা পূর্বাভাস, টোটাল এবং হ্যান্ডিক্যাপের পূর্বাভাস, আনুগত্য কর্মসূচির পয়েন্টের বিনিময়ে পূর্বাভাস বিবেচনা করেন না।
- 11.11. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বোনাস অ্যাকাউন্টে শূন্য ব্যালেন্স থাকলে, সেইসাথে নিষ্পত্তি না হওয়া পূর্বাভাস অনুপস্থিত থাকলে, জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রচারণায় অংশগ্রহণ সমাপ্ত হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকার রাখে।
- 11.12. জুয়া খেলার আয়োজকের বোনাস অফার জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টে জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 30 দিন অতিক্রান্ত হওয়ার পর বাতিল হয়ে যায়, যদি প্রচারণার শর্তাবলীতে অন্যথা উল্লেখ না থাকে।
- 11.22. জুয়া খেলার আয়োজক পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফার প্রস্তাব করার অধিকার রাখে, যা শুধুমাত্র সেইসব পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য বৈধ। এই ধরনের বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফারের শর্তাবলী জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় যেকোনো সময় পরিবর্তন করতে পারেন। বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফার কোনো প্রস্তাব নয়, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য, যাদের প্রতি সেগুলি প্রস্তাব করা হয়েছিল, শুধুমাত্র জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় বৈধ হয় এবং যেকোনো সময় বাতিল বা রদ করা যেতে পারে।

**রেজিস্ট্রেশনে মেলবেট প্রোমোকোড 2026 | আজকের জন্য প্রোমোকোড Melbet**

- কীভাবে রেজিস্ট্রেশন করবেন
- বিকে «মেলবেট»-এ?
- 1 ধাপ
- 2 ধাপ
- খোলা ফর্মে ডেটা পূরণ করুন এবং "পরবর্তী" বোতামে ক্লিক করুন, এসএমএস থেকে কোড প্রবেশ করুন এবং «নিশ্চিত করুন» বোতামে ক্লিক করুন

- 3 ধাপ
- বিকে «মেলবেট»-এর সাথে
- রেজিস্ট্রেশনে মেলবেট প্রোমোকোড
- আজকের জন্য রেজিস্ট্রেশনে নতুন মেলবেট প্রোমোকোড। 🆕 Melbet.ru থেকে সক্রিয় প্রোমোকোডের সাথে 15 000 রুবল পর্যন্ত এক্সক্লুসিভ বোনাস পান 💰। ⚙️ বোনাস কোড সক্রিয়করণ, প্রচারণার শর্তাবলী এবং নিয়ম।

### নির্বাচিত বাজি – Melbet.ru

- প্রধানLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘ:মি10:29 | ঘঘ:মি10:29 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:29 AM | ঘঘ:মি এএম/ পিএমলাইনLIVE128খেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসই-ফুটবলই-হকিই-বাস্কেটবলক্রিকেটস্নুকারমাল্টিভিউতে দেখার জন্য ইভেন্টটি প্রিয়তে যোগ করুন সাম্প্রতিক

### খেলাধুলার ইভেন্টের ক্যালেন্ডার – Melbet.ru

- প্রধানLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমমঙ্গলবার (662)নভেম্বর 03বুধবার (333)নভেম্বর 04বৃহস্পতিবার (68)নভেম্বর 05শুক্রবার (38)নভেম্বর 06শনিবার (16)নভেম্বর 070:00 - 6:006:00 - 12:0012:00 - 18:0018:00 - 0:00সময়আইডিফুটবলফুটবলহকিটেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসক্রিকেটইভেন্টফলাফলহ্যান্ডিক্যাপটোটালম্যাচ সম্পর্কে সাম্প্রতিক
- প্রধানLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘ:মি10:30 | ঘঘ:মি10:30 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:30 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমমঙ্গলবার (662)নভেম্বর 03বুধবার (333)নভেম্বর 04বৃহস্পতিবার (68)নভেম্বর 05শুক্রবার (38)নভেম্বর 06শনিবার (16)নভেম্বর 070:00 - 6:006:00 - 12:0012:00 - 18:0018:00 - 0:00সময়আইডিফুটবলফুটবলহকিটেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসক্রিকেটইভেন্টফলাফলহ্যান্ডিক্যাপটোটালম্যাচ সম্পর্কে11:0019696রিউকিউ - গিফুজাপান। J3 লিগ ---- ----11:007050চংকিং অলিম্পিক(মহিলা) - হেনান(মহিলা)মহিলা। চীন। 1-তম লিগ পি19X4.4পি21.27এফ1(+1.5)1.82এফ2(-1.5)1.86বি(2.5)1.78এম(2.5)1.9211:007092ফুজিয়ান নানআন(মহিলা) - সাংহাই শেংলি ॥(মহিলা)মহিলা। চীন। 1-তম লিগ পি12.55X3.2পি22.4এফ1(0)1.9এফ2(0)1.78বি(2)1.74এম(2)1.9611:0010051হেবেই ক্সিউ রুই(মহিলা) - কিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)মহিলা। চীন। 1-তম লিগ পি15.6X3.9পি21.46এফ1(+1)1.9এফ2(-1)1.78বি(3)2.05এম(3)1.6411:007096সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা) - উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)মহিলা। চীন। 1-তম লিগ পি11.43X3.9পি26এফ1(-1)1.78এফ2(+1)1.9বি(2.5)1.7এম(2.5)211:453177নিউক্যাসল জেটস - সাংহাই পোর্টএএফসি চ্যাম্পিয়ন্স লিগ এলিট লিগ পর্বপি13.9X4.2পি21.78এফ1(+0.5)2.05এফ2(-0.5)1.72বি(3.5)2এম(3.5)1.78সাম্প্রতিক

### বুকমেকার কোম্পানি মেলবেট - অনলাইনে খেলাধুলায় বাজি

- প্রধানLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরওLive ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘ:মি10:27 |

ঘঘ:মি10:27 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:27 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVELIVE পূর্বাভাসজনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক

- প্রধানLiveমাল্টি ভিউক্যালেন্ডারফলাফলটুর্নামেন্টপরিসংখ্যানআরও Live ফলাফলদশমিকদশমিকভগ্নআমেরিকানহংকংমালয়েশিয়ানভারতীয়10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘ:মি10:27 | ঘঘ:মি10:27 AM | ঘ:মি এএম/পিএম10:27 AM | ঘঘ:মি এএম/পিএমলাইনLIVE136সব1ঘ3ঘ6ঘ12ঘ24ঘ3 দিন7 দিনশীর্ষ লিগরাশিয়া। প্রিমিয়ার লিগ17ইংল্যান্ড। প্রিমিয়ার লিগ21স্পেন। লা লিগা20ইতালি। সিরি A20ফ্রান্স। লিগ 118কেএইচএল20NHL23ATP 1000। প্যারিস। হার্ড। ফ্রান্স16WTA 250। হংকং। হার্ড। হংকং9WTA 250। চেন্নাই। হার্ড। ভারত13NBA9জনপ্রিয় প্রতিযোগিতাখেলাধুলাফুটবলহকিটেনিসটেবিল টেনিসবাস্কেটবলভলিবলই-স্পোর্টসবক্সমার্শাল আর্টসবেসবলওয়াটার পোলোহ্যান্ডবলক্রিকেটস্নুকারফ্লোরবলফুটসালদাবাআমেরিকান ফুটবলব্যাডমিন্টনফর্মুলাডার্টসরাগবি ইউনিয়নরাগবি লিগব্যান্ডিহকিঅটোস্পোর্টসাইক্লিংআলপাইন স্কিইংবিলিয়ার্ডস wrestlingনৌকা চালনা গলফহারলিং04.11.20260:00পি12.76X3.79পি22.3804.11.20260:00পি11.28X6.88পি28.18দিনের কম্বোপ্রস্তুত কম্বিনেশনসুপারশাখতার দন-স্পোর্টিং ফলাফল: পি2উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: লুইস সুয়ারেস5.555.72সুপারগালাতাসারাই-স্টুটগার্টফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: ভিক্টর ওসিমহেন4.054.17ভিয়ারিয়াল-পিএসজিদ্বৈত সুযোগ: 1Xউভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: জর্জ মিকাউতাদজে5.25.36সুপাররেন-অলিম্পিয়াকোসফলাফল: পি1উভয় দল গোল করবে: হ্যাঁগোল করবে: বুলায়ে দিয়া7.88.03LIVE পূর্বাভাসফুটবল(22)0এএসকে0রুটস বেঙ্গালুরুবিরতিP15X2.87পি21.88+580বোম্বে আইএমসিএ0কোপানা20'পি13.85X3.65পি21.83+601ক্যাটালার তোয়ামা0ভেগালতা সেন্ডাই73'পি11.43X3.65পি29.3+120হকি(1)2মেটকি স্ট্রেলকি2স্টালনি টোপোরি20'পি12.51X2.95পি22.75+49টেনিস(23)1ওকসানা সেলেখমেতেভা0থিওডোরা কোস্টোভিচ2য় সেটপি11.42পি22.76+2100জিল টাইকম্যান1জোয়ানা গারল্যান্ড2য় সেটপি16পি21.13+2600পান্না উদভার্দি1রবিন মন্টগোমারি2য় সেটপি15.6পি21.14+259টেবিল টেনিস(27)বাস্কেটবল(5)ভলিবল(7)ই-স্পোর্টস(11)ই-ফুটবল(16)ই-হকি(8)ই-বাস্কেটবল(6)ক্রিকেট(6)স্নুকার(4)নিকটতম ম্যাচইভেন্টপি1Xপি2আরওচংকিং অলিম্পিক(মহিলা)হেনান(মহিলা)03.1111:009.54.41.27+30ফুজিয়ান নানআন(মহিলা)সাংহাই শেংলি II(মহিলা)03.1111:002.53.22.4+20সাংহাই শেনহুয়া(মহিলা)উহান থ্রি টাউনস(মহিলা)03.1111:001.433.96+30হেবেই স্কিউ রুই(মহিলা)কিংদাও ওয়েস্ট কোস্ট(মহিলা)03.1111:005.63.91.46+29জনপ্রিয় ম্যাচসাম্প্রতিক

## নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাইকরণ

**melbet.ru**

- 1. প্রচারণা শেষ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণের প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতি সম্পন্ন করেছে;
- 3.7. খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাস – জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়কে প্রদত্ত স্তর, যা হিসাবকালীন সময়ে খেলোয়াড়ের নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের ধরন এবং পরিমাণের উপর নির্ভর করে, যথা:
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এস ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 10 000 000 (দশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 30 000 000 (ত্রিশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।

- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এম ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 20 000 000 (বিশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 60 000 000 (ষাট মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এল ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 50 000 000 (পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 150 000 000 (একশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় XL ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 150 000 000 (একশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 450 000 000 (চারশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- খেলোয়াড়কে ভিআইপি-স্ট্যাটাস প্রদান বা উন্নীত করার সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজক হিসাবকালীন সময়ের ফলাফলের ভিত্তিতে চলতি ক্যালেন্ডার মাসের 00:00:00 (UTC +3) 25 (পঁচিশতম) থেকে 23:59:59 (UTC +3) 31 (একত্রিশতম) তারিখের মধ্যে গ্রহণ করেন।
- একটি ভিআইপি-স্ট্যাটাস পাওয়ার জন্য হিসাবকালীন সময় হল 90 (নব্বই) ক্যালেন্ডার দিন, যা জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়কে একটি ভিআইপি-স্ট্যাটাস প্রদানের সিদ্ধান্ত গ্রহণের দিনের পূর্ববর্তী।
- হিসাবকালীন সময়ের ফলাফল হল খেলোয়াড় কর্তৃক সম্পাদিত এবং এই প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলীর 3.7 ধারার প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের সমষ্টি।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার নিয়মাবলী বা এই প্রচারণার নিয়মাবলী লঙ্ঘনের সন্দেহ দেখা দিলে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী এবং/অথবা প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর বয়স এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিবন্ধনের সময় অথবা এই প্রচারণার নিয়মাবলীর 5.3.1-5.3.3 ধারায় предусмотренное আবেদন পাঠানোর সময় উল্লেখিত তথ্যের সত্যতা নিশ্চিত করার অধিকার সংরক্ষণ করেন, জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নিশ্চিতকরণ পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের প্রয়োজনীয় নথি অনুরোধ করে।
- 3.2. খেলোয়াড় – প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি প্রচারণা শেষ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে প্রতিষ্ঠিত নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণ পদ্ধতি সফলভাবে সম্পন্ন করেছেন।
- 2. নিবন্ধনের মুহূর্ত থেকে প্রচারণা শুরুর মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে চলমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে একটি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজিও সম্পন্ন করেননি;
- 1. এই প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলীর 2 ধারায় প্রতিষ্ঠিত প্রচারণার সময়সীমার মধ্যে, নিবন্ধন ও শনাক্তকরণের মুহূর্ত থেকে চলমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে কমপক্ষে 1000 রুবল পরিমাণে প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পন্ন করেছেন।
- 3.2. খেলোয়াড় – প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি প্রচারণা শেষ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে বা জুয়া খেলার আয়োজকের মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে প্রতিষ্ঠিত নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণ পদ্ধতি সফলভাবে সম্পন্ন করেছেন।

- 6.9. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার নিয়মাবলী বা এই প্রচারণার নিয়মাবলী লঙ্ঘনের সন্দেহ দেখা দিলে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী এবং/অথবা প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর বয়স এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিবন্ধনের সময় উল্লেখিত তথ্যের সত্যতা নিশ্চিত করার অধিকার সংরক্ষণ করেন, জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নিশ্চিতকরণ পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের প্রয়োজনীয় নথি অনুরোধ করে।
- 2. কমপক্ষে 1 (এক)টি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিবন্ধন ও শনাক্তকরণ পদ্ধতি সম্পন্ন করার মুহূর্ত থেকে প্রচারণায় অংশগ্রহণের লক্ষ্যে কাজ সম্পাদনের মুহূর্ত পর্যন্ত সম্পন্ন করেছেন;
- 3.6. খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাস – জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়কে প্রদত্ত কার্যকলাপের স্তর, যা হিসাবকালীন সময়ে খেলোয়াড়ের নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের ধরন এবং পরিমাণের উপর নির্ভর করে, যথা:
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় XS ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 5 000 000 (পাঁচ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 15 000 000 (পনেরো মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এস ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 10 000 000 (দশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 30 000 000 (ত্রিশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এম ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 20 000 000 (বিশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 60 000 000 (ষাট মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এল ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 50 000 000 (পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 150 000 000 (একশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় XL ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 150 000 000 (একশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 450 000 000 (চারশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন(RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- হিসাবকালীন সময়ের ফলাফল হল খেলোয়াড় কর্তৃক সম্পাদিত এবং এই প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলীর 3.6 ধারার প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের সমষ্টি।
- 3.7. খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাস – জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়কে প্রদত্ত কার্যকলাপের স্তর, যা হিসাবকালীন সময়ে খেলোয়াড়ের নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের ধরন এবং পরিমাণের উপর নির্ভর করে, যথা:

- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় XS ভিআইপি-স্ট্যাটাস সেই খেলোয়াড়কে প্রদান করতে পারেন, যিনি হিসাবকালীন সময়ে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 5 000 000 (পাঁচ মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস মোট 15 000 000 (পনেরো মিলিয়ন) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণে সম্পন্ন করেছেন।
- হিসাবকালীন সময়ের ফলাফল হল খেলোয়াড় কর্তৃক সম্পাদিত এবং এই প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলীর 3.7 ধারার প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাসের সমষ্টি।
- 1. প্রচারণা শেষ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত চলমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে প্রতিষ্ঠিত নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণ পদ্ধতি সম্পন্ন করেছেন।
- 6.8. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার নিয়মাবলী বা এই প্রচারণার নিয়মাবলী লঙ্ঘনের সন্দেহ দেখা দিলে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী এবং/অথবা প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর বয়স এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিবন্ধনের সময় উল্লেখিত তথ্যের সত্যতা নিশ্চিত করার অধিকার সংরক্ষণ করেন, জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নিশ্চিতকরণ পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের প্রয়োজনীয় নথি অনুরোধ করে।
- 1. প্রচারণা শেষ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে বা জুয়া খেলার আয়োজকের মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে নিবন্ধন এবং শনাক্তকরণ সম্পন্ন করেছেন;
- 2. নিবন্ধনের মুহূর্ত থেকে প্রচারণা শুরুর মুহূর্ত পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে চলমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে কমপক্ষে একটি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পন্ন করেছেন।
- প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারী নির্ধারিত হওয়ার পর, জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর সাথে যোগাযোগ করেন উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রাপ্তির পদ্ধতি এবং সময়সীমা স্পষ্ট করার জন্য, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত ক্যাবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) অংশগ্রহণকারীর উল্লেখিত যোগাযোগের তথ্য অনুসারে।
- প্রচারণা পরিচালনার সময় প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর অসদাচরণের কারণে তাকে পুরস্কার পাঠানো সম্ভব না হলে, সেইসাথে যদি জুয়া খেলার আয়োজক 24 (চব্বিশ) ঘণ্টার মধ্যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত ক্যাবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) অংশগ্রহণকারীর উল্লেখিত যোগাযোগের তথ্য অনুসারে প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর সাথে যোগাযোগ করতে না পারেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজক উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রদান প্রত্যাখ্যান করার এবং প্রচারণার শর্তাবলী পূরণকারী অন্য অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকার রাখেন।
- 5.9. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার নিয়মাবলী বা এই প্রচারণার নিয়মাবলী লঙ্ঘনের সন্দেহ দেখা দিলে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী এবং/অথবা প্রচারণার বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর বয়স এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিবন্ধনের সময় উল্লেখিত তথ্যের সত্যতা নিশ্চিত করার অধিকার সংরক্ষণ করেন, জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নিশ্চিতকরণ পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের প্রয়োজনীয় নথি অনুরোধ করে।
- নিবন্ধন
- জুয়া খেলার আয়োজককে অবশ্যই সেই ব্যক্তিকে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্য থাকা ব্যক্তিকে জুয়া প্রতিষ্ঠানে প্রবেশাধিকার এবং সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে ইন্টারনেট তথ্য-টেলিকমিউনিকেশন নেটওয়ার্কে তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার প্রত্যাখ্যান করতে হবে, যা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয়। জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে ইন্টারনেট তথ্য-টেলিকমিউনিকেশন নেটওয়ার্কে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট, যা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয়, তা হল একটি তথ্য

সম্পদ যা বুকমেকার বা টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজকের মালিকানাধীন এবং সংশ্লিষ্ট ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে ইন্টারনেট তথ্য-টেলিকমিউনিকেশন নেটওয়ার্কে স্থাপিত, যাতে প্রবেশাধিকার জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ব্যক্তিকে প্রদান করা হয় শর্তসাপেক্ষে যে তিনি অনুমোদন প্রক্রিয়া সম্পন্ন করেছেন এবং যা ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয়।

- ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলগুলিতে নগদ অর্থের বিনিময়ে জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্ন প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুসারে সম্পাদিত হয়, শর্তসাপেক্ষে যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী হতে ইচ্ছুক ব্যক্তির শনাক্তকরণ 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" ফেডারেল আইন অনুসারে সম্পন্ন হয়েছে এবং সেই ব্যক্তির বয়স প্রতিষ্ঠিত হয়েছে।
- ক) অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় বাজি এবং সংশ্লিষ্ট জয়ের অর্থ প্রদান, শর্তসাপেক্ষে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" ফেডারেল আইন অনুসারে শনাক্তকরণ সম্পন্ন করেছেন এবং বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজক সেই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠিত করেছেন;
- খ) অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং সংশ্লিষ্ট জয়ের অর্থ প্রদান, শর্তসাপেক্ষে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" ফেডারেল আইন অনুসারে শনাক্তকরণ বা সরলীকৃত শনাক্তকরণ সম্পন্ন করেছেন এবং বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজক সেই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠিত করেছেন;
- 2.1. বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র ব্যক্তির কাছ থেকে নগদ অর্থ, بما في ذلك ইলেকট্রনিক অর্থ (ডাক স্থানান্তর ব্যতীত) গ্রহণ, তাদের হিসাব এবং বুকমেকার বা টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে স্থানান্তরের কার্যক্রম পরিচালনা করে, 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" ফেডারেল আইন অনুসারে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর শনাক্তকরণ বা সরলীকৃত শনাক্তকরণ এবং সেই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠার সাথে।
- 2.3. এই নিবন্ধের অংশ 2.2-এ উল্লিখিত জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের তথ্য তাদের সম্মতিতে বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র শনাক্তকরণ এবং প্রমাণীকরণের একক সিস্টেম থেকে পেতে পারে।
- জয়ের অর্থ জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করেন যখন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী তার পরিচয় প্রমাণকারী নথি উপস্থাপন করেন, অথবা 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" ফেডারেল আইন দ্বারা предусмотренный জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর শনাক্তকরণের অন্য পদ্ধতি প্রয়োগ করেন এবং যা সেই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠা নিশ্চিত করে।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সিভিল কোড, এবং এই ধরনের গ্যারান্টির অধীনে অর্থের পরিমাণ প্রদানের দাবির জন্য প্রয়োজনীয় নথির তালিকা সম্পর্কে তথ্য, জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা তার অনুলিপি, অথবা বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স প্রদানের তারিখ এবং নিবন্ধন নম্বর সম্পর্কে তথ্য।
- 7 আগস্ট 2001 বছরের N 115-Ф3 "অপরাধ থেকে প্রাপ্ত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে" থেকে শনাক্তকরণ বা সরলীকৃত শনাক্তকরণ সম্পন্ন হয়েছে।
- ○ করদাতা শনাক্তকরণ নম্বর (ИНН);

- 5.4. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন জমা দেওয়ার সময়, ব্যক্তি পাসপোর্ট বা أخرى পরিচয় প্রমাণকারী নথি (বিদেশী ব্যক্তি এবং নাগরিকত্বহীন ব্যক্তিদের জন্য - পরিচয় প্রমাণকারী নথির রাশিয়ান ভাষায় নোটারাইজড অনুবাদ) উপস্থাপন করেন, এবং সেইসাথে তার করদাতা শনাক্তকরণ নম্বর (ИНН) জানান।
- ◦ ব্যক্তি দ্বারা করদাতা শনাক্তকরণ নম্বর (ИНН) না জানানো।
- 9.4. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন জমা দেওয়ার সময়, ব্যক্তি পাসপোর্ট বা أخرى পরিচয় প্রমাণকারী নথি (বিদেশী ব্যক্তি এবং নাগরিকত্বহীন ব্যক্তিদের জন্য - পরিচয় প্রমাণকারী নথির রাশিয়ান ভাষায় নোটারাইজড অনুবাদ) উপস্থাপন করেন, এবং সেইসাথে তার করদাতা শনাক্তকরণ নম্বর (ИНН) জানান।
- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- সাধারণ তথ্য
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার

- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- মোবাইল নম্বর *
- ইমেইল *
- জন্ম তারিখ *
- দিন
- মাস
- বছর
- পাসওয়ার্ড *
- আমি একক সিইউপিআইএস-এর অফার-এ সম্মত
- এবং একক সিইউপিআইএস-এ ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি দিচ্ছি।
- ইতিমধ্যে অ্যাকাউন্ট আছে?
- @keyframes resizeanim { from { opacity: 0; } to { opacity: 0; } } .resize-triggers { animation: 1ms resizeanim; visibility: hidden; opacity: 0; } .resize-triggers, .resize-triggers > div, .contract-trigger:before { content: " "; display: block; position: absolute; top: 0; left: 0; height: 100%; width: 100%; overflow: hidden; z-index: -1; } .resize-triggers > div { background: #eee; overflow: auto; } .contract-trigger:before { width: 200%; height: 200%; }
- কুপনকুপনকুপন খালিঅনুগ্রহ করে পূর্বাভাসের জন্য ইভেন্ট নির্বাচন করুন
- }, { once: true });
- স্প্যাম সুরক্ষা reCAPTCHA
- 'use strict';var m={};class n{constructor(a){this.l=a;this.h={};this.i={};this.j=0;this.id=String(Math.floor(Number.MAX_SAFE_INTEGER*Math.random()))}}function p(a){return a.performance&&a.performance.now()||Date.now()}
- কপিরাইট গুগল LLC
- নতুন
- আমি নিশ্চিত করছি যে আমার বয়স 18 বছর হয়েছে। আমি সম্মত
- এই অ্যাকাউন্টটি প্রথম। এছাড়াও আমি আমার
- আমি সম্মত
- একক সিইউপিআইএস-এর অফার-এর সাথে
- এবং দিচ্ছি
- পাসওয়ার্ড ভুলে গেছেন?
- অ্যাকাউন্ট নেই?
- ফোন নম্বর / ইমেইল ঠিকানা / ID *

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- যে খেলোয়াড় প্রাপ্তবয়স্ক হয়েছেন এবং বেটিং কোম্পানিতে নিবন্ধন করেছেন, তার অনলাইন нарды-তে প্রকৃত অর্থে বাজি ধরার অধিকার রয়েছে।

## অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- Melbet.ru সাইটে নিবন্ধন এবং ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশ
- বুকমেকার কোম্পানিতে অর্থের বিনিময়ে ক্রীড়ায় বাজি ধরার অধিকার সেই খেলোয়াড়রা পান যারা প্রাপ্তবয়স্ক হয়েছেন এবং নিবন্ধন সম্পন্ন করেছেন। এর জন্য Melbet অফিসিয়াল সাইটে সংশ্লিষ্ট বিকল্পটি নির্বাচন করা এবং সত্য ব্যক্তিগত তথ্য দিয়ে ফর্মটি পূরণ করা যথেষ্ট। খেলোয়াড়কে একটি ছোট প্রশ্নপত্র পূরণ করতে হবে এবং নিম্নলিখিতটি উল্লেখ করতে হবে:
- ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের জন্য নির্ভরযোগ্য পাসওয়ার্ড, যা দুবার প্রবেশ করানো হয়।
- মাত্র কয়েক মিনিটের মধ্যে প্রাথমিক পদক্ষেপগুলি ক্রীড়ায় বাজি ধরার অনুরাগীকে নিখুঁত খ্যাতিসম্পন্ন লাইসেন্সপ্রাপ্ত অনলাইন অপারেটরের পণ্য এবং পরিষেবাগুলির পূর্ণাঙ্গ ব্যবহারকারী হতে দেবে। পূরণ করা প্রশ্নপত্রটি সংরক্ষণ করার আগে, কোম্পানির নিয়মাবলী, Единый ЦУПИС-এর অফার এবং 18 বছর বয়সে পৌঁছানোর নিশ্চয়তার সাথে সম্মতি দেওয়া যথেষ্ট। এর পরে বেটার একজন ক্লায়েন্ট হয়ে যান এবং সর্বদা সাধারণ অনুমোদনের পরে দ্রুত অনলাইন বাজি তৈরি করতে যেতে পারবেন।
- ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশ করতে, Melbet ru-এর ক্লায়েন্টকে কেবল কোম্পানির সাইটে সংশ্লিষ্ট বিকল্পটিতে ক্লিক করতে হবে এবং নিম্নলিখিত তথ্য প্রবেশ করতে হবে:
- পাসওয়ার্ড, যা ক্লায়েন্ট তার অ্যাকাউন্ট নিবন্ধনের সময় স্বাধীনভাবে তৈরি করেছেন।
- ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট পরিচালনা, ব্যক্তিগত তথ্য সংশোধন;
- যাচাইকরণ;
- অ্যাকাউন্ট তৈরির সহজ এবং সরল প্রক্রিয়া;
- একজন খেলোয়াড় কি Мелбет БК-তে একাধিক অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারেন?
- না, একজন ব্যবহারকারীর জন্য কেবল একটি অ্যাকাউন্ট বরাদ্দ করা যেতে পারে।

## বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য

- বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স প্রদানের তারিখ এবং নিবন্ধন নম্বর সম্পর্কে তথ্য:

## মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান

- নিজের অ্যাকাউন্টে অনুমোদন করুন।
- না, ম্যাচের গ্রাফিক সম্প্রচার দেখা সাইটের সমস্ত ব্যবহারকারীর জন্য এমনকি অ্যাকাউন্ট ছাড়াই উপলব্ধ।

## মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru

- জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে, সেইসাথে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) «Прогноз» শব্দটি «Пари» শব্দ দ্বারা চিহ্নিত করা যেতে পারে। «Пари» শব্দটি একচেটিয়াভাবে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সুবিধার জন্য প্রয়োগ করা হয় এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে «Прогноз» অর্থে গৃহীত হয়।
- জুয়া খেলা সমাপ্ত বলে বিবেচিত হয় যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী 36 মাসের বেশি ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট (অ্যাকাউন্ট) ব্যবহার না করেন অথবা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে তার সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠিয়ে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করেন।

- ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার কেবল জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর রয়েছে, যেখানে প্রবেশ লগইন এবং পাসওয়ার্ড দ্বারা সম্পন্ন হয়।
- ◦ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্লক করুন;
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে পুনরায় নিবন্ধন (মাল্টিঅ্যাকাউন্ট);
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে অ্যাকাউন্টের লগইন এবং পাসওয়ার্ড তৃতীয় পক্ষের কাছে হস্তান্তরের কার্যক্রম;
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী দ্বারা প্রতারণামূলক উপায়ে জয়ের অর্থ প্রাপ্তির লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ কার্যক্রমের ঘটনা সম্পর্কে তদন্ত শেষ হওয়ার আগ পর্যন্ত, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের কার্যক্রম স্থগিত করার (ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট সাময়িকভাবে ব্লক করার) অধিকার রাখেন।
- অ্যাকাউন্টের মালিক অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকারের জন্য দায়ী। অ্যাকাউন্টের মালিক (জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী) নিশ্চিত করেন/সম্মতি দেন যে অ্যাকাউন্টে সম্পাদিত সমস্ত কার্যক্রম তিনি স্বাধীনভাবে সম্পাদন করেন। যদি অ্যাকাউন্টে কার্যক্রম তৃতীয় পক্ষ দ্বারা সম্পাদিত হয়, অ্যাকাউন্টের মালিক স্বাধীনভাবে তাদের কার্যক্রমের জন্য, সেইসাথে এই ধরনের কার্যক্রমের পরিণতির জন্য দায়ী।
- জুয়া খেলার আয়োজক অ্যাকাউন্টের মালিকের আবেদনের ভিত্তিতে অ্যাকাউন্টের মালিককে প্রদত্ত ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশের পাসওয়ার্ড বাতিল করার অধিকার রাখেন। জুয়া খেলার আয়োজক ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশের পাসওয়ার্ড বাতিলের কারণে বা পাসওয়ার্ড বাতিলের ফলে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার পুনরুদ্ধারের সময়কালে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট অনুপলব্ধ থাকার কারণে ক্ষতিগ্রস্ত বা ক্ষতির জন্য কোনো দায় বহন করেন না।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিশ্চিত করেন যে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে নিবন্ধন এবং তার দ্বারা বাজি তৈরি করা নিয়মাবলীর সাথে পরিচিতি এবং সম্মতির নিশ্চয়তা।
- যদি ক্লায়েন্ট নিবন্ধন / পুনরায় নিবন্ধনের নিয়ম লঙ্ঘন করেন (অন্য ইমেল ঠিকানা, ফোন নম্বরের অধীনে নিবন্ধন / পুনরায় নিবন্ধন, ক্লায়েন্ট দ্বারা তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার, সেইসাথে অন্যান্য অনুরূপ ক্ষেত্রে), জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের ক্লায়েন্টের অ্যাকাউন্ট ব্লক করার, ক্লায়েন্টকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণে প্রত্যাখ্যান করার, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করার, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» সহগ সহ গণনা করার, সেইসাথে আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আবেদন করার অধিকার সংরক্ষণ করেন।
- যদি জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার কার্যক্রমের কাঠামোর মধ্যে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) আটকে রাখার সিদ্ধান্ত নেন, তবে সেগুলি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্সে প্রতিফলিত গেমিং কুপনের মাধ্যমে পরিশোধ করা হয়।
- যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন এবং পরিচালনার কার্যক্রমের কাঠামোর মধ্যে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) আটকে রাখার পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স নেতিবাচক হয়ে যায়, তবে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) উক্ত ঋণ প্রতিফলিত হওয়ার বা জুয়া খেলার আয়োজক থেকে ঋণ ontstানের বিজ্ঞপ্তি পাওয়ার মুহূর্ত থেকে 30 দিনের মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজককে ঘাটতি পরিমাণ স্থানান্তর করতে বাধ্য।
- এই ফলাফলগুলি নিম্নলিখিত নীতি অনুসারে গণনা করা হয়: পেন্টা-ট্রিক নিবন্ধন ম্যাচে এই খেলোয়াড়ের পোকার, হ্যাট-ট্রিক বা ডাবল নিশ্চিতকরণ বোঝায় না (একইভাবে পোকার নিশ্চিতকরণ হ্যাট-ট্রিক এবং ডাবল

নিশ্চিতকরণ বোঝায় না, এবং হ্যাট-ট্রিক নিশ্চিতকরণ ম্যাচে ডাবল নিশ্চিতকরণ বোঝায় না)।

- কর্নার কিক নিবন্ধনের সময় হিসাবে রেফারি দ্বারা কর্নার কিক নির্ধারণের সময় গ্রহণ করা হয়।
- – জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ঠিকানায় দাবি জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে সর্বশেষ পরিচিত জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী দ্বারা উল্লিখিত বাসস্থানের (অবস্থানের) নিবন্ধন ঠিকানায় উপস্থাপন করা হয়।

## মেলবেটে ইস্পোর্টস বাজি | Melbet-এ ইস্পোর্টসে বাজি ধরুন

- КиберспортИзбранноеИстория прогнозовРезультатыНастройкиВсе игры93Counter-Strike 237Dota 215League of Legends8VALORANT1Mobile Legends7Arena of Valor1Call of Duty8Crossfire4Rainbow 66Starcraft 22Warcraft 34ВСЕLive(10)Предстоящий(83)ИтогиIEM 2-я карта 0-0 +97BB Team0-1MOUZП16.5П21.08Больше (42.5)1.96Меньше (42.5)1.8Фора1 (10.5)1.96Фора2 (-10.5)1.803.11.202611:00+124FaZe ClanTeam FalconsП12.95П21.34Больше (51.5)1.85Меньше (51.5)1.85Фора1 (1.5)1.63Фора2 (-1.5)2.1403.11.202612:00+256TheMongolzHEROICП11.85П21.85Больше (54.5)1.85Меньше (54.5)1.85Фора1 (1.5)1.28Фора2 (-1.5)3.3503.11.202613:30+176FURIA EsportsNatus VincereП11.76П21.94Больше (53.5)1.85Меньше (53.5)1.85Фора1 (-1.5)3.15Фора2 (1.5)1.3103.11.202613:30+222LegacyB8П11.52П22.35Больше (52.5)1.85Меньше (52.5)1.85Фора1 (-1.5)2.59Фора2 (1.5)1.44Eternity League1-я карта0-0 +88Grasp Legion0-0Tesori FiveП11.82П21.92Больше (52.5)1.85Меньше (52.5)1.88Фора1 (-1.5)3.33Фора2 (1.5)1.3IEM: Duel of the playersГейм9-18 +14Magnojez (BB Team)0-0Spinx (MOUZ)Гейм7-17 +14zorte (BB Team)0-0torzsi (MOUZ)PGL Major24.11.202613:00+2100 ThievesChinggis WarriorsП11.07П26.8----24.11.202613:00+29z TeamLynn VisionП11.47П22.5----24.11.202613:00+2Eternal FireFlyQuestП11.9П21.8----24.11.202613:00+2FaZe ClanWildcardП11.4П22.7----24.11.202613:00+2HEROICImperial EsportsП11.47П22.5----24.11.202613:00+2Ninjas in PyjamasM80П11.6П22.2----24.11.202613:00+2Team LiquidBC.GameП11.47П22.5----24.11.202613:00+2Team VISIONDENDELEП11.42П22.65----BLAST Rivals11.11.20266:00+128LegacyFURIAП12.55П21.45Больше (50.5)1.84Меньше (50.5)1.86Фора1 (1.5)1.55Фора2 (-1.5)2.311.11.20268:30+128Team VitalityTeam FalconsП11.46П22.52Больше (50.5)1.84Меньше (50.5)1.86Фора1 (-1.5)2.3Фора2 (1.5)1.5511.11.202611:00+128Team SpiritFUT EsportsП11.45П22.55Больше (50.5)1.84Меньше (50.5)1.86Фора1 (-1.5)2.3Фора2 (1.5)1.5511.11.202613:30+124MOUZG2 EsportsП11.34П22.95Больше (48.5)1.84Меньше (48.5)1.86Фора1 (-1.5)2.05Фора2 (1.5)1.68CCT: South AmericaESEA Advanced: EuropeESL Challenger League: EuropeElisa Open SuomiEuropean Pro LeagueFiesta SeriesPOWER LigaenDestiny LeagueMad Dogs LeagueAsgard ChampionshipEPL MastersEPL World Series: Southeast AsiaEsports Pro CircuitFB Media ELeagueEuropean Circuit

## ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru

- ○ রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে ক্লায়েন্টদের নিবন্ধন, অনুমোদন, শনাক্তকরণ এবং সরলীকৃত শনাক্তকরণ পরিচালনা;
- সরল ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর হল ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় দ্বারা কোম্পানির সাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের তার লগইন এবং পাসওয়ার্ড ব্যবহার, যা কোম্পানির সাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে নির্দিষ্ট ব্যক্তির প্রবেশের সত্যতা

নিশ্চিত করে।

- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে সম্পাদিত সমস্ত কার্যক্রমের নিবন্ধন এবং হিসাব;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য তথ্য সিস্টেমের ব্যবহারকারীদের কার্যক্রমের নিবন্ধন এবং হিসাব;
- ○ ক্লায়েন্টের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের লগইন এবং পাসওয়ার্ড হারানোর ঝুঁকি;
- ক্লায়েন্ট তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকারের জন্য দায়ী এবং ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের লগইন এবং পাসওয়ার্ড হারানো বা প্রকাশের ক্ষেত্রে, সেইসাথে যে ডিভাইসগুলি থেকে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশ করা হয়েছিল, অবিলম্বে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে পাসওয়ার্ড পরিবর্তন করতে এবং কোম্পানিকে তা জানাতে বাধ্য।
- যদি কোম্পানির সন্দেহ হয় যে ক্লায়েন্টের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার তৃতীয় পক্ষ দ্বারা প্রাপ্ত হয়েছে, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে ক্লায়েন্ট পুনরায় শনাক্তকরণ সম্পন্ন করার আগ পর্যন্ত ক্লায়েন্টের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার ব্লক করার অধিকার রাখে।
- ○ ক্লায়েন্টের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার নিশ্চিত করা, সেইসাথে ক্লায়েন্ট দ্বারা ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশের প্যারামিটার সেটিংস;

**Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি**

- পক্ষগুলি সম্মত হয়েছে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সরল ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর যাচাই এবং নিশ্চিত করার যথাযথ পদ্ধতি হল জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) অনুমোদনের সময় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী দ্বারা প্রবেশ করানো নির্ভরযোগ্য লগইন এবং পাসওয়ার্ড।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) সমস্ত কার্যক্রম রাশিয়ান ফেডারেশনের বর্তমান আইন এবং চুক্তির শর্তাবলী অনুসারে оформленная জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সরল ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর প্রয়োগের সাথে সম্পাদিত হয়।
- পক্ষগুলি সম্মত হয়েছে যে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর নির্ভরযোগ্য লগইন এবং পাসওয়ার্ড প্রয়োগের সাথে সম্পাদিত কার্যক্রম নিশ্চিত করে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী এবং যার পক্ষ থেকে সাইটে কার্যক্রম সম্পাদিত হয়েছে, ইলেকট্রনিক নথি তৈরি এবং (বা) প্রেরণ করা হয়েছে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী তাকে প্রদত্ত লগইন এবং পাসওয়ার্ডের গোপনীয়তা এবং নিরাপত্তা নিশ্চিত করতে বাধ্য, যথা তৃতীয় পক্ষের কাছে লগইন এবং পাসওয়ার্ড এবং অন্যান্য তথ্য যা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করা হয় তা উপস্থাপন করবেন না। জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী তৃতীয় পক্ষের কাছে উক্ত তথ্য প্রকাশের জন্য দায়ী।
- ○ সাইটে নিবন্ধনের সময় তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করা।
- ○ ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের (অ্যাকাউন্ট) লগইন এবং পাসওয়ার্ড তৃতীয় পক্ষের কাছে হস্তান্তর করা।
- ○ সাইটে পুনরায় নিবন্ধন করা, بما في ذلك أخرى ডেটা নির্দেশ করে (উপাধি, নাম, পৃষ্ঠপোষকতা, পরিচয় প্রমাণকারী নথি, গ্রাহক (টেলিফোন) নম্বর, ইমেল ঠিকানা ইত্যাদি)।
- ○ জুয়া খেলার আয়োজকের পূর্ব সম্মতি না নিয়ে সাইটে নিবন্ধন এবং/অথবা অনুমোদন এবং জুয়া খেলার জন্য أخرى জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে একটি IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক ব্যবহার করা।
- ○ তৃতীয় পক্ষের সহায়তা ছাড়াই ব্যক্তিগতভাবে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর গেমিং অ্যাকাউন্ট (অ্যাকাউন্ট) ব্যবহার করেন;

- أخرى ব্যক্তিদের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর গেমিং অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) প্রবেশাধিকার প্রাপ্তি প্রতিরোধের জন্য যুক্তিসঙ্গত এবং প্রয়োজনীয় সতর্কতা ব্যবস্থা গ্রহণ করবেন;
- কেবল জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর মালিকানাধীন ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট (অ্যাকাউন্ট) ব্যবহার করে নিজের ইচ্ছায় এবং নিজের স্বার্থে পূর্বাভাস দেবেন;
- জুয়া খেলার আয়োজকের পূর্ব সম্মতি না নিয়ে সাইটে নিবন্ধন এবং/অথবা অনুমোদন এবং জুয়া খেলার জন্য أخرى জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে একটি IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক ব্যবহার করবেন না।

**ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru**

- রাশিয়ান ফেডারেশনের 27.07.2006 তারিখের № 152-Ф3 «ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ে» ফেডারেল আইনের অনুচ্ছেদ 9 অনুসারে, নিজের নামে, নিজের ইচ্ছায় এবং নিজের স্বার্থে কাজ করে, আমি স্বেচ্ছায়, অবহিত এবং নির্দিষ্ট সিদ্ধান্ত গ্রহণ করছি ООО «МЕЛОФОН» (ИНН: 2540179758, 117218, মস্কো শহর, অভ্যন্তরীণ অঞ্চল পৌর জেলা Академический, Кржижановского রাস্তা, বাড়ি 14, ভবন 3, প্রাঙ্গণ 5/1)-কে আমার ব্যক্তিগত তথ্য প্রদান করার: নামের আদ্যক্ষর, জন্মস্থান, জন্ম তারিখ, পরিচয় প্রমাণকারী নথি, বাসস্থানের (নিবন্ধন) বা অবস্থানের ঠিকানা, ИНН, СНИЛС, টেলিফোন, ইমেল ঠিকানা, এবং অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্য যা আমার সাথে যোগাযোগের সময় বা আমার দ্বারা ООО «МЕЛОФОН»-এর ডোমেইন নাম (সাইট) melbet.ru এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট (অ্যাকাউন্ট) ব্যবহারের সময় প্রাপ্ত হতে পারে, بما في ذلك তবে সীমাবদ্ধ নয়, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট (অ্যাকাউন্ট) নম্বর সম্পর্কে তথ্য, ООО «МЕЛОФОН»-এর ডোমেইন নাম (সাইট) melbet.ru পরিদর্শন সম্পর্কে, যার মধ্যে ডিভাইসের ডেটা যা থেকে ООО «МЕЛОФОН»-এর ডোমেইন নাম (সাইট) melbet.ru পরিদর্শন করা হয়, ডিভাইসের ভূরেখা, ডিভাইসের হার্ডওয়্যার এবং সফটওয়্যার, ডিভাইসের নাম, ডিভাইসের IP-ঠিকানা, কুকি, ব্রাউজার আইডেন্টিফায়ার ডেটা, সেইসাথে ডিভাইস সম্পর্কে অন্যান্য প্রযুক্তিগত এবং যোগাযোগ ডেটা।
- আমি ООО «МЕЛОФОН»-কে আমার নিবন্ধনকালে প্রদত্ত বা উল্লিখিত ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে সমস্ত কার্যক্রম (অপারেশন) পরিচালনার অধিকার প্রদান করছি, যার মধ্যে তৃতীয় পক্ষের কাছে তা হস্তান্তর, সেইসাথে সংগ্রহ, রেকর্ডিং, সঞ্চয়, পদ্ধতিগতকরণ, সংরক্ষণ, হালনাগাদকরণ, পরিবর্তন, স্পষ্টীকরণ, আহরণ, ব্যবহার, হস্তান্তর (বিতরণ, প্রদান, প্রবেশাধিকার), বেনামীকরণ, ব্লকিং, মুছে ফেলা, ধ্বংস করা অন্তর্ভুক্ত।
- যদি ООО «МЕЛОФОН» পরিচয় যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে তথ্য ও নথি সংগ্রহের জন্য তৃতীয় পক্ষকে নিয়োগ করে, আমি এই সম্মতিতে নির্ধারিত উদ্দেশ্যে এই ধরনের পদ্ধতিতে আমার ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ, প্রক্রিয়াকরণ, সংরক্ষণ, ব্যবহারের জন্য আমার সম্মতি দিচ্ছি।

**জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru**

- 1.4. গেম কুপন (RUB) - জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা জুয়া খেলার সাইটে জুয়া খেলার সময় প্রচলনের জন্য প্রদত্ত ইলেকট্রনিক বিনিময় চিহ্ন, যা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যালেন্সে প্রতিফলিত হয়।
- 1.18. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেট (অ্যাকাউন্ট) - সোসাইটির সাইটের বিভাগ, যেখানে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী, তার ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, গেম কুপন, পূর্বাভাস এবং প্রদত্ত জয়ের তথ্য প্রতিফলিত হয়, যার মাধ্যমে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী নিয়মে নির্ধারিত পদ্ধতিতে জুয়া খেলার আয়োজকের সাথে মিথস্ক্রিয়া করে।
- 2.2. সাইটের ইন্টারফেস এবং এর কার্যকরী ক্ষমতাগুলিতে প্রবেশাধিকার প্রদান শুধুমাত্র জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর নিবন্ধন এবং পরিচয় যাচাই, তার প্রাপ্তবয়স্কতা নিশ্চিতকরণ (জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর 18

বছর বয়সে পৌঁছানো) এবং নিয়মাবলীর সাথে তার সম্মতির পরে করা হয়।

- 2.22. নিয়মাবলীর সাথে সম্মতি প্রকাশ করে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী এই বিষয়েও সম্মত হয় যে, অ্যাকাউন্টের ব্যবহার বা বাজি এবং পূর্বাভাসের সাথে সম্পর্কিত যেকোনো বিষয়ে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজকের থাকবে।
- 3.1.2. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কেবল তাদের পরিচয় যাচাইয়ের পরে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের অনুমতি দিতে হবে, যার জন্য জুয়া খেলার আয়োজক সম্ভাব্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর কাছে এমন তথ্য চাইতে পারবেন যা নির্ধারণ করতে দেয়: পদবি, নাম, পিতৃত্বের নাম (যদি জাতীয় প্রথা থেকে ভিন্ন কিছু না আসে), নাগরিকত্ব, জন্ম তারিখ, ИНН, СНИЛС, পরিচয়পত্রের বিবরণ, অথবা বিদেশী নাগরিক বা নাগরিকত্বহীন ব্যক্তির রাশিয়ান ফেডারেশনে অবস্থান বা বসবাসের অধিকার নিশ্চিত করে এমন নথি, সেইসাথে পরিচয় যাচাইয়ের জন্য প্রয়োজনীয় অন্যান্য নথি এবং তথ্য।
- 3.2.7. যদি নির্ধারিত হয় যে এই ধরনের ক্লায়েন্টের জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ডোমেনে (সাইটে) নিবন্ধন পুনরায় করা হচ্ছে, তাহলে ক্লায়েন্টকে নিবন্ধন করতে অস্বীকার করতে হবে।
- 3.2.9. যদি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে প্রতারণার মাধ্যমে জয়লাভের লক্ষ্যে কাজ করার এবং/অথবা বৈরী কার্যকলাপের সন্দেহ থাকে, এবং সেইসাথে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী লঙ্ঘন করে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনার ভিত্তিতে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করতে, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» সহগ দিয়ে গণনা করতে এবং/অথবা এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেট ব্লক করতে পারবেন।
- 3.2.17. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সম্পর্কে তথ্য এবং ডেটা সংগ্রহ করা, যার মধ্যে রয়েছে: পুরো নাম, জন্মস্থান, জন্ম তারিখ, পরিচয়পত্র, বাসস্থান (নিবন্ধন) বা অবস্থানের ঠিকানা, অনন্য ব্যক্তিগত শনাক্তকারী, ফোন নম্বর, ইমেল ঠিকানা, এবং অন্যান্য ডেটা যা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের দ্বারা সাইট ব্যবহারের সময় প্রাপ্ত হতে পারে, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, সাইটে ভিজিটের তথ্য, যার মধ্যে রয়েছে সাইটে ভিজিট করা ডিভাইসের ডেটা, ডিভাইসের ভূ-অবস্থান, ডিভাইসের হার্ডওয়্যার এবং সফ্টওয়্যার, ডিভাইসের নাম, ডিভাইসের IP-ঠিকানা, কুকি, ব্রাউজার শনাক্তকারীর ডেটা, এবং ডিভাইস সম্পর্কে অন্যান্য প্রযুক্তিগত এবং যোগাযোগের ডেটা।
- 4.1.2. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করুন, এবং নিবন্ধনের সময় উল্লেখিত ইমেল ঠিকানা এবং ফোন নম্বর নিশ্চিতকরণের পদ্ধতি সম্পন্ন করুন।
- 4.1.4. যদি যে পরিচয়পত্রের ভিত্তিতে তার পরিচয় যাচাই করা হয়েছিল তা প্রতিস্থাপিত হয়, তাহলে অবিলম্বে জুয়া খেলার আয়োজককে অবহিত করুন এবং পুনরায় পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করুন।
- 4.1.5. যদি পরিচয়পত্র পরিবর্তনের পর জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজককে তা না জানায় এবং পরিচয় যাচাই সম্পন্ন না করে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক, সেইসাথে ЕЦУПС, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী পুনরায় পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করা এবং জুয়া খেলার আয়োজক পরিচয় যাচাইয়ের জন্য প্রয়োজনীয় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত তথ্য পাওয়া পর্যন্ত জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর গেম অ্যাকাউন্ট ব্লক করতে পারবেন।
- 4.1.9. জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত ব্যক্তিগত কেবিনেটে প্রবেশের পাসওয়ার্ড হারিয়ে গেলে বা তৃতীয় পক্ষের কাছে প্রকাশিত হলে অথবা সম্ভাব্য হারানো বা প্রকাশের সন্দেহ হলে অবিলম্বে ব্যক্তিগত কেবিনেটে প্রবেশের পাসওয়ার্ড পরিবর্তন করুন।
- 4.1.10. জুয়া খেলার আয়োজককে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য কমিশনের ঘাটতি পরিমাণ, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অংশ হিসেবে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) পরিশোধ করুন, ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) উক্ত ঋণ প্রতিফলিত হওয়ার বা জুয়া খেলার আয়োজক থেকে ঋণ উদ্ভবের বিজ্ঞপ্তি পাওয়ার 30 দিনের মধ্যে।

- 4.3.1. সাইটে নিবন্ধনের সময় তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করা।
- 4.3.2. অ্যাকাউন্টের লগইন এবং পাসওয়ার্ড তৃতীয় পক্ষের কাছে হস্তান্তর করা।
- 4.3.5. সাইটে পুনরায় নিবন্ধন করা, যার মধ্যে অন্যান্য ডেটা (পদবি, নাম, পিতৃত্বের নাম, পরিচয়পত্র, গ্রাহক (টেলিফোন) নম্বর, ইমেল ঠিকানা ইত্যাদি) উল্লেখ করে।
- 4.3.6. জুয়া খেলার আয়োজকের পূর্বসম্মতি ছাড়া অন্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সাথে একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক সাইটে নিবন্ধন এবং/অথবা অনুমোদন এবং জুয়া খেলার জন্য ব্যবহার করা।
- 5.9. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) প্রতিফলিত জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স জয় বা জুয়া খেলার ফলাফল নয়।
- 11.13. জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রস্তাবিত যেকোনো প্রচার শুধুমাত্র একটি অ্যাকাউন্ট, একজন ব্যক্তি, ঠিকানা, আইপি-ঠিকানা, একটি অ্যাকাউন্টের জন্য বৈধ।

**মেলবেট অ্যাপ ডাউনলোড | অ্যান্ড্রয়েড এবং iOS**-এ Melbet ইনস্টল করুন

- অ্যাপ খুলুন এবং “নিবন্ধন” বোতামে ক্লিক করুন

**রেজিস্ট্রেশনে মেলবেট প্রোমোকোড 2026 | আজকের জন্য প্রোমোকোড Melbet**

- বুকমেকার «মেলবেট»-এ সহজ এবং দ্রুত নিবন্ধন যেকোনো ডিভাইস থেকে উপলব্ধ এবং মাত্র কয়েক মিনিট সময় নেবে।
- সাইটে বা মোবাইলে «নিবন্ধন» বোতামে ক্লিক করুন

**মেলবেট নিবন্ধন | অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে নিবন্ধন করুন Melbet.ru**

- এটি কীভাবে কাজ করে?
- নিজেদের জন্য
- বুকমেকার মেলবেটে নিবন্ধন

## আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং ন্যায্যতা

**melbet.ru**

- 29.12.2006 থেকে ফেডারেল আইন N 244-ФЗ
- জুয়া খেলার নিয়মাবলী
- ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি
- দায়িত্বশীল গেমিং সম্পর্কিত বিধান
- প্রচারের সময়কাল 01.04.2023 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। প্রচারের সময়কাল জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণ এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা, এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত, সম্পাদনের উদ্দেশ্যে, প্রচার পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যকলাপ, স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যকলাপের ফলাফল, পরিসংখ্যানগত তথ্য, যা জুয়া খেলার আয়োজকের নিকট প্রচারের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য উপলব্ধ, ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 2. যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি করেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, এই প্রচারের

প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ অন্যান্য বৈধ কার্যকলাপ করেছেন, যার ফলে এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে গণনা করা এই ব্যক্তির ОСП-এর মান গণনার মাস এবং তার পূর্ববর্তী 25 (পঁচিশ) ক্যালেন্ডার মাসে একত্রে কমপক্ষে 1 (এক) শর্তাধীন একক হয়েছে।

- 3.3. প্রচারে অংশগ্রহণকারী - এমন খেলোয়াড় যিনি প্রচারের সময়কালে এবং এর পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে, এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী দ্বারা নির্ধারিত কার্যকলাপ সম্পন্ন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার বিবেচনার ভিত্তিতে প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, পূর্বাভাস 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের প্রয়োজনীয়তায় উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম সহগে গণনা করা হলে, পূর্বাভাসের বীমা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ হিসেবে স্বীকৃত হলে, পূর্বাভাস গণনায় ধরা হবে না।
- প্রচারে অংশগ্রহণ এবং পরিচালনার নিয়মাবলী।
- 5.3. প্রচারে অংশগ্রহণকারী হবেন সেই খেলোয়াড়, যিনি জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক তার বিবেচনার ভিত্তিতে প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, যিনি গণনার মাসের সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি করেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, এই প্রচারের প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ অন্যান্য বৈধ কার্যকলাপ করেছেন, যার ফলে এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে গণনা করা এই খেলোয়াড়ের ОСП (মোট পরাজয়ের পরিমাণ) গণনার মাসে কমপক্ষে 20 000 (বিশ হাজার) শর্তাধীন একক হয়েছে।
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারে অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণকারী খেলোয়াড়কে প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দিতে বাধ্য নন এবং তার বিবেচনায় এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই যেকোনো খেলোয়াড়কে প্রচারে অংশগ্রহণে অস্বীকার করতে পারেন, সেইসাথে প্রচারে অংশগ্রহণকারীদের যে কাউকে পুরস্কার প্রদানে অস্বীকার করতে পারেন।
- «মেলবেট ভিআইপি-কমপ্লিমেন্ট» প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রচারের সময়কাল 26.11.2025 00:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। প্রচারের সময়কাল জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণ এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা, এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত, সম্পাদনের উদ্দেশ্যে, প্রচার পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যকলাপ, স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যকলাপের ফলাফল, পরিসংখ্যানগত তথ্য, যা জুয়া খেলার আয়োজকের নিকট প্রচারের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য উপলব্ধ, ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 3.1. প্রচার – «মেলবেট ভিআইপি-কমপ্লিমেন্ট» প্রচার। প্রচার 11.11.2003 সালের № 138-Ф3 «লটারি সম্পর্কে» (এরপর – Ф3 «লটারি সম্পর্কে») দ্বারা নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। Ф3 «লটারি সম্পর্কে» প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না, যদি প্রচারের নিয়মাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।
- 2. যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের সাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি করেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, এই প্রচারের প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ অন্যান্য বৈধ কার্যকলাপ করেছেন, যার ফলে তাকে নিম্নলিখিত ভিআইপি স্ট্যাটাসগুলির একটি প্রদান করা হয়েছে এবং তা সক্রিয় রয়েছে: S, M, L অথবা XL।
- পুরস্কার জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে নির্ধারিত গেম কুপনের এককে গণনা করা হয়।

- 3.5. গণনার সময়কাল – সময়ের ব্যবধান, যার ফলাফলের ভিত্তিতে প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনা করে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় নির্ধারিত ধরন ও পরিমাণে পুরস্কার প্রদান করতে পারেন।
- «ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক» এবং «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কাল হলো ক্যালেন্ডার মাস, যার ফলাফলের ভিত্তিতে প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনা করে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় নির্ধারিত ধরন ও পরিমাণে পুরস্কার প্রদান করতে পারেন। «ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক» এবং «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কাল সংশ্লিষ্ট ক্যালেন্ডার মাসের 00:00:00 (UTC +3) 01 তারিখে শুরু হয় এবং এই ক্যালেন্ডার মাসের শেষ তারিখের (হয় 28, বা 29, বা 30, বা 31) 23:59:59 (UTC +3)-এ শেষ হয়। «ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক» এবং «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য প্রথম গণনার সময়কাল প্রচারের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়।
- «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কাল হলো ক্যালেন্ডার বছর, যার ফলাফলের ভিত্তিতে প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনা করে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় নির্ধারিত ধরন ও পরিমাণে পুরস্কার প্রদান করতে পারেন। দায়বদ্ধতার সূচক নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কাল সংশ্লিষ্ট ক্যালেন্ডার বছরের 00:00:00 (UTC +3) জানুয়ারি 01 তারিখে শুরু হয় এবং এই ক্যালেন্ডার বছরের শেষ তারিখের (হয় 28, বা 29, বা 30, বা 31) 23:59:59 (UTC +3)-এ অথবা প্রচারের সময়কাল শেষ হওয়ার দিনে শেষ হয়। «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য প্রথম গণনার সময়কাল প্রচারের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়।
- 3.6. খেলোয়াড়ের কার্যকলাপের সূচক – খেলোয়াড়ের কার্যকলাপের স্তর প্রতিফলিত করে এমন সূচক, যা জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট গণনার সময়কালে প্রাপ্ত পয়েন্টের সংখ্যা অনুসারে খেলোয়াড়কে প্রদান করেন এবং, যদি খেলোয়াড় জুয়া খেলার নিয়মাবলী এবং এই প্রচারের শর্তাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন, তবে জুয়া খেলার আয়োজক পুরস্কারের পরিমাণ নির্ধারণের জন্য এটি বিবেচনা করেন।
- 1. ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক (ПСА) – রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে ক্রীড়া ইভেন্ট পরিদর্শন এবং শারীরিক শিক্ষা ও স্বাস্থ্য সেবা প্রাপ্তিতে খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ প্রতিফলিত করে।
- 2. চলাচলের সূচক (ПД) – রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে ট্যাক্সি এবং কারশেয়ারিংয়ে চলাচলে খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ প্রতিফলিত করে।
- 3. দায়বদ্ধতার সূচক (ПО) – রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে ব্যক্তিগত গাড়ির জন্য বীমা পলিসি প্রাপ্তি নিশ্চিত করে এমন কার্যকলাপে খেলোয়াড়দের কার্যকলাপ প্রতিফলিত করে।
- দায়বদ্ধতার সূচক নিশ্চিত করার জন্য, শুধুমাত্র একটি আবেদনের মাধ্যমে, «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য প্রতিটি গণনার সময়কালে একবার, খেলোয়াড়ের বীমা প্রিমিয়াম পরিশোধের রসিদ প্রদান করা যেতে পারে, নথিটি খেলোয়াড়কে শুধুমাত্র চলতি গণনার সময়কালে তৈরি করতে হবে।
- খেলোয়াড়ের কার্যকলাপের সূচক নির্ধারণের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক শুধুমাত্র রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত উদ্দেশ্যে সম্পাদিত কার্যকলাপ বিবেচনায় নেন। প্রতিটি ধরনের কার্যকলাপের সূচক নির্ধারণের উদ্দেশ্যে শুধুমাত্র খেলোয়াড়ের প্রতিটি ধরনের কার্যকলাপের জন্য পাঠানো প্রথম আবেদন গ্রহণ করা হয়।
- যদি খেলোয়াড় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক অনুরোধকৃত নথি এবং তথ্য প্রদানে অস্বীকার করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়কে এই প্রচারের নিয়মাবলীর প্রয়োজনীয়তার সাথে অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দিতে এবং পুরস্কার প্রদানে অস্বীকার করতে পারেন।
- 4.1. উৎসাহমূলক পুরস্কারের সংখ্যা প্রচারের সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং সংশ্লিষ্ট গণনার সময়কালে প্রতিটি ধরনের সর্বোচ্চ 1 (এক) উৎসাহমূলক পুরস্কার, এমন একজন প্রচারে অংশগ্রহণকারীর জন্য যিনি প্রচার

পরিচালনার শর্তাবলী দ্বারা নির্ধারিত সমস্ত কার্যকলাপ সম্পন্ন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।

- 5.3. প্রচারে অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃতি পাওয়ার জন্য খেলোয়াড়কে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 5.3.1 এবং/অথবা অনুচ্ছেদ 5.3.2 এবং/অথবা অনুচ্ছেদ 5.3.3 দ্বারা নির্ধারিত কার্যকলাপ সম্পন্ন করতে হবে।
- খেলোয়াড় এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 5.3.1 - 5.3.3 দ্বারা নির্ধারিত কার্যকলাপ সম্পন্ন করতে পারেন, সেইসাথে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর উল্লিখিত অনুচ্ছেদগুলির মধ্যে শুধুমাত্র একটি দ্বারা নির্ধারিত কার্যকলাপও সম্পন্ন করতে পারেন। সম্পাদনের জন্য নির্বাচিত কার্যকলাপের উপর নির্ভর করে খেলোয়াড়কে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত শুধুমাত্র একটি ধরনের অথবা কয়েকটি ধরনের পুরস্কারের ড্রতে অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া হবে।
- এই অনুচ্ছেদে উল্লিখিত প্রচারে অংশগ্রহণের লক্ষ্যে কার্যকলাপ সম্পাদন করে, খেলোয়াড়রা প্রচারে অংশগ্রহণকারী হয়ে ওঠেন, এবং নিশ্চিত করেন যে তারা এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে পরিচিত হয়েছেন, তাদের শর্তাবলী গ্রহণ করেন, তাদের সাথে সম্মত হন এবং সম্পূর্ণভাবে তাদের মেনে চলতে বাধ্য।
- 2. «ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কালে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 3.6 অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজককে একটি আবেদন পাঠিয়েছেন, যা «ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক»-এর জন্য চলতি গণনার সময়কালে খেলোয়াড়ের ক্রীড়া কার্যকলাপের সূচক নিশ্চিত করে।
- 2. «চলাচলের সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কালে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 3.6 অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজককে একটি আবেদন পাঠিয়েছেন, যা «চলাচলের সূচক»-এর জন্য চলতি গণনার সময়কালে খেলোয়াড়ের চলাচলের সূচক নিশ্চিত করে।
- 1. «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কালে, জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় খেলোয়াড়কে নির্ধারিত ও প্রদত্ত সক্রিয় ভিআইপি স্ট্যাটাস L অথবা XL রয়েছে।
- 2. «দায়বদ্ধতার সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনার সময়কালে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 3.6 অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজককে একটি আবেদন পাঠিয়েছেন, যা «দায়বদ্ধতার সূচক»-এর জন্য চলতি গণনার সময়কালে খেলোয়াড়ের দায়বদ্ধতার সূচক নিশ্চিত করে।
- 5.4. জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায়, এই প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত প্রচারে অংশগ্রহণকারীদের পুরস্কার প্রদান করা যেতে পারে। জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে পুরস্কারের ধরন নির্ধারণ করেন, যা প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি পাওয়ার ক্ষেত্রে প্রদান করা যেতে পারে।
- 5.5. প্রতিটি গণনার সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারের সময়কালের মধ্যে, খেলোয়াড় প্রচারে অংশগ্রহণের জন্য নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করে কিনা তা যাচাই করেন, প্রচারে অংশগ্রহণকারী প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী দ্বারা নির্ধারিত কার্যকলাপ সম্পন্ন করেছেন কিনা তা যাচাই করেন, তার বিবেচনায় প্রচারে অংশগ্রহণকারী প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ বা অসামঞ্জস্যপূর্ণ কিনা তা নির্ধারণ করেন, তার বিবেচনায় প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃত হলে পুরস্কার প্রদান বা না প্রদানের সিদ্ধান্ত নেন, তার বিবেচনায় পুরস্কার প্রদানের সিদ্ধান্ত নেওয়া প্রচারে অংশগ্রহণকারীর জন্য পুরস্কারের

ধরন এবং অন্যান্য বৈশিষ্ট্য নির্ধারণ করেন, পুরস্কারের পরিমাণ নির্ধারণ করেন, প্রচারে অংশগ্রহণকারীর সংশ্লিষ্ট অ্যাকাউন্টে সংশ্লিষ্ট গেম কুপন একক জমা করে পুরস্কার প্রদান/হস্তান্তর সম্পন্ন করেন।

- জুয়া খেলার আয়োজক প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে সামঞ্জস্যপূর্ণ বা অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতির সিদ্ধান্ত এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 5.3.1-5.3.3 অনুসারে এবং অনুচ্ছেদ 3.6 দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে পাঠানো আবেদন প্রাপ্তির 7 (সাত) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে গ্রহণ করেন। যদি খেলোয়াড়কে প্রচার পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে অসামঞ্জস্যপূর্ণ হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়কে একটি তথ্যমূলক বার্তা পাঠাতে পারেন।
- একইসাথে এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তার সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত প্রচারে অংশগ্রহণকারীদের পুরস্কার প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক প্রচারে অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার দিন থেকে 7 (সাত) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে সম্পন্ন করেন।
- যদি অংশগ্রহণকারীকে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া হয়, তাহলে একজন অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া যেতে পারে এবং 1 (এক) ধরনের পুরস্কার অথবা একইসাথে 3 (তিন) ভিন্ন ধরনের পুরস্কারে ভূষিত করা যেতে পারে।
- 5.7। জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতার শর্তাবলীতে পরিবর্তন বা সংযোজন করার অধিকার সংরক্ষণ করে। নিয়মাবলীতে পরিবর্তন এবং/অথবা সংযোজন সম্পর্কে যথাযথ বিজ্ঞপ্তি হলো ওয়েবসাইটে প্রকাশিত তথ্য।
- এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলী এবং এই প্রতিযোগিতার আওতায় বিতরণ করা বিজ্ঞাপনী উপকরণের মধ্যে অসঙ্গতি শনাক্ত হলে, এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 2 নং ধারায় উল্লিখিত প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ শেষ হওয়ার আগে যেকোনো সময় প্রতিযোগিতা পরিচালনা বন্ধ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ 01.05.2025 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রতিযোগিতার মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যাচাই এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা-নিরীক্ষার উদ্দেশ্যে, প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কে যেকোনো তথ্য (সূচনা), জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে থাকা পরিসংখ্যানগত তথ্য, প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 2. যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, অন্যান্য বৈধ এবং এই প্রতিযোগিতার শর্তাবলী পূরণকারী কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, যার ফলে এই ব্যক্তির ওএসপি (মোট পরাজয়ের পরিমাণ), যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে গণনা করা হয়েছে, গণনার মাসে সামগ্রিকভাবে কমপক্ষে 1 (এক) প্রচলিত একক হয়েছে।

- এক্ষেত্রে, এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলীতে পৃথকভাবে বর্ণিত ক্ষেত্রগুলি ব্যতীত সমস্ত গণনার ক্ষেত্রে ওএসপি-এর মান গণনার ফলাফলে ধনাত্মক হতে হবে এবং কমপক্ষে 5 000 (পাঁচ হাজার) প্রচলিত একক হতে হবে। ওএসপি গণনার জন্য খেলোয়াড়দের দ্বারা «নㄱস» ক্রীড়া বিভাগের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় করা পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।

- 4.1। উৎসাহমূলক পুরস্কারের সংখ্যা প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং তা গণনার মাসের ফলাফল অনুসারে প্রতিযোগিতার শর্তাবলীতে предусмотренные সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদনকারী এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত একজন প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীর জন্য 1 (এক) এর বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়।
- 5.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী হলেন সেই খেলোয়াড়, যাকে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন, যিনি গণনার মাসের সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, অন্যান্য বৈধ এবং এই প্রতিযোগিতার শর্তাবলী পূরণকারী কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, যার ফলে এই খেলোয়াড়ের ওএসপি (মোট পরাজয়ের পরিমাণ), যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী অনুসারে গণনা করা হয়েছে, গণনার মাসে কমপক্ষে 5 000 (পাঁচ হাজার) প্রচলিত একক হয়েছে।
- «আরপিএল থেকে একঘেয়েমির বিরুদ্ধে বীমা» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ 06.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.05.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রতিযোগিতার মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যাচাই এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা-নিরীক্ষার উদ্দেশ্যে, প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কে যেকোনো তথ্য (সূচনা), জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে থাকা পরিসংখ্যানগত তথ্য, প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 3.1। প্রতিযোগিতা – «আরপিএল থেকে একঘেয়েমির বিরুদ্ধে বীমা» প্রতিযোগিতা, যার পরিচালনার পদ্ধতি বর্তমান নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত হয়েছে (এরপর – প্রতিযোগিতা)। প্রতিযোগিতা 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কে») предусмотренный অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কে» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলীতে предусмотренные থাকলে পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না।
- 3.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী - সেই খেলোয়াড়, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে এবং তার পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীকে Unlimited সংখ্যকবার বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকারী, যদি জুয়া খেলার আয়োজকের মতে, এই ধরনের প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারী পর্যাপ্ত সংখ্যকবার প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণ করেছেন।
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের প্রয়োজনীয়তায় উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম বা বেশি সহগে পূর্বাভাস গণনা করা হলে, পূর্বাভাস প্রত্যাখ্যান করা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করা হলে, পূর্বাভাস গণনায় নেওয়া হয় না, কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই।
- 6.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হয়, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে এর শর্তাবলী পূরণ করেন, এবং সেইসাথে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 2 বিভাগে নির্ধারিত প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের সময়কালে এমন একটি পূর্বাভাস দিয়েছেন যা একইসাথে নিম্নলিখিত মানদণ্ড পূরণ করে:

- 5. এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 4 উপ-ধারা 6.3 ধারায় উল্লিখিত চ্যাম্পিয়নশিপের কাঠামোর মধ্যে অনুষ্ঠিত ফুটবল ম্যাচের ফলাফল, যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 6.3 ধারায় предусмотренный পূর্বাভাসের বিষয়, তা হতে হবে:
- জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণকারী খেলোয়াড়কে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দিতে বাধ্য নয় এবং তার বিবেচনায় এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই যেকোনো খেলোয়াড়কে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী, সেইসাথে প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীদের যেকোনো একজনকে পুরস্কার প্রদান প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী।
- 6.5। বিজয়ীদের নির্ধারণ প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের মধ্যে এবং তা শেষ হওয়ার পরে করা হবে, তবে যেকোনো ক্ষেত্রেই এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 8 উপ-ধারা 6.3 ধারায় নির্ধারিত পূর্বাভাস গণনার দিন থেকে 14 কার্যদিবসের পরে নয়।
- 6.6। বিজয়ীদের পুরস্কার প্রদান এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 8 উপ-ধারা 6.3 ধারায় নির্ধারিত পূর্বাভাস গণনার দিন থেকে 14 কার্যদিবসের পরে নয়।
- 6.7। জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলীতে পরিবর্তন বা সংযোজন করার অধিকার সংরক্ষণ করে, যার মধ্যে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে পরিবর্তন অন্তর্ভুক্ত। নিয়মাবলীতে পরিবর্তন এবং/অথবা সংযোজন সম্পর্কে যথাযথ বিজ্ঞপ্তি হলো ওয়েবসাইটে প্রকাশিত তথ্য।
- 6.8। এই প্রতিযোগিতার কাঠামোর মধ্যে বিতরণ করা বিজ্ঞাপনী উপকরণ এবং বর্তমান নিয়মাবলীর মধ্যে অসঙ্গতি শনাক্ত হলে, বর্তমান নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ 09.03.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রতিযোগিতার মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যাচাই এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা-নিরীক্ষার উদ্দেশ্যে, প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কে যেকোনো তথ্য (সূচনা), জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে থাকা পরিসংখ্যানগত তথ্য, প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 3.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী - সেই খেলোয়াড়, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে এবং তার পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন।
- 4.1। উৎসাহমূলক পুরস্কারের (উপহারের) সংখ্যা প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং তা প্রতিযোগিতার শর্তাবলীতে предусмотренные সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদনকারী, অন্যান্য সমস্ত শর্তাবলী পূরণকারী এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত একজন প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীর জন্য 1 (এক) এর বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়।
- 6.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃতি পাওয়ার জন্য খেলোয়াড় এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 6.3.1 ধারায় предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদন করতে বাধ্য।
- 2. এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 1 উপ-ধারা 6.3.1 ধারায় предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদনের পর 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার পরে নয়, এমন মোট পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 1 উপ-ধারা 6.3.1 ধারার সাথে সঙ্গতিপূর্ণ প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণের 5 (পাঁচ) গুণ বেশি। এই ধরনের পূর্বাভাস একইসাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করতে হবে:

- ◦ পূর্বাভাসের গণনা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 1 উপ-ধারা 6.3.1 ধারায় предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদনের পর 168 (একশো আটষট্টি) ঘণ্টার পরে নয় সম্পন্ন করতে হবে।
- 6.5। প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীদের পুরস্কার প্রদান, যারা একইসাথে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত, তা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 6.3.1 ধারায় предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদনের দিন থেকে 7 কার্যদিবসের পরে নয় সম্পন্ন করা হবে।
- 6.6। জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতার শর্তাবলীতে পরিবর্তন বা সংযোজন করার অধিকার সংরক্ষণ করে। নিয়মাবলীতে পরিবর্তন এবং/অথবা সংযোজন সম্পর্কে যথাযথ বিজ্ঞপ্তি হলো ওয়েবসাইটে প্রকাশিত তথ্য।
- 6.7। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলী এবং এই প্রতিযোগিতার কাঠামোর মধ্যে বিতরণ করা বিজ্ঞাপনী উপকরণের মধ্যে অসঙ্গতি শনাক্ত হলে, এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- «গ্র্যান্ড এক্সপ্রেস» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী
- 3.1। প্রতিযোগিতা – «গ্র্যান্ড এক্সপ্রেস» প্রতিযোগিতা, যার পরিচালনার পদ্ধতি বর্তমান নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত হয়েছে (এরপর – প্রতিযোগিতা)। প্রতিযোগিতা 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কে») предусмотренный অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কে» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলীতে предусмотренные থাকলে পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না।
- 3.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী - সেই খেলোয়াড়, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে এবং তার পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে, বর্তমান নিয়মাবলীতে предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়, প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারী, পূর্বাভাস এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণ করে কিনা তা নির্ধারণ করেন।
- 4.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হয়, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে এর শর্তাবলী পূরণ করেন, এবং সেইসাথে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 2 ধারায় নির্ধারিত প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের সময়কালে:
- 4.4। জুয়া খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুসারে, প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণকারী এবং প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীদের জন্য предусмотренные শর্তাবলী পূরণকারী খেলোয়াড়দের এর শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়া যেতে পারে।
- 4.5। প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীদের এর শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে নির্ধারণ প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে করা হয়।
- «মেলবেট থেকে উপহার!» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ 17.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.08.2026 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রতিযোগিতার মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যাচাই এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা-নিরীক্ষার উদ্দেশ্যে, প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কে যেকোনো তথ্য (সূচনা), জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে থাকা পরিসংখ্যানগত তথ্য, প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে।

- 3.1। প্রতিযোগিতা – «মেলবেট থেকে উপহার!» প্রতিযোগিতা, যার পরিচালনার পদ্ধতি বর্তমান নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত হয়েছে (এরপর – প্রতিযোগিতা)। প্রতিযোগিতা 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কে») предусмотренный অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কে» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলীতে предусмотренные থাকলে পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না।
- উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের সংখ্যা প্রতিযোগিতা পরিচালনার সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং তা প্রতিযোগিতার শর্তাবলীতে предусмотренные সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদনকারী, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক предусмотренные অন্যান্য সমস্ত শর্তাবলী পূরণকারী প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীর জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক একটি স্বীকৃতির জন্য 1 (এক) এর বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক র‍্যান্ডমাইজারের সাহায্যে একজন প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীকে প্রতিযোগিতা পরিচালনার পুরো মেয়াদে 1 (এক) বার বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকারী, যদি জুয়া খেলার আয়োজকের মতে, এই ধরনের প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণ করেছেন। প্রতিযোগিতার কাঠামোর মধ্যে মোট পুরস্কারের সংখ্যা 4 200 (চার হাজার দুইশো) টুকরোর বেশি নয়, যথা:
- পূর্বাভাস হেরে গেলে, 1 (এক) সহগ বা পূর্বাভাসের প্রয়োজনীয়তায় উল্লিখিত সহগের চেয়ে কম বা বেশি সহগে পূর্বাভাস গণনা করা হলে, পূর্বাভাস প্রত্যাখ্যান করা হলে, জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотренные যেকোনো কারণে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করা হলে, পূর্বাভাস গণনায় নেওয়া হয় না, কোনো ক্ষতিপূরণ প্রদান ছাড়াই।
- 6.4। প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে বিজয়ী হিসেবে সেইসব প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীকে স্বীকৃতি দেওয়া যেতে পারে, যারা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 6.3 ধারায় উল্লিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন। প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি জুয়া খেলার আয়োজক এলোমেলোভাবে, র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে প্রদান করেন।
- 6.5। বিজয়ীদের নির্ধারণ জুয়া খেলার আয়োজক এলোমেলোভাবে, র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে করবেন। 30.08.2026 23:59 (UTC + 3) এর পরে নয়, র‍্যান্ডম নম্বর জেনারেটর (র‍্যান্ডমাইজার) এলোমেলোভাবে এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 6.3 অনুচ্ছেদে предусмотренные কার্যক্রম সম্পাদনকারী খেলোয়াড়-অংশগ্রহণকারীদের মধ্য থেকে 4 200 (চার হাজার দুইশো) এর বেশি নয় এমন বিজয়ী নির্ধারণ করবে, সেইসাথে প্রতিটি বিজয়ীকে প্রদেয় উৎসাহমূলক পুরস্কারের ধরনও নির্ধারণ করবে।
- 6.10। জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 2 ধারায় উল্লিখিত প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ শেষ হওয়ার আগে যেকোনো সময় প্রতিযোগিতা পরিচালনা বন্ধ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 2 ধারায় উল্লিখিত প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ শেষ হওয়ার আগে যেকোনো সময় উৎসাহমূলক পুরস্কারের সংখ্যা এবং পুরস্কার তহবিলের আকার পরিবর্তন করার অধিকারী।
- 6.11। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে, প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীরা সম্মত হন যে প্রতিযোগিতা পরিচালনার উদ্দেশ্যে তাদের স্বেচ্ছায় প্রদত্ত তথ্য (তাদের ব্যক্তিগত ডেটা সহ) জুয়া খেলার আয়োজক, সেইসাথে তার দ্বারা অনুমোদিত ব্যক্তিরা, যার মধ্যে স্বয়ংক্রিয় ডেটা প্রসেসিং সরঞ্জাম প্রয়োগ করে, 27.07.2006 সালের № 152-এফজেড «ব্যক্তিগত ডেটা সম্পর্কে» ফেডারেল আইনের 3 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত উদ্দেশ্যে প্রক্রিয়া করা যেতে পারে।

- প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের সত্যতা হলো প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীর জুয়া খেলার আয়োজক এবং জুয়া খেলার আয়োজকের নির্দেশে কাজ করা তৃতীয় পক্ষের দ্বারা প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত ডেটা এই প্রতিযোগিতার বর্তমান নিয়মাবলীর 1 অনুচ্ছেদ 5.10 ধারায় উল্লিখিত উদ্দেশ্যে প্রয়োজনীয় যেকোনো উপায়ে এবং প্রতিযোগিতার নিয়মাবলী এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের বর্তমান আইনে নির্ধারিত পদ্ধতিতে প্রক্রিয়াকরণে তার স্বতন্ত্র, নির্দিষ্ট, সচেতন এবং ইচ্ছাকৃত সম্মতির অবাধ প্রকাশ।
- «ভিআইপি জন্মদিন» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী
- 3.1। প্রতিযোগিতা – «ভিআইপি জন্মদিন» প্রতিযোগিতা। প্রতিযোগিতা 11.11.2003 সালের № 138-এফজেড «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – এফজেড «লটারি সম্পর্কে») предусмотренный অর্থে লটারি নয়। এফজেড «লটারি সম্পর্কে» প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলী নিয়ন্ত্রণ এবং প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলীতে предусмотренные থাকলে পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে তার কার্যকারিতা প্রসারিত করে না।
- 3. যিনি বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে অন্যান্য বৈধ এবং এই প্রতিযোগিতার শর্তাবলী পূরণকারী কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন

- জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের কাঠামোর মধ্যে বছরে 1 (এক) বারের বেশি প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকারী নন, যদি জুয়া খেলার আয়োজকের মতে, এই ধরনের প্রতিযোগিতা অংশগ্রহণকারী পর্যাপ্ত সংখ্যকবার প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণ করেছেন।
- 5.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হন, যাকে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন, যিনি প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের কাঠামোর মধ্যে জন্মদিনে একটি সক্রিয় ভিআইপি-স্ট্যাটাসের অধিকারী, যা জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় খেলোয়াড়ের জন্য নির্ধারিত এবং প্রদত্ত 5 (পাঁচ)টি বিশেষ খেলোয়াড় শ্রেণীর একটি নির্ধারণ করে। খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাস নির্ধারণের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 3.6 ধারা বিবেচনায় নেওয়ার অধিকারী।
- প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদ 01.05.2025 00:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রতিযোগিতার মেয়াদ পরিবর্তন করা যেতে পারে। এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীতে নির্ধারিত যাচাই এবং প্রয়োজনীয় গণনা, পরীক্ষা-নিরীক্ষার উদ্দেশ্যে, প্রতিযোগিতা পরিচালনার কাঠামোর মধ্যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের স্ট্যাটাস, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কে যেকোনো তথ্য (সূচনা), জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে থাকা পরিসংখ্যানগত তথ্য, প্রতিযোগিতা পরিচালনার মেয়াদের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 2. যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, অন্যান্য বৈধ এবং এই প্রতিযোগিতার শর্তাবলী পূরণকারী কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, যার ফলে এই ব্যক্তির ওএসপি (মোট পরাজয়ের পরিমাণ), যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুসারে গণনা করা হয়েছে, গণনার মাসে সামগ্রিকভাবে কমপক্ষে 10 000 (দশ হাজার) প্রচলিত একক হয়েছে।

- এক্ষেত্রে, এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলীতে পৃথকভাবে বর্ণিত ক্ষেত্রগুলি ব্যতীত সমস্ত গণনার ক্ষেত্রে ওএসপি-এর মান গণনার ফলাফলে ধনাত্মক হতে হবে এবং কমপক্ষে 10 000 (দশ হাজার) প্রচলিত একক হতে হবে। ওএসপি গণনার জন্য খেলোয়াড়দের দ্বারা «নন্স» ক্রীড়া বিভাগের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় করা পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।

- 5.3। প্রতিযোগিতার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হন, যাকে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় প্রতিযোগিতা পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন, যিনি গণনার মাসের সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে বর্তমান আইন এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ধরেছেন, পূর্বাভাস দিয়েছেন, অন্যান্য বৈধ এবং এই প্রতিযোগিতার শর্তাবলী পূরণকারী কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, যার ফলে এই খেলোয়াড়ের ওএসপি (মোট পরাজয়ের পরিমাণ), যা এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান শর্তাবলী অনুসারে গণনা করা হয়েছে, গণনার মাসে কমপক্ষে 10 000 (দশ হাজার) প্রচলিত একক হয়েছে এবং যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় খেলোয়াড়ের জন্য প্রদত্ত 5 (পাঁচ)টি বিশেষ ভিআইপি-স্ট্যাটাসের একটি possess করেন।
- খেলোয়াড়ের ভিআইপি-স্ট্যাটাস নির্ধারণের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক এই প্রতিযোগিতা পরিচালনার বর্তমান নিয়মাবলীর 3.7 ধারা বিবেচনায় নেওয়ার অধিকারী।
- প্রচারাভিযানের সময়কাল 03.08.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে 29.11.2027 11:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণের উদ্দেশ্যে এবং এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয় গণনা, যাচাইকরণ সম্পাদনের জন্য, প্রচারাভিযান চলাকালীন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, মর্যাদা, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কিত যেকোনো তথ্য (সূচনা), পরিসংখ্যানগত তথ্য যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের কাছে প্রচারাভিযানের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য রয়েছে, ব্যবহার করা যেতে পারে।
- এটি প্রচারাভিযানের নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যদি প্রচারাভিযানের শর্তাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।
- 3.6। খেলার সময়কাল – প্রচারাভিযানের সময়কালের মধ্যে প্রতিটি ক্যালেন্ডার সপ্তাহের সোমবার 12:00 (UTC + 3) থেকে পরবর্তী সোমবার 11:59 (UTC + 3) পর্যন্ত সময়ের ব্যবধান, যার মধ্যে খেলোয়াড়কে প্রচারাভিযানের শর্তাবলীতে নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদন করতে হবে।
- উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের সংখ্যা প্রচারাভিযানের সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা প্রচারাভিযানের সমস্ত নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদনকারী, অন্যান্য সমস্ত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত একজন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীর জন্য 1 (এক)টির বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ খেলার সময়কালের ফলাফলের ভিত্তিতে সাপ্তাহিক ড্রতে একজন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীকে সমগ্র প্রচারাভিযানের সময়কালে 69 (ঊনসত্তর) বারের বেশি বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দিতে পারে না, যদি জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের মতে, এই ধরনের প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী পর্যাপ্ত সংখ্যকবার প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণ করেছে।
- 6.4। প্রচারাভিযানের মধ্যে বিজয়ী হিসেবে সেই প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীরা স্বীকৃত হতে পারেন যারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 6.3.1 ধারায় উল্লিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা প্রচারাভিযানের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের শর্তাবলী পূরণকারী খেলোয়াড়কে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দিতে বাধ্য নয় এবং তার নিজের বিবেচনায় এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই যেকোনো খেলোয়াড়কে প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করতে পারে, সেইসাথে বিজয়ী প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীদের যেকোনো একজনকে পুরস্কার প্রদান প্রত্যাখ্যান করতে পারে।

- জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 2 ধারায় উল্লিখিত প্রচারাভিযানের সময়কাল শেষ হওয়ার আগে যেকোনো সময়ে খেলার সময়কালের সংখ্যা এবং সময়কাল পরিবর্তন করতে পারে।
- «নববর্ষের বিশৃঙ্খলা» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- 3.1। প্রচারাভিযান – «নববর্ষের বিশৃঙ্খলা» প্রচারাভিযান, যার পরিচালনার পদ্ধতি এই নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত (এরপর – প্রচারাভিযান)। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের 138-Φ3 নম্বরের «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – «লটারি সম্পর্কে» Φ3) নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। «লটারি সম্পর্কে» Φ3 প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যদি প্রচারাভিযানের নিয়মাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।
- 3.3। প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী - এমন খেলোয়াড় যিনি প্রচারাভিযানের সময়কালে এবং এর পরিচালনার শর্তাবলী অনুসারে এই নিয়মাবলীতে নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা তার নিজের বিবেচনায় এই নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন।
- 4.1। উৎসাহমূলক পুরস্কারের (উপহারের) সংখ্যা প্রচারাভিযানের সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং প্রচারাভিযানের সমস্ত নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদনকারী, অন্যান্য সমস্ত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত একজন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীর জন্য 1 (এক)টির বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার নয়। উৎসাহমূলক পুরস্কারের (উপহারের) সর্বোচ্চ সংখ্যা 226টি পুরস্কারে সীমাবদ্ধ:
- 5.3। সেই খেলোয়াড় প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী হবেন যিনি প্রচারাভিযানের সময়কালে এর প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন, এবং সেইসাথে এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলীর 2 ধারায় নির্ধারিত প্রচারাভিযানের সময়কালের মধ্যে নিম্নলিখিত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন:
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের ওয়েবসাইট এবং/অথবা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে «একক» অথবা «এক্সপ্রেস» ধরণের কমপক্ষে তিনটি পূর্বাভাস করেছেন যা একই সাথে নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করে:
- 5.4। ড্রয়ের বিজয়ীরা এই নিয়মাবলীর 5.3 ধারায় নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদনকারী প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীদের মধ্য থেকে র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে এলোমেলোভাবে নির্বাচিত হবেন। এতে, 5.3 ধারার বিধান পালনের জন্য খেলোয়াড়ের প্রতিটি পূর্বাভাস এবং প্রচারাভিযানের শর্তাবলী পূরণকারী পূর্বাভাস র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে অংশগ্রহণকারীর নির্বাচিত হওয়ার সম্ভাবনা বাড়ায়।
- «পিবিকে লোকোমোটিভ-কুবান এর মার্চের বড় ড্র!» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রচারাভিযানের সময়কাল 25.06.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে 10.07.2026 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণের উদ্দেশ্যে এবং এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয় গণনা, যাচাইকরণ সম্পাদনের জন্য, প্রচারাভিযান চলাকালীন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, মর্যাদা, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কিত যেকোনো তথ্য (সূচনা), পরিসংখ্যানগত তথ্য যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের কাছে প্রচারাভিযানের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য রয়েছে, ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 3.1। প্রচারাভিযান – «পিবিকে লোকোমোটিভ-কুবান এর মার্চের বড় ড্র!»। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের 138-Φ3 নম্বরের «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – «লটারি সম্পর্কে» Φ3) নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। «লটারি সম্পর্কে» Φ3 প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যদি প্রচারাভিযানের শর্তাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।

- একজন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী যিনি প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলীতে নির্ধারিত সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, এলোমেলো সংখ্যা জেনারেটর (র‍্যান্ডমাইজার) এর মাধ্যমে নির্বাচনের ফলাফল অনুসারে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হয়েছেন, তিনি সমগ্র প্রচারাভিযানের সময়কালে 1 (এক)টির বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার পেতে পারেন না।
- 5.3। প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃত হওয়ার জন্য খেলোয়াড়কে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 5.3.1 ধারায় নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদন করতে বাধ্য।
- প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পাদন করে, খেলোয়াড়রা প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী হয়ে ওঠেন, এবং নিশ্চিত করেন যে তারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী পড়েছেন, তাদের শর্তাবলী গ্রহণ করেন, সম্মত হন এবং সম্পূর্ণভাবে মেনে চলতে বাধ্য।
- 5.4। 10.07.2026 13:00 (UTC + 3) এর পরে নয়, এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর 5.3.1 ধারায় নির্ধারিত কার্যক্রম সম্পাদনকারী, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে থেকে এলোমেলোভাবে, এলোমেলো সংখ্যা জেনারেটর (র‍্যান্ডমাইজার) এর মাধ্যমে, 55 (পঞ্চান্ন) স্থান নিয়ে গঠিত প্রচারাভিযানের বিজয়ীদের তালিকা নির্ধারিত হয়।
- 5.5। প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীকে যিনি একই সাথে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত, পুরস্কার প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা বিজয়ীর কাছে 31.10.2026 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত পুরস্কার পাঠানোর মাধ্যমে সম্পন্ন করা হয়।
- নিজের বিবেচনায় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ প্রচারাভিযানের বিজয়ীকে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের তহবিল থেকে অতিরিক্ত অর্থ পুরস্কার প্রদান করতে পারে। উল্লিখিত অর্থ পুরস্কারের পরিমাণ মোট পুরস্কারের পরিমাণ থেকে আটকানো এনডিএফএল এর পরিমাণের বেশি হতে পারে না, যা এই প্রচারাভিযানের মধ্যে অধিগ্রহণকৃত বস্তুগত আকারের পুরস্কার এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা প্রচারাভিযানের বিজয়ীকে হস্তান্তরিত এবং অর্থ আকারের পুরস্কার নিয়ে গঠিত।
- 5.8। এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং এই প্রচারাভিযানের মধ্যে বিতরণকৃত বিজ্ঞাপনী উপকরণের মধ্যে অমিল সনাক্ত হলে, এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- 5.10। প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণ করে, প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীরা সম্মত হন যে প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের উদ্দেশ্যে তাদের স্বেচ্ছায় প্রদত্ত তথ্য এবং সূচনা (সাধারণ এবং অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্য সহ) জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ, ООО «Софит» (ИНН 3906297236, 236009, কালিনিনগ্রাদ অঞ্চল, কালিনিনগ্রাদ শহর, মালায়া লেসনায়া স্ট্রিট, বাড়ি 7) এবং সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের অন্যান্য অনুমোদিত ব্যক্তিদের দ্বারা, স্বয়ংক্রিয় তথ্য প্রক্রিয়াকরণের মাধ্যম ব্যবহার করে সহ, নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে প্রক্রিয়া করা যেতে পারে: পুরস্কার বিতরণ, যোগাযোগ, সম্পর্ক রক্ষা, সংবাদ, ইভেন্ট, প্রচারাভিযান, তাদের ফলাফল সম্পর্কে অবহিত করার জন্য এসএমএস এবং ইমেল পাঠানো এবং অন্যান্য পরিষেবা বার্তা, তথ্য এবং বিজ্ঞাপনী প্রকৃতির বার্তা এবং উপকরণ পাঠানো, 152-Ф3 নম্বরের «ব্যক্তিগত তথ্য সুরক্ষা সম্পর্কে» ফেডারেল আইন অনুসারে।
- «ইউরোলিগে একঘেয়েমি থেকে বীমা» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রচারাভিযানের সময়কাল 02.09.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 06.06.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণের উদ্দেশ্যে এবং এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয় গণনা, যাচাইকরণ সম্পাদনের জন্য, প্রচারাভিযান চলাকালীন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, মর্যাদা, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কিত যেকোনো তথ্য (সূচনা), পরিসংখ্যানগত তথ্য যা

জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের কাছে প্রচারাভিযানের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য রয়েছে, ব্যবহার করা যেতে পারে।

- 3.1। প্রচারাভিযান – «ইউরোলিগে একঘেয়েমি থেকে বীমা» প্রচারাভিযান, যার পরিচালনার পদ্ধতি এই নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত (এরপর – প্রচারাভিযান)। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের 138-Φ3 নম্বরের «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – «লটারি সম্পর্কে» Φ3) নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। «লটারি সম্পর্কে» Φ3 প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যদি প্রচারাভিযানের নিয়মাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।
- «নতুন আইফোন এবং অন্যান্য পুরস্কারের ড্র» প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী
- প্রচারাভিযানের সময়কাল 24.09.2026 17:00 (UTC + 3) থেকে 10.02.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তিত হতে পারে। যাচাইকরণের উদ্দেশ্যে এবং এই প্রচারাভিযানের নিয়মাবলী দ্বারা নির্ধারিত প্রয়োজনীয় গণনা, যাচাইকরণ সম্পাদনের জন্য, প্রচারাভিযান চলাকালীন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ঘটনা, কার্যক্রম, মর্যাদা, জুয়া খেলার ফলাফল, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কার্যক্রমের ফলাফল সম্পর্কিত যেকোনো তথ্য (সূচনা), পরিসংখ্যানগত তথ্য যা জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের কাছে প্রচারাভিযানের সময়কালের পূর্ববর্তী সময়ের জন্য রয়েছে, ব্যবহার করা যেতে পারে।
- 3.1। প্রচারাভিযান – «নতুন আইফোন এবং অন্যান্য পুরস্কারের ড্র» প্রচারাভিযান, যার পরিচালনার পদ্ধতি এই নিয়মাবলী এবং শর্তাবলীতে বর্ণিত (এরপর – প্রচারাভিযান)। প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের 138-Φ3 নম্বরের «লটারি সম্পর্কে» ফেডারেল আইনে (এরপর – «লটারি সম্পর্কে» Φ3) নির্ধারিত অর্থে লটারি নয়। «লটারি সম্পর্কে» Φ3 প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়, যদি প্রচারাভিযানের নিয়মাবলীতে তা নির্ধারিত থাকে।
- একজন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী, যিনি প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলীতে নির্ধারিত সমস্ত কার্যক্রম সম্পাদন করেছেন, এলোমেলো সংখ্যা জেনারেটর (র‍্যান্ডমাইজার) এর মাধ্যমে নির্বাচন এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা এই প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণের যাচাইয়ের পরে, বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হতে পারেন এবং সমগ্র প্রচারাভিযানের সময়কালে 1 (এক)টির বেশি উৎসাহমূলক পুরস্কার পেতে পারেন না।
- 5.3.1। উৎসাহমূলক পুরস্কারের ড্রতে অংশগ্রহণের জন্য সেই খেলোয়াড় প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী হবেন যিনি একই সাথে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন এবং নিম্নলিখিত শর্তাবলী পূরণ করেন:
- 11.12.2026 23:59 (UTC +3) এর পরে নয়, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের অফিসিয়াল টেলিগ্রাম চ্যানেলে র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে সম্পাদিত নির্বাচনের ফলাফল এবং নির্বাচিত প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীদের তালিকা সম্পর্কে তথ্য প্রকাশ করবে, যারা প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং/অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণের যাচাইয়ের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের অফিসিয়াল টেলিগ্রাম চ্যানেলের মাধ্যমে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষকে বার্তা পাঠাতে পারেন।
- প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হতে পারেন, যদি উল্লিখিত তথ্য প্রকাশের মুহূর্ত থেকে 3 (তিন) ক্যালেন্ডার দিনের বেশি না হয়ে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষের অফিসিয়াল টেলিগ্রাম চ্যানেলের মাধ্যমে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষকে প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং/অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণের যাচাইয়ের জন্য বার্তা পাঠান, এবং যাচাইয়ের ফলাফল অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা উল্লিখিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত হন।
- যদি র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে নির্বাচনের পরে প্রতিষ্ঠিত হয় যে নির্বাচিত প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং/অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন

না, এবং/অথবা নির্বাচিত প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী তালিকা প্রকাশের মুহূর্ত থেকে 3 (তিন) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষকে বার্তা না পাঠান, তাহলে এই ধরনের প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত হবেন না এবং এই প্রচারাভিযানের মধ্যে পুরস্কার পাওয়ার অধিকার হারাবেন।

- পুনরায় নির্বাচন এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীর প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী 5 (পাঁচ) জন প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী নির্ধারিত হওয়া পর্যন্ত অথবা প্রচারাভিযানের সময়কাল শেষ হওয়া পর্যন্ত সম্পাদিত হয়।
- 5.5। প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীকে যিনি একই সাথে এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী হিসেবে স্বীকৃত এবং বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত, পুরস্কার প্রদান জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ দ্বারা বিজয়ীর কাছে 11.04.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত পুরস্কার পাঠানোর মাধ্যমে সম্পন্ন করা হয়।
- যদি প্রচারাভিযান পরিচালনার সময় তার অসৎ আচরণের কারণে নির্ধারিত প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী-বিজয়ীর কাছে পুরস্কার পাঠানো সম্ভব না হয়, এবং সেইসাথে যদি প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী এই প্রচারাভিযান পরিচালনার নিয়মাবলীর এই ধারায় নির্ধারিত সময়ের মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষকে বার্তা না পাঠান এবং/অথবা বার্তা পাঠানোর পরে প্রতিষ্ঠিত হয় যে প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারী-বিজয়ী প্রচারাভিযান পরিচালনার শর্তাবলী এবং/অথবা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন না, জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃপক্ষ উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রদান প্রত্যাখ্যান করতে এবং এর পরিচালনার শর্তাবলী পূরণকারী অন্য প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি দিতে পারে।
- МЕЛБЕТ – ФНС РФ দ্বারা প্রদত্ত 07.11.2012 তারিখের № Л027-00108-77/00395491, 03.08.2021 তারিখের № Л027-00108-77/00395496 লাইসেন্সের ভিত্তিতে পরিচালিত জুয়া খেলার আয়োজক।
- কপিরাইট © 2012-2026 «МЕЛБЕТ» সমস্ত অধিকার সংরক্ষিত এবং আইন দ্বারা সুরক্ষিত।
- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- নিয়ন্ত্রক আইনী আইন প্রকাশের অফিসিয়াল পোর্টালের লিঙ্ক: লিঙ্ক
- 29 ডিসেম্বর 2006 বছর
- N 244-ФЗ
- রাশিয়ান ফেডারেশন
- ফেডারেল আইন

- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনী আইনে সংশোধনী আনার বিষয়ে
- গৃহীত
- রাষ্ট্রীয় ডুমা দ্বারা
- 20 ডিসেম্বর 2006 বছর
- অনুমোদিত
- ফেডারেশন কাউন্সিল দ্বারা
- 27 ডিসেম্বর 2006 বছর
- সংশোধক নথির তালিকা
- (24.07.2009 N 211-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত,
- 22.04.2010 N 64-Φ3 থেকে, 03.11.2010 N 281-Φ3 থেকে, 04.05.2011 N 99-Φ3 থেকে,
- 13.06.2011 N 133-Φ3 থেকে, 18.07.2011 N 242-Φ3 থেকে, 21.11.2011 N 327-Φ3 থেকে,
- 16.10.2012 N 168-Φ3 থেকে, 23.07.2013 N 198-Φ3 থেকে, 21.07.2014 N 222-Φ3 থেকে,
- 22.07.2014 N 278-Φ3 থেকে, 01.05.2016 N 121-Φ3 থেকে, 28.03.2017 N 44-Φ3 থেকে,
- 27.11.2017 N 358-Φ3 থেকে, 18.12.2018 N 468-Φ3 থেকে, 25.12.2018 N 479-Φ3 থেকে,
- 03.07.2019 N 169-Φ3 থেকে, 26.07.2019 N 239-Φ3 থেকে, 27.12.2019 N 495-Φ3 থেকে,
- 20.07.2020 N 242-Φ3 থেকে, 31.07.2020 N 270-Φ3 থেকে,
- 30.12.2020 N 493-Φ3 থেকে (02.07.2021 সংশোধিত), 11.06.2021 N 170-Φ3 থেকে,
- 02.07.2021 N 352-Φ3 থেকে, 02.07.2021 N 355-Φ3 থেকে, 10.07.2023 N 303-Φ3 থেকে,
- 04.08.2023 N 422-Φ3 থেকে, 04.08.2023 N 453-Φ3 থেকে, 19.10.2023 N 503-Φ3 থেকে,
- 19.04.2024 N 80-Φ3 থেকে, 22.07.2024 N 203-Φ3 থেকে, 24.06.2025 N 157-Φ3 থেকে,
- 29.12.2025 N 575-Φ3 থেকে, 20.02.2026 N 41-Φ3 থেকে, 02.05.2026 N 124-Φ3 থেকে,
- 26.06.2026 N 213-Φ3 থেকে)
- অধ্যায় 1। সাধারণ বিধান
- ধারা 1। এই ফেডারেল আইনের নিয়ন্ত্রণের বিষয়
- এই ফেডারেল আইন দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণের আইনী ভিত্তি নির্ধারণ করা হয় এবং নাগরিকদের নৈতিকতা, অধিকার এবং বৈধ স্বার্থ রক্ষার উদ্দেশ্যে এই কার্যক্রম পরিচালনার সীমাবদ্ধতা প্রতিষ্ঠা করা হয়।
- এই ফেডারেল আইনের কার্যক্রম লটারি আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের উপর প্রযোজ্য নয়, সেইসাথে "সংগঠিত নিলাম সম্পর্কে" ফেডারেল আইন অনুসারে তাদের কার্যক্রম পরিচালনা করা ট্রেডিং আয়োজকদের কার্যক্রমের উপর প্রযোজ্য নয়।
- (21.11.2011 N 327-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ধারা 2। জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ সম্পর্কিত আইন
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের আইনী নিয়ন্ত্রণ রাশিয়ান ফেডারেশনের সিভিল কোড, এই ফেডারেল আইন, অন্যান্য ফেডারেল আইন, রাশিয়ান ফেডারেশনের উপাদান সত্তার আইন অনুসারে সম্পাদিত হয়, এবং সেইসাথে এই ফেডারেল আইন অনুসারে গৃহীত অন্যান্য নিয়ন্ত্রক আইনী আইন অনুসারেও সম্পাদিত হতে পারে।

- ধারা 3। জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ নিম্নলিখিত উপায়ে সম্পাদিত হয়:
- 1. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার পদ্ধতি এবং সংশ্লিষ্ট সীমাবদ্ধতা, জুয়া খেলার আয়োজক, জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠান, জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থী, জুয়া খেলার অঞ্চলের জন্য বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা প্রতিষ্ঠা করা;
- 2. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য নির্ধারিত অঞ্চল - জুয়া খেলার অঞ্চল বরাদ্দ করা;
- 3. জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি প্রদান;
- 4. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স প্রদান;
- (31.07.2020 N 270-Ф3, 11.06.2021 N 170-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 5. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) সম্পাদন করা, যা উল্লিখিত কার্যক্রম পরিচালনাকারী ব্যক্তিদের দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ সম্পর্কিত আইন লঙ্ঘন প্রতিরোধ, সনাক্তকরণ এবং দমন করার লক্ষ্যে পরিচালিত হয়।
- (18.07.2011 N 242-Ф3, 11.06.2021 N 170-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- এই ফেডারেল আইন অনুসারে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি কার্যাবলি সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, রাশিয়ান ফেডারেশনের অন্যান্য ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ তাদের যোগ্যতার সীমার মধ্যে, এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের উপাদান সত্তাগুলোর রাষ্ট্রীয় কর্তৃপক্ষ যারা জুয়া অঞ্চল পরিচালনার কার্যাবলি সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত, তাদের দ্বারা সম্পাদিত হয়।
- 1 জুলাই 2021 সাল থেকে বলবৎ নয়। - 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং ফেডারেল আইন।
- ধারা 4। এই ফেডারেল আইনে ব্যবহৃত মূল ধারণাসমূহ
- এই ফেডারেল আইনের উদ্দেশ্যে নিম্নলিখিত মূল ধারণাসমূহ ব্যবহৃত হয়:
- 1. জুয়া খেলা - ঝুঁকির উপর ভিত্তি করে জয়লাভের একটি চুক্তি, যা এই ধরনের চুক্তির দুই বা ততোধিক অংশগ্রহণকারীর মধ্যে অথবা জুয়া খেলার সংগঠকের সাথে জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুযায়ী সম্পাদিত হয়;
- (21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং, 31.07.2020 তারিখের 270-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (3.1 অনুচ্ছেদ 21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 03.07.2019 তারিখের 169-এফজেড নং, 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং (12.06.2021 সংস্করণ) ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (23.07.2013 তারিখের 198-এফজেড নং, 31.07.2020 তারিখের 270-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 7. জুয়া অঞ্চল - রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডের একটি অংশ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের জন্য নির্ধারিত এবং যার সীমানা এই ফেডারেল আইন অনুযায়ী প্রতিষ্ঠিত;

- 8. জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের অনুমতি - এই ফেডারেল আইন অনুযায়ী জারি করা একটি নথি, যা জুয়া খেলার সংগঠককে একটি জুয়া অঞ্চলে জুয়া প্রতিষ্ঠানের সংখ্যা ও ধরনের সীমাবদ্ধতা ছাড়াই জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের অধিকার প্রদান করে;

- 9. বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের লাইসেন্স - একটি বিশেষ অনুমতি, যা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের লাইসেন্সের রেজিস্টারে (এরপর - লাইসেন্সের রেজিস্টার) রেকর্ড দ্বারা নিশ্চিত করা হয় এবং জুয়া খেলার সংগঠককে জুয়া অঞ্চলের বাইরে বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের অধিকার প্রদান করে। লাইসেন্সের রেজিস্টারে বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের প্রতিটি লাইসেন্সের ক্ষেত্রে প্রদত্ত পরিষেবার ধরন (জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে ঝুঁকির উপর ভিত্তি করে জয়লাভের চুক্তি সম্পাদনের পরিষেবা অথবা দুই বা ততোধিক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর মধ্যে ঝুঁকির উপর ভিত্তি করে জয়লাভের চুক্তি সম্পাদনের সংগঠনের পরিষেবা), বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের প্রসেসিং কেন্দ্র অথবা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং কেন্দ্র, বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বেট গ্রহণ কেন্দ্রগুলোর অবস্থান, প্রদত্ত পরিষেবার ধরনের জন্য ব্যবহৃত ডোমেইন নাম বাধ্যতামূলকভাবে উল্লেখ করতে হবে;

- (9 অনুচ্ছেদ 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 12. ক্যাসিনো - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান, যেখানে গেমিং টেবিল অথবা গেমিং টেবিল এবং এই ফেডারেল আইনে предусмотрен অন্যান্য গেমিং সরঞ্জাম ব্যবহার করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদিত হয়;

- 13. গেমিং অটোমেটের হল - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান, যেখানে গেমিং অটোমেট অথবা গেমিং অটোমেট এবং এই ফেডারেল আইনে предусмотрен অন্যান্য গেমিং সরঞ্জাম ব্যবহার করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদিত হয়, গেমিং টেবিল ব্যতীত;

- 14. বুকমেকার কন্টোরা - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান, যেখানে জুয়া খেলার সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে বাজি ধরে;

- (13.06.2011 তারিখের 133-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (13.06.2011 তারিখের 133-এফজেড নং, 21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (18 অনুচ্ছেদ 10.07.2023 তারিখের 303-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 23. জুয়া প্রতিষ্ঠানের সেবা অঞ্চল - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি পৃথক অংশ, যা জুয়া খেলার সংগঠকের কর্মীদের জন্য নির্ধারিত এবং যেখানে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রবেশ নিষিদ্ধ;

- (25 অনুচ্ছেদ 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (25.1 অনুচ্ছেদ 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন (12.06.2021 সংস্করণ) দ্বারা সংশোধিত)
- (26 অনুচ্ছেদ 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (26.1 অনুচ্ছেদ 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন (12.06.2021 সংস্করণ) দ্বারা সংশোধিত)

- 27. বুকমেকার কন্টোরের বেট গ্রহণ কেন্দ্র - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি আঞ্চলিকভাবে পৃথক অংশ, যেখানে জুয়া খেলার সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে বাজি ধরে এবং গৃহীত বাজি, প্রদত্ত ও অপ্রদত্ত জয়লাভ সম্পর্কিত তথ্য বুকমেকার কন্টোরের প্রসেসিং কেন্দ্র বা বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং কেন্দ্রে উপস্থাপন করে;
- (27 অনুচ্ছেদ 13.06.2011 তারিখের 133-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 28. টোটালাইজেটরের বেট গ্রহণ কেন্দ্র - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি আঞ্চলিকভাবে পৃথক অংশ, যেখানে জুয়া খেলার সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে বাজি সম্পাদনের সংগঠন করে এবং গৃহীত বাজি, প্রদত্ত ও অপ্রদত্ত জয়লাভ সম্পর্কিত তথ্য টোটালাইজেটরের প্রসেসিং কেন্দ্র বা টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং কেন্দ্রে উপস্থাপন করে;
- (28 অনুচ্ছেদ 13.06.2011 তারিখের 133-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 29. বুকমেকার কন্টোর ও টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের হিসাবের একক কেন্দ্র - একটি ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, যার মধ্যে অ-ব্যাংকিং ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানও রয়েছে, যা এই ফেডারেল আইনের 14.2 অনুচ্ছেদ অনুযায়ী কার্যক্রম পরিচালনা করে;
- (29 অনুচ্ছেদ 21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 30. জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক - একটি পাবলিক-ল প্রাইভেট কোম্পানি, যা "জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক" পাবলিক-ল প্রাইভেট কোম্পানি এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু বিধানিক আইনে সংশোধনী প্রবর্তন সম্পর্কিত" ফেডারেল আইন অনুযায়ী জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রণ ও তত্ত্বাবধানের কার্যকারিতা বৃদ্ধি এবং রাশিয়ান ফেডারেশনে ক্রীড়ার বাজেট-বহির্ভূত অর্থায়ন নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে প্রতিষ্ঠিত;
- (30 অনুচ্ছেদ 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (31 অনুচ্ছেদ 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন (12.06.2021 সংস্করণ) দ্বারা প্রবর্তিত)
- 32. জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্ন - চিপ, টোকেন বা অন্যান্য চিহ্ন (নথি), যা জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুযায়ী ক্যাসিনো এবং গেমিং অটোমেটের হলে লেনদেনের জন্য предназначены।
- (32 অনুচ্ছেদ 29.12.2025 তারিখের 575-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ধারা 5। জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের সীমাবদ্ধতা
- জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম কেবলমাত্র জুয়া খেলার সংগঠকদের দ্বারা সম্পাদিত হতে পারে, এই ফেডারেল আইন, অন্যান্য ফেডারেল আইন, রাশিয়ান ফেডারেশনের উপাদান সত্তাগুলোর আইন এবং অন্যান্য নিয়ন্ত্রক-আইনি আইনে предусмотрен প্রয়োজনীয়তাগুলো পূরণ সাপেক্ষে।
- জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম কেবলমাত্র এই ফেডারেল আইন, অন্যান্য ফেডারেল আইন, রাশিয়ান ফেডারেশনের উপাদান সত্তাগুলোর আইন, রাশিয়ান ফেডারেশনের অন্যান্য নিয়ন্ত্রক-আইনি আইনে предусмотрен প্রয়োজনীয়তাগুলোর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ জুয়া প্রতিষ্ঠানে সম্পাদিত হতে পারে।
- 1. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বসবাসের স্থান রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে অবস্থিত;
- (3 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)

- জুয়া প্রতিষ্ঠানসমূহ (বুকমেকার কন্টোর, টোটালাইজেটর, তাদের বেট গ্রহণ কেন্দ্র ব্যতীত) কেবলমাত্র জুয়া অঞ্চলে এই ফেডারেল আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে খোলা যেতে পারে।
- জুয়া অঞ্চল জনবসতির ভূমিতে তৈরি করা যাবে না, তবে федерального значения অলিম্পিক অবজেক্ট বসানোর জন্য প্রদত্ত ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে জুয়া অঞ্চল তৈরি করা ব্যতীত, যার অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা অলিম্পিক অবজেক্ট নির্মাণ ও সোচি শহরকে পর্বত-জলবায়ু রিসোর্ট হিসেবে উন্নয়নের জন্য রাষ্ট্রীয় কর্পোরেশন (এরপর - কর্পোরেশন) এর তহবিল থেকে সম্পাদিত হয়নি, এবং ক্রিমিয়া প্রজাতন্ত্রের ইয়ালতা সমুদ্র বন্দরের যাত্রী টার্মিনালের ভূখণ্ডে ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে জুয়া অঞ্চল তৈরি করা ব্যতীত।
- (21.07.2014 তারিখের 222-এফজেড নং, 22.07.2014 তারিখের 278-এফজেড নং, 22.07.2024 তারিখের 203-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (6 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন (02.07.2021 সংস্করণ) দ্বারা সংশোধিত)
- 2. এক বা একাধিক আইনি ব্যক্তি, রাষ্ট্র বা পৌরসভা গঠন তাদের দায়িত্ব পালনে ব্যর্থতা বা যথাযথভাবে পালনে ব্যর্থতার সাক্ষ্য দেয় এমন পরিস্থিতির উদ্ভব;
- (31.07.2020 তারিখের 270-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 4. এই অংশে предусмотрен এক বা একাধিক সূচকের ভিত্তিতে গণনা করা মানের পরিবর্তন।
- (7 অংশ 27.12.2019 তারিখের 495-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (8 অংশ 27.12.2019 তারিখের 495-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- এই ধারার 7 অংশের বিধানসমূহ সংগঠিত নিলামে সম্পাদিত চুক্তিতে, সেইসাথে ফরেক্স-ডিলার দ্বারা সম্পাদিত চুক্তিতে প্রযোজ্য নয়।
- (9 অংশ 27.12.2019 তারিখের 495-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (10 অংশ 10.07.2023 তারিখের 303-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (27.11.2017 তারিখের 358-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (1 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (1.1 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ConsultantPlus: দ্রষ্টব্য।
- ধারা 5.1 এর 1.2 অংশ 13.07.2021 এর আগে সম্পাদিত চুক্তির ক্ষেত্রে প্রযোজ্য, যা ক্ষমতাপ্রাপ্ত কর্তৃপক্ষের ওয়েবসাইটে জুয়া খেলার সংগঠকদের তালিকা প্রকাশের দিন থেকে 60 দিনের বেশি না পরে বাতিল করতে হবে (02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন)।
- (1.2 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (2 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার সংগঠকদের তালিকা ক্ষমতাপ্রাপ্ত কর্তৃপক্ষের ওয়েবসাইটে 12.08.2021 এর পরে প্রকাশ করতে হবে (02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন)।
- যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকা এবং জুয়া খেলার সংগঠকদের তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- (4 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (5 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (6 অংশ 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)

- রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার ভিত্তি হল রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের সিদ্ধান্ত, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে।
- (11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং, 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে, নিম্নলিখিতদের ক্ষেত্রে রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্ত গ্রহণ করে:
- 1. যাদের অনুকূলে ব্যক্তিদের নির্দেশে অর্থ, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থও রয়েছে, স্থানান্তর সম্পাদিত হয় (সম্পাদিত হয়েছিল অথবা সম্পাদনের সম্ভাবনা নিশ্চিত করা হয়েছিল) এমন ব্যক্তিরা, যাতে এই ধরনের ব্যক্তিরা ইন্টারনেট নেটওয়ার্কে ডোমেইন নাম এবং (অথবা) সাইট পৃষ্ঠার নির্দেশক, নেটওয়ার্ক ঠিকানা ব্যবহার করে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য অর্থ প্রদান করতে পারেন, যা 27 জুলাই 2006 সালের 149-এফজেড নং "তথ্য, তথ্য প্রযুক্তি এবং তথ্য সুরক্ষা সম্পর্কিত" ফেডারেল আইন অনুযায়ী ইন্টারনেট নেটওয়ার্কে ডোমেইন নাম, সাইট পৃষ্ঠার নির্দেশক এবং নেটওয়ার্ক ঠিকানার একক রেজিস্টারে অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছে, যা ইন্টারনেট নেটওয়ার্কে এমন সাইট শনাক্ত করতে সক্ষম যা রাশিয়ান ফেডারেশনে распространение নিষিদ্ধ তথ্য ধারণ করে। উল্লিখিত ভিত্তিতে সিদ্ধান্ত রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, উল্লিখিত অর্থ, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থও রয়েছে, স্থানান্তর সম্পাদিত হয় (সম্পাদিত হয়েছিল অথবা সম্পাদনের সম্ভাবনা নিশ্চিত করা হয়েছিল) এমন ব্যক্তি (ব্যক্তিদের) সম্পর্কে তথ্য পাওয়ার দিন থেকে পাঁচ কর্মদিবসের পরে নয়;
- (31.07.2020 তারিখের 270-এফজেড নং, 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং, 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (8.1 অংশ 26.07.2019 তারিখের 239-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 31.07.2020 তারিখের 270-এফজেড নং, 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং, 02.07.2021 তারিখের 355-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (8.2 অংশ 26.07.2019 তারিখের 239-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 8.3। এই ধারায় предусмотрен তথ্য এবং (অথবা) তথ্য জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক থেকে পাওয়ার ক্ষেত্রে, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, তথ্য এবং (অথবা) তথ্য পাওয়ার দিন থেকে পাঁচ কর্মদিবসের পরে নয়, রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার সিদ্ধান্ত গ্রহণ করে অথবা জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রককে সিদ্ধান্ত গ্রহণে যুক্তিসঙ্গত প্রত্যাখ্যান পাঠায়।
- (8.3 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-এফজেড নং ফেডারেল আইন (02.07.2021 সংস্করণ) দ্বারা প্রবর্তিত; 11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিকে গৃহীত সিদ্ধান্ত সম্পর্কে সিদ্ধান্ত গৃহীত হওয়ার দিন থেকে পাঁচ কর্মদিবসের মধ্যে অবহিত করে, যদি উল্লিখিত ব্যক্তির অবস্থান, তার ডাক ঠিকানা বা ইমেইল ঠিকানা সম্পর্কে

তথ্য থাকে। রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, এর সিদ্ধান্ত আদালতে আপিল করা যেতে পারে।

- যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, বরাবর লিখিতভাবে উল্লিখিত তালিকা থেকে তাকে বাদ দেওয়ার জন্য যুক্তিসঙ্গত আবেদন পাঠানোর অধিকারী, যার মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম বন্ধ করার কারণে।
- এই ধারার 10 অংশে উল্লিখিত আবেদন পাঠানোর ফর্ম এবং পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- (11.06.2021 তারিখের 170-এফজেড নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, এই ধারার 10 অংশে উল্লিখিত আবেদন পাওয়ার দিনের পরবর্তী দিন থেকে দশ কর্মদিবসের মধ্যে তা পর্যালোচনা করে এবং নিম্নলিখিত যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্তগুলোর একটি গ্রহণ করে:
- 1. ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে;
- 2. উল্লিখিত আবেদন সন্তুষ্ট করতে অস্বীকার করার বিষয়ে।
- রাষ্ট্রীয় কর্তৃপক্ষ, আইনি ব্যক্তি, ব্যক্তি বরাবর অনুরোধ পাঠানোর প্রয়োজন হলে, যাতে যাচাই করা যায় যে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তিকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি আছে বা নেই, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, এর সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়সীমা বাড়ানো যেতে পারে, তবে বিশ কর্মদিবসের বেশি নয়।
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, আবেদনকারীকে গৃহীত সিদ্ধান্ত সম্পর্কে সিদ্ধান্ত গৃহীত হওয়ার দিন থেকে পাঁচ কর্মদিবসের মধ্যে অবহিত করে। রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, এর সিদ্ধান্ত আবেদনকারী দ্বারা আদালতে আপিল করা যেতে পারে।
- রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি হল:
- 1. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) সম্পাদন করে, এর সিদ্ধান্ত, যা রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে গৃহীত, জুয়া খেলার সংগঠক জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের অনুমতি বা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা কার্যক্রম সম্পাদনের লাইসেন্স পাওয়ার কারণে, সেইসাথে এই ধারার 10 অংশ অনুযায়ী পাঠানো যুক্তিসঙ্গত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত;
- 2. আদালতের আইনি শক্তিতে প্রবেশ করা সিদ্ধান্ত, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান)

সম্পাদন করে, এর সিদ্ধান্ত বাতিল করে, যা রুশ আইনি ব্যক্তি, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে যাদের অনুকূলে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ এমন ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে ছিল;

- 3. আদালতের কার্যকর হওয়া সিদ্ধান্ত, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার opraনের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সেই সিদ্ধান্ত বাতিলের বিষয়ে, যেখানে রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশী ব্যক্তির আবেদন সন্তুষ্ট না করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছিল, যার দ্বারা তাকে সেই ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার অনুরোধ করা হয়েছিল যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এই নিবন্ধের অংশ 10 অনুযায়ী প্রেরিত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত।

- (অনুচ্ছেদ 3 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 16 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 17 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 18 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 19 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 20 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- যে ব্যক্তি অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত হয়েছে, সে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার opraনের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) কাছে উক্ত তালিকা থেকে তাকে বাদ দেওয়ার আবেদন পাঠানোর অধিকারী, যার মধ্যে অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তরের সেবা প্রদানের কার্যক্রম বন্ধ করার কারণে হলেও।
- (অংশ 21 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়, এই নিবন্ধের অংশ 21 দ্বারা предусмотренного আবেদন প্রাপ্তির পরবর্তী দিন থেকে দশ কার্যদিবসের মধ্যে তা পর্যালোচনা করে এবং উক্ত орган проверки চলাকালীন প্রাপ্ত বিবেচনাধীন আবেদনে উল্লিখিত পরিস্থিতি, তথ্য এবং (অথবা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুযায়ী গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে নিম্নলিখিত যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্তগুলির একটি গ্রহণ করে:
- (অংশ 22 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 23 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়, গৃহীত সিদ্ধান্ত সম্পর্কে আবেদনকারীকে তা গ্রহণের দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে অবহিত করে।
- (অংশ 24 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার оргаে্র (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে আবেদনকারী আদালতে আপিল করতে পারেন।
- (অংশ 25 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 26 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)

- প্রদানকারীর সেবা প্রদানকারী ক্রেডিট সংস্থা বাধ্য, যে কোনো ব্যক্তির আদেশে অর্থ স্থানান্তরের (ইলেকট্রনিক অর্থ সহ) লেনদেন প্রত্যাখ্যান করতে, যদি তা অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তির পক্ষে হয়।
- (অংশ 27 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 28 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 29 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 30 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়, রাশিয়ান ক্রেডিট সংস্থাগুলি কর্তৃক অর্থ (ইলেকট্রনিক অর্থ) স্থানান্তরের যে ঘটনাগুলি চিহ্নিত করেছে, তা রাশিয়ান ফেডারেশনের Центральный банк-এ পাঠায়, যদি সেই স্থানান্তরগুলি সেই ব্যক্তিদের পক্ষে হয় যারা সেই তালিকায় অন্তর্ভুক্ত যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, অথবা অবৈধ জুয়া সংগঠকদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের পক্ষে হয়, যাতে Центральный банк রাশিয়ান ফেডারেশন تلك ক্রেডিট সংস্থা এবং তাদের должностных лиц-এর বিরুদ্ধে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন দ্বারা предусмотренных ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারে।
- (অংশ 31 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 32 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 33 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 34 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 35 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়, এই নিবন্ধের অংশ 35 দ্বারা предусмотренного আবেদন প্রাপ্তির পরবর্তী দিন থেকে দশ কার্যদিবসের মধ্যে তা পর্যালোচনা করে এবং উক্ত орган проверки চলাকালীন প্রাপ্ত বিবেচনাধীন আবেদনে উল্লিখিত পরিস্থিতি, তথ্য এবং (অথবা) রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুযায়ী গৃহীত লেনদেন সম্পাদনের কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে নিম্নলিখিত যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্তগুলির একটি গ্রহণ করে:
- 1. বিদেশী ব্যাংককে বিদেশী ব্যাংকদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে;
- (অংশ 36 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- বিদেশী ব্যাংককে বিদেশী ব্যাংকদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি রয়েছে বা নেই তা নিশ্চিত করার জন্য রাষ্ট্রীয় কর্তৃপক্ষ, আইনি সত্তা, ব্যক্তিদের কাছে অনুরোধ পাঠানোর প্রয়োজন হলে, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়সীমা বাড়ানো যেতে পারে, কিন্তু চল্লিশ কার্যদিবসের বেশি নয়।
- (অংশ 37 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 38 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 39 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-ФЗ ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ব্যাংককে বিদেশী ব্যাংকদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি হল:
- 1. রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সিদ্ধান্ত, বিদেশী ব্যাংককে বিদেশী

ব্যাংকদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে, যা এই নিবন্ধের অংশ 35 অনুযায়ী প্রেরিত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত;

- 2. আদালতের কার্যকর হওয়া সিদ্ধান্ত, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সেই সিদ্ধান্ত বাতিলের বিষয়ে, যেখানে বিদেশী ব্যাংককে বিদেশী ব্যাংকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছিল;
- 3. আদালতের কার্যকর হওয়া সিদ্ধান্ত, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সেই সিদ্ধান্ত বাতিলের বিষয়ে, যেখানে বিদেশী ব্যাংকের সেই আবেদন সন্তুষ্ট না করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছিল যার দ্বারা তাকে বিদেশী ব্যাংকদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার অনুরোধ করা হয়েছিল, এই নিবন্ধের অংশ 35 অনুযায়ী প্রেরিত আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত।
- (অংশ 40 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 41 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ক্রেডিট সংস্থাগুলিতে তথ্য প্রদানের অনুরোধ রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) দ্বারা ইলেকট্রনিক আকারে পাঠানো হয়। অনুরোধে অবশ্যই উল্লেখ থাকতে হবে যে এটি এই ফেডারেল আইন অনুযায়ী পাঠানো হয়েছে। ক্রেডিট সংস্থার কাছে যে তথ্য চাওয়া যেতে পারে তার তালিকা, ফরম্যাট এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) দ্বারা ক্রেডিট সংস্থায় অনুরোধ পাঠানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের Центральный банк-এর সাথে সমন্বয় করে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- (অংশ 42 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ক্রেডিট সংস্থা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) অনুরোধে ইলেকট্রনিক আকারে তথ্য প্রদান করে। ক্রেডিট সংস্থাগুলি দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) অনুরোধে ইলেকট্রনিক আকারে তথ্য প্রদানের পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের Центральный банк দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সাথে সমন্বয় করে নির্ধারিত হয়।
- (অংশ 43 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের Центральный банк রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) সাথে সমন্বয় করে ক্রেডিট সংস্থাগুলি দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) অনুরোধে ইলেকট্রনিক আকারে তথ্য প্রদানের ফরম্যাট (তাদের পরিবর্তন) নির্ধারণ করে এবং তা তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ তার অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশ করে।
- (অংশ 44 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)

- ক্রেডিট সংস্থাগুলি বাধ্য, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган◌ের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) অনুরোধ প্রাপ্তির দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে অনুরোধকৃত তথ্য প্রদান করতে। যদি ক্রেডিট সংস্থার কাছে অনুরোধকৃত তথ্য না থাকে, তবে ক্রেডিট সংস্থা উক্ত সময়ের মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органকে (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) তার কাছে অনুরোধকৃত তথ্য না থাকার বিষয়ে অবহিত করে।
- (অংশ 45 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 46 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 47 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ডাকযোগে নিবন্ধিত চিঠি দ্বারা তথ্য প্রদানের অনুরোধ পাঠানোর ক্ষেত্রে, অনুরোধ প্রাপ্ত বলে গণ্য হয়:
- 1. হস্তান্তরের দিনে, যা চিঠি প্রাপকের কাছে হস্তান্তরের ডাক বিজ্ঞপ্তিতে বা তথ্যের অন্যান্য উৎসে উল্লেখ থাকে;
- 2. নিবন্ধিত চিঠি পাঠানোর দিন থেকে ষষ্ঠ কার্যদিবসে, যদি উক্ত সময়ের মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার орган◌ের (যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) চালায়) কাছে ডাক বিজ্ঞপ্তি বা চিঠি প্রাপকের কাছে হস্তান্তরের তারিখ সম্বলিত তথ্য না পৌঁছায়।
- (অংশ 48 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 49 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 50 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 51 রাশিয়ান ফেডারেশনের 02.07.2021 তারিখের 355-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (রাশিয়ান ফেডারেশনের 29.12.2025 তারিখের 575-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনের সাথে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি সংযুক্ত করতে হবে, যা 27 জুলাই 2006 সালের 152-Ф3 "ব্যক্তিগত তথ্য সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী হতে হবে।
- 2. ফেডারেল রাষ্ট্রীয় তথ্য ব্যবস্থা "রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবা (কার্যাবলী) এর একক পোর্টাল" (এরপর - রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবার একক পোর্টাল) ব্যবহার করে ইলেকট্রনিক নথির আকারে, যা আবেদনকারী নিম্নলিখিত উপায়গুলির একটি দ্বারা স্বাক্ষরিত:
- ক) সাধারণ ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর;
- খ) শক্তিশালী অযোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর, যার যাচাইকরণ কী সার্টিফিকেট রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইলেকট্রনিক আকারে রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবা প্রদানের জন্য ব্যবহৃত তথ্য সিস্টেমের তথ্য-প্রযুক্তিগত মিথস্ক্রিয়া নিশ্চিত করে এমন অবকাঠামোতে তৈরি এবং ব্যবহৃত হয় এবং শর্ত থাকে যে ব্যক্তির সাথে এই ধরনের অবকাঠামোর মিথস্ক্রিয়া সংগঠিত হয় তথ্য সুরক্ষার উপায়গুলির সাথে সম্মতি মূল্যায়নের পদ্ধতিগত পরীক্ষায় উত্তীর্ণ হওয়ার শর্তে;
- গ) শক্তিশালী যোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনের ফর্ম এবং ফরম্যাট এবং 27 জুলাই 2006 সালের 152-Ф3 "ব্যক্তিগত তথ্য সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতির ফর্ম রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য

অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органа দ্বারা নির্ধারিত হয়, তথ্য প্রযুক্তির ক্ষেত্রে রাষ্ট্রীয় নীতি ও নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ প্রণয়ন ও বাস্তবায়নের কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органа সাথে সমন্বয় করে।

- (অংশ 15 রাশিয়ান ফেডারেশনের 26.06.2026 তারিখের 213-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ক) বাজির পরিমাণ, যা এই ধরনের বাজি সমাপ্তির শর্ত হিসাবে ব্যাংক অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরের মাধ্যমে প্রদান করা হয়েছে, যার বিবরণ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে উল্লেখ করা হয়েছে;
- খ) ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ, যা এই ধরনের বাজি সমাপ্তির শর্ত হিসাবে প্রদান করা হয়েছে;
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনের সাথে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি সংযুক্ত করতে হবে, যা 27 জুলাই 2006 সালের 152-Ф3 "ব্যক্তিগত তথ্য সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী হতে হবে।
- 2. রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবার একক পোর্টাল ব্যবহার করে ইলেকট্রনিক নথির আকারে, যা আবেদনকারী নিম্নলিখিত উপায়গুলির একটি দ্বারা স্বাক্ষরিত:

- ক) শক্তিশালী অযোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর, যার যাচাইকরণ কী সার্টিফিকেট রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে ইলেকট্রনিক আকারে রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবা প্রদানের জন্য ব্যবহৃত তথ্য সিস্টেমের তথ্য-প্রযুক্তিগত মিথস্ক্রিয়া নিশ্চিত করে এমন অবকাঠামোতে তৈরি এবং ব্যবহৃত হয় এবং শর্ত থাকে যে ব্যক্তির সাথে এই ধরনের অবকাঠামোর মিথস্ক্রিয়া সংগঠিত হয় তথ্য সুরক্ষার উপায়গুলির সাথে সম্মতি মূল্যায়নের পদ্ধতিগত পরীক্ষায় উত্তীর্ণ হওয়ার শর্তে;
- খ) শক্তিশালী যোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনের ফর্ম এবং ফরম্যাট এবং 27 জুলাই 2006 সালের 152-Ф3 "ব্যক্তিগত তথ্য সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতির ফর্ম রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органа দ্বারা নির্ধারিত হয়, তথ্য প্রযুক্তির ক্ষেত্রে রাষ্ট্রীয় নীতি ও নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ প্রণয়ন ও বাস্তবায়নের কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতার органа সাথে সমন্বয় করে।
- (রাশিয়ান ফেডারেশনের 26.06.2026 তারিখের 213-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার সংগঠকরা বাধ্য, দায়িত্বশীল খেলার বিষয়ে একটি বিধান তৈরি এবং অনুমোদন করতে, যা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের পদ্ধতি ব্যাখ্যা করে। দায়িত্বশীল খেলার বিধান জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য доступном স্থানে এবং তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ জুয়া খেলার সংগঠকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে প্রকাশ করতে হবে।
- নিবন্ধ 6. জুয়া খেলার সংগঠকদের জন্য প্রয়োজনীয়তা
- জুয়া খেলার সংগঠক হিসাবে শুধুমাত্র আইনি সত্তা কাজ করতে পারে, যারা রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে установленном পদ্ধতিতে নিবন্ধিত।
- 1.1. 1 সেপ্টেম্বর 2021 সাল থেকে বলবৎ নয়। - রাশিয়ান ফেডারেশনের 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন।
- 1.2. বলবৎ নয়। - রাশিয়ান ফেডারেশনের 25.12.2018 তারিখের 479-Ф3 ফেডারেল আইন।
- যে আইনি সত্তার প্রতিষ্ঠাতা (অংশগ্রহণকারী) রাশিয়ান ফেডারেশন, রাশিয়ান ফেডারেশনের উপাদান সত্তা বা স্থানীয় স্ব-শাসন органы, তারা জুয়া খেলার সংগঠক হতে পারবে না, ব্যতিক্রম রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতির আদেশ অনুযায়ী তৈরি যৌথ-স্টক কোম্পানি, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের ঘোড়দৌড় ময়দানগুলিকে একত্রিত করে এবং যার অগ্রাধিকার কার্যক্রমের একটি হল জাতীয় ঘোড়া প্রজনন শিল্পের বিকাশ।

- (রাশিয়ান ফেডারেশনের 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3, 20.07.2020 তারিখের 242-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 2.1. যে আইনি সত্তার প্রতিষ্ঠাতা (অংশগ্রহণকারী), সুবিধাভোগী মালিক এমন ব্যক্তি যাদের অর্থনৈতিক ক্ষেত্রে অপরাধ, রাষ্ট্রীয় ক্ষমতার বিরুদ্ধে অপরাধ বা ইচ্ছাকৃত মধ্যম গুরুতর অপরাধ, গুরুতর অপরাধ, বিশেষ গুরুতর অপরাধের জন্য অপরিশোধিত বা অপরিশোধিত দণ্ডাদেশ রয়েছে, তারা জুয়া খেলার সংগঠক হতে পারবে না। "সুবিধাভোগী মালিক" ধারণাটি এই ফেডারেল আইনে 7 আগস্ট 2001 সালের 115-Ф3 "অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধ" ফেডারেল আইনের অনুচ্ছেদ 8 এর অনুচ্ছেদ 6.1 এ নির্ধারিত অর্থে ব্যবহৃত হয়েছে।
- (অংশ 2.1 রাশিয়ান ফেডারেশনের 20.07.2020 তারিখের 242-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 2.2. জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতিষ্ঠাতা (অংশগ্রহণকারী), এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের পরিচালনা পর্ষদের সিদ্ধান্তে উল্লেখযোগ্য (প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষ) প্রভাব বিস্তারকারী ব্যক্তি, সেইসাথে সংশ্লিষ্ট জুয়া খেলার আয়োজকের একক নির্বাহী opraনের ক্ষমতা অর্পিত ব্যক্তি (পরিচালনা সংস্থা) হিসেবে নিবন্ধিত আইনী সত্তা থাকতে পারবে না, যেগুলো কর আরোপের ক্ষেত্রে সুবিধাজনক কর ব্যবস্থা প্রদানকারী এবং (বা) আর্থিক লেনদেন পরিচালনার সময় তথ্য প্রকাশ ও সরবরাহের বিধান না থাকা রাষ্ট্র বা অঞ্চলে (অফশোর অঞ্চল) নিবন্ধিত এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের অর্থ মন্ত্রণালয় দ্বারা অনুমোদিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত।
- (অংশ 2.2 20.07.2020 তারিখের 242-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 2.3. জুয়া খেলার আয়োজকের পরিচালনা পর্ষদের (পর্যবেক্ষণ পরিষদ) সদস্য, সমষ্টিগত নির্বাহী opraনের সদস্য, একক নির্বাহী opraনের পদে অধিষ্ঠিত ব্যক্তিদের অর্থনৈতিক ক্ষেত্রের অপরাধ, রাষ্ট্রীয় ক্ষমতার বিরুদ্ধে অপরাধ বা ইচ্ছাকৃত মধ্যম গুরুত্বের অপরাধ, গুরুতর অপরাধ, বিশেষ গুরুতর অপরাধের জন্য অপরাধমূলক রেকর্ড থাকতে পারবে না যা অপসারিত বা বাতিল হয়নি।
- (অংশ 2.3 20.07.2020 তারিখের 242-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) বাস্তবায়নের জন্য প্রয়োজনীয় তথ্য সরবরাহ করতে বাধ্য। এই ধরনের তথ্য সরবরাহের গঠন ও পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- 3.1. 1 সেপ্টেম্বর 2021 সাল থেকে বাতিল। - 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী, জুয়ার প্রতিষ্ঠানের অন্যান্য দর্শনার্থী, জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মচারীদের জুয়ার প্রতিষ্ঠানে অবস্থানকালে তাদের ব্যক্তিগত নিরাপত্তা নিশ্চিত করতে বাধ্য।
- জুয়া খেলার আয়োজক এই ফেডারেল আইন অনুসারে রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা প্রতিষ্ঠিত জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার সময় অর্থনৈতিক লেনদেন পরিচালনার নিয়ম মেনে চলতে বাধ্য।
- জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের পুরো সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের নিট সম্পদের মূল্য নিম্নলিখিত পরিমাণের কম হতে পারবে না:
- 2. 1 বিলিয়ন রুবল - বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের জন্য।
- (22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- এই ফেডারেল আইনের উদ্দেশ্যে, জুয়া খেলার আয়োজকদের নিট সম্পদের মূল্য গণনার পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opraন দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- বাতিল। - 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন।
- বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের ন্যূনতম অনুমোদিত মূলধনের পরিমাণ 100 মিলিয়ন রুবল নির্ধারিত। এই ধরনের অনুমোদিত মূলধনের পরিশোধে শুধুমাত্র অর্থনৈতিক средства জমা করা যেতে পারে, ব্যতিক্রম সেই ক্ষেত্রে যখন জুয়া খেলার আয়োজক হিসেবে রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতির

ডিক্রি অনুসারে তৈরি একটি যৌথ-স্টক কোম্পানি কাজ করে, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের ঘোড়দৌড়কে একত্রিত করে এবং যার অগ্রাধিকারমূলক কার্যক্রমের একটি হলো জাতীয় ঘোড়া প্রজনন শিল্পের উন্নয়ন। এই ধরনের অনুমোদিত মূলধন গঠনের জন্য ঋণকৃত অর্থনৈতিক средства ব্যবহার করা যাবে না। এই ধরনের অনুমোদিত মূলধনের পরিশোধে জমা দেওয়া অর্থনৈতিক средстваের উৎস নিশ্চিত করার পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত হয়।

- (অংশ 9 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত, 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের অধিকার ও বৈধ স্বার্থ রক্ষার উদ্দেশ্যে, বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম শুধুমাত্র তখনই অনুমোদিত যখন বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণের ব্যাংক গ্যারান্টি ধারণ করে। ব্যাংক গ্যারান্টি প্রদানকারী গ্যারান্টর শুধুমাত্র সেই ব্যাংক হতে পারে যা রাশিয়ান ফেডারেশনের কর সংহিতার 74.1 ধারার 3 অনুচ্ছেদে প্রদত্ত করের উদ্দেশ্যে ব্যাংক গ্যারান্টি গ্রহণের জন্য প্রতিষ্ঠিত প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী ব্যাংকগুলির তালিকায় অন্তর্ভুক্ত। ব্যাংক গ্যারান্টির মেয়াদ পাঁচ বছরের কম হতে পারবে না। ব্যাংক গ্যারান্টি বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজকের নির্দিষ্ট কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের পুরো মেয়াদকালে বর্ধিত বা পুনরায় জারি করা হয় এবং প্রত্যাহার করা যাবে না, এই ক্ষেত্রে ব্যাংক গ্যারান্টি তার সংশ্লিষ্ট মেয়াদের জন্য বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজককে ব্যাংক গ্যারান্টি প্রদানের চুক্তির মেয়াদ শেষ হওয়ার পরবর্তী দিনে গ্রহণ করতে হবে। ব্যাংক গ্যারান্টির পরিমাণ সংশ্লিষ্ট চুক্তিতে নির্ধারিত হয় এবং 500 মিলিয়ন রুবলের কম হতে পারবে না। বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক ব্যাংক গ্যারান্টির একটি অনুলিপি এটি গ্রহণ বা পুনরায় জারির 10 ক্যালেন্ডার দিনের পরে এবং ব্যাংক গ্যারান্টির অধীনে বাধ্যবাধকতা সমাপ্তির তথ্য জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opraনে সরবরাহ করতে বাধ্য।
- (21.07.2014 তারিখের 222-Ф3, 27.12.2019 তারিখের 495-Ф3, 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3, 11.06.2021 তারিখের 170-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opraনে তার সুবিধাভোগী মালিক, এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতিষ্ঠাতা (অংশগ্রহণকারী) হিসেবে থাকা физические ও আইনী সত্তা, পরিচালনা পর্ষদের (পর্যবেক্ষণ পরিষদ) সদস্য, সমষ্টিগত নির্বাহী opraনের সদস্য, সংশ্লিষ্ট জুয়া খেলার আয়োজকের একক নির্বাহী opraনের কার্যাবলী সম্পাদনকারী ব্যক্তি, এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের পরিচালনা পর্ষদের সিদ্ধান্তে উল্লেখযোগ্য (প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষ) প্রভাব বিস্তারকারী ব্যক্তি সম্পর্কে তথ্য, সেইসাথে উল্লিখিত তথ্য নিশ্চিত করার নথি সরবরাহ করতে বাধ্য। উল্লিখিত তথ্য ও নথি সরবরাহের গঠন ও পদ্ধতি জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opraন দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- (অংশ 11 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 20.07.2020 তারিখের 242-Ф3, 11.06.2021 তারিখের 170-Ф3, 19.10.2023 তারিখের 503-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 11.1. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক, যিনি এই ফেডারেল আইন অনুসারে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করেন, তিনি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" তার সাইটে (যাকে পরে বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরের সাইটও বলা হবে) জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি ও সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্য স্থাপন করতে বাধ্য, সেইসাথে এই ধরনের সাইটের ব্যবহারকারীদের জন্য বিনামূল্যে অর্থনৈতিক средства সংরক্ষণ এবং (বা) অতিরিক্ত আয় প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে বিনিয়োগের জন্য আর্থিক পরিষেবা সম্পর্কে তথ্যে প্রবেশাধিকার নিশ্চিত করতে বাধ্য। জুয়া খেলায়

অংশগ্রহণের ঝুঁকি ও সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠায় স্থাপন করা হয়, এই তথ্যটি এই ধরনের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠার দৃশ্যমান অংশের কমপক্ষে সাত শতাংশ এলাকা দখল করতে হবে। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি ও সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opran দ্বারা নির্ধারিত হয়। বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরের সাইটের ব্যবহারকারীদের জন্য বিনামূল্যে অর্থনৈতিক средства সংরক্ষণ এবং (বা) অতিরিক্ত আয় প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে বিনিয়োগের জন্য আর্থিক পরিষেবা সম্পর্কে তথ্যে প্রবেশাধিকার এই ধরনের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠায় একটি গ্রাফিক চিত্র স্থাপনের মাধ্যমে নিশ্চিত করা হয়, যা একটি স্ট্যাটিক বা অ্যানিমেটেড ছবি, তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" সাইটের পৃষ্ঠার লিঙ্ক সহ, যেখানে এই তথ্য স্থাপন করা হয়েছে। তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেটে" উল্লিখিত সাইটের পৃষ্ঠা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য রাশিয়ান ফেদারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opran দ্বারা নির্ধারিত হয়। বিনামূল্যে অর্থনৈতিক средства সংরক্ষণ এবং (বা) অতিরিক্ত আয় প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে বিনিয়োগের জন্য আর্থিক পরিষেবা সম্পর্কে তথ্যে সংশ্লিষ্ট ব্যাংকিং, বীমা ও অন্যান্য আর্থিক পরিষেবা প্রদানকারী ব্যক্তিদের উল্লেখ থাকা উচিত নয়। এই অংশে উল্লিখিত গ্রাফিক চিত্রের নকশা, আকার ও বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা, সেইসাথে বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠায় এটি স্থাপনের প্রয়োজনীয়তা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opran দ্বারা নির্ধারিত হয়।

- (অংশ 11.1 20.02.2026 তারিখের 41-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- জুয়া খেলার আয়োজকের অ্যাকাউন্টিং (আর্থিক) প্রতিবেদন বাধ্যতামূলক নিরীক্ষার অধীন।
- (অংশ 12 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 02.07.2021 তারিখের 352-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার আয়োজকের অ্যাকাউন্টিং (আর্থিক) প্রতিবেদনের নিরীক্ষা প্রতিবেদন তার অ্যাকাউন্টিং (আর্থিক) প্রতিবেদনের সাথে একসাথে 6 ডিসেম্বর 2011 তারিখের 402-Ф3 ফেডারেল আইন "অ্যাকাউন্টিং সম্পর্কিত" এর 18 ধারায় প্রদত্ত অ্যাকাউন্টিং (আর্থিক) প্রতিবেদনের রাষ্ট্রীয় তথ্য সম্পদ গঠনের উদ্দেশ্যে উপস্থাপন করা হয়।
- (অংশ 13 02.07.2021 তারিখের 352-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- এই নিবন্ধের 3, 9 এবং 11 অংশ দ্বারা প্রদত্ত তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা যাচাই রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opran দ্বারা পরিচালিত হয়। জুয়া খেলার আয়োজক রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে উল্লিখিত তথ্যের সম্পূর্ণতা ও নির্ভরযোগ্যতার জন্য দায়ী।
- (অংশ 14 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 14.1 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার জুয়া খেলার আয়োজকদের জন্য, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজকদের প্রতিবেদন, তার গঠন ও উপস্থাপনের পদ্ধতির জন্য অতিরিক্ত প্রয়োজনীয়তা প্রতিষ্ঠা করতে পারে।
- (অংশ 15 22.04.2010 তারিখের 64-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (21.07.2014 তারিখের 222-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 (সংশোধিত 12.06.2021) ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (23.07.2013 তারিখের 198-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 1. গ্রহণ করা:
- (উপ-অনুচ্ছেদ 1 03.07.2019 তারিখের 169-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)

- (18.12.2018 তারিখের 468-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3, 11.06.2021 তারিখের 170-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 3. বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের হিসাব রাখা, যাদের কাছ থেকে সরকারী ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করা হয়, এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের ব্যক্তিগত তথ্য ক্ষেত্রের আইন মেনে এই ধরনের হিসাবের তথ্য জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী opraনে, সেইসাথে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সংস্থায় সরবরাহ করা। হিসাব রাখার এবং তথ্য সরবরাহের পদ্ধতি, তাদের পরিমাণ ও বিষয়বস্তু রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- (21.07.2014 তারিখের 222-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 (সংশোধিত 12.06.2021), 11.06.2021 তারিখের 170-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (অংশ 2.1 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 03.07.2019 তারিখের 169-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 2.2. বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্র, физические ব্যক্তিদের কাছ থেকে অর্থনৈতিক средства, termasuk электронные অর্থনৈতিক средства গ্রহণের কার্যক্রম পরিচালনার সময়, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সম্পর্কে তথ্য, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের বয়স, এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পর্কে তথ্য সহ, বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছে রাশিয়ান ফেডারেশনের ব্যক্তিগত তথ্য ক্ষেত্রের আইন মেনে হিসাব ও সরবরাহ নিশ্চিত করে।
- (অংশ 2.2 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 03.07.2019 তারিখের 169-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (অংশ 2.3 03.07.2019 তারিখের 169-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- এই নিবন্ধের 1 অংশের 1 অনুচ্ছেদের "ক" এবং "খ" উপ-অনুচ্ছেদে প্রদত্ত বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলি বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরে যেকোনো জুয়া খেলা পরিচালনার সময় প্রযোজ্য, সংশ্লিষ্ট ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে রাশিয়ান ফেডারেশনের ব্যক্তিগত তথ্য ক্ষেত্রের আইন মেনে।
- (অংশ 3 03.07.2019 তারিখের 169-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ধারা 6.2. বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা সম্পাদিত জুয়া খেলা থেকে লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দ
- (28.03.2017 তারিখের 44-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলা থেকে লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দ সম্পাদন করতে বাধ্য, যা পেশাদার ক্রীড়া, শিশু-কিশোর ক্রীড়া এবং (বা) সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ার উন্নয়ন কর্মসূচি দ্বারা প্রদত্ত কার্যক্রমের অর্থায়নের জন্য, সেইসাথে "রাশিয়ান ক্রীড়া তহবিল সম্পর্কিত, রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনী আইনে পরিবর্তন প্রবর্তন এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের ফেডারেল আইনের 2 - 5 অংশ এবং 6 ধারা বাতিল হিসাবে স্বীকৃতি সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 5 ধারা অনুসারে রাশিয়ান ক্রীড়া তহবিলের কার্যক্রমের অর্থায়নের জন্য নির্দেশিত।
- (অংশ 1 24.06.2025 তারিখের 157-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (অংশ 2 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- বুকমেকার অফিসে প্রতিটি জুয়া খেলার আয়োজকের জন্য লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের পরিমাণ প্রতি ত্রৈমাসিকে ত্রিশ মিলিয়ন রুবলের কম হতে পারবে না। ত্রৈমাসিক গণনা ক্যালেন্ডার বছরের শুরু থেকে শুরু হয়। লক্ষ্যযুক্ত

বরাদ্দ নিম্নলিখিত পরিমাণে প্রতিষ্ঠিত হয়:

- 1. এই নিবন্ধের 2 অংশ অনুসারে নির্ধারিত লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের গণনা ভিত্তির 2,25 শতাংশ, 1 জানুয়ারি 2026 থেকে 31 ডিসেম্বর 2027 পর্যন্ত অন্তর্ভুক্ত;
- 2. এই নিবন্ধের 2 অংশ অনুসারে নির্ধারিত লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের গণনা ভিত্তির 2,5 শতাংশ, 1 জানুয়ারি 2028 থেকে।
- (অংশ 3 24.06.2025 তারিখের 157-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (অংশ 3.1 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন (সংশোধিত 12.06.2021) দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 4 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন (সংশোধিত 12.06.2021) দ্বারা সংশোধিত)
- (অংশ 4.1 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 4.2 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 4.3. জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সংস্থা সর্বরাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলির কাছে লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের হস্তান্তর, স্থগিতকরণ, হস্তান্তর পুনরারম্ভ, পুনর্বণ্টন সম্পন্ন করে, যা সংশ্লিষ্ট ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, включая আন্তর্জাতিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, যার আয়োজক সর্বরাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশনগুলি, এবং পেশাদার ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, включая সংশ্লিষ্ট ক্রীড়া ধরনের আন্তর্জাতিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, যা পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলি আয়োজন করে এবং যা 4 ডিসেম্বর 2007 সালের N 329-Ф3 "রুশ ফেডারেশনে শারীরিক সংস্কৃতি ও ক্রীড়া সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 19.2 অনুচ্ছেদের প্রয়োজনীয়তা পূরণ করে, সেইসাথে সমস্ত ক্রীড়া ইভেন্টে বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির মোট পরিমাণ থেকে সংশ্লিষ্ট ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় গৃহীত বাজির পরিমাণের অনুপাতে উক্ত ক্রীড়া ফেডারেশন এবং ক্রীড়া লীগগুলির কাছে বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির অংশের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ, রুশ ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত নিয়ম অনুসারে, এবং সেইসাথে এই অনুচ্ছেদের 4.5 অংশে নির্ধারিত পদ্ধতিতে রুশ ক্রীড়া তহবিলে লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের হস্তান্তর, স্থগিতকরণ, হস্তান্তর পুনরারম্ভ সম্পন্ন করে। লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের হস্তান্তর সেই ত্রৈমাসিক শেষ হওয়ার দিন থেকে বিশ দিনের বেশি না হওয়া সময়ের মধ্যে সম্পন্ন করা হয়, যেখানে লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের গণনার ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে। ত্রৈমাসিকের গণনা ক্যালেন্ডার বছরের শুরু থেকে করা হয়। হস্তান্তর স্থগিতকরণ, পুনরারম্ভ, লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের পুনর্বণ্টন জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সংস্থা 4 ডিসেম্বর 2007 সালের N 329-Ф3 "রুশ ফেডারেশনে শারীরিক সংস্কৃতি ও ক্রীড়া সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 19.1 অনুচ্ছেদের 12 অংশে предусмотренная তথ্যের ভিত্তিতে এবং শারীরিক সংস্কৃতি ও ক্রীড়া ক্ষেত্রে ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের কাছ থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে, রুশ ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত নিয়ম অনুসারে সম্পন্ন করে। তহবিলে লক্ষ্যভিত্তিক বরাদ্দের হস্তান্তর রুশ ফেডারেশনের সরকারের সিদ্ধান্ত অনুসারে স্থগিত করা যেতে পারে।
- (24.06.2025 তারিখের 157-Ф3, 20.02.2026 তারিখের 41-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 4.4. বাতিল। - 24.06.2025 তারিখের 157-Ф3 ফেডারেল আইন।
- 4.5. জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সংস্থা এই নিবন্ধের 4.3 অংশ অনুসারে সমগ্র রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলির সাথে নিষ্পত্তির পরে অবশিষ্ট লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের পরিমাণ রাশিয়ান ক্রীড়া তহবিলে স্থানান্তর, স্থগিতকরণ, পুনরারম্ভ সম্পাদন করে। লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের স্থানান্তর রাশিয়ান ফেডারেশনের অঞ্চলে একটি ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানে খোলা রাশিয়ান ক্রীড়া তহবিলের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে সম্পাদিত হয়।
- (অংশ 4.5 24.06.2025 তারিখের 157-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (অংশ 5 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (31.07.2020 তারিখের 270-Ф3, 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 2. প্রদেয় এবং প্রকৃতপক্ষে প্রদত্ত লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের পরিমাণ সম্পর্কে তথ্য।

- (অংশ 7 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 ফেডারেল আইন (সংশোধিত 12.06.2021) দ্বারা সংশোধিত)
- 1 সেপ্টেম্বর 2021 সাল থেকে বাতিল। - 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 ফেডারেল আইন।
- জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী oprаন, বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক এই নিবন্ধে প্রতিষ্ঠিত প্রয়োজনীয়তাগুলি লঙ্ঘনের ঘটনা সনাক্ত করার সময়, দশ দিনের সময়ের মধ্যে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সংস্থাকে তার দ্বারা প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে সনাক্ত লঙ্ঘন সম্পর্কে অবহিত করে।
- (30.12.2020 তারিখের 493-Φ3, 11.06.2021 তারিখের 170-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ধারা 7. জুয়ার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য প্রয়োজনীয়তা
- জুয়ার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থী হলো জুয়ার প্রতিষ্ঠানে অবস্থানকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী, সেইসাথে অন্যান্য ব্যক্তি, যাদের জুয়ার প্রতিষ্ঠানে প্রবেশ এই ফেডারেল আইন অনুসারে নিষিদ্ধ নয়।
- আঠারো বছর বয়সে না পৌঁছানো ব্যক্তিরা জুয়ার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থী হতে পারবে না।
- জুয়া খেলার আয়োজক এই ফেডারেল আইনের সাথে সাংঘর্ষিক নয় এমন জুয়ার প্রতিষ্ঠান পরিদর্শনের নিয়ম স্বাধীনভাবে প্রতিষ্ঠা করার অধিকারী।
- জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মীদের দাবি অনুযায়ী, এই ফেডারেল আইন অনুসারে জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানে প্রবেশের প্রতিষ্ঠিত নিয়ম লঙ্ঘনকারী জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীকে অবশ্যই তাৎক্ষণিকভাবে জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠান ত্যাগ করতে হবে।
- ধারা 8। জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের জন্য সাধারণ প্রয়োজনীয়তা
- জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানকে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদানের অঞ্চল এবং জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের কার্যালয় অঞ্চলে বিভক্ত করতে হবে।
- (21.07.2014 তারিখের 222-Φ3 নং ফেডারেল আইন, 27.12.2019 তারিখের 495-Φ3 নং ফেডারেল আইন, 31.07.2020 তারিখের 270-Φ3 নং ফেডারেল আইন, 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 নং ফেডারেল আইন, 11.06.2021 তারিখের 170-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (2.1 অংশ 29.12.2025 তারিখের 575-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা কেবলমাত্র জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মীরাই করতে পারবেন। আঠারো বছরের কম বয়সী ব্যক্তিরা জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মী হতে পারবেন না।
- (4 অংশ 21.07.2014 তারিখের 222-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (6 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (7 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (8 অংশ 21.07.2014 তারিখের 222-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- (16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- অধ্যায় 2। জুয়া খেলার অঞ্চল
- ধারা 9। জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি ও বিলুপ্তি
- রুশ ফেডারেশনের ভূখণ্ডে ছয়টি জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি করা হবে। রুশ ফেডারেশনের একটি উপকর্তৃত্বের ভূখণ্ডে একটির বেশি জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি করা যাবে না। যদি কোনো জুয়া খেলার অঞ্চল রুশ ফেডারেশনের কয়েকটি উপকর্তৃত্বের ভূখণ্ডের অংশ অন্তর্ভুক্ত করে, তাহলে সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর ভূখণ্ডে অন্য জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি করা যাবে না।

- (22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 02.05.2026 তারিখের 124-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার অঞ্চলগুলো রুশ ফেডারেশনের নিম্নলিখিত উপকর্তৃত্বগুলোর ভূখণ্ডে সৃষ্টি করা হবে:
- আলতাই প্রজাতন্ত্র;
- (অনুচ্ছেদ 02.05.2026 তারিখের 124-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ক্রিম প্রজাতন্ত্র;
- আলতাই ক্রাই;
- ক্রাসনোদার ক্রাইয়ে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম 23.07.2014 সালের পূর্বে ইস্যুকৃত অনুমতিপত্রের (01.05.2016 তারিখের 121-Ф3 নং ফেডারেল আইন) ভিত্তিতে পরিচালিত হতে পারে।
- ক্রাসনোদার ক্রাই;
- প্রিমোরিয়ে ক্রাই;
- কালিনিনগ্রাদ ওব্লাস্ট।
- (2 অংশ 22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- এই ধারার 4.1 এবং 4.2 অংশে অন্যথা বিধান না থাকলে, জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি, বিলুপ্তি এবং সীমানা পরিবর্তনের পদ্ধতি, সেইসাথে তাদের নাম, সীমানা, জুয়া খেলার অঞ্চলের অন্যান্য পরামিতি রুশ ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করবেন।
- (22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 25.12.2018 তারিখের 479-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টি, বিলুপ্তি এবং সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত রুশ ফেডারেশনের সরকার রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর সাথে সমন্বয়ের মাধ্যমে গ্রহণ করবেন। এই ক্ষেত্রে, এই ধারার 4.1 এবং 4.2 অংশে অন্যথা বিধান না থাকলে, জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলো কর্তৃক রুশ ফেডারেশনের সরকারের কাছে উপস্থাপিত প্রস্তাবের ভিত্তিতে নির্ধারণ করা হবে।
- 4.1। ক্রিম প্রজাতন্ত্রের ভূখণ্ডে জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা ক্রিম প্রজাতন্ত্রের নির্বাহী ক্ষমতা অঙ্গগুলো নির্ধারণ করবেন।
- (4.1 অংশ 22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 4.2। ক্রাসনোদার ক্রাইয়ের ভূখণ্ডে জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা রুশ ফেডারেশনের الحكومة। কর্তৃক ফেডারেল গুরুত্বের অলিম্পিক স্থাপনা স্থাপনের জন্য প্রদত্ত ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে নির্ধারণ করা হবে, যেগুলোর অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা কর্পোরেশনের তহবিল থেকে সম্পন্ন হয়নি, ক্রাসনোদার ক্রাইয়ের রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলো কর্তৃক রুশ ফেডারেশনের সরকারের কাছে উপস্থাপিত প্রস্তাবের ভিত্তিতে।
- (4.2 অংশ 22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- রুশ ফেডারেশনের কয়েকটি উপকর্তৃত্বের ভূখণ্ডের অংশ অন্তর্ভুক্ত জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা সম্পর্কিত প্রস্তাব সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে সম্পাদিত চুক্তির ভিত্তিতে রুশ ফেডারেশনের সরকারের কাছে উপস্থাপন করা হবে।
- রুশ ফেডারেশনের কয়েকটি উপকর্তৃত্বের ভূখণ্ডের অংশ অন্তর্ভুক্ত জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনার পদ্ধতি, এই ধরনের জুয়া খেলার অঞ্চলে রুশ ফেডারেশনের কর ও শুল্ক সংক্রান্ত আইন দ্বারা রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বগুলোকে প্রদত্ত অধিকার বাস্তবায়নের পদ্ধতি, রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বগুলোর বাজেটে জমা করার জন্য প্রদেয় কর ও শুল্ক পরিশোধ থেকে প্রাপ্ত অর্থ সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর বাজেটের মধ্যে বণ্টনের পদ্ধতি সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে সম্পাদিত চুক্তির ভিত্তিতে নির্ধারণ করা হবে।

- জুয়া খেলার অঞ্চলের মেয়াদ সীমাবদ্ধ করা যাবে না। জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তির বা জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত, যদি এই ধরনের পরিবর্তনের ফলে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা অসম্ভব হয়ে পড়ে, তবে তা তার সৃষ্টির দিন থেকে দশ বছর অতিবাহিত হওয়ার আগে রুশ ফেডারেশনের সরকার গ্রহণ করতে পারবেন না, এই ধারার 4.1 অংশ অনুসারে নির্ধারিত জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত গ্রহণের ক্ষেত্রে ব্যতিক্রম, যা ক্রিম প্রজাতন্ত্রের ইয়ালতা সমুদ্রবন্দরের যাত্রী টার্মিনালের ভূখণ্ডে ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা নির্ধারণের বিধান করে, সেইসাথে ফেডারেল আইনে বিধৃত ক্ষেত্রগুলোতেও।
- (01.05.2016 তারিখের 121-ФЗ নং ফেডারেল আইন, 25.12.2018 তারিখের 479-ФЗ নং ফেডারেল আইন, 22.07.2024 তারিখের 203-ФЗ নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ধারা 9 এর 7.1 অংশ 01.05.2016 তারিখের 121-ФЗ নং ফেডারেল আইন অনুসারে 01.01.2019 সালের আগে বিলুপ্তির অধীন জুয়া খেলার অঞ্চলের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য নয়।
- 7.1। জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তির বা জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত, যদি এই ধরনের পরিবর্তনের ফলে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা অসম্ভব হয়ে পড়ে, যা রুশ ফেডারেশনের সরকার তার সৃষ্টির দিন থেকে দশ বছর অতিবাহিত হওয়ার পর গ্রহণ করেছেন, তাতে অবশ্যই বিধান থাকতে হবে যে জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তি বা এর সীমানা পরিবর্তন এই ধরনের সিদ্ধান্ত গ্রহণের দিন থেকে তিন বছরের আগে সম্পন্ন করা যাবে না। এই জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্রের ভিত্তিতে রুশ ফেডারেশনের সরকারের সিদ্ধান্তে предусмотрен মেয়াদ শেষ হওয়া পর্যন্ত পরিচালনা করতে পারবেন।
- (7.1 অংশ 25.12.2018 তারিখের 479-ФЗ নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ধারা 9 এর 7.2 অংশ 25.10.2018 থেকে 10 বছর অতিবাহিত হওয়ার পর এই তারিখের আগে সৃষ্ট জুয়া খেলার অঞ্চলগুলোর ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে, 01.05.2016 তারিখের 121-ФЗ নং ফেডারেল আইন অনুসারে 01.01.2019 সালের আগে বিলুপ্তির অধীন জুয়া খেলার অঞ্চল ব্যতীত।
- 7.2। যদি রুশ ফেডারেশনের সরকার জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তির বা জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত গ্রহণ করেন, যদি এই ধরনের পরিবর্তনের ফলে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা অসম্ভব হয়ে পড়ে, তার সৃষ্টির দিন থেকে দশ বছর অতিবাহিত হওয়ার পর, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্য যে ব্যক্তিদের কাছে এই জুয়া খেলার অঞ্চলে ভূমি প্লট এবং (বা) সেগুলোতে অবস্থিত объекты মালিকানা বা ভাড়ায় হস্তান্তর করা হয়েছে, তাদের ক্ষতিপূরণ প্রদান করা হবে না।
- (7.2 অংশ 25.12.2018 তারিখের 479-ФЗ নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 7.3। যদি জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তি বা জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তন, যদি এই ধরনের পরিবর্তনের ফলে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা অসম্ভব হয়ে পড়ে, এই ধারার 7 অংশে উল্লিখিত ফেডারেল আইনের ভিত্তিতে, তার সৃষ্টির দিন থেকে দশ বছর অতিবাহিত হওয়ার আগে, জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্য যে ব্যক্তিদের কাছে এই জুয়া খেলার অঞ্চলে ভূমি প্লট এবং (বা) সেগুলোতে অবস্থিত объекты মালিকানা বা ভাড়ায় হস্তান্তর করা হয়েছে, তাদের প্রকৃত ক্ষতির ক্ষতিপূরণ প্রদান করতে হবে। উল্লিখিত প্রকৃত ক্ষতির ক্ষতিপূরণের পদ্ধতি, যার মধ্যে এর ক্ষতিপূরণের পরিমাণ নির্ধারণের পদ্ধতি, জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্য যে ব্যক্তিদের কাছে এই জুয়া খেলার অঞ্চলে ভূমি প্লট এবং (বা) সেগুলোতে অবস্থিত объекты মালিকানা বা ভাড়ায় হস্তান্তর করা হয়েছে তাদের ব্যয় নিশ্চিত করার নথির তালিকা, এই ধারার 7 অংশে উল্লিখিত ফেডারেল আইন গ্রহণের ক্ষেত্রে, রুশ ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করবেন।

- (7.3 অংশ 29.12.2025 তারিখের 575-ক3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- 7.4। এই ধারার 7.3 অংশে উল্লিখিত ব্যক্তিদের প্রকৃত ক্ষতির ক্ষতিপূরণ রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের বাজেট থেকে এই ধরনের ক্ষতির ক্ষতিপূরণের জন্য ফেডারেল বাজেট থেকে রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের বাজেটে আন্তঃবাজেট হস্তান্তরের হিসাবে এবং সীমার মধ্যে প্রদান করতে হবে।
- (7.4 অংশ 25.12.2018 তারিখের 479-ক3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 7.5। এই ধারার 7.3 অংশে উল্লিখিত ব্যক্তিদের প্রকৃত ক্ষতির ক্ষতিপূরণ প্রদান করা হবে না যদি এই ধারার 4.1 অংশ অনুসারে নির্ধারিত জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত গ্রহণ করা হয়, যা ক্রিম প্রজাতন্ত্রের ইয়ালতা সমুদ্রবন্দরের যাত্রী টার্মিনালের ভূখণ্ডে ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা নির্ধারণের বিধান করে।
- (7.5 অংশ 22.07.2024 তারিখের 203-ক3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির সিদ্ধান্তে নির্দিষ্ট ধরনের জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠানের জন্য অতিরিক্ত প্রয়োজনীয়তা এবং অন্যান্য সীমাবদ্ধতা নির্ধারণ করা যেতে পারে।
- ধারা 10। জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা
- জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের অনুমোদিত রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলো (এরপর - জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গ) সম্পাদন করবে। রুশ ফেডারেশনের কয়েকটি উপকর্তৃত্বের ভূখণ্ডের অংশ অন্তর্ভুক্ত জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গ সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে চুক্তির ভিত্তিতে নির্ধারণ করা হবে।
- জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গগুলো:
- 1. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ বাস্তবায়নের সাথে সম্পর্কিত রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গ, স্থানীয় স্বায়ত্তশাসন অঙ্গ, জুয়া খেলার আয়োজক এবং অন্যান্য ব্যক্তিদের মিথস্ক্রিয়া সংগঠিত করার কার্যাবলি সম্পাদন করে;
- 2. রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের আইন (সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে চুক্তি) দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে জুয়া খেলার আয়োজক এবং অন্যান্য ব্যক্তিদের জুয়া খেলার অঞ্চলে অবস্থিত ভূমি প্লট মালিকানা বা ভাড়ায় হস্তান্তর করে;
- 3. জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র ইস্যু, পুনঃনিবন্ধন এবং বাতিল করার কার্যাবলি সম্পাদন করে;
- 4. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর আঞ্চলিক রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) সম্পাদন করে।
- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজকরা অলাভজনক সংস্থা তৈরি করার অধিকারী, যাদের কাজ হলো একটি জুয়া খেলার অঞ্চলের জুয়া খেলার আয়োজক এবং পরিচালনা অঙ্গ, সেইসাথে অন্যান্য রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গ এবং স্থানীয় স্বায়ত্তশাসন অঙ্গগুলোর মিথস্ক্রিয়া সংগঠিত করা (এরপর - জুয়া খেলার আয়োজকদের সমিতি)।
- জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গগুলোর কার্যাবলির অংশ জুয়া খেলার আয়োজকদের সমিতিকে চুক্তির ভিত্তিতে হস্তান্তর করা যেতে পারে, যার সমাপ্তির পদ্ধতি রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের আইন (সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে চুক্তি) দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) বাস্তবায়নের উদ্দেশ্যে জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গগুলো প্রতিবেদন প্রদান করতে বাধ্য, যার বিষয়বস্তু এবং প্রদানের পদ্ধতি রুশ ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী ক্ষমতা অঙ্গ নির্ধারণ করবেন।
- ধারা 11। জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির জন্য ভূমি প্লট নির্বাচনের মানদণ্ড

- জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির সময়, এটি গঠনকারী ভূমি প্লটগুলোর সাধারণ সীমানা থাকতে হবে এবং নাগরিক, আইনি সত্তার দখলে এবং (বা) ব্যবহারে থাকতে পারবে না, প্রকৌশল অবকাঠামো স্থাপন ও ব্যবহারের জন্য প্রদত্ত এবং যেখানে এই ধরনের объекты স্থাপন করা হয়েছে এমন ভূমি প্লট, ফেডারেল গুরুত্বের অলিম্পিক স্থাপনা স্থাপনের জন্য প্রদত্ত ভূমি প্লট, যেগুলোর অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা কর্পোরেশনের তহবিল থেকে সম্পন্ন হয়নি, সেইসাথে ক্রিম প্রজাতন্ত্রের ইয়ালতা সমুদ্রবন্দরের যাত্রী টার্মিনালের ভূখণ্ডে ভূমি প্লট ব্যতীত।
- (22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 25.12.2018 তারিখের 479-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 22.07.2024 তারিখের 203-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির সময়, এটি গঠনকারী ভূমি প্লটে কেবলমাত্র রাষ্ট্রীয় মালিকানায়, পৌর মালিকানায় থাকা এবং নাগরিক, আইনি সত্তার দখলে এবং (বা) ব্যবহারে না থাকা объектов অবস্থিত হতে পারে, প্রকৌশল ও পরিবহন অবকাঠামো, ফেডারেল গুরুত্বের অলিম্পিক স্থাপনা, যেগুলোর অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা কর্পোরেশনের তহবিল থেকে সম্পন্ন হয়নি, সেইসাথে ক্রিম প্রজাতন্ত্রের ইয়ালতা সমুদ্রবন্দরের যাত্রী টার্মিনালের ভূখণ্ডে ভূমি প্লটে অবস্থিত объектов ব্যতীত।
- (22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 22.07.2024 তারিখের 203-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- ধারা 12। জুয়া খেলার অঞ্চলের ভূমি প্লট ব্যবহার
- জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্যান্য ব্যক্তিদের জুয়া খেলার অঞ্চলে অবস্থিত ভূমি প্লট মালিকানা বা ভাড়ায় হস্তান্তর জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গগুলো রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের আইন (সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে চুক্তি) দ্বারা নির্ধারিত পদ্ধতিতে সম্পাদন করবে।
- এই ফেডারেল আইনের ধারা 9 এর 4.2 অংশ অনুসারে ফেডারেল গুরুত্বের অলিম্পিক স্থাপনা স্থাপনের জন্য প্রদত্ত ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে সৃষ্ট জুয়া খেলার অঞ্চলে, যেগুলোর অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা কর্পোরেশনের তহবিল থেকে সম্পন্ন হয়নি, উল্লিখিত ভূমি প্লটের ভাড়াদাতার অধিকার ও বাধ্যবাধকতা রুশ ফেডারেশনের সরকার এই ধরনের অঞ্চল সৃষ্টির সিদ্ধান্ত গ্রহণের দিন থেকে জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গগুলোর কাছে হস্তান্তরিত হবে।
- (3 অংশ 22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ফেডারেল গুরুত্বের অলিম্পিক স্থাপনা স্থাপনের জন্য পূর্বে প্রদত্ত ভূমি প্লট, যেগুলোর অর্থায়ন ও নির্মাণ বাজেট বরাদ্দ বা কর্পোরেশনের তহবিল থেকে সম্পন্ন হয়নি, সেগুলোর জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ অনুমোদিত ব্যবহারের ধরন রুশ ফেডারেশনের সরকার সংশ্লিষ্ট অলিম্পিক স্থাপনা স্থাপনের জন্য প্রদত্ত ভূমি প্লটের সীমানার মধ্যে জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির সিদ্ধান্ত গ্রহণের দিন থেকে প্রতিষ্ঠিত হিসাবে বিবেচিত হবে।
- (4 অংশ 22.07.2014 তারিখের 278-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ধারা 13। জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র
- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র জুয়া খেলার আয়োজককে সংশ্লিষ্ট জুয়া খেলার অঞ্চল সৃষ্টির সিদ্ধান্ত দ্বারা প্রতিষ্ঠিত প্রয়োজনীয়তা ও সীমাবদ্ধতা পালন সাপেক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অধিকার প্রদান করে।
- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গ রুশ ফেডারেশনের উপকর্তৃত্বের আইন (সংশ্লিষ্ট উপকর্তৃত্বগুলোর রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা অঙ্গগুলোর মধ্যে চুক্তি) অনুসারে, যার মধ্যে নিলাম বা প্রতিযোগিতা আয়োজনের মাধ্যমে ইস্যু করবে।

- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র মেয়াদ সীমাবদ্ধতা ছাড়াই ইস্যু করা হবে। জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্রে অবশ্যই সেই তারিখ উল্লেখ করতে হবে যেই তারিখ থেকে জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট কার্যক্রম শুরু করার অধিকারী হবেন, সেইসাথে জুয়া খেলার অঞ্চলের নাম যেখানে এই ধরনের কার্যক্রম পরিচালনা করা যেতে পারে।
- (25.12.2018 তারিখের 479-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)
- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গ দ্বারা বাতিল করা যেতে পারে:
- 1. জুয়া খেলার আয়োজক আইনি সত্তার প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে বিলুপ্তি;
- 2. জুয়া খেলার প্রতিষ্ঠান এই ফেডারেল আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত প্রয়োজনীয়তার সাথে অসঙ্গতি;
- 3. জুয়া খেলার আয়োজক এই ফেডারেল আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার পদ্ধতি লঙ্ঘন, যার মধ্যে জুয়া খেলার অঞ্চলের বাইরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার ক্ষেত্রেও;
- 4. জুয়া খেলার আয়োজক এই ফেডারেল আইন দ্বারা предусмотрен তথ্য প্রদানের প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতি বারবার লঙ্ঘন, বা এই ধরনের তথ্যের অনির্ভরযোগ্যতার তথ্য প্রকাশ;
- 5. জুয়া খেলার আয়োজকের আবেদন।
- 4.1। যদি ফেডারেল আইনে অন্যথা বিধান না থাকে, জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র জুয়া খেলার অঞ্চল পরিচালনা অঙ্গ দ্বারা জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তির বা এর সীমানা পরিবর্তনের দিন থেকে বাতিল করা হবে, যা রুশ ফেডারেশনের সরকারের জুয়া খেলার অঞ্চল বিলুপ্তির বা জুয়া খেলার অঞ্চলের সীমানা পরিবর্তনের সিদ্ধান্ত দ্বারা প্রতিষ্ঠিত, যদি এই ধরনের পরিবর্তনের ফলে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা অসম্ভব হয়ে পড়ে।
- (4.1 অংশ 25.12.2018 তারিখের 479-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- যদি জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র প্রাপ্তির তারিখ থেকে তিন বছরের মধ্যে জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম শুরু না করেন, তাহলে এই অনুমতিপত্র বাতিল করা হবে।
- জুয়া খেলার অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতিপত্র ইস্যু করতে অস্বীকার, পুনঃনিবন্ধন বা বাতিল করার সিদ্ধান্ত প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে আদালতে আপিল করা যেতে পারে।
- অধ্যায় 3। জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা
- বুকমেকার কন্টোরা এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলা
- জুয়া খেলার অঞ্চলের বাইরে
- বুকমেকার কন্টোরা, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র (জুয়া খেলার অঞ্চলে খোলা কেন্দ্র ব্যতীত) কেবলমাত্র বুকমেকার কন্টোরা বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের ভিত্তিতে খোলা যেতে পারে, যার প্রদানের পদ্ধতি রুশ ফেডারেশনের সরকার নির্ধারণ করবেন।
- (13.06.2011 তারিখের 133-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 নং ফেডারেল আইন, 11.06.2021 তারিখের 170-Ф3 নং ফেডারেল আইন দ্বারা সংশোধিত)

- 2.1. জুয়া খেলার আয়োজক, বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার কার্যক্রম আয়োজন ও পরিচালনার লাইসেন্সের ভিত্তিতে নিম্নলিখিত পরিষেবাগুলোর একটি প্রদান করতে পারেন:
- (2.1 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3 অংশ 10.07.2023 তারিখের 303-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- বাতিল হয়েছে। - 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইন।
- (8 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে (সংস্করণ 12.06.2021))
- (9 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে (সংস্করণ 12.06.2021))
- ধারা 14.1. 1 সেপ্টেম্বর 2021 বছর থেকে বাতিল হয়েছে। - 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন।
- (30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (1 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরদের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র "ব্যাংক ও ব্যাংকিং কার্যক্রম সম্পর্কিত" ফেডারেল আইন অনুসারে তার কার্যক্রম পরিচালনা করে।
- (3 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.1 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (6 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (29.12.2025 তারিখের 575-Ф3, 26.06.2026 তারিখের 213-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 1. আবাসন তহবিলের অবজেক্ট, অসম্পূর্ণ নির্মাণের অবজেক্ট, অস্থায়ী ভবন, কিয়স্ক, শেডের নিচে এবং অন্যান্য অনুরূপ ভবনে;
- 2. ভবন, কাঠামো, স্থাপনা যেখানে শিশু, শিক্ষা, চিকিৎসা, স্যানেটরিয়াম-রিসর্ট প্রতিষ্ঠান অবস্থিত;
- 5. ভবন, কাঠামো, স্থাপনা যা রাষ্ট্রীয় বা পৌরসভার মালিকানাধীন, রাষ্ট্রীয় কর্পোরেশন, রাষ্ট্রীয় কোম্পানির মালিকানাধীন এবং যেখানে ফেডারেল রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থা, রুশ ফেডারেশনের উপジェクトের রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থা, স্থানীয় স্বায়ত্তশাসন সংস্থা, রাষ্ট্রীয় বা পৌরসভা প্রতিষ্ঠান, একক উদ্যোগ, রাষ্ট্রীয় কর্পোরেশন এবং রাষ্ট্রীয় কোম্পানি অবস্থিত;
- (5 অনুচ্ছেদ 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 6. ভবন, কাঠামো, স্থাপনা যেখানে ধর্মীয় ও ধর্মীয় সংগঠন অবস্থিত।
- (3 অংশ 13.06.2011 তারিখের 133-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.1 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.2 অংশ 27.11.2017 তারিখের 358-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 3.3. বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে সেই ঘটনা নির্ধারণ করতে পারেন যার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে এবং যা শুধুমাত্র নিম্নলিখিত কার্যক্রমের সময় ঘটতে পারে বা নাও হতে পারে:
- (3.3 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 3.3-1. টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে সেই ঘটনা নির্ধারণ করতে পারেন যার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে এবং যা শুধুমাত্র হিপোড্রোমে ঘোড়দৌড়ের পরীক্ষার সময় ঘটতে পারে বা নাও হতে পারে।
- (3.3-1 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.4 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)

- (3.5 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.6 অংশ 27.11.2017 তারিখের 358-Φ3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.7 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.8 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.9 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-Φ3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.10 অংশ 16.10.2012 তারিখের 168-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত; 27.11.2017 তারিখের 358-Φ3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 3.11. বাতিল হয়েছে। - 31.07.2020 তারিখের 270-Φ3 ফেডারেল আইন।
- (27.11.2017 তারিখের 358-Φ3, 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 (সংস্করণ 12.06.2021) ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.13 অংশ 27.11.2017 তারিখের 358-Φ3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (3.14 অংশ 03.07.2019 তারিখের 169-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (3.15 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত (সংস্করণ 12.06.2021))
- (3.16 অংশ 30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত (সংস্করণ 12.06.2021))
- (3.17 অংশ 04.08.2023 তারিখের 422-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 3.18. বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটর অথবা বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে প্রবেশ করার সময়, বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য উপলব্ধ স্থানে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্য, পাশাপাশি একটি দ্বিমাত্রিক বারকোড (QR-কোড) স্থাপন করেন, যা এনকোডেড আকারে এই ফেডারেল আইনের 6 ধারার 11.1 অংশ অনুসারে নির্ধারিত ইন্টারনেট তথ্য-টেলিকমিউনিকেশন নেটওয়ার্কে ওয়েবসাইট পৃষ্ঠার ঠিকানা ধারণ করে, যেখানে বিনামূল্যে অর্থ বিনিয়োগের উদ্দেশ্যে আর্থিক পরিষেবা সম্পর্কিত তথ্য তাদের সংরক্ষণ এবং (অথবা) অতিরিক্ত আয়ের জন্য স্থাপন করা হয়েছে। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা নির্ধারিত হয়। বিনামূল্যে অর্থ বিনিয়োগের উদ্দেশ্যে আর্থিক পরিষেবা সম্পর্কিত তথ্য তাদের সংরক্ষণ এবং (অথবা) অতিরিক্ত আয়ের জন্য সংশ্লিষ্ট ব্যাংক, বীমা এবং অন্যান্য আর্থিক পরিষেবা প্রদানকারী ব্যক্তিদের উল্লেখ থাকা উচিত নয়।
- (3.18 অংশ 20.02.2026 তারিখের 41-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (5 অংশ 10.07.2023 তারিখের 303-Φ3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (6 অংশ 18.12.2018 তারিখের 468-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- (30.12.2020 তারিখের 493-Φ3 (সংস্করণ 12.06.2021) ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- 3. জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ডিং;
- 5. অর্থের অস্থায়ী সংরক্ষণ;
- (7 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- 2. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সেই ঘটনার বিকাশ এবং ফলাফল পর্যবেক্ষণ করার সুযোগ প্রদান করে যার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে;
- (8 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Φ3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)

- (9 অংশ 10.07.2023 তারিখের 303-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- (10 অংশ 31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ধারা 15.1. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান)
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) নিম্নলিখিত উপায়ে осуществляются:
- 1. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর ফেডারেল রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান), যা রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা অনুমোদিত বিধান অনুসারে রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা পরিচালিত হয়;
- 2. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর আঞ্চলিক রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান), যা রুশ ফেডারেশনের উপジェクトের নির্বাহী ক্ষমতা সংস্থা দ্বারা পরিচালিত হয়, যাদের অঞ্চলে এই ফেডারেল আইনের বিধান অনুসারে জুয়া অঞ্চল তৈরি করা হয়, উক্ত রুশ ফেডারেশনের উপジェクトের সর্বোচ্চ নির্বাহী রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থা দ্বারা অনুমোদিত বিধান অনুসারে।
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) এর বিষয় হলো:
- 1. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর ফেডারেল রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) এর জন্য:
- ক) জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি প্রাপ্ত আইনি সত্তাগুলির দ্বারা এই ফেডারেল আইনের 5.2 ধারার 14 অংশের 1, 4 - 7 অনুচ্ছেদ, 3 অংশ (প্রতিটি গেমিং মেশিনের প্রযুক্তিগতভাবে নির্ধারিত গড় জয়ের শতাংশ সম্পর্কে তথ্য প্রদানের অংশে) এবং 6 ধারার 11 অংশ, 6.1 ধারার 1 অংশের 2 এবং 3 অনুচ্ছেদ, 8 ধারার 5 অংশ দ্বারা প্রতিষ্ঠিত বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তাগুলির পালন;
- (29.12.2025 তারিখের 575-Ф3 ফেডারেল আইনের সংস্করণে)
- খ) বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স প্রাপ্ত আইনি সত্তাগুলির দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে রুশ ফেডারেশনের আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত বাধ্যতামূলক (লাইসেন্সিং) প্রয়োজনীয়তাগুলির পালন;
- 2. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর আঞ্চলিক রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) এর জন্য - জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি প্রাপ্ত আইনি সত্তাগুলির দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে রুশ ফেডারেশনের আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তাগুলির পালন (জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর ফেডারেল রাষ্ট্রীয় তত্ত্বাবধানের বিষয়ের অন্তর্ভুক্ত প্রয়োজনীয়তাগুলি ব্যতীত)।
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) এর সংগঠন এবং বাস্তবায়ন 31 জুলাই 2020 বছর তারিখের 248-Ф3 "রুশ ফেডারেশনে রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) এবং পৌরসভা নিয়ন্ত্রণ সম্পর্কিত" ফেডারেল আইন দ্বারা নিয়ন্ত্রিত হয়।
- ধারা 15.2. বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক সম্পর্কিত বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের কার্যকারিতা স্থগিত এবং বাতিলের বৈশিষ্ট্য
- (31.07.2020 তারিখের 270-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- এই ফেডারেল আইনের 6.2 ধারায় предусмотренные সময়সীমার মধ্যে জুয়া খেলার থেকে লক্ষ্য নির্ধারিত অবদান অপরিশোধিত (অসম্পূর্ণ পরিশোধ) হওয়ার ক্ষেত্রে, একটি রিপোর্টিং সময়ের মধ্যে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, উক্ত লঙ্ঘন সম্পর্কে তথ্য প্রাপ্তির তারিখ থেকে দশ ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে তা দূর করার নির্দেশ জারি করে। বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক তা দূর করার নির্দেশ প্রাপ্তির তারিখ থেকে দশ ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে উক্ত লঙ্ঘন দূর করতে বাধ্য।

- এই ধারার 1 অংশে উল্লিখিত সময়সীমার মধ্যে লঙ্ঘন দূর না হওয়ার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, চিহ্নিত লঙ্ঘন দূর না হওয়া পর্যন্ত বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের কার্যকারিতা স্থগিত করে, তবে নব্বই ক্যালেন্ডার দিনের বেশি নয়।
- বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের কার্যকারিতা স্থগিত করার কারণ হওয়া লঙ্ঘন দূর করার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, উক্ত লঙ্ঘন দূর করার নিশ্চিতকরণ প্রাপ্তির তারিখ থেকে দশ ক্যালেন্ডার দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে উক্ত লাইসেন্সের কার্যকারিতা পুনরায় শুরু করার সিদ্ধান্ত নিতে বাধ্য।
- বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের কার্যকারিতা স্থগিত করার কারণ হওয়া লঙ্ঘন দূর না করার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, এই ধারার 2 অংশে предусмотренный সময়সীমা শেষ হওয়ার দিন থেকে দশ ক্যালেন্ডার দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে উক্ত লাইসেন্স বাতিলের দাবি নিয়ে আদালতে আবেদন করে।
- বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক পরপর ছয় মাস ধরে কার্যক্রম পরিচালনা না করার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদনকারী ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক কার্যক্রম পরিচালনা না করার তথ্য প্রাপ্তির দিন থেকে দশ ক্যালেন্ডার দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স বাতিলের দাবি নিয়ে আদালতে আবেদন করে।
- বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক কার্যক্রম পরিচালনা না করার মানদণ্ড রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা নির্ধারিত হয়।
- এক বছরের মধ্যে বারবার বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক 3.1 ডিসেম্বর 30 বছর তারিখের 2006-Ф3 "বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা এবং বাধ্যতামূলক ব্যবস্থা সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 281 ধারায় предусмотренные বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা পূরণ না করার এবং (অথবা) এক বছরের মধ্যে বারবার উক্ত ফেডারেল আইন অনুসারে জারি করা নিয়ন্ত্রক আইনি আইনের প্রয়োজনীয়তা লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) কার্য সম্পাদন করে, বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স বাতিলের দাবি নিয়ে আদালতে আবেদন করে।
- (7 অংশ 04.08.2023 তারিখের 422-Ф3 ফেডারেল আইন দ্বারা প্রবর্তিত)
- ধারা 16. চূড়ান্ত বিধান
- 1 - 4. বাতিল হয়েছে। - 16.10.2012 তারিখের 168-Ф3 ফেডারেল আইন।
- এই ফেডারেল আইন কার্যকর হওয়ার দিন থেকে, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার এবং (অথবা) বাজি ধরার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য নতুন লাইসেন্স প্রদান বন্ধ করা হয়, এই ফেডারেল আইন অনুসারে বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য প্রদত্ত লাইসেন্স ব্যতীত।
- বাতিল হয়েছে। - 16.10.2012 তারিখের 168-Ф3 ফেডারেল আইন।
- রুশ ফেডারেশনের উপジェクトの রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থাগুলি 1 জুলাই 2007 বছর পর্যন্ত রুশ ফেডারেশনের উপジェクトの অঞ্চলে (জুয়া অঞ্চল ব্যতীত) জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম (জুয়া প্রতিষ্ঠানের পৃথক প্রকার সহ) নিষিদ্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারে, যা 1 জুলাই 2007 বছর থেকে কার্যকর হবে।

- রুশ ফেডারেশনের উপジェクトের রাষ্ট্রীয় ক্ষমতা সংস্থাগুলি দ্বারা এই ফেডারেল আইন কার্যকর হওয়ার দিন পর্যন্ত জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম নিষিদ্ধ করার (জুয়া প্রতিষ্ঠানের পৃথক প্রকার সহ), রুশ ফেডারেশনের উপジェクトের অঞ্চলে (জুয়া অঞ্চল ব্যতীত) এই কার্যক্রমের সীমাবদ্ধতা প্রতিষ্ঠার সিদ্ধান্তগুলি তাদের কার্যকারিতা বজায় রাখে।
- এই ফেডারেল আইনে предусмотренные জুয়া অঞ্চল 1 জুলাই 2007 বছরের মধ্যে তৈরি করতে হবে। এই ফেডারেল আইনে предусмотренный জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি না থাকা জুয়া প্রতিষ্ঠানগুলির কার্যক্রম 1 জুলাই 2009 বছরের মধ্যে বন্ধ করতে হবে, বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণ কেন্দ্র, যা এই ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা পূরণ করে, ব্যতীত।
- এই ফেডারেল আইন কার্যকর হওয়ার দিন থেকে ছয় মাসের মধ্যে, এই ফেডারেল আইনের বিধানগুলি বাস্তবায়নের জন্য প্রয়োজনীয় নিয়ন্ত্রক আইনি আইন রুশ ফেডারেশন সরকার দ্বারা গৃহীত হতে হবে।
- ধারা 17. বাতিল হয়েছে। - 04.05.2011 তারিখের 99-Ф3 ফেডারেল আইন।
- ধারা 18. বাতিল হয়েছে। - 21.07.2014 তারিখের 222-Ф3 ফেডারেল আইন।
- ধারা 19. রুশ ফেডারেশনের আইন প্রণয়ন আইনের পৃথক বিধান বাতিল হিসাবে স্বীকৃতি সম্পর্কে
- বাতিল হিসাবে স্বীকৃতি দিন:
- 1. 2 নভেম্বর 2004 বছর তারিখের 127-Ф3 "রুশ ফেডারেশনের কর কোডের প্রথম এবং দ্বিতীয় অংশে সংশোধনী প্রবর্তন এবং রুশ ফেডারেশনের কিছু অন্যান্য আইন প্রণয়ন আইন, পাশাপাশি রুশ ফেডারেশনের পৃথক আইন প্রণয়ন আইন (আইন প্রণয়ন আইনের বিধান) বাতিল হিসাবে স্বীকৃতি সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 2 ধারার 5 অনুচ্ছেদের চারশ ত্রিশতম - চারশ তেত্রিশতম অনুচ্ছেদ (রুশ ফেডারেশনের আইন সংকলন, 2004, N 45, অনুচ্ছেদ 4377);
- 2. 2 জুলাই 2005 বছর তারিখের 80-Ф3 "রুশ ফেডারেশনের কিছু কার্যক্রমের লাইসেন্সিং সম্পর্কিত ফেডারেল আইন, রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) পরিচালনার সময় আইনি সত্তা এবং স্বতন্ত্র উদ্যোক্তাদের অধিকার সুরক্ষা সম্পর্কিত ফেডারেল আইন এবং রুশ ফেডারেশনের প্রশাসনিক লঙ্ঘন কোডে সংশোধনী প্রবর্তন সম্পর্কিত" ফেডারেল আইনের 1 ধারার 9 অনুচ্ছেদের "ক" উপ-অনুচ্ছেদের সাতাত্তরতম এবং আটাত্তরতম অনুচ্ছেদ (রুশ ফেডারেশনের আইন সংকলন, 2005, N 27, অনুচ্ছেদ 2719)।
- ধারা 20. এই ফেডারেল আইন কার্যকর হওয়া
- এই ফেডারেল আইন 1 জানুয়ারি 2007 বছর থেকে কার্যকর হয়, এই ফেডারেল আইনের 17 ধারার 1 অনুচ্ছেদ, 18 এবং 19 ধারা ব্যতীত।
- এই ফেডারেল আইনের 17 ধারার 1 অনুচ্ছেদ, 18 ধারার 1 অনুচ্ছেদ এবং 19 ধারা 30 জুন 2009 বছর থেকে কার্যকর হয়।
- এই ফেডারেল আইনের 18 ধারার 2 অনুচ্ছেদ তার সরকারী প্রকাশনার দিন থেকে এক মাস অতিবাহিত হওয়ার পর কার্যকর হয়।
- রাষ্ট্রপতি
- রুশ ফেডারেশনের
- ভি.পুতিন
- মস্কো, ক্রেমলিন
- সাধারণ তথ্য
- ফলাফল

- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- জুয়া খেলার কার্যক্রম পরিচালনার নিয়ন্ত্রণের নিয়ন্ত্রক আইনি আইন
- জুয়া খেলার ক্ষেত্রে বুকমেকার কোম্পানি মেলবেটের কার্যক্রম নিয়ন্ত্রণকারী নিয়ন্ত্রক আইনি আইনগুলি অধ্যয়ন করুন। সীমাবদ্ধতা, বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা এবং রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ প্রতিষ্ঠিত হয়েছে। Melbet.ru-এ নিয়ম, লাইসেন্স এবং রাষ্ট্রীয় তত্ত্বাবধান সম্পর্কে বিস্তারিত।
- নতুন
- লিঙ্ক
- N 211-Ф3
- 22.04.2010 থেকে
- N 64-Ф3
- , 03.11.2010 থেকে
- N 281-Ф3
- , 04.05.2011 থেকে
- N 99-Ф3
- 13.06.2011 থেকে
- N 133-Ф3
- , 18.07.2011 থেকে
- N 242-Ф3
- , 21.11.2011 N থেকে
- 327-Ф3
- 16.10.2012 থেকে
- N 168-Ф3

- , 23.07.2013 থেকে
- N 198-Ф3
- , 21.07.2014 থেকে
- N 222-Ф3
- 22.07.2014 থেকে
- N 278-Ф3
- , 01.05.2016 থেকে
- N 121-Ф3
- , 28.03.2017 থেকে
- N 44-Ф3
- 27.11.2017 থেকে
- N 358-Ф3
- , থেকে 18.12.2018
- N 468-Ф3
- , থেকে 25.12.2018
- N 479-Ф3
- থেকে 03.07.2019
- N 169-Ф3
- , থেকে 26.07.2019
- N 239-Ф3
- , থেকে 27.12.2019
- N 495-Ф3
- থেকে 20.07.2020
- , থেকে 31.07.2020
- N 270-Ф3
- থেকে 30.12.2020
- N 493-Ф3
- N 170-Ф3
- থেকে 02.07.2021
- N 352-Ф3
- N 355-Ф3
- , থেকে 10.07.2023
- N 303-Ф3
- থেকে 04.08.2023
- N 422-Ф3
- N 453-Ф3
- , থেকে 19.10.2023

- N 503-ФЗ
- থেকে 19.04.2024
- N 80-ФЗ
- , থেকে 22.07.2024
- N 203-ФЗ
- , থেকে 24.06.2025
- N 157-ФЗ
- থেকে 29.12.2025
- N 575-ФЗ
- , থেকে 20.02.2026
- N 41-ФЗ
- , থেকে 02.05.2026
- N 124-ФЗ
- থেকে 26.06.2026
- N 213-ФЗ
- আইন দ্বারা
- (федеральনী
- আইনের দ্বারা
- 21.11.2011 N 327-ФЗ থেকে)
- কোডেক্স দ্বারা
- 4. প্রদানের
- লাইসেন্সের
- , থেকে 11.06.2021
- федеральনী সংস্থা দ্বারা
- আইন
- 11.06.2021 N 170-ФЗ থেকে।
- এই প্রবন্ধের 3.1 অনুচ্ছেদ)
- এবং জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে জুয়ার খেলার আয়োজক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিয়ম অনুসারে;
- (সংস্করণ 12.06.2021))
- (9 অনুচ্ছেদ ফেডারেল আইনের সংস্করণে
- 21.07.2014 N 222-ФЗ থেকে)
- 13.06.2011 N 133-ФЗ থেকে)
- 10.07.2023 N 303-ФЗ থেকে)
- 27.11.2017 N 358-ФЗ থেকে)
- 14.2 প্রবন্ধ দ্বারা

- 30.12.2020 N 493-ФЗ থেকে)
- 30. একক জুয়া নিয়ন্ত্রক - ফেডারেল অনুযায়ী তৈরি পাবলিক আইনী কোম্পানি
- 29.12.2025 N 575-ФЗ থেকে)
- এই ফেডারেল আইনের। এই অংশের উদ্দেশ্যে, তথ্য ও টেলিযোগাযোগ сетей, بما في ذلك "ইন্টারনেট" сеть এবং যোগাযোগের средства ব্যবহার করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের স্থান রাশিয়ান ফেডারেশনের অঞ্চল হিসাবে স্বীকৃত হয় যদি নিম্নলিখিত শর্তগুলির মধ্যে অন্তত একটি পূরণ হয়:
- 02.07.2021 N 355-ФЗ থেকে)
- 31.07.2020 N 270-ФЗ থেকে)
- 27.12.2019 N 495-ФЗ থেকে)
- সংশ্লিষ্ট চুক্তির সমাপ্তি
- এই প্রবন্ধের 7 অংশ
- বিধান
- 7 অংশ
- (федеральনী দ্বারা প্রবর্তিত
- 3 অংশ
- এই প্রবন্ধের।
- ধারা 1.2 এর অংশ 5.1
- প্রযোজ্য
- স্থাপিত
- যে ব্যক্তিদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, তাদের তালিকায় এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন, পাশাপাশি
- পদ্ধতি
- ক্রেডিট সংস্থাগুলিকে অবহিত করার পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কেন্দ্রীয় ব্যাংকের সাথে সমন্বয় করে নির্ধারণ করে।
- এই প্রবন্ধের 5 অংশ দ্বারা
- পদ্ধতিতে
- 8.1। রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের সত্যতা নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে সম্পাদন করতে পারে
- কার্যক্রম
- 8.2। রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, ডোমেইন নাম এবং (অথবা) তথ্য ও টেলিযোগাযোগ сеть "ইন্টারনেট"-এ ওয়েবসাইট পৃষ্ঠার নির্দেশক এবং নেটওয়ার্ক ঠিকানা সনাক্ত করার (প্রকাশ করার) উদ্দেশ্যে, যা এই ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা লঙ্ঘন করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করতে ব্যবহৃত হয়, সম্পাদন করতে পারে
- ফর্ম
- উল্লিখিত আবেদন প্রেরণ

- এই প্রবন্ধের 10 অংশে উল্লিখিত আবেদন
- এই নিবন্ধের বিবৃতি, তা পর্যালোচনা করে এবং নিম্নলিখিত যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্তগুলির মধ্যে একটি গ্রহণ করে:
- এই প্রবন্ধের 10 অংশ দ্বারা
- (3 অনুচ্ছেদ ফেডারেল দ্বারা প্রবর্তিত
- অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা রক্ষণাবেক্ষণের পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- গঠন
- উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের পাশাপাশি
- এই প্রবন্ধের 17 অংশ দ্বারা
- পুনরায় হওয়ার ক্ষেত্রে (নিম্নলিখিত ধারায় предусмотренный নোটিশে নির্ধারিত সময়সীমা অতিবাহিত হওয়ার পর,
- এই প্রবন্ধের 19 অংশ দ্বারা
- এই প্রবন্ধের 21 অংশ দ্বারা
- এই প্রবন্ধের 33 অংশ দ্বারা
- এই প্রবন্ধের 35 অংশ দ্বারা
- 1 অনুচ্ছেদের "ক" উপ-অনুচ্ছেদে
- 16 অংশের 2 অনুচ্ছেদের "ক" উপ-অনুচ্ছেদে
- 17 অংশ দ্বারা
- বিন্যাস
- ব্যক্তিগত ডেটা বিষয়ের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি ফেডারেল আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে
- 6 অংশ দ্বারা
- 12 অংশ দ্বারা
- উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনী নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলী সম্পাদনের জন্য দায়ী।
- এই প্রবন্ধের 13 অংশ দ্বারা
- এই প্রবন্ধের অনুমতি নেই:
- এই নিবন্ধের, এই ধরনের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত, নিম্নলিখিত অনুসারে
- এই নিবন্ধের, নিম্নলিখিত অনুসারে উক্ত তালিকায় এই ধরনের তথ্য হালনাগাদ করার মাধ্যমে
- এই প্রবন্ধের, বাতিল।
- জুয়া খেলার আয়োজকদের তথ্য প্রকাশ করতে হবে
- প্রয়োজনীয়তা
- উল্লিখিত গ্রাফিক চিত্রের নকশা, আকার এবং বিষয়বস্তুর পাশাপাশি তথ্য ও টেলিযোগাযোগ сеть "ইন্টারনেট"-এ জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে এর স্থাপনের জন্য প্রয়োজনীয়তা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনী নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলী সম্পাদনের জন্য দায়ী।

- দ্বি-মাত্রিক বারকোডের (QR-কোড) আকার, জুয়া ক্লাবে তাদের স্থাপনের স্থান এবং জুয়া ক্লাবে তাদের সংখ্যার জন্য প্রয়োজনীয়তা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনী নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলী সম্পাদনের জন্য দায়ী।
- 7 আগস্ট 2001 বছর N 115-Ф3 "অপরাধমূলক উপার্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию противодействие" এবং এই ব্যক্তির বয়স প্রতিষ্ঠার বিষয়ে।
- 25.12.2018 N 479-Ф3 থেকে।
- 6.1 প্রবন্ধের 8 অনুচ্ছেদ
- 20.07.2020 N 242-Ф3 থেকে)
- তালিকা
- , রাশিয়ান ফেডারেশনের অর্থ মন্ত্রণালয় দ্বারা অনুমোদিত।
- গঠন এবং পদ্ধতি
- নিয়ম
- জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনায় অর্থের সাথে লেনদেন সম্পাদনের।
- 22.04.2010 N 64-Ф3 থেকে)
- 74.1 প্রবন্ধের 3 অনুচ্ছেদ
- পৃষ্ঠা
- 20.02.2026 N 41-Ф3 থেকে)
- 02.07.2021 N 352-Ф3 থেকে)
- 18 প্রবন্ধ দ্বারা
- 6 ডিসেম্বর 2011 বছর N 402-Ф3 "অ্যাকাউন্টিং সম্পর্কে" ফেডারেল আইন।
- তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা যাচাই করা, যার বিধান প্রদান করা হয়েছে
- 3 অংশ দ্বারা
- 23.07.2013 N 198-Ф3 থেকে)
- (1 অনুচ্ছেদ ফেডারেল সংস্করণে
- 03.07.2019 N 169-Ф3 থেকে)
- 2. অবহিত করা
- (সংস্করণ 12.06.2021), 11.06.2021 থেকে
- একক জুয়া নিয়ন্ত্রক, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত অবিশ্বস্ত তথ্য প্রকাশের ঘটনা সনাক্ত করার ক্ষেত্রে
- 1 অংশের 2 অনুচ্ছেদ
- বিজ্ঞপ্তি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা নির্ধারিত হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনী নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলী সম্পাদনের জন্য দায়ী।
- 2.3। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সম্পর্কে তথ্য, উল্লিখিত
- এই প্রবন্ধের 2.2 অংশ
- "ক" উপ-অনুচ্ছেদ

- 1 অংশের 1 অনুচ্ছেদের "খ"
- 28.03.2017 N 44-ФЗ থেকে)
- 5 প্রবন্ধ দ্বারা
- 24.06.2025 N 157-ФЗ থেকে)
- প্রদত্ত লক্ষ্য অবদানের গণনার ভিত্তি
- 1 অংশ দ্বারা
- 2 অংশ দ্বারা
- 19.2 প্রবন্ধের
- 4 ডিসেম্বর 2007 বছর N 329-ФЗ "রাশিয়ান ফেডারেশনে শারীরিক সংস্কৃতি এবং ক্রীড়া সম্পর্কে" ফেডারেল আইন, সমস্ত ক্রীড়া ইভেন্টে বাজি, ইন্টারেক্টিভ বাজির মোট পরিমাণ থেকে, উল্লিখিত ক্রীড়া федерациям এবং ক্রীড়া লীগগুলিকে তাদের আয়োজিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় গৃহীত বাজির পরিমাণের অনুপাতে
- নিয়মাবলী
- 4.5 অংশ দ্বারা
- 19.1 প্রবন্ধের 12 অংশ দ্বারা
- 4 ডিসেম্বর 2007 বছর N 329-ФЗ "রাশিয়ান ফেডারেশনে শারীরিক সংস্কৃতি এবং ক্রীড়া সম্পর্কে" ফেডারেল আইন এবং শারীরিক সংস্কৃতি এবং ক্রীড়া ক্ষেত্রের ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা থেকে প্রাপ্ত, রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত নিয়ম অনুসারে। ফাউন্ডেশনে লক্ষ্য অবদানের স্থানান্তর রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকারের সিদ্ধান্ত অনুসারে স্থগিত করা যেতে পারে।
- 4.3 অংশ দ্বারা
- 6 প্রবন্ধের 10 অংশ
- এই ফেডারেল আইনের, প্রদত্ত তথ্য সহ
- 368 প্রবন্ধের 4 অনুচ্ছেদ
- 16.10.2012 N 168-ФЗ থেকে)
- 02.05.2026 N 124-ФЗ থেকে)
- 22.07.2014 N 278-ФЗ থেকে)
- 4.1 অংশ দ্বারা
- 4.1 অংশ দ্বারা
- ধারা 7.1 এর অংশ 9
- প্রযোজ্য নয়
- ধারা 7.2 এর অংশ 9
- প্রযোজ্য
- 7.4। উল্লিখিত ব্যক্তিদের ক্ষতি, বাস্তব ক্ষতি
- 7.3 অংশে
- 7.5। উল্লিখিত ব্যক্তিদের ক্ষতি, বাস্তব ক্ষতি
- 22.07.2024 N 203-ФЗ থেকে)
- বিষয়বস্তু
- জুয়া অঞ্চলে, অনুসারে তৈরি

- 9 প্রবন্ধের 4.2 অংশ
- Вукмекер বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে এমন ব্যক্তির নির্দেশে ব্যক্তির কাছ থেকে অর্থ, электронных денежных средств সহ (ডাক স্থানান্তর ব্যতীত), গ্রহণ, হিসাব এবং স্থানান্তরের কার্যক্রম ক্রেডিট সংস্থা দ্বারা সম্পাদিত হয়, অ-ব্যাংকিং ক্রেডিট সহ
- সংস্থা
- "ব্যাংক এবং ব্যাংকিং কার্যক্রম সম্পর্কে"।
- এই প্রবন্ধের 1 অংশ
- 5.2 প্রবন্ধের 16 অংশের 1 অনুচ্ছেদের "খ" উপ-অনুচ্ছেদে
- 5.2 প্রবন্ধের 16 অংশের 2 অনুচ্ছেদের "খ" উপ-অনুচ্ছেদে
- (5 অনুচ্ছেদ ফেডারেল সংস্করণে
- এই প্রবন্ধের 2 অংশ
- এই প্রবন্ধের বস্তু।
- 3.4। বিধান
- 3.1 অংশ
- 3.8। বিধান
- 3.5 অংশ
- 5 প্রবন্ধের 6 অংশ দ্বারা
- 14.2 প্রবন্ধের 7 অংশ দ্বারা
- 4 প্রবন্ধের 31 অনুচ্ছেদে
- 3.1 প্রবন্ধ দ্বারা
- 30 ডিসেম্বর 2006 বছর N 281-Ф3 "বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা এবং বাধ্যতামূলক ব্যবস্থা সম্পর্কে" ফেডারেল আইন। উল্লিখিত বাধ্যবাধকতা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে কার্যকর করা হয়, যার সম্পর্কে ফেডারেল অনুসারে
- 04.08.2023 N 422-Ф3 থেকে)
- 6 প্রবন্ধের 11.1 অংশ দ্বারা
- 3.3 অংশ
- 18.12.2018 N 468-Ф3 থেকে)
- বিধান
- 1 অনুচ্ছেদ
- 5.2 প্রবন্ধের 14 অংশের 7
- 3 অংশ দ্বারা
- 6 প্রবন্ধের 11 অংশ দ্বারা
- 2 অনুচ্ছেদ
- 6.1 প্রবন্ধের 1 অংশের 3
- 8 প্রবন্ধের 5 অংশ দ্বারা
- 6.2 প্রবন্ধ দ্বারা
- নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে লঙ্ঘন দূর না হলে

- এই প্রবন্ধের, উল্লিখিত লাইসেন্স বাতিলের দাবি নিয়ে আদালতে আবেদন করে।
- মানদণ্ড
- 30 ডিসেম্বর 2006 বছর N 281-Ф3 "বিশেষ অর্থনৈতিক ব্যবস্থা এবং বাধ্যতামূলক ব্যবস্থা সম্পর্কে" ফেডারেল আইন, এবং (অথবা) এক বছরের মধ্যে বারবার উল্লিখিত ফেডারেল অনুসারে জারি করা নিয়ন্ত্রক আইনী আইনের প্রয়োজনীয়তা লঙ্ঘন
- 04.05.2011 N 99-Ф3 থেকে।
- চারশত ত্রিশতম অনুচ্ছেদ
- চারশত ত্রিশ তৃতীয়
- আটাত্তরতম অনুচ্ছেদ
- উনআশিতম
- 17 প্রবন্ধের
- 18 প্রবন্ধের
- 1 অনুচ্ছেদ
- 18 প্রবন্ধের
- 19 প্রবন্ধ
- 2 অনুচ্ছেদ
- 1.1। দায়িত্বশীল খেলার এই বিধান (এর পরে - বিধান) সীমিত দায় কোম্পানি "মেলোফোন" (এর পরে - কোম্পানি, OOO "মেলোফোন", জুয়া খেলার আয়োজক) দ্বারা জুয়া খেলায় দায়িত্বশীল অংশগ্রহণের নীতিগুলি বাস্তবায়নের উদ্দেশ্যে, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ঝুঁকি এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে অবহিত করার পাশাপাশি ব্যক্তিদের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে বিরত থাকার পদ্ধতি ব্যাখ্যা করার জন্য তৈরি করা হয়েছে।
- ◦ 30.12.2020 № 493-Ф3 "পাবলিক আইনী কোম্পানি 'একক জুয়া নিয়ন্ত্রক' সম্পর্কে এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনী আইনে সংশোধনী প্রবর্তন সম্পর্কে" ফেডারেল আইন দ্বারা;
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 08.05.2026 № 63н আদেশ "29.12.2006 № 244-Ф3 ফেডারেল আইনের 24 ধারার 5.2 অংশে প্রদত্ত গ্রাফিক চিত্রের নকশা, আকার এবং বিষয়বস্তুর পাশাপাশি তথ্য ও টেলিযোগাযোগ сеті 'ইন্টারনেট'-এ জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে এর স্থাপনের জন্য প্রয়োজনীয়তা অনুমোদন সম্পর্কে";
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 08.05.2026 № 64н আদেশ "29.12.2006 № 244-Ф3 ফেডারেল আইনের 11.1 ধারার 6 অংশে প্রদত্ত গ্রাফিক চিত্রের নকশা, আকার এবং বিষয়বস্তুর পাশাপাশি বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটের মূল পৃষ্ঠায় তথ্য ও টেলিযোগাযোগ сеті 'ইন্টারনেট'-এ এর স্থাপনের জন্য প্রয়োজনীয়তা অনুমোদন সম্পর্কে, যা ইন্টারেক্টিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয়";
- দায়িত্বশীল খেলার মূল নীতি।
- 3.2। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ স্বেচ্ছামূলক অবসর এবং বিনোদনের ধরন, যার কাছে দায়িত্বের সাথে подход করা প্রয়োজন।
- ক) এই ধরনের বাজি সমাপ্তির শর্ত হিসেবে হস্তান্তরিত বাজির পরিমাণ;

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- অনলাইন нарды - প্রতিযোগিতার সারমর্ম এবং মূল নিয়ম
- Nardball – একটি বিশেষ বোর্ডে দুই ক্রীড়াবিদের জন্য প্রতিযোগিতা। জয়ী হতে, খেলোয়াড়কে তার সমস্ত চিপ ঘড়ির কাঁটার বিপরীতে বৃত্তে সরিয়ে নিতে হবে এবং এভাবে তাদের ঘরে, অর্থাৎ খেলার মাঠের শেষ চতুর্থাংশে নিয়ে যেতে হবে। এর পরে, প্রতিপক্ষের আগে চেকার ফেলে দেওয়া গুরুত্বপূর্ণ। জয়ী হতে, нарды কীভাবে খেলতে হয় তা জানা প্রয়োজন। এখানে মূল নিয়মগুলি যা মনে রাখা উচিত:
- Вукмекер কোম্পানি Мелбет-এ нарды খেলার জন্য, ব্যবহারকারীকে কেবল নিয়মগুলির সাথে পরিচিত হতে হবে না, অনলাইন বাজির সীমাও জানতে হবে। অনলাইন нарды-এ ন্যূনতম জমার পরিমাণ 10,00 RUB। সর্বোচ্চ বাজি 1 000,00 RUB চিহ্নে নির্ধারিত।
- কীভাবে সঠিকভাবে нарды বাজি ধরবেন?

### অনলাইন ফর্মুলা বাজি | Melbet.ru-এ বাজি ধরুন

- SPDX-লাইসেন্স-শনাক্তকারী: Apache-2.0
- let r=globalThis.trustedTypes,t;function u(){var a=null;if(!r)return a;try{let b=d=>d;a=r.createPolicy("goog#html",{createHTML:b,createScript:b,createScriptURL:b})}catch(b){}return a};var v=class{constructor(a){this.h=a}toString(){return this.h+""}};function w(a){var b=a,d;t===void 0&&(t=u());var c=(d=t)?d.createScriptURL(b):b;return new v(c)}function x(a){if(a instanceof v)return a.h;throw Error("");};function y(a,...b){if(b.length===0)return w(a[0]);var d=a[0];for(let c=0;c<b.length;c++)d+=encodeURIComponent(b[c])+a[c+1];return w(d)}function z(a){var b=y sw.js ,d=x(b).toString(),c=d.split(/[?#]/),f=/[?]/.test(d)?"?"+c[1]:"";return A(c[0],f,/[#]/.test(d)?"#"+(f?c[2]:c[1]):"",a)}

### অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- অনলাইনে রুবলে খেলাধুলায় বাজি ধরার জায়গা খুঁজছেন, জয়ের অর্থ প্রদান করা হবে কিনা সেই ভয় ছাড়াই? অফিসিয়াল Мелбет ওয়েবসাইটে প্রতিটি ক্রীড়া বাজি অনুরাগী নিজের জন্য আগ্রহী ইভেন্ট খুঁজে পেতে এবং সর্বাধিক লাভের সাথে বাজি ধরতে পারবেন। বুকমেকারকে রাশিয়ার শীর্ষস্থানীয়দের একজন হিসেবে গণ্য করা হয়, ইন্টারনেটে বাজি গ্রহণের কার্যক্রম পরিচালনার বৈধ ভিত্তিতে অধিকার রয়েছে।
- সাইবারস্পোর্টে বুকমেকার বাজি হল স্পোর্টস বেটিংয়ের একটি পৃথক শাখা, যার প্রতি কোম্পানি গভীর মনোযোগ দেয়। অনলাইন অপারেটর সাইবারস্পোর্ট ভক্তদের আগ্রহ ধরে রাখতে চায়, তাই একই নামের একটি বিশেষ মেনু ব্লক তৈরি করেছে এবং নিয়মিত আপডেট করে। বুকমেকার ভক্তদের এমন সুযোগ-সুবিধা তৈরি করে দেয় যাতে তারা সাইবার যুদ্ধের সম্প্রচার দেখে এবং প্রিয় দলগুলিতে বাজি ধরে মানসম্মত ও আকর্ষণীয়ভাবে সময় কাটাতে পারে।

### বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য

- কোম্পানির নাম: সীমিত দায় কোম্পানি «МЕЛОФОН» (ООО «МЕЛОФОН»)
- «МЕЛБЕТ» হলো একটি রাশিয়ান জুয়া খেলার আয়োজক, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের ফেডারেল ট্যাক্স সার্ভিস কর্তৃক প্রদত্ত বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য 07.11.2012 তারিখের № Л027-00108-77/00395491 লাইসেন্স এবং 03.08.2021 তারিখের № Л027-00108-77/00395496 লাইসেন্সের ভিত্তিতে তথ্য-টেলিকমিউনিকেশন নেটওয়ার্ক «ইন্টারনেট»-এ পরিষেবা প্রদান করে।

- কোম্পানিটি 2012 সালের নভেম্বর থেকে রাশিয়ান ফেডারেশনের ভূখণ্ডে কার্যক্রম পরিচালনা করে এবং জুয়ার বাজারে ক্রীড়া ও অন্যান্য ইভেন্টের অন্যতম বিস্তৃত লাইন থাকার গর্ব করতে পারে।
- ○ বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য 07.11.2012 তারিখের № Л027-00108-77/00395491 লাইসেন্স;
- ○ বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য 03.08.2021 তারিখের № Л027-00108-77/00395496 লাইসেন্স।
- জুয়া অংশগ্রহণকারীদের অধিকার ও বৈধ স্বার্থ রক্ষার উদ্দেশ্যে, কোম্পানির জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য জুয়া অংশগ্রহণকারীদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণের একটি ব্যাংক গ্যারান্টি রয়েছে, যা ПАО «Совкомбанк», ИНН 4401116480, КПП 440101001, ОГРН 1144400000425 কর্তৃক ইস্যুকৃত।
- প্রিন্সিপাল: সীমিত দায় কোম্পানি «МЕЛОФОН», ИНН: 2540179758, ОГРН: 1122540001825, ঠিকানা: রাশিয়ান ফেডারেশন, 117218, মস্কো শহর, পৌর জেলা আকাদেমিচেস্কি অভ্যন্তরীণ অঞ্চল, КРЖИЖАНОВСКОГО রাস্তা, বাড়ি 14, কর্পাস 3, প্রাঙ্গণ 5/1
- গ্যারান্টির অধীনে গ্যারান্টরের দায়বদ্ধতার সীমা হল 500 000 000,00 (পাঁচশ মিলিয়ন) রুবেল 00 কোপেক। বেনিফিশিয়ারিদের প্রতি গ্যারান্টরের বাধ্যবাধকতা এই অনুচ্ছেদে উল্লিখিত পরিমাণ প্রদানের মধ্যে সীমাবদ্ধ এবং গ্যারান্টির অধীনে গ্যারান্টর কর্তৃক বেনিফিশিয়ারিদের প্রদত্ত পরিমাণ দ্বারা হ্রাস পায়।
- যে পরিস্থিতিতে গ্যারান্টির পরিমাণ প্রদান করতে হবে: বেনিফিশিয়ারি থেকে আইনত কার্যকর আদালতের সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে প্রদানের লিখিত দাবি গ্যারান্টরের কাছে প্রাপ্তি।

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- নিয়মাবলী নিম্নলিখিত অনুসারে প্রণীত:
- ○ 29.12.2006 তারিখের 244-ФЗ নং ফেডারেল আইন «জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনী আইনে সংশোধনী আনার বিষয়ে»;
- ○ 07.08.2001 তারিখের 115-ФЗ নং ফেডারেল আইন «অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধের বিষয়ে»;
- ○ 27.07.2006 তারিখের 152-ФЗ নং ফেডারেল আইন «ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ে»;
- ○ 08.10.2020 তারিখের 1625 নং রাশিয়ান ফেডারেশন সরকারের ডিক্রি «বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রমের লাইসেন্সিং বিষয়ে»;
- ○ 14.08.2020 তারিখের 1216 নং রাশিয়ান ফেডারেশন সরকারের ডিক্রি «জুয়া সংগঠকদের প্রতি অতিরিক্ত প্রয়োজনীয়তার বিষয়ে»;
- ○ কোম্পানির সনদ;
- ○ কোম্পানির কার্যক্রম নিয়ন্ত্রণকারী অন্যান্য নিয়ন্ত্রক ও আইনি আইন।
- কোম্পানি কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার জন্য 07.11.2012 তারিখের № Л027-00108-77/00395491 এবং 03.08.2021 তারিখের № Л027-00108-77/00395496 লাইসেন্সের ভিত্তিতে পরিচালিত হয়।
- ইন্টারেক্টিভ বাজি ধরার আগে, নিয়মাবলী সাবধানে পড়ুন।

- যেকোনো ইন্টারেক্টিভ বাজি এই বিষয়ের নিশ্চয়তা দেয় যে জুয়া অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী জানে এবং সেগুলির সাথে একমত।
- মূল ধারণা ও পরিভাষা।
- 1.1. জুয়া — নিয়মাবলী অনুসারে এই ধরনের চুক্তির দুই বা ততোধিক অংশগ্রহণকারীর মধ্যে অথবা জুয়া সংগঠকের সাথে সম্পাদিত জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি।
- 1.2. জয় - অর্থনৈতিক উপায়, যা নিয়মাবলীতে নির্ধারিত জুয়া খেলার ফলাফল সংঘটিত হলে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীকে প্রদান করতে হবে।
- 1.3. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি (বাজি, ডিপোজিট) - অর্থনৈতিক উপায়, সহ ইলেকট্রনিক অর্থ, যা ইলেকট্রনিক পেমেন্ট উপকরণ ব্যবহার করে, সহ তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্কের মাধ্যমে, সহ "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, পাশাপাশি যোগাযোগের মাধ্যম, সহ মোবাইল যোগাযোগের মাধ্যম, ЕЦУПС জুয়া খেলার আয়োজককে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে স্থানান্তরিত হয় এবং নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে।
- নিয়মাবলী অনুসারে অর্থ জুয়ায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে এবং জুয়া সংগঠক নিম্নলিখিত অনুপাতে গেমিং কুপনে বিনিময় করে: 1 রুবেল 1 গেমিং কুপনের সমান।
- 1.4. গেম কুপন (RUB) - জুয়া খেলার নিয়ম অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা জুয়া খেলার সাইটে জুয়া খেলার সময় প্রচলনের জন্য প্রদত্ত ইলেকট্রনিক বিনিময় চিহ্ন, যা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যালেন্সে প্রতিফলিত হয়।
- 1.5. কোএফিসিয়েন্ট — পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু ইভেন্টের নির্দিষ্ট ফলাফল ঘটার সম্ভাবনার মাত্রা চিহ্নিতকারী সংখ্যাসূচক মান, যা দ্বারা পূর্বাভাসের গেমিং কুপনগুলির যোগফল গুণ করা হয়।
- 1.6. জুয়া সংগঠক — ООО «МЕЛОФОН» (কোম্পানি), যা জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করে।
- 1.7. জুয়া সংগঠকের অফিসিয়াল ডোমেইন (সাইট) — melbet.ru।
- 1.8. পূর্বাভাস — জুয়া অংশগ্রহণকারীর দ্বারা সাইটে জুয়া সংগঠকের প্রস্তাবিত ইভেন্ট(গুলি) থেকে ফলাফল(গুলি) নির্বাচন।
- পূর্বাভাসের সংখ্যা সীমাবদ্ধ নয়।
- 1.9. বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে পণ রাখেন এবং ЕЦУПС থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করেন, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করেন, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে এবং ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করেন।
- 1.10. টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বেটের প্রসেসিং সেন্টার - জুয়া প্রতিষ্ঠানের একটি অংশ, যেখানে জুয়া সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের সময় এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে পণ সমাপ্তির আয়োজন করেন এবং ЕЦУПС থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির হিসাব ও প্রক্রিয়াকরণ পরিচালনা করেন, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করেন, প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করেন, গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনাকৃত জয় সম্পর্কে তথ্য টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে এবং ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করেন।
- 1.11. ইভেন্ট — ক্রীড়া বা অন্যান্য প্রতিযোগিতা, যার উপর পূর্বাভাস দেওয়া যায়।

- 1.12. বুকমেকার অফিস — জুয়ার প্রতিষ্ঠান, যেখানে জুয়া সংগঠক এই ধরনের জুয়ার অংশগ্রহণকারীদের সাথে পণ রাখে।
- 1.13. টোটালাইজেটর - একটি জুয়া প্রতিষ্ঠান, যেখানে জুয়া সংগঠক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে পণ সমাপ্তির আয়োজন করেন, পাশাপাশি এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত বাজির পরিমাণের বিনিময়ে, এই ধরনের জুয়া খেলার সংগঠক কর্তৃক আরোপিত পারিশ্রমিকের পরিমাণ বাদ দিয়ে, জয় প্রদান করেন।
- 1.14. জুয়া অংশগ্রহণকারী (ক্লায়েন্ট) — 18 বছর বয়সে পৌঁছেছেন এমন ব্যক্তি, যিনি রাশিয়ান ফেডারেশনের নাগরিক, যিনি জুয়ায় অংশ নিচ্ছেন এবং জুয়া সংগঠক বা অন্য জুয়া অংশগ্রহণকারীর সাথে এমন একটি ইভেন্ট সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি করছেন, যা ঘটবে কি ঘটবে না তা অজানা।
- 1.15. বুকমেকার অফিস ও টোটালাইজেটরগুলির বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র (ЕЦУПС) — একটি ক্রেডিট সংস্থা, যার মধ্যে অ-ব্যাংকিং ক্রেডিট সংস্থা অন্তর্ভুক্ত, যা ব্যক্তির কাছ থেকে অর্থ, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ (ডাক স্থানান্তর ব্যতীত) গ্রহণ, তাদের হিসাব রাখা এবং জুয়া সংগঠকের কাছে স্থানান্তর করার কার্যক্রম পরিচালনা করে।
- 1.16. বীমা — এটি জুয়া সংগঠকের পক্ষ থেকে জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতি প্রস্তাব, সম্পাদিত পূর্বাভাস প্রত্যাখ্যান করা এবং ইভেন্টের ফলাফল জানা যাওয়ার আগ পর্যন্ত পূর্বাভাসের পরিমাণের—部分 ফেরত দেওয়া।
- 1.17. জুয়ার ফলাফল — জুয়া শেষ হওয়ার পর জুয়া সংগঠক কর্তৃক জুয়া অংশগ্রহণকারীর ইন্টারেক্টিভ বাজিগুলির চূড়ান্ত হিসাব।
- চূড়ান্ত হিসাব জুয়া সংগঠক কর্তৃক নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া চলাকালীন জুয়া অংশগ্রহণকারীর সম্পাদিত কার্যক্রমের ভিত্তিতে এবং জুয়া বন্ধ হওয়ার সময়ে জুয়া অংশগ্রহণকারীর করা সমস্ত পূর্বাভাসের সামগ্রিক ফলাফলের ভিত্তিতে সম্পাদিত হয়।
- 1.18. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেট (অ্যাকাউন্ট) - সোসাইটির সাইটের বিভাগ, যেখানে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী, তার ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, গেম কুপন, পূর্বাভাস এবং প্রদত্ত জয়ের তথ্য প্রতিফলিত হয়, যার মাধ্যমে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী নিয়মে নির্ধারিত পদ্ধতিতে জুয়া খেলার আয়োজকের সাথে মিথস্ক্রিয়া করে।
- সাধারণ বিধান।
- 2.1. জুয়া সংগঠক জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করে — যা জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন এবং এই ধরনের চুক্তি দুই বা ততোধিক জুয়া অংশগ্রহণকারীর মধ্যে সংগঠিত করার সেবা প্রদানের কার্যক্রম।
- জুয়া সংগঠক এই নিয়মাবলীর শর্তাবলী অনুসারে পারিশ্রমিকের ভিত্তিতে সেবা প্রদান করে।
- 2.2. সাইটের ইন্টারফেস এবং এর কার্যকরী ক্ষমতাগুলিতে প্রবেশাধিকার প্রদান শুধুমাত্র জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর নিবন্ধন এবং পরিচয় যাচাই, তার প্রাপ্তবয়স্কতা নিশ্চিতকরণ (জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর 18 বছর বয়সে পৌঁছানো) এবং নিয়মাবলীর সাথে তার সম্মতির পরে করা হয়।
- 2.3. জুয়া সংগঠক নিয়মাবলী লঙ্ঘন করে সম্পাদিত ইন্টারেক্টিভ বাজি এবং পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করার অধিকার রাখে।
- জুয়া সংগঠক ইন্টারেক্টিভ বাজি, পূর্বাভাস নিয়মাবলী লঙ্ঘন করে সম্পাদিত হয়েছে বলে তাকে ঠিক কখন জানা গেছে সে সম্পর্কে কোনো দায়বদ্ধতা রাখে না।
- 2.4. পূর্বাভাস সম্পাদনের আগ পর্যন্ত জুয়া অংশগ্রহণকারী পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু ইভেন্টগুলির তথ্য জুয়া সংগঠকের কাছ থেকে পাওয়ার অধিকার রাখে।
- 2.5. জুয়া সংগঠক বিভিন্ন প্রকার ও ধরনের পূর্বাভাস ব্যবহার করে।

- 2.6. জুয়া অংশগ্রহণকারীর করা যেকোনো বাজি, সেইসাথে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তিতে অংশগ্রহণের সম্মতি, জুয়া অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী জানে এবং সেগুলির সাথে একমত এই বিষয়ের নিঃশর্ত নিশ্চয়তা।
- 2.7. জুয়া অংশগ্রহণকারীদের দাবি ইন্টারেক্টিভ বাজি জমা দেওয়ার তারিখ থেকে 30 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে জুয়া অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদনের ভিত্তিতে গৃহীত হয়, যা তিনি জুয়া সংগঠকের আইনি ঠিকানায় পাঠান।
- 2.8. জুয়া সংগঠক এবং জুয়া অংশগ্রহণকারী জুয়া অংশগ্রহণকারীর পক্ষ থেকে ইমেইলে প্রেরিত নথি ও চিঠিপত্রের আইনি শক্তি এবং নিজেদের জন্য বাধ্যতামূলকতা স্বীকার করে না।
- 2.9. যদি জুয়া অংশগ্রহণকারী প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পাদন করে, সেইসাথে জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম করে, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর এমন কার্যক্রম সম্পাদনের সন্দেহ থাকলে নিম্নলিখিত উপায়ে সেগুলি প্রতিরোধ করার অধিকার রাখে:
- ◦ আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আবেদন করা।
- 2.10. বিশেষত, প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম, সেইসাথে শত্রুতামূলক কার্যক্রমের অন্তর্ভুক্ত:
- ◦ জুয়া সংগঠকের সাইটে প্রবেশাধিকার পেতে তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করা;
- ◦ বিশেষ সফটওয়্যার বা প্রযুক্তিগত উপকরণ ব্যবহার করা, যা পূর্বাভাস সম্পাদনের প্রক্রিয়া স্বয়ংক্রিয় করতে দেয়;
- ◦ বিশেষ সফটওয়্যার বা প্রযুক্তিগত উপকরণ ব্যবহার করা, যা জুয়া সংগঠক, তার তথ্য সিস্টেম, সফটওয়্যার ও প্রযুক্তিগত উপকরণ বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে পরিচালিত;
- ◦ মিথ্যা, ভুল বা অবৈধ ব্যক্তিগত ডেটা ব্যবহার করা;
- ◦ ক্লায়েন্ট অন্যান্য জুয়া সংগঠকদের স্বার্থ প্রতিনিধিত্ব করে;
- ◦ জুয়া সংগঠক কর্তৃক নির্ধারিত পূর্বাভাসের পরিমাণের সর্বোচ্চ সীমা অতিক্রম করার জন্য একই ফলাফলে পুনরাবৃত্ত পূর্বাভাস সম্পাদন;
- 2.11. জুয়া অংশগ্রহণকারী প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের সন্দেহ থাকলে, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য সম্পর্কে পরীক্ষা পরিচালনা করে।
- জুয়া সংগঠক কর্তৃক পরীক্ষা পরিচালনার সময়কাল জুয়া সংগঠক পরীক্ষা পরিচালনার সিদ্ধান্ত গ্রহণের তারিখ থেকে 90 কার্যদিবস পর্যন্ত।
- পরীক্ষা পরিচালনার সময়কাল জুয়া সংগঠকের সিদ্ধান্তে বাড়ানো যেতে পারে, তবে জুয়া সংগঠক পরীক্ষা পরিচালনার সিদ্ধান্ত গ্রহণের তারিখ থেকে 1 বছরের বেশি হওয়া উচিত নয়।
- 2.12. পরীক্ষা পরিচালনার সময়কালে, জুয়া সংগঠক ক্লায়েন্টের সাথে যেকোনো উপায়ে যোগাযোগ করার অধিকার রাখে, যার মধ্যে ভিডিও যোগাযোগ ব্যবহার করা অন্তর্ভুক্ত, যা ক্লায়েন্টের সাথে চাক্ষুষ যোগাযোগ স্থাপন করতে দেয় (ভিডিও কনফারেন্স), সেইসাথে ক্লায়েন্টের কাছে তার পরিচয় নিশ্চিতকারী নথি অনুরোধ করা।
- 2.13. ভিডিও কনফারেন্স পরিচালনার উদ্দেশ্যে জুয়া সংগঠক ক্লায়েন্টকে জানায় যে সময়সীমার মধ্যে ক্লায়েন্টকে ভিডিও কনফারেন্সে অংশ নিতে হবে এবং ক্লায়েন্টকে নির্ধারিত সময়সীমার মধ্যে ভিডিও কনফারেন্সের তারিখ ও সময় নির্বাচন করার প্রস্তাব দেয়।

- ভিডিও কনফারেন্স পরিচালনার প্রক্রিয়ায় ক্লায়েন্টকে ভিডিও কনফারেন্স পরিচালনার জন্য ব্যবহৃত ডিভাইসগুলি ছাড়া অন্য ডিভাইস ব্যবহার করা, তৃতীয় পক্ষের উপস্থিতিতে বা অংশগ্রহণে ভিডিও কনফারেন্সে যোগ দেওয়া, সেইসাথে তাদের কাছ থেকে কোনো ইঙ্গিত গ্রহণ করা নিষিদ্ধ।
- জুয়া সংগঠক ক্লায়েন্টের অনুরোধে যে সময়সীমার মধ্যে ক্লায়েন্টকে ভিডিও কনফারেন্সে অংশ নিতে হবে তা স্থগিত করার অধিকার রাখে।
- যদি ক্লায়েন্ট জুয়া সংগঠক কর্তৃক নির্ধারিত সময়সীমার মধ্যে ভিডিও কনফারেন্সের তারিখ ও সময় নির্বাচন না করে অথবা ক্লায়েন্ট তার নির্বাচিত তারিখ ও সময়ে ভিডিও কনফারেন্সে অংশ না নেয়, অথবা ক্লায়েন্ট জুয়া সংগঠক কর্তৃক নির্ধারিত সময়সীমার মধ্যে নথি ও তথ্য প্রদান না করে, তাহলে জুয়া সংগঠক ক্লায়েন্ট পরীক্ষায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করেছে বলে বিবেচনা করার অধিকার রাখে।
- 2.14. জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য সম্পর্কে তদন্ত পরিচালনার পর, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদন বা না সম্পাদনের বিষয়ে সিদ্ধান্ত নেয়।
- 2.15. জুয়া অংশগ্রহণকারীর কার্যক্রমকে প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা শত্রুতামূলক কার্যক্রম হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করার মূল্যায়নে জুয়া সংগঠক নিজস্ব বিশ্বাস এবং জুয়া সংগঠকের অভ্যন্তরীণ নিয়মাবলী দ্বারা পরিচালিত হয়।
- 2.16. জুয়া অংশগ্রহণকারী প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের সন্দেহ থাকলে, সেইসাথে নিয়মাবলী লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করার, জুয়া অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» কোএফিসিয়েন্টে হিসাব করার, সেইসাথে আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আবেদন করার অধিকার রাখে।
- 2.17. জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর কার্যক্রমকে প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা শত্রুতামূলক কার্যক্রমের এই বা সেই প্রকারের অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে জুয়া অংশগ্রহণকারী এবং তৃতীয় পক্ষকে তথ্য প্রদান না করার অধিকার রাখে।
- 2.18. জুয়া সংগঠক বিদেশী ভাষা থেকে দলের নাম, খেলোয়াড়দের পদবি, প্রতিযোগিতার স্থানগুলির অনুবাদের সঠিকতার জন্য দায়বদ্ধ নয়।
- 2.19. নিয়মাবলীর অনুচ্ছেদ 2.18-এ উল্লিখিত তথ্যে সম্ভাব্য ত্রুটি বাজি, পূর্বাভাস ফেরত দেওয়ার ভিত্তি নয়।
- 2.20. নিয়মাবলীতে পরিবর্তন আনার ক্ষেত্রে, পরিবর্তনের তারিখ থেকে গৃহীত বাজি, পূর্বাভাসের উপর পরিবর্তিত নিয়মাবলী প্রযোজ্য হবে।
- 2.21. জুয়া সংগঠক সাইট ব্যবহারের ফলে বা এর বিষয়বস্তু থেকে উদ্ভূত বলে দাবি করা কোনো ক্ষতি বা লোকসানের জন্য কোনো দায়বদ্ধতা রাখে না।
- এই বিধান সমানভাবে প্রযোজ্য কোনো ব্যক্তির দ্বারা সাইটের বিষয়বস্তু ব্যবহার বা ভুল ব্যবহার, সাইটে সংযোগ করতে বা এটি ব্যবহার করতে ব্যর্থতা, এর কার্যকারিতা বা ডেটা স্থানান্তরে বিলম্ব, যোগাযোগ লাইনে ব্যাঘাত, সাইটের বিষয়বস্তুতে কোনো ত্রুটি, টাইপো বা বাদ পড়ার ক্ষেত্রে।
- 2.22. নিয়মাবলীর সাথে সম্মতি প্রকাশ করে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী এই বিষয়েও সম্মত হয় যে, অ্যাকাউন্টের ব্যবহার বা বাজি এবং পূর্বাভাসের সাথে সম্পর্কিত যেকোনো বিষয়ে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজকের থাকবে।
- 2.23. জুয়া অংশগ্রহণকারী নিশ্চয়তা দেয় যে জুয়ায় অংশগ্রহণ রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোডের অনুচ্ছেদ 208-এর অর্থে তার অর্জিত আয় থেকে সম্পাদিত হবে।

- জুয়া অংশগ্রহণকারী ইন্টারেক্টিভ বাজি সম্পাদনের মুহূর্তে তার নিষ্পত্তিতে থাকা অর্থের উৎস সম্পর্কে সম্পূর্ণ তথ্যের একমাত্র অধিকারী ব্যক্তি হিসেবে, রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোডের অনুচ্ছেদ 208 অনুসারে জুয়া অংশগ্রহণকারীর আয় নয় এমন অর্থ, অন্যান্য ব্যক্তির অর্থ, ঋণগ্রহীত অর্থ এবং এই নিয়মাবলী অনুসারে জুয়ায় অংশগ্রহণের জন্য ব্যবহার নিষিদ্ধ এমন অন্যান্য অর্থ জুয়ায় অংশগ্রহণের জন্য ব্যবহার প্রতিরোধে স্বাধীনভাবে যথেষ্ট ব্যবস্থা গ্রহণ করে।
- জুয়া অংশগ্রহণকারী একমাত্র ব্যক্তি হিসেবে যিনি নির্ধারণ করেন কোন অর্থ ইন্টারেক্টিভ বাজির জন্য ব্যবহার করবেন বা করবেন না, এই নিয়মাবলী দ্বারা প্রতিষ্ঠিত নিষেধাজ্ঞা পালনের জন্য দায়বদ্ধ।
- জুয়া সংগঠকের অধিকার ও বাধ্যবাধকতা।
- 3.1. জুয়া সংগঠক বাধ্য:
- 3.1.1. জুয়া সংগঠকের ডোমেইন নামের মাধ্যমে শুধুমাত্র নিয়মাবলীর সাথে একমত ব্যক্তিদের কাছ থেকে বাজি গ্রহণ করা।
- 3.1.2. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কেবল তাদের পরিচয় যাচাইয়ের পরে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের অনুমতি দিতে হবে, যার জন্য জুয়া খেলার আয়োজক সম্ভাব্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর কাছে এমন তথ্য চাইতে পারবেন যা নির্ধারণ করতে দেয়: পদবি, নাম, পিতৃত্বের নাম (যদি জাতীয় প্রথা থেকে ভিন্ন কিছু না আসে), নাগরিকত্ব, জন্ম তারিখ, ИНН, СНИЛС, পরিচয়পত্রের বিবরণ, অথবা বিদেশী নাগরিক বা নাগরিকত্বহীন ব্যক্তির রাশিয়ান ফেডারেশনে অবস্থান বা বসবাসের অধিকার নিশ্চিত করে এমন নথি, সেইসাথে পরিচয় যাচাইয়ের জন্য প্রয়োজনীয় অন্যান্য নথি এবং তথ্য।
- 3.1.3. প্রচলিত আইন এবং নিয়মাবলী অনুসারে কাজ করা।
- 3.1.4. জুয়া সংগঠক কর্তৃক বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে এই নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতি ও সময়সীমার মধ্যে হিসাব নিষ্পত্তি করা।
- 3.1.5. পূর্বাভাসের ফলাফল ঘোষণা নিশ্চিত করা।
- 3.1.6. ЕЦУПС থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত ইন্টারেক্টিভ বাজির হিসাব রাখা।
- 3.1.7. পূর্বাভাসের ফলাফল রেকর্ড করা।
- 3.1.8. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রদেয় জয়ের পরিমাণ গণনা করা।
- 3.1.9. গৃহীত ইন্টারেক্টিভ বাজি এবং হিসাবকৃত জয়ের তথ্য ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করা।
- 3.1.10. যে ব্যক্তির তথ্য জুয়া থেকে বিরত ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, তাকে জুয়ার প্রতিষ্ঠানে প্রবেশাধিকার, সেইসাথে জুয়া সংগঠকের সাইটে তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার প্রত্যাখ্যান করা।
- 3.1.11. যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকার ঘোষণা দিয়ে একক জুয়া নিয়ন্ত্রকের কাছে নিজের সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠান, এবং জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় তথ্য হালনাগাদ করার মুহূর্তে, জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী কর্তৃক প্রতারণামূলক উপায়ে জয় অর্জনের লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য যাচাই করেন, তাহলে জুয়া সংগঠক এই নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 2.14-এ предусмотренных সিদ্ধান্তগুলোর একটি গ্রহণ করে তদন্ত অকালে সমাপ্ত করতে, এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে জুয়া খেলা বন্ধ করতে এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর তথ্য জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে এই নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.10.1 – 5.10.2-এ নির্ধারিত পরিমাণে জয় প্রদান করতে বাধ্য।
- 3.2. জুয়া সংগঠকের অধিকার রয়েছে:
- 3.2.1. নিয়মাবলীতে পরিবর্তন আনা।

- 3.2.2. কারণ ব্যাখ্যা না করে ইন্টারেক্টিভ বাজি গ্রহণ, পূর্বাভাস সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করা।
- 3.2.3. জুয়া অংশগ্রহণকারীর জয়ের অধিকার আছে কি নেই সে সম্পর্কে সিদ্ধান্ত নেওয়া।
- 3.2.4. জুয়া অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে জুয়া শুরু, স্থগিত, বন্ধ এবং পুনরায় শুরু করার সিদ্ধান্ত নেওয়া।
- 3.2.5. পূর্বাভাসের তথ্য প্রবেশের সময় উদ্ভূত ত্রুটি সংশোধন করা।
- 3.2.6. পূর্বাভাস বাতিল ঘোষণা করা এবং/অথবা তদন্ত সমাপ্ত হওয়া পর্যন্ত জয় প্রদান স্থগিত করা।
- 3.2.7. যদি নির্ধারিত হয় যে এই ধরনের ক্লায়েন্টের জন্য জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ডোমেনে (সাইটে) নিবন্ধন পুনরায় করা হচ্ছে, তাহলে ক্লায়েন্টকে নিবন্ধন করতে অস্বীকার করতে হবে।
- 3.2.8. জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর জন্য প্রতিদিন তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের সর্বোচ্চ সংখ্যা, পাশাপাশি জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য তহবিলের সর্বনিম্ন ও সর্বোচ্চ পরিমাণ সীমাবদ্ধ করতে পারেন, কোনো বিজ্ঞপ্তি এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই।
- 3.2.9. যদি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে প্রতারণার মাধ্যমে জয়লাভের লক্ষ্যে কাজ করার এবং/অথবা বৈরী কার্যকলাপের সন্দেহ থাকে, এবং সেইসাথে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী লঙ্ঘন করে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনার ভিত্তিতে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করতে, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» সহগ দিয়ে গণনা করতে এবং/অথবা এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেট ব্লক করতে পারবেন।
- 3.2.10. পূর্বাভাস বাতিল করা যদি এটি একটি পরিচিত ফলাফলে সম্পাদিত হয় (যার মধ্যে ইভেন্টটি ঘটেছে কিন্তু সিস্টেমে এর ফলাফল আপডেট হয়নি এমন ক্ষেত্রেও), সেইসাথে যদি পূর্বাভাস জুয়া অংশগ্রহণকারী এমন একটি ইভেন্টে সম্পাদন করে যার ফলাফল পূর্বাভাস সম্পাদনের সময়ে তার জানা ছিল।
- 3.2.11. কর্মীদের ত্রুটি, লাইনে কোএফিসিয়েন্টগুলি ইভেন্টের ফলাফলের সম্ভাবনার সাথে অসঙ্গতি (প্রস্তাবিত ইভেন্টের তালিকায় টাইপো, কোএফিসিয়েন্টের অসঙ্গতি ইত্যাদি), অ-ক্রীড়া সংগ্রামের প্রমাণ থাকলে, পূর্বাভাস সম্পাদনে নিয়মাবলী থেকে বিচ্যুতি, সেইসাথে পূর্বাভাসের ভুলতা বা জুয়া সংগঠকের পূর্বাভাস হিসাব করার প্রযুক্তিগত সুযোগের অভাব নিশ্চিত করার অন্যান্য যুক্তি থাকলে পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণা করা।
- 3.2.12. ক্লায়েন্টের সাথে যেকোনো উপায়ে যোগাযোগ করা, যার মধ্যে ভিডিও কনফারেন্স ব্যবহার করা অন্তর্ভুক্ত।
- জুয়া সংগঠক ভিডিও কনফারেন্স প্রক্রিয়ার ফটো এবং ভিডিও রেকর্ডিং (ভিডিও রেকর্ডিং) পরিচালনা করার অধিকার রাখে।
- 3.2.13. বাজি, পূর্বাভাসের সর্বোচ্চ পরিমাণ সীমিত করা, একই ফলাফলে ক্রীড়া ইভেন্টে পুনরাবৃত্ত পূর্বাভাস সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করা, অবহিত না করে এবং কারণ ব্যাখ্যা না করে পৃথক ইভেন্টে কোএফিসিয়েন্ট হ্রাস করা।
- 3.2.14. জুয়া অংশগ্রহণকারীর তথ্য (সংশ্লিষ্ট তথ্য) আপডেট করা, যার মধ্যে জুয়া অংশগ্রহণকারীর পরিচয় নিশ্চিতকারী নথির তথ্য অন্তর্ভুক্ত। যদি জুয়া সংগঠকের জুয়া অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে পূর্বে প্রাপ্ত তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা ও সঠিকতা সম্পর্কে সন্দেহ হয়, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারী স্পষ্টীকৃত তথ্য বা জুয়া সংগঠকের যে তথ্য সম্পর্কে সন্দেহ возникло সে সম্পর্কে সংশ্লিষ্ট ব্যাখ্যা প্রদান না করা পর্যন্ত, সেইসাথে জুয়া সংগঠক উক্ত তথ্য বিশ্লেষণ, অধ্যয়ন না করা পর্যন্ত জুয়া অংশগ্রহণকারীকে عملية সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে।
- 3.2.15. জুয়া অংশগ্রহণকারীকে পূর্বাভাসের উপর বীমা প্রস্তাব করা।
- পূর্বাভাসের পরিমাণের যে অংশ ফেরত দেওয়া হতে পারে তার আকার জুয়া খেলার আয়োজক নিজেই নির্ধারণ করেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক যেকোনো সময় এবং যেকোনো ইভেন্ট ও পূর্বাভাসের ক্ষেত্রে কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই বীমার প্রস্তাব প্রত্যাহার করতে পারেন।

- জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশ ফেরত দেওয়াকে অবৈধ ঘোষণা করার অধিকার রাখেন:
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশের আকার ভুলভাবে উল্লেখ করা হয়েছিল;
- ◦ যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তার ফলাফল জানা হয়ে যাওয়ার পরে পূর্বাভাসের বীমা করা হয়েছিল;
- ◦ পূর্বাভাসের বীমা আগে ইতিমধ্যে করা হয়েছিল।
- পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশ ফেরত দেওয়াকে অবৈধ ঘোষণা করার ক্ষেত্রে, পূর্বাভাসের হিসাব জুয়া খেলার আয়োজক যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তার ফলাফল অনুসারে করেন।
- যদি পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশের আকার গণনা করার সময় একটি স্পষ্ট ভুল করা হয়ে থাকে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক সঠিক তথ্য অনুসারে পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশের আকার পুনরায় গণনা করার অধিকার রাখেন।
- 3.2.16. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রতি জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের рамкахে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স থেকে আটকে রাখার সিদ্ধান্ত গ্রহণ করলে, তা আটকে রাখা।
- 3.2.17. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সম্পর্কে তথ্য এবং ডেটা সংগ্রহ করা, যার মধ্যে রয়েছে: পুরো নাম, জন্মস্থান, জন্ম তারিখ, পরিচয়পত্র, বাসস্থান (নিবন্ধন) বা অবস্থানের ঠিকানা, অনন্য ব্যক্তিগত শনাক্তকারী, ফোন নম্বর, ইমেল ঠিকানা, এবং অন্যান্য ডেটা যা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের দ্বারা সাইট ব্যবহারের সময় প্রাপ্ত হতে পারে, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়, সাইটে ভিজিটের তথ্য, যার মধ্যে রয়েছে সাইটে ভিজিট করা ডিভাইসের ডেটা, ডিভাইসের ভূ-অবস্থান, ডিভাইসের হার্ডওয়্যার এবং সফ্টওয়্যার, ডিভাইসের নাম, ডিভাইসের IP-ঠিকানা, কুকি, ব্রাউজার শনাক্তকারীর ডেটা, এবং ডিভাইস সম্পর্কে অন্যান্য প্রযুক্তিগত এবং যোগাযোগের ডেটা।
- 4.1. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বাধ্য:
- 4.1.1. নিয়মাবলী জানা এবং মেনে চলা।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বাজি রাখা বা পূর্বাভাস দেওয়ার আগে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে নিয়মাবলীর বর্তমান সংস্করণের সাথে পরিচিত হতে বাধ্য।
- 4.1.2. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করুন, এবং নিবন্ধনের সময় উল্লেখিত ইমেল ঠিকানা এবং ফোন নম্বর নিশ্চিতকরণের পদ্ধতি সম্পন্ন করুন।
- 4.1.3. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য বাজির সম্পূর্ণ পরিমাণ পরিশোধ করা।
- 4.1.4. যদি যে পরিচয়পত্রের ভিত্তিতে তার পরিচয় যাচাই করা হয়েছিল তা প্রতিস্থাপিত হয়, তাহলে অবিলম্বে জুয়া খেলার আয়োজককে অবহিত করুন এবং পুনরায় পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করুন।
- 4.1.5. যদি পরিচয়পত্র পরিবর্তনের পর জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজককে তা না জানায় এবং পরিচয় যাচাই সম্পন্ন না করে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক, সেইসাথে ЕЦУПС, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী পুনরায় পরিচয় যাচাই সম্পন্ন করা এবং জুয়া খেলার আয়োজক পরিচয় যাচাইয়ের জন্য প্রয়োজনীয় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সমস্ত তথ্য পাওয়া পর্যন্ত জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর গেম অ্যাকাউন্ট ব্লক করতে পারবেন।
- 4.1.6. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করা এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির সমতুল্য মোট পরিমাণের জন্য পূর্বাভাস (পূর্বাভাসসমূহ) করা।

- 4.1.7. জুয়া খেলার আয়োজকের দাবি অনুসারে ভিডিওকনফারেন্স বা ক্লায়েন্টের সাথে ভিজ্যুয়াল যোগাযোগ স্থাপনের অনুমতি দেয় এমন অন্য কোনো যোগাযোগ পদ্ধতিতে অংশগ্রহণ করা।
- 4.1.8. নিজের সম্পর্কে তথ্য (তথ্য), যার মধ্যে পরিচয়পত্রের তথ্যও অন্তর্ভুক্ত, জুয়া খেলার আয়োজককে বছরে অন্তত 1 বার, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতিটি দাবি অনুসারে প্রদান করা।
- তথ্য (তথ্য) প্রদান করতে অস্বীকার করার ক্ষেত্রে, ক্লায়েন্ট এই ধরনের অস্বীকারের সমস্ত পরিণতি নিজেই বহন করেন।
- 4.1.9. জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রদত্ত ব্যক্তিগত কেবিনেটে প্রবেশের পাসওয়ার্ড হারিয়ে গেলে বা তৃতীয় পক্ষের কাছে প্রকাশিত হলে অথবা সম্ভাব্য হারানো বা প্রকাশের সন্দেহ হলে অবিলম্বে ব্যক্তিগত কেবিনেটে প্রবেশের পাসওয়ার্ড পরিবর্তন করুন।
- 4.1.10. জুয়া খেলার আয়োজককে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য কমিশনের ঘাটতি পরিমাণ, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অংশ হিসেবে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) পরিশোধ করুন, ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) উক্ত ঋণ প্রতিফলিত হওয়ার বা জুয়া খেলার আয়োজক থেকে ঋণ উদ্ভবের বিজ্ঞপ্তি পাওয়ার 30 দিনের মধ্যে।
- 4.1.11. জুয়া সংগঠককে তার বিরুদ্ধে খোলা নির্বাহী কার্যক্রম, বিচারিক মামলা যেখানে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বিবাদী, ঋণের উপস্থিতি, তাকে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন নিয়ে সালিশি আদালতে যাওয়ার বাধ্যবাধকতা সৃষ্টির ঘটনা বা এমন পরিস্থিতির উপস্থিতি যা স্পষ্টভাবে প্রমাণ করে যে তিনি নির্ধারিত সময়ে আর্থিক বাধ্যবাধকতা এবং/অথবা বাধ্যতামূলক অর্থপ্রদানের বাধ্যবাধকতা পূরণ করতে অক্ষম, অ insolvency লক্ষণ এবং/অথবা সম্পদের অপর্যাপ্ততার লক্ষণ, তার বিরুদ্ধে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন দাখিল, সালিশি আদালত কর্তৃক ঋণগ্রহীতা, প্রতিযোগী ঋণদাতা বা অনুমোদিত সংস্থার নাগরিককে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন যুক্তিসঙ্গত বলে স্বীকৃতির রায় প্রদান, বহুমুখী রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবা প্রদান কেন্দ্রে আদালতের বাইরে তাকে দেউলিয়া ঘোষণার আবেদন করার intention সম্পর্কে অবহিত করতে হবে।
- 4.2. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অধিকার রয়েছে:
- 4.2.1. বাজি গ্রহণ এবং পূর্বাভাস দেওয়ার শর্তাবলী সম্পর্কে তথ্য জানা।
- 4.2.2. নিয়মাবলীতে নির্ধারিত শর্তাবলী পূরণ সাপেক্ষে জয়ী অর্থ প্রাপ্তি।
- 4.2.3. যদি জুয়া খেলার আয়োজক সেই পূর্বাভাসের জন্য বীমার সম্ভাবনা নির্ধারণ করে থাকেন, তবে পূর্বাভাসের বীমা সুবিধা গ্রহণ করা।
- পূর্বাভাসের বীমা কেবল তখনই সম্ভব যদি যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তা শেষ না হয় এবং যে ফলাফলের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তার ফলাফল এখনও নির্ধারিত না হয়।
- 4.2.4. জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক অনুমোদিত দায়িত্বশীল খেলা সংক্রান্ত প্রবিধান অনুসারে, জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে পাঠিয়ে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে বিরত থাকা।
- 4.3. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর জন্য নিষিদ্ধ:
- 4.3.1. সাইটে নিবন্ধনের সময় তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার করা।
- 4.3.2. অ্যাকাউন্টের লগইন এবং পাসওয়ার্ড তৃতীয় পক্ষের কাছে হস্তান্তর করা।
- 4.3.3. জুয়া খেলার সময় তৃতীয় পক্ষের সহায়তা ব্যবহার করা।
- 4.3.4. ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহারের জন্য তৃতীয় পক্ষকে অনুমতি দেওয়া।
- 4.3.5. সাইটে পুনরায় নিবন্ধন করা, যার মধ্যে অন্যান্য ডেটা (পদবি, নাম, পিতৃত্বের নাম, পরিচয়পত্র, গ্রাহক (টেলিফোন) নম্বর, ইমেল ঠিকানা ইত্যাদি) উল্লেখ করে।

- 4.3.6. জুয়া খেলার আয়োজকের পূর্বসম্মতি ছাড়া অন্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সাথে একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক সাইটে নিবন্ধন এবং/অথবা অনুমোদন এবং জুয়া খেলার জন্য ব্যবহার করা।
- 4.3.7. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করা, যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী:
- ○ তৃতীয় পক্ষের নির্দেশে কাজ করেন, যাদের ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব বিস্তারের সম্ভাবনা রয়েছে;
- ○ ইভেন্টের ফলাফল সম্পর্কে তথ্য রাখেন।
- 4.3.8. জুয়া খেলার প্রক্রিয়া স্বয়ংক্রিয় করার অনুমতি দেয় এমন প্রযুক্তিগত ও সফ্টওয়্যার средства প্রয়োগ করা।
- 4.3.9. জুয়া খেলার আয়োজক, তার তথ্য সিস্টেম, প্রোগ্রাম, প্রযুক্তিগত средства বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে প্রযুক্তিগত ও সফ্টওয়্যার средства ব্যবহার করা।
- 4.3.10. স্থায়ী ব্যালেন্স বৃদ্ধির নিশ্চয়তা দেয় এমন কৌশল বা খেলার স্কিম ব্যবহার করা, যার মধ্যে গাণিতিক সম্ভাবনার মাধ্যমে হলেও।
- জুয়া খেলার আয়োজক নিজস্ব বিশ্বাস এবং অভ্যন্তরীণ নিয়মাবলী, সেইসাথে সর্বজনীনভাবে доступ্য তথ্যের ভিত্তিতে নির্দিষ্ট ধরনের কৌশল বা খেলার স্কিমকে নিষিদ্ধ হিসেবে শ্রেণীবদ্ধ করেন।
- 5.1. জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে ইলেক্ট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম ব্যবহার করে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করেন, যা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে ЕЦУПС জুয়া সংগঠকের কাছে হস্তান্তর করে।
- 5.2. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে।
- 5.3. বাজি গ্রহণের সময়সীমা জুয়া খেলার আয়োজক নির্ধারণ করেন।
- 5.4. ন্যূনতম ডিপোজিটের পরিমাণ (ЕЦУПС-এর মাধ্যমে অর্থ জমা) 100 রুবেল।
- 5.5. জয় প্রদান জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর তহবিল উত্তোলনের অনুরোধের মুহূর্ত থেকে 90 কার্যদিবসের মধ্যে সম্পন্ন করা হয়।
- 5.6. জয় উত্তোলনের অনুরোধের জন্য তহবিলের সর্বনিম্ন পরিমাণ 100 রুবেল।
- 5.7. জয় প্রদান শুধুমাত্র ЕЦУПС-এ খোলা জুয়া সংগঠকের ব্যাংক অ্যাকাউন্ট থেকে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ЕЦУПС-এ খোলা ব্যাংক অ্যাকাউন্টে অর্থ জমা করে অথবা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের ইলেক্ট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যমে ইলেকট্রনিক অর্থের অবশিষ্টাংশ বৃদ্ধি করে সম্পন্ন করা হয়, যা ЕЦУПС প্রদান করেছে এবং যা ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হস্তান্তর করা হয়েছে।
- 5.8. জয় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিত্বের সাথে অবিচ্ছেদ্যভাবে যুক্ত এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে তা প্রদানের উদ্দেশ্যে তাৎপর্যপূর্ণ।
- 5.9. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্টে) প্রতিফলিত জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স জয় বা জুয়া খেলার ফলাফল নয়।
- 5.10. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে (অ্যাকাউন্ট) প্রতিফলিত ব্যালেন্সের বেশি না হওয়া পরিমাণে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ জুয়া সংগঠকের কাছে পাঠানোর অধিকারী।
- 5.10.1. জুয়া সংগঠক যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেন, তাহলে জুয়া সংগঠক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে উল্লিখিত জয়ের পরিমাণ প্রদান করেন।
- 5.10.2. যদি যাচাইয়ের ফলস্বরূপ প্রতীয়মান হয় যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী লঙ্ঘন করেছেন বা প্রতারণার মাধ্যমে এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি অশুভভাবে জয়ী অর্থ প্রাপ্তির লক্ষ্যে কার্যক্রম

পরিচালনা করেছেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করার, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» সহগ দিয়ে গণনা করার সিদ্ধান্ত গ্রহণ করেন।

- 5.11. যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.8-এ নির্ধারিত নিষেধাজ্ঞা লঙ্ঘন করে জয়ের (ভবিষ্যৎ জয়ের) দাবির অধিকার অন্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর (অর্পণ) করার লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পাদন করেন বা সম্পাদনের চেষ্টা করেন, তাহলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর এই ধরনের কার্যক্রম প্রতারণামূলক উপায়ে জয় অর্জনের লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃত হয়, এবং জয় প্রদান নিয়মাবলির অনুচ্ছেদ 5.10.2-এ নির্ধারিত পদ্ধতি ও পরিমাণে সম্পন্ন করা হয়।
- 5.12. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের рамкахে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) আদায় করেন না।
- 5.13. জুয়া খেলার আয়োজক রাশিয়ান ফেডারেশনের প্রচলিত আইন অনুসারে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জয়ী অর্থ থেকে ব্যক্তিগত আয় কর গণনা, আটকে রাখা এবং স্থানান্তর করেন।
- পূর্বাভাসের সাধারণ নিয়মাবলী।
- 6.1. জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে পূর্বাভাসের বিষয় নির্ধারণ করেন এবং তা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রস্তাব করেন।
- 6.2. পূর্বাভাসের বিষয় হলো এক বা একাধিক ইভেন্ট, যা পূর্বাভাস সম্পাদনের সময় অজানা থাকে।
- 6.3. পূর্বাভাসের বিষয় নির্বাচনের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক পরিকল্পিত এবং চলমান ইভেন্ট সম্পর্কে অফিসিয়াল তথ্য ব্যবহার করেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্টের চলমান ফলাফলে অশুদ্ধতার জন্য দায়ী নন। ইভেন্ট শেষ হওয়ার আগে পর্যন্ত জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের অন্যান্য স্বাধীন তথ্যসূত্রও ব্যবহার করা প্রয়োজন।
- 6.4. জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে কোনো ইভেন্ট বা একাধিক ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া শুরু করার সময় নির্ধারণ করেন।
- 6.5. পূর্বাভাস সম্পাদনের সময়সীমা জুয়া খেলার আয়োজক নির্ধারণ করেন।
- 6.6. কোনো ইভেন্ট বা একাধিক ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস সম্পাদনের সমাপ্তি সময় জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্ট (ইভেন্টসমূহ) শুরু হওয়ার আগে এবং ইভেন্ট (ইভেন্টসমূহ) চলাকালীন উভয় সময়েই নির্ধারণ করেন।
- 6.7. ইভেন্ট (ইভেন্টসমূহ) এর উপর সম্পাদনযোগ্য পূর্বাভাসের সর্বনিম্ন পরিমাণ 25 RUB।
- 6.8. পূর্বাভাসের সর্বোচ্চ পরিমাণ জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিটি ইভেন্টের প্রতিটি ফলাফলের জন্য পৃথকভাবে নির্ধারণ করেন।
- 6.9. জুয়া খেলার আয়োজক প্রতিটি ইভেন্টের জন্য সর্বনিম্ন এবং সর্বোচ্চ পূর্বাভাসের পরিমাণ স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করার, যথাক্রমে তা বৃদ্ধি বা হ্রাস করার অধিকার রাখেন।
- 6.10. প্রতিটি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পূর্বাভাসের সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন মানের মধ্যে স্বাধীনভাবে পূর্বাভাসের পরিমাণ নির্ধারণ করেন।
- 6.11. পূর্বাভাসের ফলাফল এক বা একাধিক ইভেন্টের ফলাফল (ফল) এর উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়।
- ইভেন্টের ফলাফল (ফল) ইভেন্টের অফিসিয়াল আয়োজকদের নির্দেশিত তথ্য অনুসারে নির্ধারিত হয়।
- যদি কোনো কারণে সম্পন্ন ইভেন্টের ফলাফল (ফল) প্রকাশের পরে বাতিল বা পরিবর্তিত হয়, তাহলে পূর্বাভাসের হিসাব প্রাথমিকভাবে প্রকাশিত তথ্যের ভিত্তিতে করা হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক সম্পন্ন ইভেন্টের ফলাফল (ফল) সম্পর্কে পরিবর্তিত তথ্যের ভিত্তিতে পূর্বাভাসের পুনঃগণনা করার অধিকার রাখেন, যদি প্রাথমিকভাবে প্রকাশিত সম্পন্ন ইভেন্টের ফলাফল (ফল) প্রাথমিক প্রকাশের 24 ঘণ্টার মধ্যে পরিবর্তিত হয়ে থাকে।

- 6.12. যদি ইভেন্ট শেষ হওয়ার 24 ঘণ্টার মধ্যে এর অফিসিয়াল আয়োজকরা ইভেন্টের ফলাফল (ফল) প্রকাশ না করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক অন্যান্য তথ্যসূত্র ব্যবহার করতে পারেন।
- 6.13. জুয়া খেলার আয়োজক পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত প্রধান তথ্যসূত্র স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করেন।
- পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত প্রধান তথ্যসূত্র জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক অনুমোদিত হয় এবং ওয়েবসাইটে প্রকাশিত হয়।
- পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত প্রধান তথ্যসূত্রে পূর্বাভাস গণনার জন্য প্রয়োজনীয় তথ্য অনুপস্থিত থাকলে, জুয়া খেলার আয়োজক অন্য যেকোনো স্বাধীন উৎসের তথ্য বা ভিডিও সম্প্রচারের মাধ্যমে পূর্বাভাস গণনা করার অধিকার রাখেন।
- 6.14. যদি ইভেন্ট শেষ হওয়ার 72 ঘণ্টার মধ্যে অফিসিয়াল তথ্য অনুপস্থিত থাকে, এবং জুয়া খেলার আয়োজক কোনো স্বাধীন উৎস থেকে তথ্য পেতে ব্যর্থ হন, তাহলে পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হবে।
- 6.15. যদি এখনও শুরু হয়নি এমন ইভেন্ট 24 ঘণ্টার বেশি বিলম্বিত না হয়, তাহলে সেই ইভেন্টের সমস্ত পূর্বাভাস সংরক্ষিত থাকে।
- ইভেন্ট 24 ঘণ্টার বেশি বিলম্বিত হলে, নিয়মাবলীতে অন্যথা নির্ধারিত না থাকলে সমস্ত পূর্বাভাস ফেরত দেওয়া হবে।
- যদি 24 ঘণ্টার মধ্যে জানা যায় যে ইভেন্ট 24 ঘণ্টার বেশি বিলম্বিত হচ্ছে, তাহলে পূর্বাভাসের বৈধতা সংরক্ষণ বা ফেরত দেওয়ার চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজক গ্রহণ করেন।
- যদি NBA (NBA), NHL (NHL), NFL (NFL), WBL (MLB) ম্যাচ নির্ধারিত দিনে অনুষ্ঠিত না হয়, তাহলে পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হবে, সেই ক্ষেত্র ব্যতীত যেখানে ম্যাচটি প্লে-অফ পর্যায়ের সাক্ষাৎ এবং যেখানে তারিখ ভুলভাবে উল্লেখ করা হয়েছে।
- 6.16. বাধাপ্রাপ্ত ইভেন্ট, যা 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সমাপ্ত হয় না, তা 해당 ইভেন্টের জন্য নির্ধারিত নিয়মাবলী অনুসারে অনুষ্ঠিত বা অনুষ্ঠিত না হওয়া হিসেবে গণ্য হয় (টেনিস, স্নুকার, ব্যাডমিন্টন, টেবিল টেনিসের মতো খেলাগুলি ব্যতিক্রম, যেগুলির জন্য উল্লিখিত সীমাবদ্ধতা প্রযোজ্য নয়)।
- কিছু ক্ষেত্রে, যখন অফিসিয়াল তথ্য থেকে জানা যায় যে বাধাপ্রাপ্ত ইভেন্ট 24 ঘণ্টার পরে কিন্তু 72 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হবে, তখন পূর্বাভাসের বৈধতা সংরক্ষণ বা ফেরত দেওয়ার চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজক গ্রহণ করেন।
- 6.17. জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মচারীদের দ্বারা সংঘটিত ত্রুটি বা প্রযুক্তিগত ত্রুটির ক্ষেত্রে (প্রোগ্রাম, সহগ, ফলাফল, হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোটের সূচকে স্পষ্ট ত্রুটি, বিভিন্ন অবস্থানে সহগের অসঙ্গতি, অস্বাভাবিক, ভুল সহগ ইত্যাদি) পূর্বাভাসের ফলাফল নির্বিশেষে পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি সিস্টেম বা কর্মীদের ত্রুটির কারণে জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্টের ফলাফল ভুলভাবে নির্ধারণ করেন, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক পূর্বাভাসের পুনঃগণনা করার অধিকার রাখেন।
- এই ক্ষেত্রে, ভুল গণনা এবং পুনঃগণনার মধ্যে করা পূর্বাভাস বৈধ বলে গণ্য হয়।
- 6.18. পূর্বাভাস কেবল ইভেন্টের ফলাফল নির্ধারণের আগে পর্যন্ত গ্রহণ করা হয়।
- 6.19. জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার আগে পর্যন্ত যেকোনো সময় কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই করা পূর্বাভাসের পরিমাণ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে ফেরত দেওয়ার অধিকার রাখেন।
- 6.20. যদি জুয়া খেলার আয়োজকের সন্দেহ থাকে যে যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তা পূর্বপরিকল্পিত (ম্যাচের অংশগ্রহণকারী, বিচারক, কোচ বা দুটি দলের মধ্যে চূড়ান্ত স্কোর, ইভেন্টের ফলাফল ইত্যাদি সম্পর্কে সমঝোতা হয়েছিল), তাহলে উল্লিখিত ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।

- 6.21. এক খেলার দিন বা রাউন্ডের পরিসংখ্যানের উপর সম্পাদিত পূর্বাভাস গণনার সময়, যদি রাউন্ডে অন্তত একটি ইভেন্ট অনুষ্ঠিত না হওয়া হিসেবে স্বীকৃত হয়, তাহলে রাউন্ডের পরিসংখ্যানের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাস ব্যতীত যাদের ফলাফল ইভেন্ট অনুষ্ঠিত হয়েছে কিনা তা নির্বিশেষে সুনির্দিষ্টভাবে নির্ধারিত।
- 6.22. জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্দেশিত ইভেন্ট শুরুর তারিখ ও সময় তথ্যগত প্রকৃতির।
- ভুলভাবে উল্লিখিত তারিখ পূর্বাভাস বাতিলের ভিত্তি নয়।
- যদি ইভেন্ট প্রাথমিকভাবে ঘোষিত তারিখের আগে বা পরে অনুষ্ঠিত হয়, তাহলে পূর্বাভাস বৈধ বলে গণ্য হয়। এই ক্ষেত্রে, পূর্বাভাস বৈধ বলে স্বীকৃত হয় যদি তা ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার আগে সম্পাদিত হয়ে থাকে।
- যদি «LIVE» বিভাগে প্রস্তাবিত ইভেন্ট বাধাপ্রাপ্ত হয় এবং অফিসিয়াল তথ্য অনুসারে পরে চলবে, তাহলে «LIVE» বিভাগে প্রস্তাবিত সেই ধরনের ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস («LIVE» ধরণের পূর্বাভাস) বৈধ বলে গণ্য হয়।
- পূর্বাভাস গণনার জন্য ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার সময় গ্রহণ করা হয়, যা ইভেন্টের অফিসিয়াল আয়োজকদের প্রদত্ত তথ্যের ভিত্তিতে নির্ধারিত হয়।
- 6.23. ইভেন্টের তালিকায় প্রথমে সেই দল উল্লেখ করা হয় যার মাঠে ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়।
- ◦ উভয় দল একই শহরের;
- নিরপেক্ষ মাঠে খেলা স্থানান্তর পূর্বাভাস অবৈধ ঘোষণার ভিত্তি নয়।
- 6.24. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পাদনের পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির সম্পূর্ণ পরিমাণের উপর এবং এর অংশের উপর উভয়ই পূর্বাভাস সম্পাদন করার অধিকার রাখেন।
- 6.25. পূর্বাভাস সম্পাদনের পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ চালিয়ে যাওয়ার এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রস্তাবিত অন্য ইভেন্টের উপর নতুন পূর্বাভাস সম্পাদন করার অধিকার রাখেন।
- পূর্বাভাসের প্রকার ও ধরন।
- 7.1. জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত প্রকার ও ধরনের পূর্বাভাসের উপর বাজি গ্রহণ করেন:
- 7.2. পূর্বাভাসের প্রকার:
- 7.2.1. পূর্বাভাসের প্রকার - «একক» / «অর্ডিনার»।
- এই প্রকার পূর্বাভাসের জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে একটি ইভেন্টের এক বা একাধিক পরস্পর সম্পর্কিত ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বানুমান করতে হবে।
- উদাহরণ।
- 7.2.2. পূর্বাভাসের প্রকার - «এক্সপ্রেস»।
- এই প্রকার পূর্বাভাসের জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে কয়েকটি ইভেন্টের ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বানুমান করতে হবে।
- এক্সপ্রেসে ইভেন্টের সর্বোচ্চ সংখ্যা – 30।
- এক্সপ্রেসে ইভেন্টের সর্বনিম্ন সংখ্যা – 2।
- এক্সপ্রেসে অন্তর্ভুক্ত সমস্ত ইভেন্ট পরস্পর সম্পর্কহীন হতে হবে।
- যদি আমরা নিম্নলিখিত ইভেন্ট সমন্বিত একটি এক্সপ্রেসে 800 বাজি রাখি: জর্জিয়া – বেলারুশ P1 সহগ 2, নরওয়ে – সার্বিয়া X সহগ 3.5, বুলগেরিয়া – হাঙ্গেরি P2 সহগ 2.5, এবং সমস্ত ইভেন্টের ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বানুমান করা হয়, তাহলে সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ হবে 800 x (2 x 3.5 x 2.5) = 14000।
- 7.2.3. পূর্বাভাসের প্রকার - «সিস্টেম»।
- সিস্টেম নির্দিষ্ট সংখ্যক এক্সপ্রেসের সমন্বয়।
- সিস্টেমে ইভেন্টের সর্বোচ্চ সংখ্যা – 16।

- সিস্টেমে ইভেন্টের সর্বনিম্ন সংখ্যা – 3।
- এই প্রকার পূর্বাভাস প্রতিটি উপাদানের (প্রতিটি এক্সপ্রেসের) জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণের সমান অংশ এবং তাদের মধ্যে অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টের সমান সংখ্যা (প্রতিটি এক্সপ্রেসে) দ্বারা চিহ্নিত।
- সিস্টেমের উপাদানগুলি পৃথক এক্সপ্রেস হিসাবে গণনা করা হয়।
- উপাদানের (একটি এক্সপ্রেসের) জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত উপাদানের সংখ্যা (এক্সপ্রেসের সংখ্যা) দ্বারা পূর্বাভাসের পরিমাণ ভাগ করে নির্ধারিত হয়।
- উপাদান 1 (এক্সপ্রেস 1)
- উপাদান 2 (এক্সপ্রেস 2)
- উপাদান 3 (এক্সপ্রেস 3)
- ইভেন্ট, ফলাফল
- স্কটল্যান্ড – ইসরায়েল X
- আইসল্যান্ড – রোমানিয়া P2
- ভ্যালেন্সিয়া – আটালান্টা P1
- একটি উপাদানের জন্য পূর্বাভাসের পরিমাণ 400 এর সমান।
- 1200 (পূর্বাভাসের পরিমাণ) / 3 (এক্সপ্রেসের সংখ্যা) = 400:
- উপাদান 1 = 3.5 x 2 x 400 = 2800
- উপাদান 2 = 2 x 2.5 x 400 = 2000
- উপাদান 3 = 3.5 x 2.5 x 400 = 3500
- 7.3. পূর্বাভাসের ধরন:
- 7.3.1. পূর্বাভাসের ধরন – «লাইন»।
- এই ধরনের পূর্বাভাস এখনও শুরু হয়নি এমন ইভেন্টের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- এই ধরনের পূর্বাভাস একচেটিয়াভাবে ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার আগে পর্যন্ত গ্রহণ করা হয়।
- 7.3.2. পূর্বাভাসের ধরন – «LIVE»।
- এই ধরনের পূর্বাভাস ইতিমধ্যে শুরু হওয়া ইভেন্টের ফলাফলের উপর ইভেন্ট চলাকালীন পূর্বাভাস।
- এই ধরনের পূর্বাভাস একচেটিয়াভাবে ইভেন্টের প্রকৃত শুরু থেকে এর সমাপ্তি পর্যন্ত সময়কালে গ্রহণ করা হয়।
- 7.4. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের অন্যান্য পূর্বাভাসও প্রস্তাব করতে পারেন, সেইসাথে নিয়মাবলীতে উল্লিখিত থেকে ভিন্ন সময়ের শর্ত ও গণনার নিয়মাবলী নির্ধারণ করে পূর্বাভাস গণনার বিশেষায়িত পদ্ধতি প্রয়োগ করতে পারেন।
- ফলাফলের প্রধান প্রকার
- 8.1. হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনা না করে ইভেন্টের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস:
- 8.1.1. প্রথম অংশগ্রহণকারীর (দলের) জয় – «P1» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.2. ড্র হবে - «X» বা «ড্র» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.3. দ্বিতীয় অংশগ্রহণকারীর (দলের) জয় – «P2» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.4. প্রথম অংশগ্রহণকারী (দল) হারবে না – «1X» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.5. দ্বিতীয় অংশগ্রহণকারী (দল) হারবে না – «X2» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.6. অংশগ্রহণকারীদের একজন (দলের একটি) জিতবে (ড্র হবে না) – «12» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.2. হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনা করে ইভেন্টের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।

- «হ্যান্ডিক্যাপ» – অংশগ্রহণকারীর (দলের) পূর্বনির্ধারিত কৃত্রিম সুবিধা বা পিছিয়ে থাকা, পয়েন্টে (গোল, সেট, সেকেন্ড ইত্যাদি) প্রকাশিত, যা আসন্ন ইভেন্টের ফলাফলের সম্ভাব্যতা সমান করতে জুয়া খেলার আয়োজক নির্ধারণ করেন।
- হ্যান্ডিক্যাপ ভগ্নাংশ সংখ্যা (উদাহরণস্বরূপ 0,5, 1,5, 2,5, ...) বা পূর্ণ সংখ্যা (উদাহরণস্বরূপ 1, 2, 3, ...) আকারে লেখা হয় এবং «+» বা «-» চিহ্ন থাকে।
- 8.2.1. «হ্যান্ডিক্যাপ 0» বা «ড্র ছাড়া ফলাফল» - এটি একটি পূর্বাভাস যে দলগুলির একটি জিতবে।
- 8.2.2. এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ এবং হ্যান্ডিক্যাপ ও টোটাল সহ এশিয়ান টোটাল – এটি হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনা করে পূর্বাভাসের একটি প্রকার, যেখানে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটালের মান 0.25 এর গুণিতক এবং 0.5 দ্বারা অবশিষ্ট ছাড়া বিভাজ্য নয় (বিজোড় সংখ্যা, 0.25, 0.75, 1.25, ... 3.25, 3.75 ইত্যাদির গুণিতক)।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ/টোটাল সহ পূর্বাভাস 2 ভাগে বিভক্ত: এর একটির আর্গুমেন্ট প্রস্তাবিত হ্যান্ডিক্যাপ/টোটাল আর্গুমেন্টের চেয়ে 0.25 বেশি, এবং অন্যটি 0.25 কম।
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ
- এশিয়ান টোটাল
- হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1.25)
- টোটাল ওভার 1.25
- প্রথম অংশ
- দ্বিতীয় অংশ
- হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1)
- হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1.5)
- টোটাল ওভার 1.5
- টোটাল ওভার 1
- টোটাল আন্ডার 1.25
- টোটাল আন্ডার 1.5
- টোটাল আন্ডার 1
- এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ/টোটাল-এ পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির নিম্নলিখিত ঘটনাগুলো সম্ভব:
- 1. পূর্বাভাস সম্পূর্ণ সঠিক (পূর্বাভাসের উভয় অংশ সঠিক)।
- পূর্বাভাসের উভয় অংশ সঠিক প্রমাণিত হয়েছে।
- 4. পূর্বাভাস সম্পূর্ণ ভুল (পূর্বাভাসের উভয় অংশ ভুল)।
- পূর্বাভাস সম্পূর্ণ ভুল প্রমাণিত হয়েছে।
- 8.2.3. ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ – এটি স্কোর আকারে লিখিত একটি হ্যান্ডিক্যাপ, যেখানে একটি অংশগ্রহণকারীকে (দলকে) জয়লাভ বা পরাজয় এড়ানোর জন্য স্কোরে একটি নির্দিষ্ট সুবিধা প্রদান করা হয়, যা পূর্ণসংখ্যায় প্রকাশ করা হয় (2, 1, -1, -2 ইত্যাদি)।
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ সহ পূর্বাভাসে তিনটি ফলাফলের একটি নির্ধারণ করতে হবে: «প১», «এক্স», «প২»।
- 8.3. অংশগ্রহণকারীর (দলের) দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্ট (গোল, গেম ইত্যাদি) সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল» হিসাবে চিহ্নিত।
- টোটাল ভগ্নসংখ্যা (যেমন 0,5, 1,5, 2,5, ...) বা পূর্ণসংখ্যা (যেমন 1, 2, 3, ...) আকারে লেখা হয়।
- 8.4. সময়ের উপর পূর্বাভাস।

- এই পূর্বাভাসে নির্ধারণ করতে হবে যে কোনও একটি ঘটনা কখন ঘটবে (1-তম গোলের সময়, 1-তম কর্নারের সময় ইত্যাদি)।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য সঠিক সময় সেকেন্ড ছাড়া নির্ধারিত হয় (সেকেন্ডগুলো উপরের দিকে মিনিটে গোলাকার করা হয়)।
- 10:07-এ করা গোলকে «11-তম মিনিটে» করা গোল হিসেবে গণনা করা হয়।
- 10:59-এ করা গোলকে «11-তম মিনিটে» করা গোল হিসেবে গণনা করা হয়।
- 11:00-এ করা গোলকে «12-তম মিনিটে» করা গোল হিসেবে গণনা করা হয়।
- 8.5. টুর্নামেন্টে অংশগ্রহণকারীর (দলের) জয় বা পরবর্তী রাউন্ডে উত্তীর্ণ হওয়ার পূর্বাভাস।
- 8.6. জুয়া খেলার আয়োজক অন্যান্য ধরনের পূর্বাভাস প্রস্তাব করতে পারে।
- 8.7. জুয়া খেলার আয়োজক একটি ইভেন্টের দুই বা ততোধিক ফলাফলের ক্ষেত্রে একক পূর্বাভাস প্রস্তাব করতে পারেন।
- প্রথম দলের জয় এবং 2.5 গোলের বেশি টোটাল।
- প্রথম দলের জয়, সতর্কবার্তার সংখ্যা (হলুদ কার্ড) 3.5-এর বেশি হবে এবং কর্নার কিকের সংখ্যা – 10-এর কম হবে।
- 8.8. «ক্লিন শিট জয়» – দলটি ম্যাচ জিতবে এবং অন্য দল কোনও গোল (পাক, ...) খাবে না বা কোনও গেম (সেট, ...) হারবে না - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- ইভেন্টের ধরন অনুযায়ী পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির নিয়মাবলি।
- 9.1. ফুটবল।
- 9.1.1. ফুটবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ করেন।
- 9.1.2. ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.1.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.1.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.1.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.1.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.1.2.5. ম্যাচে (হাফে) যেকোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.1.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.1.2.7. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.1.2.8. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.1.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.12. হাফগুলোর তুলনামূলক ফলপ্রসূতার উপর পূর্বাভাস (কোন হাফে বেশি গোল হবে):
- ◦ প্রথম হাফ বেশি ফলপ্রসূ হবে 1 > 2 (প্রথম হাফে দ্বিতীয় হাফের চেয়ে বেশি গোল হবে);
- ◦ হাফগুলোর ফলপ্রসূতা একই হবে 1 = 2 (প্রথম ও দ্বিতীয় হাফে করা গোলের সংখ্যা একই হবে)।

- ○ দ্বিতীয় হাফ বেশি ফলপ্রসূ হবে 1 < 2 (প্রথম হাফে দ্বিতীয় হাফের চেয়ে কম গোল হবে)।
- 9.1.2.13. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.14. প্রথম হাফ এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত বিকল্পগুলো বেছে নেওয়ার জন্য প্রস্তাব করেন:
- 9.1.2.15. প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.16. উভয় দল গোল করবে (করবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.17. অন্তত একটি দল গোল করবে না (করবে) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.18. প্রথম (দ্বিতীয়) হাফে গোল হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.19. ম্যাচে (হাফে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.20. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.21. ম্যাচে কোন দল শেষ গোল করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.22. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে শেষ গোল হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.23. কোন দল সেন্টার থেকে খেলা শুরু করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.24. ম্যাচে পেনাল্টি দেওয়া হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.25. ম্যাচে মাঠ থেকে বহিষ্কার (লাল কার্ড) হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.26. ম্যাচে আত্মঘাতী গোল নথিভুক্ত হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- আত্মঘাতী গোল – এটি নিজের গোলে করা বল।
- 9.1.2.27. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.28. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় ড্র হবে – «ড্র» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.29. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.30. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.31. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.32. সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.33. সতর্কবার্তার সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.34. ম্যাচে (হাফে) কোন দলের খেলোয়াড়কে প্রথম সতর্কবার্তা দেওয়া হবে, অথবা উভয় দল একই সময়ে প্রথম সতর্কবার্তা পাবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.35. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে কোনও এক দলের খেলোয়াড়কে প্রথম সতর্কবার্তা দেওয়া হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.36. কোন দল পরবর্তী সতর্কবার্তা (হলুদ কার্ড) পাবে (কেউ পাবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.37. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.38. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় ড্র হবে – «ড্র» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.39. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.40. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।

- 9.1.2.41. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.42. কর্নার কিক বাস্তবায়নের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য শুধুমাত্র সম্পন্ন (বাস্তবায়িত) কর্নার কিকগুলো বিবেচনা করা হয়।
- 9.1.2.43. কর্নার কিক বাস্তবায়নের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – জোড় (বিজোড়)।
- 9.1.2.44. ম্যাচে কোন দল প্রথম কর্নার কিক বাস্তবায়ন করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.45. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে প্রথম কর্নার কিক বাস্তবায়িত হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.46. কোন দল পরবর্তী কর্নার কিক বাস্তবায়ন করবে (কেউ করবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.47. ম্যাচে কোন দল প্রথম পরিবর্তন করবে (দলগুলোতে পরিবর্তন একই সময়ে করা হবে) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.48. পরিবর্তনের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.49. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে অংশগ্রহণকারী কোনও দলে প্রথম পরিবর্তন করা হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.50. বদলি হিসেবে নামা খেলোয়াড় গোল করবে (করবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.51. প্রথম পরিবর্তন প্রথম হাফে (বিরতিতে, দ্বিতীয় হাফে) হবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.52. ম্যাচে ফ্রি কিকের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য শুধুমাত্র সম্পন্ন (বাস্তবায়িত) ফ্রি কিকগুলো বিবেচনা করা হয়।
- 9.1.2.53. ম্যাচে ফাউলের (খেলার নিয়ম লঙ্ঘন) সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য শুধুমাত্র সম্পন্ন (বাস্তবায়িত) ফাউলগুলো (খেলার নিয়ম লঙ্ঘন) বিবেচনা করা হয়।
- ফাউল (খেলার নিয়ম লঙ্ঘন) সম্পন্ন (বাস্তবায়িত) হিসেবে গণনা করা হয় যদি ফ্রি কিক (পেনাল্টি সহ) দেওয়া হয় এবং তা বাস্তবায়িত হয়।
- 9.1.2.54. ম্যাচে অফসাইডের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.55. ম্যাচে প্রথম (দ্বিতীয়) দলের বল দখলের সময়, শতাংশে প্রকাশিত - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.56. ম্যাচে প্রথম (শেষ) হিসেবে নিম্নলিখিতটি ঘটবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস:
- ◦ গোল কিক হবে (গোল কিক দেওয়া হবে এবং তা বাস্তবায়িত হবে)।
- ◦ বল সাইড লাইন থেকে ইনপুট হবে (বল সাইড লাইন থেকে ইনপুট দেওয়া হবে এবং তা বাস্তবায়িত হবে)।
- ◦ ম্যাচে ফাউল (খেলার নিয়ম লঙ্ঘন) ঘটবে (ফ্রি কিক (পেনাল্টি সহ) দেওয়া হবে এবং তা বাস্তবায়িত হবে)।
- ঘটনাগুলো নথিভুক্তির সময় হিসেবে রেফারি (রেফারিগণ) কর্তৃক শেষবার নির্ধারণ (নথিভুক্তি) করার সময় গণনা করা হয়।
- উল্লিখিত ঘটনাগুলো সম্পন্ন (বাস্তবায়িত) হিসেবে গণনা করা হয় যদি:
- ◦ «পেনাল্টি» – দেওয়া হয় এবং বাস্তবায়িত হয়।
- ◦ «ফ্রি কিক» – লঙ্ঘনের স্থান থেকে দেওয়া হয় এবং বাস্তবায়িত হয়।
- ◦ «গোল» – প্রতিপক্ষের গোলে গোল নথিভুক্ত হয়।

- 9.1.2.57. ম্যাচে নিম্নলিখিতটি নথিভুক্ত হবে কিনা - এই বিষয়ে পূর্বাভাস:
- 9.1.2.58. প্রদত্ত গোলটি কীভাবে হবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- ○ হেড দিয়ে আঘাত (যদি প্রতিপক্ষের গোলে গোল হেড দিয়ে করা হয়)।
- ○ ফ্রি কিক থেকে (যদি প্রতিপক্ষের গোলে গোল বল পাস না করে সরাসরি ফ্রি কিক থেকে করা হয়; সরাসরি কর্নার কিক থেকে করা গোলও ফ্রি কিক থেকে করা গোল হিসেবে গণনা করা হয়)।
- ○ পেনাল্টি থেকে (যদি গোল সরাসরি আঘাতে করা হয়; পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে পাস করা বা প্রতিহত পেনাল্টি থেকে করা গোল বিবেচনা করা হয় না)।
- 9.1.2.59. ম্যাচে প্রদত্ত দল প্রত্যাবর্তনমূলক জয় পাবে কিনা - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.60. গোল করা খেলোয়াড়দের জার্সির নম্বরের মোট সমষ্টির উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.61. করা গোল এবং ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- ○ «উভয় দল গোল করবে» এবং «প১»;
- ○ «উভয় দল গোল করবে» এবং «এক্স»;
- ○ «উভয় দল গোল করবে» এবং «প২»;
- ○ «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান» এবং «প১»;
- ○ «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান» এবং «এক্স»;
- ○ «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান» এবং «প২»।
- 9.1.2.62. ম্যাচের (হাফের) শেষে রেফারি কত মিনিট যোগ করবেন - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয়:
- ○ রিজার্ভ রেফারি লাইট বোর্ডে দেখানো সময় (মিনিট)।
- ○ টেলিভিশন স্ক্রিনে দেখানো অতিরিক্ত সময়ের (মিনিটের) তথ্য।
- ○ প্রধান তথ্যসূত্রে প্রকাশিত তথ্য।
- 9.1.2.63. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.64. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় ড্র হবে – «এক্স» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.65. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.66. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.67. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.68. ম্যাচে (হাফে) করা পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.69. ম্যাচে (হাফে) ভিডিও রিপ্লের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।

- ভিডিও রিপ্লে হিসেবে সেই পরিস্থিতি গণনা করা হয় যখন প্রধান রেফারি অঙ্গভঙ্গিতে ভিডিও রিপ্লে দেখার ইঙ্গিত দেন (হাত দিয়ে বাতাসে আয়তক্ষেত্র তৈরি করেন) এবং ভিডিও রিপ্লের স্ক্রিনের দিকে যান।
- ভিডিও রিপ্লে হিসেবে গণনা করা হয় না: স্কোরবোর্ড বা স্ক্রিনে «গোল চেক» (Goal Check/Гол Чек), «11-মিটার কিক চেক» (Penalty Check/Пенальти Чек) বার্তার উপস্থিতি, প্রধান রেফারি কর্তৃক কানে হাত তোলা, সেইসাথে সমস্ত চেকের বার্তা।
- যদি দেখানো অতিরিক্ত সময় (মিনিট) এবং প্রকৃত খেলা হওয়া সময় ভিন্ন হয়, তবে পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে দেখানো সময় বিবেচনা করা হয়।
- যদি টেলিভিশন স্ক্রিনে বা রিজার্ভ রেফারি কর্তৃক লাইট বোর্ডে দেখানো অতিরিক্ত সময়ের (মিনিটের) তথ্য পরবর্তীতে কোনও কারণে পরিবর্তিত হয় (বাড়ানো বা কমানো হয়), তবে এই ঘটনার ফলাফলের পূর্বাভাস প্রাথমিক তথ্য অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.1.2.70. মাঠে মেডিকেল ব্রিগেডের প্রবেশের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.71. ম্যাচের অবশিষ্টাংশের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.72. নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.73. নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে টোটালের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.74. চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতার উপর পূর্বাভাস।
- ক্লাব চ্যাম্পিয়নশিপের বর্তমান গোলদাতা অন্য ক্লাব চ্যাম্পিয়নশিপে স্থানান্তরিত হলে, পূর্বাভাস নিম্নলিখিতভাবে নিষ্পত্তি করা হয়:
- 9.1.2.75. ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরেও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.1.3. একমাত্র করা বল প্রথম এবং শেষ গোল উভয় হিসেবেই গণনা করা হয়।
- 9.1.4. আত্মঘাতী গোল ম্যাচে মোট গোলের টোটালের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয়, কিন্তু দলগুলোর পৃথক টোটালের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- 9.1.5. বহিষ্কার এবং সতর্কবার্তা সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে শুধুমাত্র ম্যাচ চলাকালীন মাঠে থাকা খেলোয়াড়দের দেওয়া বহিষ্কার এবং সতর্কবার্তা বিবেচনা করা হয়, যখন তারা সরাসরি খেলায় অংশগ্রহণ করছেন।
- সতর্কবার্তা বা বহিষ্কারের নথিভুক্তির সময় হিসেবে রেফারি কর্তৃক হলুদ বা লাল কার্ড দেখানোর সময় গণনা করা হয়।
- 9.1.6. কর্নার কিক সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে, কর্নার কিকের চিহ্ন থেকে বল খেলায় প্রবেশ করানোর পরেই কর্নার কিক বাস্তবায়িত হিসেবে গণনা করা হয়।
- নির্ধারিত কিন্তু অবাস্তবায়িত কর্নার কিক কর্নার কিকের ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- 9.1.7. পোস্ট/ক্রসবারে আঘাত সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে, পোস্ট/ক্রসবারে আঘাত তখনই নিবন্ধিত হয় যখন পোস্ট/ক্রসবারে স্পর্শের পর বল খেলায় থাকে।
- নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে পোস্টে আঘাত গণনা করা হয় না:
- অন্য সব ক্ষেত্রে পোস্ট/ক্রসবারে আঘাত গণনা করা হয়।
- 9.1.8. 90 মিনিটের ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা সম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয় যদি ম্যাচের 70-তম মিনিট ইতিমধ্যে শুরু হয়ে থাকে।

- 9.1.9. যদি কোনও কারণে ম্যাচ না হয় (একেবারেই শুরু না হয়) এবং ম্যাচে কারিগরি জয় (পরাজয়) গণনা করা হয়, তবে ম্যাচ অসম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয় এবং ম্যাচে করা সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.1.10. যখন শুরু হওয়া ম্যাচ কোনও সময়ে বাধাগ্রস্ত হয় এবং পুনরায় শুরু হয় না, এবং অফিসিয়াল তথ্য অনুযায়ী কারিগরি জয় (পরাজয়) গণনা করা হয়, তখন পূর্বাভাস ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার মুহূর্তে নিবন্ধিত প্রকৃত ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.1.11. যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার তথ্যের অভাবে Live ধরনের পূর্বাভাস গ্রহণ স্থগিত না হয় এবং এই ধরনের পূর্বাভাস ম্যাচ প্রকৃতপক্ষে বাধাগ্রস্ত হওয়ার পরেও গৃহীত হয়, তবে এই ধরনের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.2. আইস হকি।
- 9.2.1. আইস হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, «খেলার বিজয়ী» ফলাফল ছাড়া, যার পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে অতিরিক্ত সময়ে (ওভারটাইম) বা বুলেট সিরিজে নথিভুক্ত ফলাফলও বিবেচনা করা হয়।
- ওভারটাইম এবং বুলেট সিরিজ চলাকালীন নথিভুক্ত ফলাফল মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- 9.2.2. আইস হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.2.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.2.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.2.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «পি২»।
- 9.2.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.2.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) একটি দল জয়ী হবে – «12»।
- 9.2.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.2.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জয়ী হবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.2.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.2.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.2.2.10. ম্যাচে দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ: «মোট বেশি (কম) মোটের মান ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ»।
- নির্দিষ্ট পূর্বাভাস গণনার সময়, বুলি শুটআউটের স্কোর 1:0 বা 0:1 হিসেবে গণনা করা হয়। সুতরাং, যদি বুলি শুটআউটে নিবন্ধিত স্কোর 2:1 হয়, তবে নির্দিষ্ট পূর্বাভাস গণনার জন্য, বুলি শুটআউটের স্কোর 1:0 হিসেবে গণনা করা হয়।
- 9.2.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.2.2.12. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ: «মোট বেশি (কম) মোটের মান ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ»।
- 9.2.2.13. ম্যাচে ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ সঠিক গোল সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.14. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ সঠিক গোল সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.15. ম্যাচে দলগুলোর মোট গোল সংখ্যা প্রস্তাবিত কোন বিরতিতে পড়বে তার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ।

- 9.2.2.16. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.17. ম্যাচের বিজয়ী কে হবে তার পূর্বাভাস।
- এই ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় ওভারটাইমে (বুলি শুটআউটে) নিবন্ধিত ফলাফলও বিবেচনা করা হয়।
- 9.2.2.18. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.2.2.19. প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.20. উভয় দল গোল করবে (করবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.21. ম্যাচে কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে (কেউ গোল করবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.22. খেলোয়াড়ের অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস।
- 9.2.2.23. গোল এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.2.2.24. পিরিয়ডগুলোর তুলনামূলক কার্যকারিতার পূর্বাভাস (কোন পিরিয়ডে বেশি গোল হবে)।
- 9.2.2.25. ম্যাচের বিজয়ী ওভারটাইমে (বুলি শুটআউটে) নির্ধারিত হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.26. ম্যাচে 2-মিনিটের পেনাল্টির সংখ্যার পূর্বাভাস।
- এই ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় 2-মিনিটের পেনাল্টির সংখ্যা নয়, তাদের মোট সময় বিবেচনা করা হয়।
- 9.2.2.27. ম্যাচের সময় গোলে শটের সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.28. ম্যাচে এই দল প্রত্যাবর্তনমূলক জয় পাবে কি না তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.29. ম্যাচে ভিডিও রিপ্লের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- পূর্বাভাস গণনার সময় সমস্ত ভিডিও রিপ্লে বিবেচনা করা হয়, তাদের উদ্যোক্তা নির্বিশেষে।
- 9.2.2.30. আইস হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.2.3. আইস হকি ম্যাচের ফলাফল গণনার জন্য মূল তথ্যসূত্রে উপস্থাপিত চ্যাম্পিয়নশিপ এবং টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটগুলিকে ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয় («খেলোয়াড়ের অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস» ব্যতীত)।
- 9.2.4. আইস হকি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.2.5. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.3. বাস্কেটবল।
- 9.3.1. বাস্কেটবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, অতিরিক্ত সময়ের (এক্সট্রা-টাইম) সময় নিবন্ধিত ফলাফল সহ।
- 9.3.2. বাস্কেটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.3.2.1. ম্যাচে (অতিরিক্ত সময় সহ) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.3.2.2. ম্যাচে (অতিরিক্ত সময় সহ) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.3.2.3. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.3.2.4. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.3.2.5. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.3.2.6. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.3.2.7. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.3.2.8. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.3.2.9. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।

- 9.3.2.10. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.3.2.11. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.3.2.12. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.3.2.13. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.14. কোন হাফ (কোয়ার্টার) সবচেয়ে ফলপ্রসূ হবে তার পূর্বাভাস (কোন হাফে (কোয়ার্টারে) সর্বোচ্চ পয়েন্ট নিবন্ধিত হবে)।
- 9.3.2.15. সবচেয়ে ফলপ্রসূ (অফলপ্রসূ) কোয়ার্টারে মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.3.2.16. অতিরিক্ত সময় (এক্সট্রা-টাইম) হবে (হবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.17. কোন দল প্রথম (শেষ) পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.18. কোন দল প্রথম (শেষ) লঙঘন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.19. কোন দল প্রথম রিবাউন্ড জিতবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.20. কোন দল প্রথম (শেষ) 2-পয়েন্ট শট করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.21. কোন দল প্রথম (শেষ) 3-পয়েন্ট শট করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.22. কোন দল প্রথম (শেষ) ফ্রি থ্রো করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.23. কোন দল জিতবে এবং কী ব্যবধানে («ব্যবধানসহ জয়») তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.24. কোন দল প্রথমে ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রস্তাবিত পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.25. নিবন্ধিত পয়েন্ট সংখ্যা এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.3.3.26. বাস্কেটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।9.3.3. বাস্কেটবল ম্যাচ (48 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 40 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.3.4. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.4. টেনিস।
- 9.4.1. টেনিস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.4.1.1. ম্যাচে (সেট, গেম) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «পি১»।
- 9.4.1.2. ম্যাচে (সেট, গেম) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «পি২»।
- 9.4.1.3. ম্যাচে (সেট) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.4.1.4. ম্যাচে (সেট) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.4.1.5. ম্যাচে (সেট) মোট গেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.4.1.6. ম্যাচে (সেট) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.4.1.7. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.4.1.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.4.1.9. টাই-ব্রেক হবে (হবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.4.1.10. কে পরবর্তী পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.4.1.11. ম্যাচে মোট টাই-ব্রেক সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।

- পূর্বাভাস গণনার সময় শুধুমাত্র সেটের শেষে, 6:6 স্কোরে (7 পয়েন্ট পর্যন্ত) খেলা টাই-ব্রেক বিবেচনা করা হয়।
- 9.4.1.12. টেনিস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.4.2. যদি টেনিস ম্যাচের ঘোষিত ফরম্যাট ম্যাচের আগে পরিবর্তিত হয়, তবে «পি১» এবং «পি২» এবং সেটের ফলাফলের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হবে, এবং অন্যান্য সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হবে।
- 9.4.3. যদি শুরু হওয়া টেনিস ম্যাচে কোনো এক টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, ম্যাচটি অকালে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত যা ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.4.4. যদি টেনিস ম্যাচে নির্ণায়ক সেট «সুপার টাই-ব্রেক» হিসেবে খেলা হয়, তবে সেই সেটের হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট পয়েন্টে গণনা করা হয়, এবং হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট গণনার সময় «সুপার টাই-ব্রেক» খেলাটি একটি গেম হিসেবে গণনা করা হয় (সেটটি 1:0 বা 0:1 স্কোরে সম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয়)।
- ম্যাচটি 6:3, 4:6 এবং 5:10 স্কোরে শেষ হয়েছিল, তৃতীয়, নির্ণায়ক সেট «সুপার টাই-ব্রেক» হিসেবে খেলা হয়েছিল, এই ক্ষেত্রে ম্যাচের ফলাফলের বাজি গণনার সময় ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোর 6:3, 4:6 এবং 0:1 হিসেবে গণনা করা হয়, অর্থাৎ গেমের সংখ্যা হবে 20।
- 9.4.5. সেটের শেষে খেলা টাই-ব্রেকও একটি গেম হিসেবে গণনা করা হয়।
- 6:6 স্কোরের পরে সেটে খেলা টাই-ব্রেক সেই সেটের 13-তম গেম হিসেবে গণনা করা হয়, সেটটি 6:7 বা 7:6 স্কোরে শেষ হয়)।
- 9.4.6. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হয়।
- 9.4.7. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) এর নামের অধীনে নির্দেশিত হয় (উদাহরণস্বরূপ, স্পেন-সুইজারল্যান্ড), টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জুটি, যাদের জন্য পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.4.8. ভুলভাবে নির্দেশিত কভারেজের ধরন, আয়োজনের স্থান বা কোনো টুর্নামেন্টের নামের অসঙ্গতির ক্ষেত্রে, জুয়ার আয়োজক দ্বারা নির্দেশিত, ম্যাচের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.4.9. পূর্বাভাস গণনার সময় রেফারি কর্তৃক প্রতিপক্ষের (জুটির) একজনের জন্য প্রদত্ত পেনাল্টি পয়েন্ট (পয়েন্ট) বিবেচনা করা হয়।
- স্কোর (6:4), (3:2) এ, বিচারক দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড়কে 1 পেনাল্টি পয়েন্ট প্রদান করেন এবং স্কোর হয় (6:4), (3:3)।
- যখন কোনো অংশগ্রহণকারীকে (জুটিকে) পেনাল্টি পয়েন্ট বা পয়েন্ট প্রদান করা হয়, তখন ধরা হয় যে পেনাল্টি পয়েন্ট অর্জনকারী টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) বর্তমান গেমে জয়ের জন্য প্রয়োজনীয় ন্যূনতম গেম পয়েন্ট পায়।
- 9.4.10. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে তার ফলাফলের পূর্বাভাস যে টুর্নামেন্টের মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল তার সমাপ্তি পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- 9.4.11. ব্যক্তিগত টেনিস টুর্নামেন্টে, সেইসাথে একটি দেশে অনুষ্ঠিত বড় টুর্নামেন্টের ফাইনাল পর্বের ম্যাচগুলিতে, জুটিতে প্রতিপক্ষের ক্রম অবাধ।
- 9.5. ভলিবল। বিচ ভলিবল।
- 9.5.1. ভলিবল ম্যাচে 3 থেকে 5 সেট খেলা হয়।

- সেটে স্কোর 24:24 এবং ফাইনাল সেটে 14:14 হলে, সেট চলতে থাকে যতক্ষণ না বর্তমান সেট বা ফাইনাল সেটের স্কোরে কোনো দল প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে 2 পয়েন্টের অগ্রগতি অর্জন করে।
- সর্বোচ্চ স্কোর, যেখানে সেট সম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হবে, নির্ধারিত নেই, সেট চলতে থাকে যতক্ষণ না সেটে কোনো দল 2 পয়েন্টের অগ্রগতি অর্জন করে।
- 9.5.2. ভলিবলে প্লে-অফের (Play-off) সময়, যখন খেলা বিভিন্ন দলের পক্ষে সমান স্কোরে শেষ হয় (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম খেলায় স্কোর ছিল 3:2 1-তম দলের পক্ষে, এবং প্রত্যাবর্তন খেলায় – 2:3 2-তম দলের পক্ষে), একটি অতিরিক্ত সেট – «গোল্ডেন সেট» খেলা হয় («গোল্ডেন সেটে» যে দল প্রথমে 15 পয়েন্ট অর্জন করে জয়ী হয়), যার বিজয়ী পরবর্তী রাউন্ডে যায়।
- 9.5.3. বিচ ভলিবল ম্যাচে 2 থেকে 3 সেট খেলা হয়।
- যদি সেটে স্কোর 20:20 হয় (3-তম চূড়ান্ত সেটে – 14:14), তবে সেট (3-তম চূড়ান্ত সেট) চলতে থাকে যতক্ষণ না কোনো দল প্রতিপক্ষের উপর 2 পয়েন্টের অগ্রগতি অর্জন করে।
- 9.5.4. ভলিবল, বিচ ভলিবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.5.4.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.5.4.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.5.4.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.5.4.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.5.4.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.5.4.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.5.4.7. ম্যাচে (সেটে) উভয় দলের মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.5.4.8. ম্যাচে (সেটে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.5.4.9. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.5.4.10. কোন দল সেট জিতবে এবং প্রস্তাবিত কী পয়েন্ট ব্যবধানে («পয়েন্ট ব্যবধানসহ জয়») তার পূর্বাভাস।
- 9.5.4.11. ম্যাচে (সেটে) কোন দল প্রস্তাবিত পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.5.4.12. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.5.4.13. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.5.4.14. ভলিবল এবং বিচ ভলিবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.5.5. ভলিবল এবং বিচ ভলিবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট পয়েন্টে গণনা করা হয়, সেটের হ্যান্ডিক্যাপ এবং সেটের মোট ব্যতীত, যা সংখ্যা অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- 9.5.6. ভলিবল বা বিচ ভলিবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি হিসেবে গণনা করা হয়।
- 9.5.7. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.6. মোটর রেসিং।
- 9.6.1. মোটর রেসিংয়ের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.6.1.1. কোন অংশগ্রহণকারী রেসে জয়ী হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.6.1.2. অংশগ্রহণকারী 1-তম থেকে 3-তম স্থান সহ অন্তর্ভুক্ত করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.6.1.3. অংশগ্রহণকারী রেস শেষ করবে (শ্রেণীবদ্ধ হবে) তার পূর্বাভাস।

- 9.6.1.4. অংশগ্রহণকারী রেস শেষ করবে না (শ্রেণীবদ্ধ হবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.6.1.5. অংশগ্রহণকারী রেসে দ্রুততম ল্যাপ সম্পন্ন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.6.1.6. রেসের ফলাফল অনুযায়ী প্রথম অংশগ্রহণকারী দ্বিতীয়টির চেয়ে উচ্চতর স্থান অর্জন করবে তার পূর্বাভাস (লাইনে «1» হিসেবে চিহ্নিত)।
- 9.6.1.7. রেসের ফলাফল অনুযায়ী দ্বিতীয় অংশগ্রহণকারী প্রথমটির চেয়ে উচ্চতর স্থান অর্জন করবে তার পূর্বাভাস (লাইনে «2» হিসেবে চিহ্নিত)।
- 9.6.1.8. মোটর রেসিংয়ে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.6.2. ওয়ার্ম-আপ ল্যাপ রেসের হিসাবে অন্তর্ভুক্ত।
- 9.6.3. যদি উভয় রেসার প্রত্যাহার করে, তবে জোড়ায় বিজয়ী সেই রেসার হিসেবে গণনা করা হয়, যে বেশি ল্যাপ সম্পন্ন করেছে।
- 9.6.4. যদি রেসার শ্রেণীবদ্ধ হয়, এর অর্থ সে রেস শেষ করেছে।
- 9.7. বেসবল।
- 9.7.1. বেসবল ম্যাচে 9 ইনিংস (পিরিয়ড) খেলা হয়।
- 9.7.2. Mercy Rule নিয়ম অনুসারে, বেসবল ম্যাচ অকালে শেষ হতে পারে, যদি কোনো দল প্রতিপক্ষের উপর উল্লেখযোগ্য অগ্রগতি অর্জন করে।
- 9.7.3. যদি একই দিনে একই দলের 2 ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়, এবং জুয়া খেলার সংগঠক শুধুমাত্র একটি ম্যাচের জন্য সহগ প্রস্তাব করে, তবে এই ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় প্রথম ম্যাচের ফলাফল বিবেচনা করা হয়।
- 9.7.4. বেসবল ম্যাচে খেলার সময় সরাসরি খেলার ফরম্যাট পরিবর্তনও সম্ভব (উদাহরণস্বরূপ, 9 ইনিংসের পরিবর্তে 7 ইনিংস খেলা হবে)।
- 9.7.5. বেসবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.7.5.1. ম্যাচে প্রথম দল জয়ী হবে – «পি১»।
- 9.7.5.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «পি২»।
- 9.7.5.3. ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জয়ী হবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.7.5.4. ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জয়ী হবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.7.5.5. ম্যাচে দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.7.5.6. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.7.5.7. ম্যাচে দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.7.5.8. ইনিংসের ফলাফল «পি১», «এক্স», «পি২», হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোটের পূর্বাভাস।
- 9.7.5.9. প্রথম 3, প্রথম 5 এবং প্রথম 7 ইনিংসের ফলে «পি১», «এক্স», «পি২», হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোটের পূর্বাভাস।
- 9.7.5.10. ম্যাচে খেলোয়াড়দের (ব্যাটার, পিচার) পরিসংখ্যান সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.7.5.11. বেসবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.7.6. বেসবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট পয়েন্টে গণনা করা হয়।
- 9.7.7. বেসবল ম্যাচে খেলোয়াড়দের পরিসংখ্যান সংখ্যার পূর্বাভাস বৈধ হিসেবে গণনা করা হয়, যদি খেলোয়াড়রা ঘোষিত হয় এবং ম্যাচে তাদের পারফরম্যান্স শুরু করে (পিচারের পরিসংখ্যান সংখ্যার উপর করা

পূর্বাভাস ব্যতীত, যা বৈধ হিসেবে গণনা করা হয়, যদি পিচার ঘোষিত হয় এবং সে-ই ম্যাচ শুরু করে, ম্যাচে প্রতিস্থাপনকারী হিসেবে অংশগ্রহণ না করে)।

- 9.7.8. বেসবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে বাধাগ্রস্ত ইনিংস থেকে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 5 ইনিংস সম্পূর্ণভাবে খেলা হয়েছিল।
- 9.7.9. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.8. স্নুকার।
- 9.8.1. স্নুকার ম্যাচ প্রধানত বিজোড় সংখ্যক ফ্রেম (খেলার রাউন্ড) নিয়ে গঠিত।
- 9.8.2. স্নুকার ম্যাচে "অচল অবস্থা" (Ратавая ситуация) ঘটতে পারে, যখন লাল বলের উপর আঘাত ফ্রেমের অগ্রগতিতে সহায়ক হয় না।
- অসমতির ক্ষেত্রে ফ্রেম চলতে থাকে।
- 9.8.3. স্নুকার ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.8.3.1. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।
- 9.8.3.2. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.8.3.3. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.8.3.4. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.8.3.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.8.3.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.8.3.7. ম্যাচে খেলা মোট ফ্রেম সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.8.3.8. ফ্রেমে নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.8.3.9. কোন খেলোয়াড় প্রথম বল করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.10. কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্ধারিত পয়েন্ট সংখ্যা অর্জন করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.11. ফ্রেমে মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.12. প্রথম (শেষ) বল প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.13. প্রথম করা বল হলুদ (সবুজ, বাদামী, নীল, গোলাপী, কালো) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.14. «সেঞ্চুরি ব্রেক» হবে (হবে না) তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.15. ফাউল হবে (হবে না) তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.16. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত স্নুকার ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.8.4. ফ্রেমের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস ফ্রেম শেষ হওয়ার পরে গণনা করা হয়।
- 9.8.5. বিচারক দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত পয়েন্ট ম্যাচের ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয়।
- এই ক্ষেত্রে ফ্রেম অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয়, এবং সমস্ত ফলাফল নিবন্ধিত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- 9.8.6. যদি কোনো কারণে একটি ফ্রেম খেলা না হয়, তাহলে এই ফ্রেমের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, এবং বাকি ফলাফলের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- 9.8.7. যদি প্রধান তথ্য উৎসের সাইটে প্রয়োজনীয় তথ্য না থাকে, তাহলে «প্রথম বল প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় করবে» ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি হিসেবে ম্যাচের ভিডিও রেকর্ডিং গ্রহণ করা হয়।
- 9.8.8. স্নুকারের স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস টুর্নামেন্ট বা চ্যাম্পিয়নশিপের সমাপ্তি পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার মধ্যে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।

- 9.9. ব্যাডমিন্টন।
- 9.9.1. শুরু হওয়া ব্যাডমিন্টন ম্যাচে যদি কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, খেলা নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়, এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাসগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা হয়ে গেছে।
- 9.9.2. ব্যাডমিন্টন ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.9.3. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.9.4. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) নামের অধীনে উল্লেখ করা হয় (যেমন, চীন-ইন্দোনেশিয়া), কোনো খেলোয়াড় (জোড়া)-এর প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জোড়া, যাদের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.9.5. ব্যাডমিন্টন ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.9.5.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.9.5.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.9.5.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.9.5.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.9.5.5. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.9.5.6. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.7. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.8. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.9. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত ব্যাডমিন্টন ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.9.6. যদি ব্যাডমিন্টন ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.10. বল হকি।
- 9.10.1. বল হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস প্রধান সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি না জুয়া খেলার সংগঠক অন্যথা নির্ধারণ করে।
- বল হকি ম্যাচগুলি অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হতে পারে (60 মিনিট, 70 মিনিট এবং 80 মিনিট খেলা – 2 পিরিয়ড, প্রতিটি যথাক্রমে 30, 35 এবং 40 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.10.2. বল হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.10.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.10.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.10.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.10.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.10.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.10.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.10.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.10.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।

- 9.10.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.10.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.10.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.10.2.12. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত বল হকি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.10.3. বল হকি ম্যাচ (90 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 70 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- বল হকি ম্যাচ 60, 70 এবং 80 মিনিট স্থায়ী, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেগুলি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি যথাক্রমে কমপক্ষে 48, 56 এবং 64 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.10.4. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.11. ফিল্ড হকি।
- 9.11.1. ফিল্ড হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস প্রধান সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি না জুয়া খেলার সংগঠক অন্যথা নির্ধারণ করে।
- অতিরিক্ত সময় (ওভারটাইম) এবং বুলি সিরিজে নথিভুক্ত ফলাফল প্রধান সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.11.2. ফিল্ড হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.11.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.11.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.11.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.11.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.11.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.11.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.11.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.11.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.11.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.11.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.11.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.11.2.12. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত ফিল্ড হকি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.11.3. ফিল্ড হকি ম্যাচ (70 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 55 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.11.4. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.12. টেবিল টেনিস।

- 9.12.1. শুরু হওয়া টেবিল টেনিস ম্যাচে যদি কোনো টেনিস খেলোয়াড় (জোড়ার একটি) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, ম্যাচ নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ছাড়া যা ম্যাচ বন্ধ হওয়ার মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.12.2. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.12.3. যদি দলগত টুর্নামেন্টে, যখন প্রতিপক্ষের নাম দল (দেশ) নামের অধীনে উল্লেখ করা হয় (যেমন, স্পেন-সুইজারল্যান্ড), কোনো টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া)-এর প্রতিস্থাপন ঘটে (পূর্বে ঘোষিত খেলোয়াড় বা জোড়া, যাদের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়েছিল), তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.12.4. টেবিল টেনিস ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.12.4.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.12.4.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.12.4.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.12.4.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.12.4.5. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.12.4.6. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.12.4.7. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.12.4.8. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত টেবিল টেনিস ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.12.5. টেবিল টেনিস ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.12.6. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.13. টেবিল ফুটবল
- 9.13.1. টেবিল ফুটবল ম্যাচে (গেমে) সময়ের কোনো সীমাবদ্ধতা নেই।
- 9.13.2. 5 গোলে জয়ের ক্ষেত্রে, যদি নির্ধারক গেমে স্কোর 4:4 হয়, তাহলে শুধুমাত্র ম্যাচের নির্ধারক গেমটি খেলা হয় যতক্ষণ না কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) প্রতিপক্ষের উপর 2 গোলের ব্যবধান তৈরি করে, তবে সর্বোচ্চ স্কোর 8 অতিক্রম করতে পারে না।
- অর্থাৎ, যদি নির্ধারক গেমে স্কোর 4:4 হয়, গেম চলতে থাকে এবং 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 বা 8:6 স্কোরে শেষ হতে পারে।
- স্কোর 7:7 হওয়ার পরে, গেম 8:7 বা 7:8 স্কোরে শেষ হয়।
- 9.13.3. 7 গোলে জয়ের ক্ষেত্রে, যদি নির্ধারক গেমে স্কোর 6:6 হয়, তাহলে গেমটি খেলা হয় যতক্ষণ না কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) প্রতিপক্ষের উপর 2 গোলের ব্যবধান তৈরি করে, তবে সর্বোচ্চ স্কোর 8 অতিক্রম করতে পারে না।
- অর্থাৎ, যদি গেমে স্কোর 6:6 হয়, তাহলে গেম চলতে থাকে এবং 6:8 বা 8:6 স্কোরে শেষ হতে পারে।
- 9.13.4. টেবিল ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.13.4.1. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.13.4.2. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.13.4.3. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।

- 9.13.4.4. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.13.4.5. ম্যাচে (গেমে) খেলোয়াড় (জোড়া) দ্বারা করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.13.4.6. ম্যাচে (গেমে) করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.13.4.7. ম্যাচে (গেমে) করা মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.13.4.8. ম্যাচের (গেমের) চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.13.4.9. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত টেবিল ফুটবল ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.13.5. টেবিল ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ পর্যন্ত আনা হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হয়নি হিসেবে গণ্য হয়।
- 9.14. রাগবি।
- 9.14.1. রাগবি ম্যাচে প্রধান সময় 80 মিনিট (2 হাফ, প্রতিটি 40 মিনিট)।
- অতিরিক্ত হাফ বা অতিরিক্ত সময়ে নথিভুক্ত ফলাফল প্রধান সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয় না।
- জুয়া খেলার সংগঠক রাগবির প্রকারভেদেও পূর্বাভাস প্রস্তাব করতে পারে – রাগবি 7, রাগবি 9 এবং রাগবি 10, যেখানে হাফের সময়কাল যথাক্রমে 7, 9 এবং 10 মিনিট।
- 9.14.2. রাগবি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.14.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.14.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.14.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.14.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.14.2.5. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.14.2.6. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.7. ম্যাচে (হাফে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.14.2.9. ম্যাচে দলগুলির চেষ্টার (ট্রাই) সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.10. কোন দল পরবর্তী চেষ্টা (ট্রাই) করবে (কোনো চেষ্টা হবে না) তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.14.2.11. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত রাগবি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.14.3. রাগবিতে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্টে গণনা করা হয় (মোট চেষ্টার (ট্রাই) সংখ্যার উপর প্রস্তাবিত টোটাল ছাড়া)।
- 9.14.4. রাগবি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.14.5. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.15. আমেরিকান ফুটবল।

- 9.15.1. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচে প্রধান সময় 60 মিনিট বিশুদ্ধ খেলার সময় (2 হাফ, প্রতিটি 30 মিনিট বা 4 কোয়ার্টার, প্রতিটি 15 মিনিট)।
- 9.15.2. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.15.2.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.15.2.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.15.2.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.15.2.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.15.2.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.15.2.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.15.2.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.15.2.8. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.15.3. আমেরিকান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্টে গণনা করা হয়।
- 9.15.4. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.15.5. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.16. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল।
- 9.16.1. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে প্রধান সময় 80 মিনিট বিশুদ্ধ খেলার সময় (2 হাফ, প্রতিটি 40 মিনিট বা 4 কোয়ার্টার, প্রতিটি 20 মিনিট)।
- 9.16.2. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.16.2.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.16.2.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.16.2.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.16.2.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.16.2.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.16.2.8. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.9. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।

- 9.16.2.10. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা বাইরের গোলে (বিহাইন্ড) মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.11. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা বাইরের গোলে (বিহাইন্ড) মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.12. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) কোন দল জুয়া খেলার সংগঠকের প্রস্তাবিত পয়েন্ট সংখ্যা প্রথমে অর্জন করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.16.2.13. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.16.3. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.16.4. টোটাল গণনার সময় 6-পয়েন্ট গোল অভ্যন্তরীণ গোলে (goal) এবং 1-পয়েন্ট গোল বহির্গত গোলে (behind), গোলের সংখ্যাকে ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয়, পয়েন্টের সংখ্যা নয়।
- 9.16.5. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.16.6. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.17. কার্লিং।
- 9.17.1. কার্লিং ম্যাচ 10 এন্ড (পিরিয়ড) নিয়ে গঠিত।
- 9.17.2. কার্লিং ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.17.2.1. ম্যাচে (এন্ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.17.2.2. ম্যাচে (এন্ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.17.2.3. ম্যাচে (এন্ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.17.2.4. ম্যাচে (এন্ডে) প্রথম দল জিতবে, হ্যান্ডিক্যাপ সহ – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.17.2.5. ম্যাচে (এন্ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে, হ্যান্ডিক্যাপ সহ – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.17.2.6. ম্যাচে (এন্ডে) মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.17.2.7. ম্যাচে (এন্ডে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.17.2.8. কার্লিং ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.17.3. একটি দলকে প্রদত্ত পেনাল্টি পয়েন্ট (পয়েন্ট) ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয়।
- 9.17.4. কার্লিং ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 5 এন্ড সম্পূর্ণ খেলা হয়েছে।
- 9.17.5. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.18. ডার্টস।
- 9.18.1. ডার্টস প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়রা একের পর এক থ্রো লাইনের কাছে এগিয়ে যায়, লক্ষ্যের দিকে নিক্ষেপ করে।
- 9.18.2. প্রতিটি খেলোয়াড়ের পালার পরে পয়েন্ট গণনা করা হয়, এরপর পালা অন্য খেলোয়াড়ের কাছে যায় যাতে সে ডার্ট নিক্ষেপ করতে পারে।
- 9.18.3. ডার্টস চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের আয়োজনের শর্তাবলির উপর নির্ভর করে বিজয়ী হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে গণ্য করা হয়, যিনি বেশি লেগ জিতেছেন, অথবা সেই খেলোয়াড়কে, যিনি বেশি সেট জিতেছেন।

- 9.18.4. ডার্টস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.18.4.1. প্রতিযোগিতায় প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.18.4.2. প্রতিযোগিতায় ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.18.4.3. প্রতিযোগিতায় দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.18.4.4. প্রথম খেলোয়াড় লেগ (সেট) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.18.4.5. দ্বিতীয় খেলোয়াড় লেগ (সেট) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.18.4.6. প্রতিযোগিতায় মোট লেগ (সেট) সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.18.4.7. কোন খেলোয়াড় প্রথমে 180 পয়েন্টের থ্রো সম্পন্ন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.18.4.8. সম্পন্ন 180-পয়েন্ট থ্রোর মোট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.18.4.9. প্রতিযোগিতায় নিবন্ধিত সর্বোচ্চ পালার পয়েন্ট সংখ্যা «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান» হবে কিনা তার পূর্বাভাস।
- 9.18.4.10. কোন খেলোয়াড় প্রতিযোগিতায় প্রথম স্থান অধিকার করবে (প্রতিযোগিতা জিতবে) তার পূর্বাভাস।
- 9.18.4.11. ডার্টস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.18.5. ডার্টসে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল লেগ (সেট) সংখ্যা দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.18.6. ডার্টস ম্যাচ, যা টেকনিক্যাল বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি এবং সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.19. ফ্লোরবল।
- 9.19.1. ফ্লোরবলে ম্যাচের মূল সময় 60 মিনিট নেট খেলার সময় (3 পিরিয়ড, প্রতিটি 20 মিনিট স্থায়ী)।
- অতিরিক্ত সময়ে এবং পেনাল্টি সিরিজে নিবন্ধিত ফলাফল মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.19.2. ফ্লোরবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.19.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.19.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.19.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.19.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.19.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.19.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.19.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.19.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.19.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলসমূহ দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.19.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল পৃথকভাবে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.19.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.19.2.12. ফ্লোরবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।

- 9.19.3. ফ্লোরবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.19.4. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.20. হ্যান্ডবল।
- 9.20.1. হ্যান্ডবলে মূল খেলার সময় 60 মিনিট (2 হাফ, প্রতিটি 30 মিনিট স্থায়ী)।
- হ্যান্ডবল ম্যাচ 50 বা 40 মিনিট স্থায়ী হতে পারে, হাফ যথাক্রমে 20 এবং 25 মিনিট স্থায়ী।
- 9.20.2. হ্যান্ডবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.20.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.20.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.20.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.20.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.20.2.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.20.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.20.2.7. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.20.2.8. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.20.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.20.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল পৃথকভাবে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.20.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.20.2.12. প্রথম হাফ এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.20.3. হ্যান্ডবলে ম্যাচ (60 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে, এবং 50 এবং 40 মিনিট স্থায়ী ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 40 (50 মিনিট স্থায়ী ম্যাচের জন্য) এবং 32 মিনিট (40 মিনিট স্থায়ী ম্যাচের জন্য) খেলা হয়েছে।
- 9.20.4. কোনো কারণে নির্ধারিত টেকনিক্যাল জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.21. মিশ্র মার্শাল আর্টস।
- 9.21.1. মিশ্র মার্শাল আর্টসে লড়াই 3 থেকে 5 রাউন্ডের ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- যদি লড়াই অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া সংগঠক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন দেন।
- লড়াই, পাশাপাশি প্রথম রাউন্ড, ঘণ্টাধ্বনির পরে শুরু হয়েছে বলে গণ্য করা হয়: শব্দ সংকেত যা প্রথম রাউন্ড শুরু হওয়ার কথা জানায়।
- লড়াই পূর্বঘোষিত সমস্ত রাউন্ডের শেষ পর্যন্ত চলতে পারে এবং লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতির উপর নির্ভর করে আগেই শেষ হতে পারে।
- 9.21.2. লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতি:
- «পয়েন্টে জয়» - জয়ের পদ্ধতি, যেখানে সমস্ত রাউন্ড অনুষ্ঠিত হয়, বিজয়ী বিচারকদের দ্বারা সংগৃহীত পয়েন্ট গণনা করে নির্ধারিত হন।

- «নকআউটে জয়» - জয়ের পদ্ধতি, যেখানে নকআউট নিবন্ধিত হয় এবং লড়াই নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়।
- «টেকনিক্যাল নকআউটে জয়» - জয়ের পদ্ধতি, যেখানে টেকনিক্যাল নকআউট নিবন্ধিত হয় এবং লড়াই নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়।
- «টেকনিক্যাল সিদ্ধান্তে জয়» – জয়ের পদ্ধতি, যেখানে যোদ্ধা আঘাত পান, যার কারণে চিকিৎসা কর্মীরা লড়াই চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি দেন না, অথবা অন্যান্য পরিস্থিতি, যেখানে বিজয়ী বিচারকদের দ্বারা নির্ধারিত হন।
- «যোদ্ধার অযোগ্যতা বা লড়াই থেকে প্রত্যাখ্যান» – জয়ের পদ্ধতি, যেখানে যোদ্ধা যেকোনো কারণে অযোগ্য হন, অথবা লড়াই চালিয়ে যেতে প্রত্যাখ্যান করেন।
- যদি যোদ্ধার অযোগ্যতা লড়াইয়ের প্রকৃত সমাপ্তির পরে ঘটে, তবে এই ঘটনাটি «পি১», «এক্স» এবং «পি২» ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.21.3. লড়াইয়ে জয়ের সমস্ত পদ্ধতি, «পয়েন্টে জয়» ছাড়া, দ্রুত জয় বলে গণ্য করা হয়।
- 9.21.4. মিশ্র মার্শাল আর্টসে সেই রাউন্ডগুলো সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যেগুলো শেষ পর্যন্ত অনুষ্ঠিত হয়েছে: রাউন্ড শুরু হওয়ার কথা জানানো শব্দ সংকেত (ঘণ্টাধ্বনি) থেকে রাউন্ড শেষ হওয়ার কথা জানানো শব্দ সংকেত (ঘণ্টাধ্বনি) পর্যন্ত।
- যদি পরবর্তী রাউন্ড শুরু হওয়ার পরে (শব্দ সংকেতের পরে) যোদ্ধা কোনো কারণে লড়াই চালিয়ে না যান, তবে লড়াই পূর্ববর্তী রাউন্ডে শেষ হয়েছে বলে গণ্য করা হয়।
- 9.21.5. যদি পূর্বঘোষিত রাউন্ড সংখ্যা (লড়াই পরিচালনার ফরম্যাট) লড়াইয়ের সময় পরিবর্তিত হয়, তবে রাউন্ড সংখ্যার উপর করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, এবং লড়াইয়ের ফলাফল «পি১», «এক্স», «পি২»-এর পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.21.6. মিশ্র মার্শাল আর্টসে লড়াইয়ের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.21.6.1. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) প্রথম যোদ্ধা জিতবে – «পি১»।
- 9.21.6.2. লড়াইয়ে ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- যদি জুয়া সংগঠক «ড্র» (এক্স) ফলাফল প্রস্তাব না করেন এবং লড়াই ড্র-এ শেষ হয়, তবে «পি১» এবং «পি২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.21.6.3. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্বিতীয় যোদ্ধা জিতবে – «পি২»।
- 9.21.6.4. লড়াইয়ে মোট রাউন্ড সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.21.6.5. যোদ্ধার জয়ের পদ্ধতির পূর্বাভাস।
- 9.21.6.6. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্রুত জয় নিবন্ধিত হবে (হবে না) এমন পূর্বাভাস।
- 9.21.6.7. মিশ্র মার্শাল আর্টসে লড়াইয়ে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.21.7. টেকনিক্যাল বা অন্য কারণে লড়াইয়ের সম্প্রচারে ব্যাঘাত এবং গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.21.8. মিশ্র মার্শাল আর্টসে লড়াই, যা কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.22. বক্সিং।
- 9.22.1. বক্সিং লড়াই 12 রাউন্ড পর্যন্ত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- প্রতিটি রাউন্ড 3 মিনিট স্থায়ী, কিছু ক্ষেত্রে এটি 2 মিনিটও স্থায়ী হতে পারে।

- বক্সিং লড়াই পূর্বঘোষিত সমস্ত রাউন্ডের শেষ পর্যন্ত চলতে পারে এবং লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতির উপর নির্ভর করে আগেই শেষ হতে পারে।
- 9.22.2. বক্সিং লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতি:
- «পয়েন্টে জয়» – যখন সমস্ত রাউন্ড অনুষ্ঠিত হয়, এবং বিজয়ী বিচারকদের দ্বারা পয়েন্ট গণনা অনুসারে নির্ধারিত হন।
- «নকআউটে জয়» – যখন নকআউট নিবন্ধিত হয়, এবং লড়াই নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়।
- «টেকনিক্যাল নকআউটে জয়» – যখন টেকনিক্যাল নকআউট নিবন্ধিত হয়, এবং লড়াই নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়।
- «টেকনিক্যাল সিদ্ধান্তে জয়» – যখন বক্সার এমন আঘাত পান, যার কারণে চিকিৎসা কর্মীরা লড়াই চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি দেন না, অথবা অন্যান্য পরিস্থিতি, যার সময় বিচারকরা বিজয়ী নির্ধারণ করেন।
- «বক্সারের অযোগ্যতা বা লড়াই থেকে প্রত্যাখ্যান» – যখন বক্সার যেকোনো কারণে অযোগ্য হন বা লড়াই চালিয়ে যেতে প্রত্যাখ্যান করেন।
- যদি বক্সারের অযোগ্যতা লড়াইয়ের প্রকৃত সমাপ্তির পরে ঘটে, তবে এই ঘটনাটি «পি১», «এক্স» এবং «পি২» ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.22.3. লড়াইয়ে জয়ের সমস্ত পদ্ধতি, «পয়েন্টে জয়» ছাড়া, দ্রুত জয় বলে গণ্য করা হয়।
- 9.22.4. বক্সিংয়ে সেই রাউন্ডগুলো সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যেগুলো শেষ পর্যন্ত অনুষ্ঠিত হয়েছে।
- যদি বক্সার পরবর্তী রাউন্ড শুরু হওয়ার পরে কোনো কারণে লড়াই চালিয়ে না যান, তবে লড়াই পূর্ববর্তী রাউন্ডে শেষ হয়েছে বলে গণ্য করা হয়।
- 9.22.5. বক্সিং লড়াইয়ের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.22.5.1. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) প্রথম বক্সার জিতবে – «পি১»।
- 9.22.5.2. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.22.5.3. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্বিতীয় বক্সার জিতবে – «পি২»।
- 9.22.5.4. লড়াইয়ে অনুষ্ঠিত মোট রাউন্ড সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.22.5.5. বক্সারের জয়ের পদ্ধতির পূর্বাভাস।
- 9.22.5.6. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্রুত জয় নিবন্ধিত হবে (হবে না) এমন পূর্বাভাস।
- 9.22.5.6. বক্সিং লড়াইয়ে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.22.6. বক্সিং লড়াই, যা কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.23. ক্লাস্ক
- 9.23.1. ক্লাস্ক ম্যাচ পরিচালনার জন্য কোনো সময়সীমা নেই।
- 9.23.2. ম্যাচে খেলোয়াড় নিম্নলিখিত উপায়ে পয়েন্ট অর্জন করতে পারেন:
- ◦ যখন প্রতিপক্ষের গোল দখল করেন (কমলা বল প্রতিপক্ষের গোলে প্রবেশ করে)।
- 9.23.3. ক্লাস্ক ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.23.3.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.23.3.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.23.3.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।

- 9.23.3.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.23.3.5. ম্যাচে (সেটে) খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.23.3.6. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.23.3.7. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.23.3.8. ক্লাস্ক ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.23.4. ক্লাস্কে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.23.5. ক্লাস্ক ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.24. এয়ার হকি।
- 9.24.1. এয়ার হকি ম্যাচ পরিচালনার জন্য কোনো সময়সীমা নেই।
- 9.24.2. এয়ার হকি ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.24.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.24.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.24.2.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.24.2.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.24.2.5. ম্যাচে (সেটে) খেলোয়াড়দের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.24.2.6. ম্যাচে (সেটে) প্রতিটি খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.24.2.7. ম্যাচে (সেটে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.24.2.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.24.2.9. এয়ার হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.24.3. এয়ার হকি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.25. বিচ ফুটবল।
- 9.25.1. বিচ ফুটবল ম্যাচের মূল সময় 36 মিনিট (3 পিরিয়ড, প্রতিটি 12 মিনিট)।
- 9.25.2. বিচ ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.25.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.25.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.25.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.25.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.25.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.25.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.25.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।

- 9.25.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.25.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.25.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত গোলের মোট সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.25.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.25.2.12. বীচ ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.25.3. বীচ ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 30 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.25.4. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.26. ওয়াটার পোলো।
- 9.26.1. ওয়াটার পোলো ম্যাচের মূল সময় 32 মিনিট খেলার সময় নির্ধারিত (4 পিরিয়ড, প্রতিটি 8 মিনিট)।
- অতিরিক্ত সময়ে এবং পেনাল্টিতে নিশ্চিত ফলাফল মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.26.2. ওয়াটার পোলো ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.26.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.26.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.26.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.26.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.26.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.26.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.26.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.26.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.26.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলোর কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.26.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.26.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.26.2.12. ওয়াটার পোলো ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.26.3. ওয়াটার পোলো ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.26.4. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.27. স্কোয়াশ।
- 9.27.1. স্কোয়াশ ম্যাচ 3 এবং 5 গেম পর্যন্ত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- 9.27.2. স্কোয়াশ ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.27.2.1. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।

- 9.27.2.2. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.27.2.3. ম্যাচে (গেমে) ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.27.2.4. ম্যাচে (গেমে) ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.27.2.5. গেম সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.27.2.6. গেম সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.27.2.7. ম্যাচে (গেমে) খেলোয়াড়দের সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.27.2.8. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.27.2.9. ম্যাচের (গেমের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.27.2.10. গেমে প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট (3 পয়েন্ট, 9 পয়েন্ট) প্রথমে সংগ্রহ করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.27.2.11. ম্যাচে (গেমে) মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.27.2.12. স্কোয়াশ ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.27.3. স্কোয়াশে ফোরা এবং মোট পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়, গেম সংখ্যার জন্য প্রস্তাবিত ফোরা এবং মোট ব্যতীত।
- 9.27.4. স্কোয়াশ ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.28. ফুটসাল।
- 9.28.1. ফুটসাল (মিনি-ফুটবল) ম্যাচের মূল সময় 40 মিনিট নির্ধারিত (2 হাফ, প্রতিটি 20 মিনিট দৈর্ঘ্যের)।
- অতিরিক্ত হাফ এবং 6-মিটার পেনাল্টি সিরিজে নিশ্চিত ফলাফল মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয় না।
- 9.28.2. ফুটসাল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.28.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.28.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.28.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.28.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.28.2.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.28.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.28.2.7. ম্যাচে (হাফে) ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.28.2.8. ম্যাচে (হাফে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.28.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.28.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.28.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.28.2.12. হাফগুলোর তুলনামূলক ফলপ্রসূতার পূর্বাভাস (কোন হাফে বেশি গোল হবে)।

- 9.28.2.13. ফুটসাল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.28.3. ফুটসাল ম্যাচ (40 মিনিট দৈর্ঘ্যের), যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 32 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.28.4. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.29. শারস
- 9.29.1. শারসের মূল ম্যাচে 2 সেট খেলা হয়।
- সেট এন্ডগুলো নিয়ে গঠিত।
- 9.29.2. শারস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.29.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «প১»।
- 9.29.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «প২»।
- 9.29.2.3. ম্যাচে (সেটে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.29.2.4. ম্যাচে (সেটে) ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.29.2.5. ম্যাচে (সেটে) ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.29.2.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় (দল) জিতবে (হারবে না)।
- 9.29.2.7. ম্যাচে খেলোয়াড়দের (দলগুলোর) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.8. ম্যাচে খেলা মোট সেটের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.9. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের (দলের) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.10. ম্যাচে (সেটে) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.29.2.11. ম্যাচে (সেটে) কোন খেলোয়াড় (দল) নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট প্রথমে সংগ্রহ করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.29.2.12. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.29.2.13. শারস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.29.3. ইতিমধ্যে শুরু হওয়া শারস ম্যাচে, যদি কোনো খেলোয়াড়কে (দলকে) আগাম (সমস্ত পূর্বনির্ধারিত সেট শেষ হওয়ার আগে বা অন্য কোনো কারণে) ম্যাচে জয় প্রদান করা হয়, তবে সেই ফলাফলের পূর্বাভাস, যা ম্যাচের প্রকৃত সমাপ্তির সময় ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা যায়, এবং «প১» ও «প২» ফলাফল গণনা সাপেক্ষ।
- 9.29.4. শারস ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.30. ক্রিকেট।
- 9.30.1. ক্রিকেট ম্যাচ 1 বা 2 ইনিংস (রাউন্ড) নিয়ে গঠিত, যা সময় বা ওভার (over) সংখ্যা দ্বারা সীমাবদ্ধ।
- 9.30.2. যদি আবহাওয়ার কারণে পূর্বনির্ধারিত ওভারের সংখ্যা হ্রাস করা হয়, তবে সমস্ত পূর্বাভাস ডাকওয়ার্থ – লুইস পদ্ধতি অনুসারে চূড়ান্ত ফলাফল দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.30.3. যদি প্লে-অফ (play-off) সিরিজে সীমিত ওভারের ম্যাচে ড্র নিশ্চিত হয়, তবে «সুপার ওভার» (বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত ওভার) খেলা হয়।
- 9.30.4. ক্রিকেট ম্যাচে ইনিংস নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে সম্পন্ন বলে গণ্য হয় এবং গণনা সাপেক্ষ:

- ○ যখন অধিনায়ক ঘোষণা দেন (যখন দলের অধিনায়ক মনে করেন যে দল জয়ের জন্য যথেষ্ট পয়েন্ট সংগ্রহ করেছে) এবং ইনিংস ত্যাগ করেন (ইনিংস শুরুর আগেও ত্যাগ করা যায়)।
- ○ যখন ওভারের সংখ্যা শেষ হয়।
- 9.30.5. ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.30.5.1. ম্যাচে প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- ইনিংস শেষ হওয়ার পরে নির্ধারিত পেনাল্টি রানও উক্ত পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয়।
- 9.30.5.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.30.5.3. ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.30.5.4. ম্যাচে ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.30.5.5. ম্যাচে (ওভারে) দলগুলোর সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.6. ম্যাচে (ওভারে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.7. ম্যাচে (ওভারে) মোট রানের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.8. ম্যাচে (ওভারে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল কর্তৃক সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.9. নির্দিষ্ট ওভারে উইকেট হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.30.5.10. নির্দিষ্ট ওভারে প্রথম (দ্বিতীয়) দলের উইকেট হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.30.5.11. উইকেট ধ্বংসের পদ্ধতির পূর্বাভাস (1st wicket method)।
- ○ «বোল্ড» (Bowled), যখন বোলিংয়ের ফলে বল উইকেট ধ্বংস করে।
- ○ «এল-বি-ডব্লিউ» (leg before wicket বা LBW), যখন নিক্ষিপ্ত বল ব্যাটসম্যানের শরীরের কোনো অংশে (ব্যাট ধারণকারী হাত ব্যতীত) স্পর্শ না করলে উইকেটে আঘাত করত।
- ○ «স্টাম্পড» (Stumped), যখন উইকেট-কিপার (wicket keeper) দ্বারা উইকেট ধ্বংস করা হয়, যখন ব্যাটসম্যান নিজেই ক্রিজের বাইরে থাকেন এবং রান করার চেষ্টা করছেন না।
- ○ «অন্য পদ্ধতিতে»।
- 9.30.5.12. ম্যাচে কোন দল বেশি 6-পয়েন্ট (6s) বা 4-পয়েন্ট (4s) করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.13. প্রথম (দ্বিতীয়) দল কর্তৃক কৃত 6-পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.14. নির্দিষ্ট সংখ্যক ওভারে প্রথম (দ্বিতীয়) দল কর্তৃক সংগৃহীত মোট রানের পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.15. টসের ফলাফল অনুসারে, কোন দলের অধিনায়ক প্রথমে ব্যাটিং বা প্রথমে ফিল্ডিং করার সিদ্ধান্ত নেবেন এই পূর্বাভাস (to win the toss)।
- 9.30.5.16. প্রথম 6 (বা অন্য নির্দিষ্ট সংখ্যক) ওভারের ফলে কোন দল জিতবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.17. প্রথম 6 (বা অন্য নির্দিষ্ট সংখ্যক) ওভারে দল কত রান করবে এই পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.18. দলগুলোর কোনো খেলোয়াড় 50 বা তার বেশি (100 বা তার বেশি) রান করবে (করবে না) এই পূর্বাভাস।

- 9.30.5.19. কোন দল বেশি রান-আউট করবে এই পূর্বাভাস। অর্থাৎ, কোন দল প্রতিপক্ষ দলের বেশি ব্যাটসম্যানকে রান-আউট পদ্ধতিতে আউট করবে।
- 9.30.5.20. রান-আউট পদ্ধতিতে আউট করা মোট ব্যাটসম্যানের সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.30.5.21. প্রথম (দ্বিতীয়) দল কর্তৃক রান-আউট পদ্ধতিতে আউট করা ব্যাটসম্যানের সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.30.5.22. কে ম্যাচের সেরা খেলোয়াড় হিসেবে স্বীকৃতি পাবেন এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.23. ম্যাচের উদ্বোধনী ব্যাটসম্যান জুটির সেরা ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.30.5.24. দলের সেরা ব্যাটসম্যানের পূর্বাভাস।
- 9.30.5.25. সেরা বোলারের পূর্বাভাস।
- 9.30.5.26. সবচেয়ে বেশি 6-পয়েন্ট শট করা খেলোয়াড়ের পূর্বাভাস।
- 9.30.5.27. 1-তম (N-তম) উইকেট পতনের পরে দল কত রান করবে এই পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.28. 100 রানের (N-তম রানের) আগে উইকেট হারানোর পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- যদি ইনিংস শেষ হয় এবং দল নির্দিষ্ট N সংখ্যক রান না করে, কিন্তু নির্দিষ্ট মোটের উইকেট পড়ে যায়, তবে পূর্বাভাস পতিত উইকেট বিবেচনা করে গণনা করা হয়।
- 9.30.5.29. ক্রিকেট ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.30.6. ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস, যা আবহাওয়া বা অন্যান্য কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল, সেই চ্যাম্পিয়নশিপ বা টুর্নামেন্টের অফিসিয়াল ওয়েবসাইট দ্বারা প্রদত্ত তথ্যের ভিত্তিতে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.30.7. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.30.8. «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের জন্য করা পূর্বাভাস গণনার সময় পেনাল্টি রান বিবেচনা করা হয় না।
- 9.31. ই-স্পোর্টস।
- 9.31.1. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে দুটি দল প্রতিযোগিতা করে এবং খেলার ফরম্যাটের উপর নির্ভর করে প্রতিটি দলে মূলত 1, 2, 3 বা 5 জন খেলোয়াড় থাকে।
- 9.31.2. যদি ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে «ড্র» নিশ্চিত হয় এবং «ড্র» ফলাফল জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব না করেন, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.31.3. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেম এক বা একাধিক রাউন্ড/কার্ড নিয়ে গঠিত হতে পারে।
- বেস্ট অফ 1 ফরম্যাটে জয়ের জন্য একটি জয় প্রয়োজন, বেস্ট অফ 2 এবং বেস্ট অফ 3 ফরম্যাটের ক্ষেত্রে - 2 জয় (বেস্ট অফ 2 ফরম্যাটে «ড্র»-ও নিশ্চিত হতে পারে), বেস্ট অফ 5 ফরম্যাটের ক্ষেত্রে -3 জয়, বেস্ট অফ 7 ফরম্যাটের ক্ষেত্রে - 4 জয়, বেস্ট অফ 9 ফরম্যাটের ক্ষেত্রে - 5 জয়, বেস্ট অফ 11 ফরম্যাটের ক্ষেত্রে - 6 জয়।
- 9.31.4. যদি ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে কোনো দল প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে 1 (এক) পয়েন্টের সুবিধা নিয়ে ফাইনাল ট্যুরে (প্লে-অফ) ওঠে, তবে ফাইনালে সেই দলের জন্য 1 (এক) কার্ডের সুবিধা নিয়ে খেলা শুরু হয়, যে দল পূর্বে প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে 1 পয়েন্টের সুবিধা অর্জন করেছে।
- এই ক্ষেত্রে ফাইনাল ট্যুরের প্রথম কার্ড হিসেবে ফাইনাল ট্যুরে খেলা প্রথম কার্ডকে গণ্য করা হয়।
- 9.31.5. ই-স্পোর্টসে, কোনো কারণে কোনো দলের নাম পরিবর্তন হলে সমস্ত পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.31.6. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে সময়ের (মিনিট) পূর্বাভাস গণনার সময় সেকেন্ড মিনিটে রাউন্ড করা হয়।

- পূর্বাভাস করা হয়েছে যে প্রথম কার্ডের সময়কাল 32 মিনিটের কম হবে। প্রথম কার্ডে খেলা 32 মিনিট 12 সেকেন্ডে শেষ হয়। পূর্বাভাস পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়েছে, কারণ ধরা হয় যে প্রথম রাউন্ডে খেলা 33 মিনিট স্থায়ী হয়েছিল।
- 9.31.7. ই-স্পোর্টস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.31.7.1. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) প্রথম দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «প১»।
- 9.31.7.2. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «প২»।
- 9.31.7.3. খেলায় জেতা কার্ড (রাউন্ড) সংখ্যায় ফোরাসহ প্রথম দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «ফোরা 1»
- 9.31.7.4. খেলায় জেতা কার্ড (রাউন্ড) সংখ্যায় ফোরাসহ দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «ফোরা 2»
- 9.31.7.5. খেলায় কার্ডের স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.31.7.6. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম কিল করবে (প্রথম রক্ত) এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.7. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.8. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ফোরাসহ প্রথম দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস – «ফোরা 1»।
- 9.31.7.9. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস – «ফোরা 2»।
- 9.31.7.10. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কৃত কিলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.11. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল নির্দিষ্ট সংখ্যক কিল প্রথমে করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.12. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কিলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.13. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) দলগুলোর (খেলোয়াড়দের) কৃত হিরো («ব্যারন», «ড্রাগন», «রোশান» ইত্যাদি) হত্যার সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.14. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম «ব্যারন» («ড্রাগন», «রোশান», «টাইরান» ইত্যাদি) হত্যা করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.15. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ধ্বংসকৃত «টাওয়ার» («ব্যারাক», «ইনহিবিটর» ইত্যাদি) সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.16. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম «টাওয়ার» («ব্যারাক», «ইনহিবিটর» ইত্যাদি) ধ্বংস করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.17. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) খেলা মোট মিনিটের পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.18. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ওভারটাইম হবে (হবে না) এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.19. ই-স্পোর্টস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.31.8. যদি কোনো দল (খেলোয়াড়) কোনো কারণে খেলা চালিয়ে না যায় (খেলোয়াড় বা দল নির্ধারিত সময়ে সাক্ষাতে দেরি করে, কোনো কারণে খেলা পরিচালনা করতে অস্বীকার করে, কারিগরি কারণ ইত্যাদি), তাহলে সেই সব ফলাফলের উপর পূর্বাভাস যা খেলার ফরম্যাট অনুযায়ী ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না, তা গণনা করা হবে, এবং বাকি পূর্বাভাসগুলি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হবে, সেই ক্ষেত্র ছাড়া যখন নিয়ম অনুযায়ী কোনো একটি দল হার মানে।
- 9.31.9. যদি খেলাটি pózо নতুন করে শুরু করার উদ্দেশ্যে বন্ধ করা হয়, তাহলে বন্ধ হওয়া খেলার ফলাফল খেলার ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়, এমনকি সেগুলি ইতিমধ্যে স্পষ্ট হলেও।

- 9.31.10. যদি বন্ধ হওয়া খেলাটি নতুন করে শুরু না হয় বা 24 ঘণ্টার মধ্যে চলতে না থাকে, অথবা খেলার পরবর্তী গতিপথ সম্পর্কে কোনো সরকারি তথ্য না থাকে, তাহলে খেলার সমস্ত ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.32. কুস্তি।
- 9.32.1. নিম্নলিখিত ধরনের কুস্তির উপর পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়:
- ○ গ্রিকো-রোমান কুস্তি;
- ○ ফ্রিস্টাইল কুস্তি।
- 9.32.2. কুস্তিতে লড়াই 2 পিরিয়ডে অনুষ্ঠিত হয়, প্রতিটি 3 মিনিট স্থায়ী।
- যদি লড়াই এই ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তাহলে সাইটে জুয়ার আয়োজক এটি সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- লড়াই পূর্বঘোষিত সমস্ত পিরিয়ড শেষ পর্যন্ত চলতে পারে বা আগে শেষ হতে পারে – লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতির উপর নির্ভর করে (আগাম জয়)।
- 9.32.3. লড়াইয়ে আগাম জয় নথিভুক্ত হয় যদি:
- ○ লড়াইয়ের সময় প্রতিপক্ষ কুস্তিগীরের ডিসকোয়ালিফিকেশনের কারণে জয়লাভ করে;
- ○ কুস্তিগীর কোনো কারণে লড়াই চালিয়ে যেতে না পারে, এবং বিচারক প্রযুক্তিগত জয়/পরাজয় নথিভুক্ত করেন;
- ○ যখন একজন কুস্তিগীর প্রতিপক্ষের উপর সুবিধা পায় (ফ্রিস্টাইল কুস্তিতে 10 পয়েন্ট, গ্রিকো-রোমান কুস্তিতে 8 পয়েন্ট)।
- আগাম জয়ের ক্ষেত্রে লড়াই অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয়, এবং পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফলের ভিত্তিতে গণনা করা হয়।
- «পয়েন্টে জয়» ছাড়া সমস্ত জয়ের পদ্ধতি (যদি 2 পিরিয়ড সম্পূর্ণভাবে অনুষ্ঠিত হয়) আগাম জয় হিসাবে গণ্য হয়।
- 9.32.4. বিচারকের সংকেতের পরে লড়াই শুরু হিসাবে গণ্য হয়।
- 9.32.5. যদি লড়াই ডিসকোয়ালিফিকেশন বা লড়াই শুরুর আগে কুস্তিগীরের আঘাত পাওয়ার কারণে না হয়, তাহলে লড়াইয়ের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.32.6. কুস্তিতে পিরিয়ড অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি এটি শেষ পর্যন্ত অনুষ্ঠিত হয়।
- পিরিয়ড সংখ্যার উপর পূর্বাভাস গণনার সময় শুধুমাত্র শেষ পর্যন্ত অনুষ্ঠিত পিরিয়ডগুলি বিবেচনা করা হয়।
- যে কুস্তিগীর পিরিয়ডে আগাম জয়লাভ করে, তাকেও সেই পিরিয়ডের বিজয়ী হিসাবে গণ্য করা হয়, সেই মুহূর্তে পয়েন্টের পার্থক্য নির্বিশেষে।
- 9.32.7. যদি কোনো কুস্তিগীর কোনো কারণে পরবর্তী পিরিয়ড শুরুর পরে লড়াই চালিয়ে যেতে অস্বীকার করে, তাহলে লড়াই পূর্ববর্তী পিরিয়ডে শেষ হয়েছে বলে গণ্য হয়।
- 9.32.8. কুস্তিতে লড়াইয়ের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.32.8.1. লড়াইয়ে (পিরিয়ডে) প্রথম কুস্তিগীর জিতবে – «প১»।
- 9.32.8.2. পিরিয়ডে ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.32.8.3. লড়াইয়ে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় কুস্তিগীর জিতবে – «প২»।
- 9.32.8.4. লড়াইয়ে মোট পিরিয়ড সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.32.8.5. লড়াইয়ে নথিভুক্ত কুস্তিগীরের জয়ের পদ্ধতির উপর পূর্বাভাস।

- 9.32.8.5. লড়াইয়ে (পিরিয়ডে) আগাম জয় নিবন্ধিত হবে (হবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.32.8.6. কুস্তিতে লড়াইয়ের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.32.9. কুস্তিতে লড়াই যা কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.33. ই-বাস্কেটবল।
- 9.33.1. ই-বাস্কেটবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত সময় (ওভারটাইম) সহ গ্রহণ করা হয়।
- ম্যাচ 4×5 বা 4×4 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (4 কোয়ার্টার, প্রতিটি যথাক্রমে 5 বা 4 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.33.2. যদি ম্যাচে «ড্র» নথিভুক্ত হয়, এবং «ড্র» ফলাফল জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব না করেন, তাহলে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.33.3. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.33.4. ই-বাস্কেটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.33.4.1. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.33.4.2. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.33.4.3. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.33.4.4. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.33.4.5. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.33.4.6. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.33.4.7. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.33.4.8. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.33.4.9. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দলগুলির দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.33.4.10. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.33.4.11. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.33.4.12. ওভারটাইম খেলা হবে (হবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.33.4.13. ই-বাস্কেটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.33.5. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.33.6. ই-বাস্কেটবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি (4×4) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 14 মিনিট, (4×5) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 17 মিনিট, এবং (4×12) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 41 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- 9.33.7. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.34. ই-ফুটবল।
- 9.34.1. ই-ফুটবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়ার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।

- ম্যাচ 2×7, 2×6 বা 2×5 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (2 হাফ, প্রতিটি যথাক্রমে 7, 6 বা 5 মিনিট স্থায়ী) অনুষ্ঠিত চ্যাম্পিয়নশিপের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে।
- 9.34.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.34.3. ই-ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.34.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.34.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.34.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.34.3.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.34.3.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.34.3.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.34.3.7. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.34.3.8. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.34.3.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.34.3.10. ম্যাচে (হাফে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.34.3.11. ম্যাচে (হাফে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.12. ম্যাচে (হাফে) উভয় দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.13. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.14. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.34.3.15. ম্যাচে (হাফে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.16. ই-ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.34.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.34.5. ই-ফুটবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি (2×4) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 6 মিনিট 30 সেকেন্ড, (2×5) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 8 মিনিট 30 সেকেন্ড, (2×6) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 10 মিনিট 30 সেকেন্ড, এবং (2×7) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 12 মিনিট 30 সেকেন্ড খেলা হয়ে থাকে।
- 9.34.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.35. ই-হকি।
- 9.35.1. ই-হকিতে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়।
- ম্যাচ 3×4 বা 3×5 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (3 পিরিয়ড, প্রতিটি যথাক্রমে 4 বা 5 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.35.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.35.3. ই-হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.35.3.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.35.3.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।

- 9.35.3.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «П২»।
- 9.35.3.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.35.3.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.35.3.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.35.3.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.35.3.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.35.3.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.35.3.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.35.3.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.12. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.35.3.13. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.14. ম্যাচে (পিরিয়ডে) উভয় দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.15. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে (কোনোটিই করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.16. ই-হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.35.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.35.5. ই-হকি ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি দেখানো খেলার সময় অনুযায়ী ন্যূনতম 50 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- 9.35.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.36. ই-টেনিস।
- 9.36.1. ই-টেনিসে 3-সেটের ম্যাচের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়, যা ক্লে, ঘাস বা কার্পেট কভারে অনুষ্ঠিত হয়।
- 9.36.2. ই-টেনিস ম্যাচে টোটাল এবং হ্যান্ডিক্যাপ গেমের দ্বারা গণনা করা হয়।
- সেটের শেষে খেলা টাই-ব্রেক একটি গেম হিসাবে গণনা করা হয়।
- 6:6 স্কোরে সেটের টাই-ব্রেক সেই সেটের 13-তম গেম হিসাবে গণ্য হয়, সেট 6:7 বা 7:6 স্কোরে শেষ হয়।
- 9.36.3. ই-টেনিস ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.36.3.1. ম্যাচে (সেটে, গেমে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জিতবে – «П১»।
- 9.36.3.2. ম্যাচে (সেটে, গেমে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জিতবে – «П২»।
- 9.36.3.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.36.3.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.36.3.5. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.36.3.6. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.36.3.7. প্রথম সেট এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।

- ○ «প১প১» – প্রথম সেটে প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জয় এবং ম্যাচে প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জয়।
- 9.36.3.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.36.3.9. টাই-ব্রেক হবে (হবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.36.3.10. পরবর্তী পয়েন্ট কে অর্জন করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.36.3.11. ই-টেনিস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.36.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.36.5. ই-টেনিস ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.36.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.37. ই-বেসবল।
- 9.37.1. ই-বেসবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত ম্যাচ-পরবর্তী ইনিং (ইনিংস) এ নথিভুক্ত ফলাফল সহ গ্রহণ করা হয়।
- 9.37.2. যদি ম্যাচ ড্রতে শেষ হয় এবং অতিরিক্ত ইনিং (ইনিংস) খেলা না হয়, তাহলে «প১», «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.37.3. ই-বেসবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.37.3.1. ম্যাচে প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.37.3.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.37.3.3. ম্যাচে প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.37.3.4. ম্যাচে দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.37.3.5. ম্যাচে দলগুলির দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.37.3.6. ম্যাচে দলের দ্বারা পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.37.3.7. ই-বেসবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.37.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.37.5. ই-বেসবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.37.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.38. ই-ফ্লোরবল।
- 9.38.1. ই-ফ্লোরবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়।
- ম্যাচ 3×5 বা 3×2 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (3 পিরিয়ড, প্রতিটি যথাক্রমে 5 বা 2 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.38.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.38.3. ই-ফ্লোরবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.38.3.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.38.3.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।

- 9.38.3.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.38.3.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.38.3.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.38.3.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.38.3.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.38.3.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.38.3.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.38.3.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.38.3.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.38.3.12. ই-স্পোরবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.38.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.38.5. ই-স্পোরবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.38.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.39. ই-হ্যান্ডবল।
- 9.39.1. ই-হ্যান্ডবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়ার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।
- ম্যাচ 2×6 বা 2×8 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (2 হাফ, প্রতিটি যথাক্রমে 6 বা 8 মিনিট স্থায়ী) অনুষ্ঠিত চ্যাম্পিয়নশিপের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে।
- 9.39.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.39.3. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.39.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.39.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.39.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.39.3.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.39.3.5. ম্যাচে (হাফে) যেকোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.39.3.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.39.3.7. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.39.3.8. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.39.3.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.39.3.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.39.3.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।

- 9.39.3.12. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.39.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.39.5. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.39.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.40. ই-রাগবি।
- 9.40.1. ই-রাগবিতে ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথা উল্লেখ না করে।
- ম্যাচগুলো 2×10 বা 2×5 ফরম্যাটে (যথাক্রমে 2 হাফ, প্রতিটির সময়কাল 10 বা 5 মিনিট) অনুষ্ঠিত হয়, যা চলমান চ্যাম্পিয়নশিপের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে।
- 9.40.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.40.3. ই-রাগবি ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.40.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.40.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.40.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.40.3.4. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.40.3.5. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.40.3.6. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.40.3.7. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.40.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.40.3.9. ই-রাগবি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.40.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.40.5. ই-রাগবি ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.40.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.41. ই-ভলিবল।
- 9.41.1. ই-ভলিবল ম্যাচে 3 থেকে 5 সেট খেলা হয়।
- যদি সেটে স্কোর 24:24 হয় (5-তম চূড়ান্ত সেটে – 14:14), তবে সেট (5-তম চূড়ান্ত সেট) চলতে থাকে যতক্ষণ না কোনো একটি দল প্রতিপক্ষের উপর 2 পয়েন্টের অগ্রগতি অর্জন করে।
- 9.41.2. ই-ভলিবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.41.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.41.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.41.2.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.41.2.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।

- 9.41.2.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.41.2.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.41.2.7. ম্যাচে (সেটে) উভয় দলের অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.41.2.8. ম্যাচে (সেটে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.41.2.9. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.41.2.10. কোন দল সেট জিতবে এবং প্রস্তাবিত কোন পয়েন্ট ব্যবধানে (পয়েন্ট ব্যবধানে জয়) তা নিয়ে পূর্বাভাস।
- 9.41.2.11. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.41.2.12. ই-ভলিবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.41.3. ই-ভলিবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়, সেট হ্যান্ডিক্যাপ এবং সেট টোটাল ব্যতীত, যা সংখ্যা দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.41.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.41.5. ই-ভলিবল ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.41.6. কোনো কারণে নির্ধারিত প্রযুক্তিগত জয় (পরাজয়) পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.42. ই-UFC।
- 9.42.1. ই-UFC-এ লড়াই 3 থেকে 5 রাউন্ড ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- লড়াইগুলো পূর্বঘোষিত সকল রাউন্ড শেষ পর্যন্ত চলতে পারে বা লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতির উপর নির্ভর করে আগেই শেষ হতে পারে।
- 9.42.2. লড়াইয়ে জয়ের পদ্ধতি:
- «লড়াকুর ডিসকোয়ালিফিকেশন বা লড়াই থেকে প্রত্যাহার» – জয়ের এমন পদ্ধতি, যেখানে লড়াকু যেকোনো কারণে ডিসকোয়ালিফাই হয়, অথবা লড়াই চালিয়ে যেতে অস্বীকার করে।
- 9.42.3. লড়াইয়ে জয়ের সকল পদ্ধতি, «পয়েন্টে জয়» ব্যতীত, সময়পূর্ব জয় হিসেবে গণ্য হয়।
- 9.42.4. ই-UFC-এ লড়াইয়ে সেই রাউন্ডগুলো সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, যেগুলো শেষ পর্যন্ত পরিচালিত হয়েছে: রাউন্ড শুরুর ঘোষণা দেওয়া শব্দ সংকেত (গং) থেকে রাউন্ড শেষের ঘোষণা দেওয়া শব্দ সংকেত (গং) পর্যন্ত।
- 9.42.5. ই-UFC ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.42.5.1. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) প্রথম লড়াকু জিতবে – «প১»।
- 9.42.5.2. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্বিতীয় লড়াকু জিতবে – «প২»।
- 9.42.5.3. লড়াইয়ে মোট রাউন্ড সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.42.5.4. লড়াকুর জয়ের পদ্ধতির পূর্বাভাস।
- 9.42.5.5. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) সময়পূর্ব জয় নিবন্ধিত হবে (হবে না) বলে পূর্বাভাস।
- 9.42.5.6. ই-UFC লড়াইয়ে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.42.6. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.42.7. ই-UFC-এ লড়াই, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।

- 9.43. ই-আমেরিকান ফুটবল।
- 9.43.1. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময় এবং অতিরিক্ত সময় উভয়ের জন্য গ্রহণ করা হয়।
- যদি অতিরিক্ত সময় বিবেচনায় পূর্বাভাস গণনা করা হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে বিশেষ চিহ্ন দেয়।
- ম্যাচগুলো (4×15 এবং 4×3) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, (4 রাউন্ড, প্রতিটির সময়কাল 15 মিনিট এবং যথাক্রমে 4 রাউন্ড, প্রতিটির সময়কাল 3 মিনিট)।
- 9.43.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.43.3. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.43.3.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.43.3.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.43.3.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.43.3.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.43.3.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.43.3.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.43.3.7. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.43.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.43.3.9. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.43.4. ই-আমেরিকান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.43.5. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, যদি প্রদর্শিত খেলার সময় অনুযায়ী কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.44. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল।
- 9.44.1. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময় বিবেচনায় গণনা করা হয়।
- ম্যাচগুলো (4×20 এবং 4×2,5) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয় (4 রাউন্ড, সময়কাল 20 মিনিট এবং যথাক্রমে 4 রাউন্ড, সময়কাল 2 মিনিট 30 সেকেন্ড)। মহিলা চ্যাম্পিয়নশিপ (4×15) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- 9.44.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.44.3. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.44.3.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.44.3.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.44.3.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.44.3.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.44.3.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.44.3.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.44.3.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।

- 9.44.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.44.3.9. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.44.4. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.44.5. ভিতরের গোলপোস্টে (goal) 6-পয়েন্ট গোল এবং বাইরের গোলপোস্টে (behind) 1-পয়েন্ট গোলের টোটাল গণনা করার সময় পয়েন্ট সংখ্যা নয়, গোল সংখ্যা ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয়।
- 9.44.6. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.45. পুল।
- 9.45.1. পুল ম্যাচগুলি বিজোড় সংখ্যক ফ্রেম (রাউন্ড) নিয়ে গঠিত। টুর্নামেন্টের বিজয়ী সেই খেলোয়াড় হন, যিনি সর্বাধিক সংখ্যক ফ্রেম জিতেছেন।
- 9.45.2. পুল ম্যাচ নিম্নলিখিত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়: 8 (আট) বল, 9 (নয়) বল এবং 10 (দশ) বল। 8 (আট) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 8 (আট) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়। 9 (নয়) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 9 (নয়) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়। 10 (দশ) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 10 (দশ) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়।
- ফ্রেমের সংখ্যা চ্যাম্পিয়নশিপের অভ্যন্তরীণ পরিচালনা পদ্ধতির উপর নির্ভর করে পরিবর্তিত হয়।
- 9.45.3. পুল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.45.3.1. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।
- 9.45.3.2. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.45.3.3. ম্যাচে (ফ্রেমে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম খেলোয়াড় হারবে না – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.45.3.4. ম্যাচে (ফ্রেমে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় খেলোয়াড় হারবে না – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.45.3.5. ম্যাচে খেলা মোট ফ্রেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.45.3.6. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের জেতা মোট ফ্রেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.45.3.7. ফ্রেমে মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.45.3.8. পুল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.45.4. পুল ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল ফ্রেম সংখ্যা দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.45.5. স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত পুল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট বা চ্যাম্পিয়নশিপ শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.46. প্যাডেল।
- 9.46.1. প্যাডেল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.46.1.1. ম্যাচে (সেটে, গেমে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.46.1.2. ম্যাচে (সেটে, গেমে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.46.1.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.46.1.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.46.1.5. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.46.1.6. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।

- 9.46.1.7. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.46.1.8. টাই-ব্রেক হবে (হবে না) বলে পূর্বাভাস।
- 9.46.1.9. পরবর্তী পয়েন্ট কে অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.46.1.10. প্যাডেল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.46.2. যদি প্যাডেল ম্যাচের ঘোষিত ফরম্যাট ম্যাচের আগে পরিবর্তিত হয়, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফল এবং সেটের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়, এবং অন্যান্য সকল পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- 9.46.3. যদি শুরু হওয়া প্যাডেল ম্যাচে কোনো একটি টেনিস খেলোয়াড় (জোড়াগুলোর একটি) কোনো কারণে ডিসকোয়ালিফাই হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, তবে ম্যাচ অকালে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত যা ম্যাচ বন্ধের মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.46.4. সেটের শেষে খেলা টাই-ব্রেকও একটি গেম হিসেবে গণনা করা হয়।
- 9.46.5. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো একটি পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই ম্যাচের সকল ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- 9.46.6. যদি ম্যাচ স্থগিত বা বাধাগ্রস্ত হয়, তবে এর ফলাফলের পূর্বাভাস সেই টুর্নামেন্ট শেষ হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে, যার অন্তর্গত হিসেবে এটি অনুষ্ঠিত হয়েছিল।
- 9.47. ঘোড়দৌড়ের মাঠে ঘোড়ার পরীক্ষা।
- 9.47.1. ঘোড়দৌড়ের মাঠে ঘোড়ার পরীক্ষার ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.47.1.1. নির্বাচিত ঘোড়া প্রথমে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «বিজয়ী»।
- 9.47.1.2. নির্বাচিত ঘোড়া প্রথম বা দ্বিতীয় হয়ে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «স্থান»।
- 9.47.1.3. দুটি নির্বাচিত ঘোড়া সঠিক ক্রমে প্রথম এবং দ্বিতীয় হয়ে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «দ্বৈত»।
- 9.47.1.4. নির্বাচিত ঘোড়া প্রথম তিনের মধ্যে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «স্থান 1-3»।
- 9.47.1.5. তিনটি নির্বাচিত ঘোড়া সঠিক ক্রমে প্রথম তিনের মধ্যে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «ত্রৈত»।
- 9.47.1.6. দুটি বা তার বেশি ঘোড়া একই সাথে ফিনিশ করবে বলে পূর্বাভাস – «একযোগে ফিনিশ» বা «ড্র»।
- 9.47.1.7. দৌড়ের (রেসের) ফলাফল অনুযায়ী নির্বাচিত ঘোড়া কোন স্থান অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.47.1.8. প্রথমে ফিনিশ করা ঘোড়ার নম্বর প্রস্তাবিত সংখ্যার চেয়ে বেশি বা কম হবে বলে পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.47.1.9. প্রথমে ফিনিশ করা ঘোড়ার নম্বর জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.47.1.10. ঘোড়দৌড়ের মাঠে ঘোড়ার পরীক্ষার অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.47.2. পূর্বাভাস ঘোড়দৌড়ের মাঠে ঘোড়ার পরীক্ষার আয়োজকদের প্রদত্ত অফিসিয়াল পরীক্ষা প্রোগ্রামে স্টার্ট নম্বরের ভিত্তিতে গণনা করা হয়।
- 9.47.3. ঘোড়ার নামের ভিত্তিতে পূর্বাভাস গণনা করা হয় না।
- 9.47.4. যদি অফিসিয়াল পরীক্ষা প্রোগ্রামে স্টার্ট নম্বর এবং প্রকৃত স্টার্ট নম্বরের মধ্যে অসঙ্গতি থাকে, তবে পূর্বাভাস অফিসিয়াল পরীক্ষা প্রোগ্রামে স্টার্ট নম্বর অনুযায়ী এবং ঘোড়ার নাম বিবেচনা না করে বিচারক প্যানেলের অফিসিয়াল পরীক্ষার ফলাফলের ভিত্তিতে গণনা করা হয়।
- 9.47.5. নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়:

- ○ দৌড় (রেস) বাতিল করা হয়েছে;
- ○ পূর্বাভাস চুক্তির পরে দৌড়ের (রেসের) শর্তাবলী পরিবর্তন করা হয়েছে;
- ○ দৌড়ের (রেসের) স্থান পরিবর্তন করা হয়েছে;
- ○ ঘোড়দৌড়ের মাঠে ট্র্যাকের অবস্থা পরিবর্তন করা হয়েছে;
- ○ দৌড় (রেস) যেকোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছে;
- ○ দৌড় (রেস) অফিসিয়ালভাবে অবৈধ ঘোষণা করা হয়েছে;
- ○ দৌড়ের (রেসের) ফলাফলে অবৈধ প্রভাবের факт প্রতিষ্ঠিত হয়েছে;
- ○ বিচারক প্যানেল ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) ফলাফল নির্ধারণ করতে সক্ষম হবে না।
- 9.47.6. যে ঘোড়াগুলি «স্টার্ট» নির্দেশের পরে ঘোড়দৌড়ে অংশগ্রহণ করেনি, তাদের উপর করা পূর্বাভাস ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- যদি কোনো ঘোড়া স্টার্ট সংকেত হওয়ার পরে স্টার্ট পোস্ট অতিক্রম করার পর পিছিয়ে যায়, থেমে যায় বা যে ট্র্যাকে ঘোড়দৌড় (দৌড়) অনুষ্ঠিত হচ্ছে সেই ট্র্যাক থেকে সরে যায়, তবে সেটি ঘোড়দৌড়ে (দৌড়ে) অংশগ্রহণকারী হিসেবে গণ্য হবে এবং তার উপর পূর্বাভাস ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হবে।
- ঘোড়া তার অর্জিত যেকোনো স্থান থেকে বঞ্চিত করার বিষয়ে বিচারক প্যানেলের সিদ্ধান্ত পূর্বাভাস ফেরত দেওয়ার ভিত্তি নয়।
- 9.47.7. যদি ঘোড়দৌড় (দৌড়) কারিগরি পরাজয়ে শেষ হয়, বাতিল বলে ঘোষিত হয় বা বাতিল করা হয়, ঘোড়দৌড়ে (দৌড়ে) একমাত্র ঘোড়া অংশগ্রহণ করে এবং সেই একই দিনে ঘোড়দৌড় (দৌড়) পুনরায় অনুষ্ঠিত না হয়, তবে ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- 9.47.8. যদি ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) официальный ফলাফল হিসেবে বিজয়ীর অনুপস্থিতি স্বীকৃত হয়, তবে ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- চূড়ান্ত বিধানাবলি।
- 10.1. জুয়ার খেলার আয়োজক এবং জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীরা জুয়ার খেলায় সদ্বিশ্বাসের নীতির ভিত্তিতে কাজ করে।
- 10.2. জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীরা জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণের জন্য বাজি হিসেবে প্রদত্ত অর্থ হারানোর ঝুঁকি বহন করে, যদি ইভেন্টের ফলাফল জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীর করা পূর্বাভাসের সাথে মিলে না যায়।
- 10.3. জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়ার খেলার আয়োজককে জানানো তথ্যের সঠিকতার জন্য দায়ী।
- 10.4. যদি জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী এই নিয়মাবলির কোনো কোনো বিধান, এবং এই নিয়মাবলিতে উল্লিখিত কোনো কোনো শব্দ, পরিভাষা ও সংজ্ঞা না বোঝেন, তবে জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণ শুরু করার আগে ব্যাখ্যা পাওয়ার জন্য জুয়ার খেলার আয়োজকের কাছে আবেদন করতে বাধ্য, অন্যথায় জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী সম্মত হন যে এই ধরনের বিধান, শব্দ, পরিভাষা ও সংজ্ঞা জুয়ার খেলার আয়োজকের পক্ষে ব্যাখ্যা করা হবে।
- 10.5. এই নিয়মাবলিতে নিয়ন্ত্রিত নয় এমন বিষয়ে জুয়ার খেলার আয়োজক এবং জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীরা রাশিয়ান ফেডারেশনের প্রযোজ্য আইনের বিধান দ্বারা পরিচালিত হন।
- 10.6. যদি জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীর পূর্বাভাস গণনার নির্দিষ্ট নিয়ম সম্পর্কে প্রশ্ন থাকে যা এই নিয়মাবলিতে নিয়ন্ত্রিত নয়, তবে জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী সহায়তা পরিষেবার সাথে যোগাযোগ করে (দেখুন Contacts)

জুয়ার খেলার আয়োজকের কাছে কোন নিয়মে পূর্বাভাসের গণনা করা হবে তা স্পষ্ট করার অধিকারী।

- যদি জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী কোন নিয়মে পূর্বাভাসের গণনা করা হবে তা স্পষ্ট না করেন, তবে বিতর্কিত পরিস্থিতি উদ্ভূত হলে সংশ্লিষ্ট ধরনের খেলার পরিচালনার নিয়মের ভিত্তিতে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়ার খেলার আয়োজক গ্রহণ করেন।
- 10.7. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী এবং জুয়া সংগঠকের মধ্যে কোনো বিষয়ে মতবিরোধ দেখা দিলে, যার মধ্যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে তদন্ত পরিচালনা, জয় প্রদান, জয়ের পরিমাণ, জয় প্রদানের সময়সীমা, জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে কমিশন withheld, পাশাপাশি জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অংশ হিসেবে সেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) সংক্রান্ত বিষয় অন্তর্ভুক্ত, পক্ষগুলোকে উদ্ভূত মতবিরোধ নিষ্পত্তির দাবি পদ্ধতি (প্রাক-বিচারিক পদ্ধতি) মেনে চলতে হবে।
- বিরোধ নিষ্পত্তির প্রাক-বিচারিক পদ্ধতির অংশ হিসেবে যে পক্ষ মনে করে তার অধিকার লঙ্ঘিত হয়েছে, তারা অন্য পক্ষের কাছে সংশ্লিষ্ট লিখিত দাবি উত্থাপন করতে বাধ্য:
- – জুয়ার খেলার আয়োজকের ঠিকানায় দাবি জুয়ার খেলার আয়োজকের অবস্থান (আইনি ঠিকানা) অনুযায়ী উত্থাপন করা হয়;
- সমস্ত উল্লিখিত নথি সংযুক্ত করে দাবি, প্রাপ্তির তারিখ থেকে 30 ক্যালেন্ডার দিনের বেশি না হওয়া সময়ের মধ্যে পক্ষ কর্তৃক বিবেচনা করা হবে, যদি না এই নিয়মাবলিতে অন্যথা নির্ধারিত থাকে।
- যদি উল্লিখিত সময়ের মধ্যে প্রাপক পক্ষ দাবি বিবেচনা না করে, তবে যে পক্ষ মনে করে তার অধিকার লঙ্ঘিত হয়েছে তারা সংশ্লিষ্ট আদালতে আবেদন করার অধিকারী।
- 10.8. জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী এবং জুয়ার খেলার আয়োজক সম্মত হন যে, দাবি পদ্ধতিতে বিরোধ ও মতবিরোধ নিষ্পত্তি সম্ভব না হলে, বিরোধ মস্কো শহরের গাগারিনস্কি জেলা আদালতে বা মস্কো শহরের গাগারিনস্কি জেলার 222 নং বিচারিক এলাকার ম্যাজিস্ট্রেটের দ্বারা বিবেচনা করা হবে, প্রযোজ্য আইনের প্রয়োজনের সাথে সামঞ্জস্য রেখে।
- 11.1. জুয়ার খেলার আয়োজক জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীদের পরিচালিত প্রচারণায় অংশগ্রহণের প্রস্তাব দেওয়ার অধিকারী।
- 11.2. প্রচারণার নিয়মাবলি শুধুমাত্র প্রচারণার অংশগ্রহণকারীদের উপর প্রযোজ্য।
- জুয়ার খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় ব্যক্তিগতভাবে প্রচারণায় অংশগ্রহণের প্রস্তাব দিতে এবং প্রচারণার নিয়মাবলি অন্যান্য ব্যক্তির উপর প্রযোজ্য করতে পারেন।
- 11.3. প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রচারণার অংশগ্রহণকারীর এই নিয়মাবলি ও শর্তাবলির সাথে পরিচিতি ও সম্মতির নিশ্চয়তা।
- 11.4. প্রচারণায় অংশগ্রহণ স্বেচ্ছামূলক।
- 11.5. জুয়ার খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী প্রচারণা এবং তাদের শর্তাবলি যেকোনো সময় পরিবর্তন বা একপাক্ষিকভাবে বাতিল করা হতে পারে।
- 11.6. জুয়ার খেলার আয়োজক জুয়ার খেলার নির্দিষ্ট অংশগ্রহণকারীদের ক্ষেত্রে প্রচারণায় অংশগ্রহণের উপর সীমাবদ্ধতা আরোপ করার, এবং জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীকে অবহিত না করে ও কারণ ব্যাখ্যা না করে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী।
- 11.7. জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য উৎসাহমূলক বোনাসের পরিমাণ, সেইসাথে তাদের শর্তাবলী পরিবর্তন করার অধিকার রাখে।
- 11.8. জুয়ার খেলার আয়োজক প্রচারণার অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলক উপায়ে জয়লাভের উদ্দেশ্যেActions, অ-বন্ধুত্বপূর্ণ Actions এবং/অথবা প্রচারণার শর্তাবলির অপব্যবহারের চিহ্ন শনাক্ত হলে প্রস্তাব বাতিল করার

অধিকারী।

- 11.9. আয়োজিত প্রচারণার উদ্দেশ্যে, সাধারণ নিয়ম হিসেবে জুয়া খেলার আয়োজক বিক্রিত পূর্বাভাস, বোনাসের জন্য করা পূর্বাভাস, টোটাল এবং হ্যান্ডিক্যাপের পূর্বাভাস, আনুগত্য কর্মসূচির পয়েন্টের বিনিময়ে পূর্বাভাস বিবেচনা করেন না।
- 11.10. যদি চলমান প্রচারণার শর্তাবলী পূরণের ফলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বোনাস অ্যাকাউন্টে বোনাস অর্থ জমা হয়, তাহলে বোনাস অ্যাকাউন্ট থেকে মূল অ্যাকাউন্টে যেকোনো তহবিল উত্তোলন সংশ্লিষ্ট প্রচারণার সমস্ত শর্ত পূরণের পরেই সম্ভব হবে।
- 11.11. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বোনাস অ্যাকাউন্টে শূন্য ব্যালেন্স থাকলে, সেইসাথে নিষ্পত্তি না হওয়া পূর্বাভাস অনুপস্থিত থাকলে, জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রচারণায় অংশগ্রহণ সমাপ্ত হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকার রাখে।
- 11.12. জুয়া খেলার আয়োজকের বোনাস অফার জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টে জমা হওয়ার মুহূর্ত থেকে 30 দিন অতিক্রান্ত হওয়ার পর বাতিল হয়ে যায়, যদি প্রচারণার শর্তাবলীতে অন্যথা উল্লেখ না থাকে।
- 11.13. জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রস্তাবিত যেকোনো প্রচার শুধুমাত্র একটি অ্যাকাউন্ট, একজন ব্যক্তি, ঠিকানা, আইপি-ঠিকানা, একটি অ্যাকাউন্টের জন্য বৈধ।
- 11.14. যদি প্রচারণা পরিচালনার নিয়মাবলিতে অন্যান্য শর্ত উল্লেখ না থাকে, তবে প্রচারণার কাঠামোতে করা পূর্বাভাসের ক্ষেত্রে এই নিয়মাবলির সাধারণ শর্ত ও বিধান প্রযোজ্য হবে।
- 11.15. চলমান প্রচারণার শর্তাবলি এবং এই প্রচারণার কাঠামোতে বিতরণ করা বিজ্ঞাপনী উপকরণের মধ্যে অমিল শনাক্ত হলে, এই নিয়মাবলিতে উল্লিখিত প্রচারণার শর্তাবলি প্রযোজ্য হবে।
- 11.16. প্রচারণায় অংশগ্রহণ করে, প্রচারণার অংশগ্রহণকারীরা সম্মত হন যে প্রচারণা পরিচালনার উদ্দেশ্যে তাদের স্বেচ্ছায় প্রদত্ত তথ্য (তাদের ব্যক্তিগত ডেটা সহ) জুয়ার খেলার আয়োজক, সেইসাথে তার দ্বারা অনুমোদিত ব্যক্তিদের দ্বারা প্রক্রিয়া করা হতে পারে, যার মধ্যে 27.07.2006 তারিখের 152-Ф3 নং ফেডারেল আইন «ব্যক্তিগত ডেটা» এর 3 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত উদ্দেশ্যে স্বয়ংক্রিয় ডেটা প্রক্রিয়াকরণের উপায় ব্যবহার করে প্রক্রিয়াকরণ সহ।
- 11.17. রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে জুয়া সংগঠক প্রচারণার ফলাফল অনুসারে উৎসাহমূলক পুরস্কার প্রাপ্ত বিজয়ীদের জন্য ব্যক্তিগত আয়কর প্রদানের কর এজেন্টের দায়িত্ব গ্রহণ করেন।
- জুয়ার খেলার আয়োজক বিজয়ীদের দ্বারা প্রাপ্ত প্রাকৃতিক রূপে পুরস্কারের মূল্য থেকে প্রয়োজনীয় করের পরিমাণ স্থানান্তরে তার বাধ্যবাধকতা উৎসাহমূলক পুরস্কারের আর্থিক অংশের ব্যয়ে পূরণ করবেন।
- উল্লিখিত কর প্রদান রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোডের 2 অনুচ্ছেদের 224 ধারা, 226 অনুচ্ছেদের 1, 4 এবং 5 ধারার প্রয়োজনীয়তা বিবেচনায় সম্পন্ন হয়।
- 11.18. যদি প্রচারণার কাঠামোতে বস্তুগত পুরস্কারের লটারি অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়ার খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় প্রচারণার বিজয়ীদের পুরস্কার তহবিলের নিয়মাবলিতে নির্ধারিত পরিমাণের বাইরে জুয়ার খেলার আয়োজকের তহবিল থেকে অতিরিক্ত আর্থিক পুরস্কার প্রদান করতে পারেন। উল্লিখিত আর্থিক পুরস্কারের পরিমাণ এই নিয়মাবলি অনুযায়ী জুয়ার খেলার আয়োজক কর্তৃক ক্রয়কৃত এবং বিজয়ীর কাছে হস্তান্তরিত পুরস্কারের ক্রয়মূল্যের 53,846 % (ত্রানব্বই দশমিক আটশত সাতচল্লিশ হাজারতম শতাংশ) এর বেশি হতে পারবে না।
- 11.19. উৎসাহমূলক পুরস্কারের সঠিক কারিগরি ও বাহ্যিক বৈশিষ্ট্য একচেটিয়াভাবে জুয়ার খেলার আয়োজকের বিবেচনায় নির্ধারিত হয়।
- 11.20. প্রচারণা সংক্রান্ত মতবিরোধ বা বিতর্কিত পরিস্থিতি উদ্ভূত হলে, জুয়ার খেলার আয়োজক বিতর্কিত পরিস্থিতি বা মতবিরোধের বিষয়বস্তুর উপর চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত গ্রহণ করেন, এই ধরনের সিদ্ধান্ত প্রচারণার

অংশগ্রহণকারীদের জন্য চূড়ান্ত।

- 11.21. প্রচারণার অংশগ্রহণকারীরা কোনো অংশগ্রহণকারীকে প্রচারণার বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃতি বা অ-স্বীকৃতি সম্পর্কে জুয়ার খেলার আয়োজকের সিদ্ধান্তকে চ্যালেঞ্জ করার অধিকারী নন।
- 11.22. জুয়া খেলার আয়োজক পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফার প্রস্তাব করার অধিকার রাখে, যা শুধুমাত্র সেইসব পৃথক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য বৈধ। এই ধরনের বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফারের শর্তাবলী জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় যেকোনো সময় পরিবর্তন করতে পারেন। বিশেষ ব্যক্তিগত বোনাস অফার কোনো প্রস্তাব নয়, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জন্য, যাদের প্রতি সেগুলি প্রস্তাব করা হয়েছিল, শুধুমাত্র জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় বৈধ হয় এবং যেকোনো সময় বাতিল বা রদ করা যেতে পারে।
- মেলবেটের নিয়মাবলি

**ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru**

- 1.1. ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় (ক্লায়েন্ট) - জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী, 18 বছর বয়সে পৌঁছানো প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি রাশিয়ান ফেডারেশনের নাগরিক, জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণ করছেন, এবং জুয়ার খেলার আয়োজক বা জুয়ার খেলার অন্য অংশগ্রহণকারীর সাথে এমন একটি ইভেন্ট সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি করছেন যা ঘটবে কি ঘটবে না তা অজানা।
- 1.2. অপারেটর (জুয়ার খেলার আয়োজক) - ООО «МЕЛОФОН» (এরপর - কোম্পানি), যিনি স্বাধীনভাবে বা অন্য ব্যক্তিদের সাথে যৌথভাবে ব্যক্তিগত ডেটা সংগঠিত এবং (বা) প্রক্রিয়া করেন, এবং ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য, প্রক্রিয়াকরণের অধীন ব্যক্তিগত ডেটার গঠন, ব্যক্তিগত ডেটার সাথে সম্পাদিত Actions (অপারেশন) নির্ধারণ করেন।
- 1.3. ব্যক্তিগত ডেটা - প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষভাবে নির্ধারিত বা নির্ধারণযোগ্য প্রাকৃতিক ব্যক্তির (ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়) সাথে সম্পর্কিত যেকোনো তথ্য।
- 1.4. ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় দ্বারা বিতরণের জন্য অনুমোদিত ব্যক্তিগত ডেটা - ব্যক্তিগত ডেটা, যাতে অসীম সংখ্যক ব্যক্তির অ্যাক্সেস ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় দ্বারা 152-Ф3 নং ফেডারেল আইনে নির্ধারিত পদ্ধতিতে বিতরণের জন্য অনুমোদিত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি দিয়ে প্রদান করা হয়েছে।
- 1.5. বায়োমেট্রিক ব্যক্তিগত ডেটা - এমন তথ্য যা ব্যক্তির শারীরবৃত্তীয় ও জৈবিক বৈশিষ্ট্য চিহ্নিত করে, যার ভিত্তিতে তার পরিচয় নির্ধারণ করা সম্ভব, এবং যা অপারেটর ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের পরিচয় নির্ধারণের জন্য ব্যবহার করেন।
- 1.6. ব্যক্তিগত ডেটার স্বয়ংক্রিয় প্রক্রিয়াকরণ - কম্পিউটার প্রযুক্তির উপায়ে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ।
- 1.7. ব্যক্তিগত ডেটা ব্লক করা - ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সাময়িক বন্ধ (ব্যক্তিগত ডেটা স্পষ্ট করার জন্য প্রক্রিয়াকরণ প্রয়োজন এমন ক্ষেত্র ব্যতীত)।
- 1.8. ব্যক্তিগত ডেটার তথ্য ব্যবস্থা - ব্যক্তিগত ডেটার ডেটাবেসে থাকা ব্যক্তিগত ডেটার সমষ্টি, এবং সেগুলির প্রক্রিয়াকরণ নিশ্চিত করার তথ্য প্রযুক্তি ও কারিগরি উপায়।
- 1.9. ব্যক্তিগত ডেটা অজ্ঞাতকরণ - এমন Actions যার ফলে অতিরিক্ত তথ্য ব্যবহার না করে নির্দিষ্ট ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের কাছে ব্যক্তিগত ডেটার принадлежность নির্ধারণ করা অসম্ভব।
- 1.10. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ - স্বয়ংক্রিয় উপায় ব্যবহার করে বা এই ধরনের উপায় ব্যবহার না করে ব্যক্তিগত ডেটার সাথে সম্পাদিত যেকোনো Action (অপারেশন) বা Actions (অপারেশন) এর সমষ্টি, যার মধ্যে সংগ্রহ, রেকর্ডিং, পদ্ধতিগতকরণ, সঞ্চয়, সংরক্ষণ, স্পষ্টীকরণ (আপডেট, পরিবর্তন), নিষ্কাশন, ব্যবহার, স্থানান্তর (বিতরণ, প্রদান, অ্যাক্সেস), অজ্ঞাতকরণ, ব্লকিং, মুছে ফেলা, ব্যক্তিগত ডেটা ধ্বংস করা অন্তর্ভুক্ত।

- 1.11. ব্যক্তিগত ডেটা প্রদান - ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের Actions, নির্দিষ্ট ব্যক্তি বা নির্দিষ্ট ব্যক্তিবর্গের কাছে ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশের লক্ষ্যে।
- 1.12. ব্যক্তিগত ডেটার আন্তঃসীমান্ত স্থানান্তর - বিদেশী রাষ্ট্রের ভূখণ্ডে বিদেশী রাষ্ট্রের কর্তৃপক্ষ, বিদেশী প্রাকৃতিক বা বিদেশী আইনি ব্যক্তির কাছে ব্যক্তিগত ডেটা স্থানান্তর।
- 1.13. ব্যক্তিগত ডেটা বিতরণ - অসীম সংখ্যক ব্যক্তির কাছে ব্যক্তিগত ডেটা প্রকাশের লক্ষ্যে Actions।
- 1.14. ব্যক্তিগত ডেটা ধ্বংস - এমন Actions যার ফলে ব্যক্তিগত ডেটার তথ্য ব্যবস্থায় ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়বস্তু পুনরুদ্ধার করা অসম্ভব এবং (বা) যার ফলে ব্যক্তিগত ডেটার বস্তুগত বাহক ধ্বংস হয়।
- 2.1. এই ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ নীতি (এরপর – নীতি) নিম্নলিখিত অনুযায়ী প্রণীত:
- ◦ 27.07.2006 তারিখের 152-Ф3 নং ফেডারেল আইন «ব্যক্তিগত ডেটা» (এরপর – 152-Ф3 নং ফেডারেল আইন);
- ◦ 27.07.2006 তারিখের 149-Ф3 নং ফেডারেল আইন «তথ্য, তথ্য প্রযুক্তি এবং তথ্য সুরক্ষা সম্পর্কে» (এরপর – 149-Ф3 নং ফেডারেল আইন);
- ◦ ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ সম্পর্কিত সম্পর্ক নিয়ন্ত্রণকারী অন্যান্য নিয়ন্ত্রক আইনি Acts।
- 2.2. এই নীতি ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের পদ্ধতি এবং কোম্পানির কর্মচারী ও ক্লায়েন্টদের ব্যক্তিগত ডেটার নিরাপত্তা নিশ্চিত করার ব্যবস্থা নির্ধারণ করে, ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে ব্যক্তির ও নাগরিকের অধিকার ও স্বাধীনতা সুরক্ষা নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে, যার মধ্যে ব্যক্তিগত জীবন, ব্যক্তিগত ও পারিবারিক গোপনীয়তার অলঙ্ঘনীয়তার অধিকার সুরক্ষা সহ।
- 2.3. এই নীতি কোম্পানি যে সমস্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করে তার উপর প্রযোজ্য।
- 2.4. এই নীতি কোম্পানির ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক «ইন্টারনেট» এ অবাধ অ্যাক্সেসে প্রকাশিত হয়।
- 2.5. এই নীতির প্রয়োজনীয়তা পূরণের নিয়ন্ত্রণ কোম্পানিতে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ সংগঠনের জন্য দায়ী অনুমোদিত ব্যক্তি দ্বারা সম্পন্ন হয়।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের আইনি ভিত্তি
- 3.1. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের আইনি ভিত্তি হলো নিয়ন্ত্রক আইনি Acts এর সমষ্টি, যেগুলির বাস্তবায়নে এবং যেগুলির সাথে সামঞ্জস্য রেখে কোম্পানি ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করে, যার মধ্যে:
- ◦ রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোড;
- ◦ রাশিয়ান ফেডারেশনের শ্রম কোড;
- ◦ রাশিয়ান ফেডারেশনের দেওয়ানি কোড;
- ◦ 07.08.2001 তারিখের 115-Ф3 নং ফেডারেল আইন «অপরাধমূলক উপায়ে প্রাপ্ত আয় বৈধকরণ (শোধন) এবং সন্ত্রাসবাদে অর্থায়ন প্রতিরোধ সম্পর্কে» (এরপর – 115-Ф3 নং ফেডারেল আইন);
- ◦ 29.12.2006 তারিখের 244-Ф3 নং ফেডারেল আইন «জুয়ার খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রমের রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের কিছু আইনসভা Acts এ সংশোধনী আনার সম্পর্কে» (এরপর – 224-Ф3 নং ফেডারেল আইন);
- ◦ 08.02.1998 তারিখের 14-Ф3 নং ফেডারেল আইন «সীমিত দায় কোম্পানি সম্পর্কে» (এরপর – 14-Ф3 নং ফেডারেল আইন);

- ○ 06.12.2011 তারিখের 402-ФЗ নং ফেডারেল আইন «অ্যাকাউন্টিং সম্পর্কে» (এরপর – 402-ФЗ নং ফেডারেল আইন);
- ○ 15.12.2001 তারিখের 167-ФЗ নং ফেডারেল আইন «রাশিয়ান ফেডারেশনে বাধ্যতামূলক পেনশন বীমা সম্পর্কে» (এরপর – 167-ФЗ নং ফেডারেল আইন);
- ○ কোম্পানির কার্যক্রম সম্পর্কিত সম্পর্ক নিয়ন্ত্রণকারী অন্যান্য নিয়ন্ত্রক আইনি Acts।
- 3.2. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের আইনি ভিত্তি হলো:
- ○ কোম্পানির সংবিধি;
- ○ ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়দের তাদের ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি।
- ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহ ও প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য।
- 4.1. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে সম্পন্ন হয়:
- 4.1.1. জুয়ার খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম সম্পাদন, যার মধ্যে:
- ○ ক্লায়েন্টদের সংবাদ, পরিচালিত বিজ্ঞাপনী প্রচারণা ও ক্যাম্পেইন সম্পর্কে অবহিত করা;
- ○ জরিপ পরিচালনা এবং ক্লায়েন্টদের প্রশ্নাবলী ডেটা সংগ্রহ;
- ○ ক্লায়েন্টদের হিসাব রাখা;
- ○ ক্লায়েন্টদের সম্পর্কে অভ্যন্তরীণ তদন্ত পরিচালনা।
- 4.1.2. কোম্পানির কার্যক্রমের ক্ষেত্রে আইনের প্রয়োজনীয়তা পূরণ।
- 4.1.3. শ্রম আইন পূরণ, শ্রম ও অন্যান্যirectly সম্পর্কিত সম্পর্কের কাঠামোতে, যার মধ্যে:
- ○ কাজের জন্য প্রার্থী আকর্ষণ ও নির্বাচন;
- ○ ব্যক্তিগত নিরাপত্তা নিশ্চিত করা;
- ○ সম্পাদিত কাজের উপর নিয়ন্ত্রণ প্রয়োগ;
- ○ সম্পত্তির সংরক্ষণ নিশ্চিত করা;
- ○ কর্মী হিসাব রাখা;
- ○ নির্ধারিত প্রতিবেদন ফর্ম পূরণ এবং অনুমোদিত সংস্থাগুলিতে স্থানান্তর।
- 4.1.4. অনুমোদিত সংস্থাগুলির প্রয়োজনীয়তা ও অনুরোধ পূরণ।
- 4.1.5. অ্যাকাউন্টিং রাখা।
- 4.1.6. প্রবেশ নিয়ন্ত্রণ ব্যবস্থা পরিচালনা।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের নীতি।
- 5.1. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ নিম্নলিখিত নীতির ভিত্তিতে সম্পন্ন হয়:
- 5.1.1. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের জন্য আইনি ও ন্যায্য ভিত্তির উপস্থিতি।
- 5.1.2. নির্দিষ্ট, পূর্বনির্ধারিত ও আইনি উদ্দেশ্য অর্জনে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সীমাবদ্ধতা।
- 5.1.3. ব্যক্তিগত ডেটা সংগ্রহের উদ্দেশ্যের সাথে বেমানান ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের অগ্রহণযোগ্যতা।

- 5.1.4. যেসব উদ্দেশ্যে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ করা হয় সেগুলি পরস্পর বেমানান হলে, ব্যক্তিগত ডেটা ধারণকারী ডেটাবেস একত্রিত করার অগ্রহণযোগ্যতা।
- 5.1.5. শুধুমাত্র সেইসব ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ যা তাদের প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য পূরণ করে।
- 5.1.6. প্রক্রিয়াকৃত ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়বস্তু ও পরিমাণ ঘোষিত প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ।
- 5.1.7. তাদের প্রক্রিয়াকরণের ঘোষিত উদ্দেশ্যের তুলনায় অতিরিক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ প্রতিরোধ।
- 5.1.8. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের তুলনায় ব্যক্তিগত ডেটার যথার্থতা, পর্যাপ্ততা ও প্রাসঙ্গিকতা নিশ্চিত করা।
- 5.1.9. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য যত দিন প্রয়োজন তার বেশি সময় ধরে ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় নির্ধারণ করা সম্ভব এমন আকারে ব্যক্তিগত ডেটা সংরক্ষণ।
- 5.1.10. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য অর্জিত হলে বা এই উদ্দেশ্য অর্জনের প্রয়োজনীয়তা হারিয়ে গেলে ব্যক্তিগত ডেটা ধ্বংস বা অজ্ঞাতকরণ, যদি ফেডারেল আইনে অন্যথা নির্ধারিত না থাকে।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের পদ্ধতি ও শর্তাবলি।
- 6.1. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ অপারেটর দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী সম্পন্ন হয়।
- 6.2. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতির ভিত্তিতে, এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনে নির্ধারিত ক্ষেত্রে তা ছাড়াও সম্পন্ন হয়।
- 6.3. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় বা তার প্রতিনিধি দ্বারা এমন যেকোনো আকারে দেওয়া হতে পারে যা তার প্রাপ্তির সত্যতা নিশ্চিত করে, যদি ফেডারেল আইনে অন্যথা নির্ধারিত না থাকে।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের লিখিত সম্মতি ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়ের সরল ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর দ্বারা স্বাক্ষরিত ইলেকট্রনিক আকারে সম্মতির সমতুল্য বলে স্বীকৃত।
- 6.4. কোম্পানি নিম্নলিখিত শ্রেণীর ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়দের ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়া করে:
- ○ কোম্পানির কর্মচারী, কোম্পানির প্রাক্তন কর্মচারী, কোম্পানিতে শূন্য পদে নিয়োগের প্রার্থী, এবং উল্লিখিত ব্যক্তিদের আত্মীয়;
- ○ কোম্পানির ক্লায়েন্ট ও প্রতিপক্ষ (প্রাকৃতিক ব্যক্তি), এবং উল্লিখিত ব্যক্তিদের আত্মীয়;
- ○ কোম্পানির ক্লায়েন্ট ও প্রতিপক্ষের (আইনি ব্যক্তি) প্রতিনিধি ও কর্মচারী।
- 6.5. ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ নিম্নলিখিত উপায়ে সম্পন্ন হয়:
- ○ সরাসরি ব্যক্তিগত ডেটার বিষয়দের থেকে মৌখিক ও লিখিত আকারে ব্যক্তিগত ডেটা গ্রহণ;
- ○ ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় এবং তৃতীয় পক্ষ থেকে ব্যক্তিগত ডেটা ধারণকারী নথির মূল ও অনুলিপি গ্রহণ;
- ○ অনুমোদিত সংস্থা থেকে ব্যক্তিগত ডেটা গ্রহণ;
- ○ সর্বসাধারণের জন্য উন্মুক্ত উৎস থেকে ব্যক্তিগত ডেটা গ্রহণ;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য রেজিস্টার, জার্নাল এবং অন্যান্য হিসাবরক্ষণের ফর্মে প্রবেশ করানো;
- ○ কোম্পানির তথ্য সিস্টেমে ব্যক্তিগত তথ্য প্রবেশ করানো;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের অন্যান্য নিষিদ্ধ নয় এমন পদ্ধতি ব্যবহার।

- 6.6. কোম্পানি এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস প্রাপ্ত অন্যান্য ব্যক্তিরা, ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতি ব্যতীত তৃতীয় পক্ষের কাছে ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশ বা বিতরণ করতে বাধ্য নয়, যদি না ফেডারেল আইন দ্বারা অন্যথা প্রদান করা হয়।
- 6.7. কোম্পানি জাতি, জাতীয়তা, রাজনৈতিক দৃষ্টিভঙ্গি, ধর্মীয় বা দার্শনিক বিশ্বাস, স্বাস্থ্যের অবস্থা, ব্যক্তিগত জীবনের সাথে সম্পর্কিত বিশেষ শ্রেণীর ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে না, রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন দ্বারা প্রদত্ত ক্ষেত্রগুলি ছাড়া।
- 6.8. বায়োমেট্রিক ব্যক্তিগত তথ্য (এমন তথ্য যা একজন ব্যক্তির শারীরবৃত্তীয় এবং জৈবিক বৈশিষ্ট্য চিহ্নিত করে, যার ভিত্তিতে তার পরিচয় নির্ধারণ করা সম্ভব) প্রক্রিয়াকরণ কোম্পানি রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে সম্পাদন করে।
- 6.9. কোম্পানি বিদেশী রাষ্ট্রের অঞ্চলে ব্যক্তিগত তথ্যের সীমান্ত-পারস্থ হস্তান্তর সম্পাদন করে না।
- 6.10. কোম্পানি স্বয়ংক্রিয়করণের উপায় ব্যবহার না করে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ সম্পাদন করে।
- ব্যক্তিগত তথ্য সিস্টেমে থাকা বা এই ধরনের সিস্টেম থেকে উত্তোলিত ব্যক্তিগত তথ্যের প্রক্রিয়াকরণ স্বয়ংক্রিয়করণের উপায় ব্যবহার না করে (অ-স্বয়ংক্রিয়) সম্পাদিত বলে গণ্য হয়, যদি ব্যক্তিগত তথ্যের সাথে এই ধরনের ক্রিয়াকলাপ যেমন ব্যবহার, স্পষ্টীকরণ, বিতরণ, ব্যক্তিগত তথ্যের প্রতিটি বিষয়ের সাথে সম্পর্কিত ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস, সরাসরি মানুষের অংশগ্রহণে সম্পাদিত হয়।
- ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ শুধুমাত্র এই ভিত্তিতে স্বয়ংক্রিয়করণের উপায় ব্যবহার করে সম্পাদিত বলে স্বীকৃত হতে পারে না যে ব্যক্তিগত তথ্য ব্যক্তিগত তথ্য সিস্টেমে রয়েছে বা এটি থেকে উত্তোলিত হয়েছে।
- 6.11. কোম্পানির কর্মচারীদের যাদের চাকরির দায়িত্বে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ অন্তর্ভুক্ত তাদের ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের অনুমতি দেওয়া হয়।
- 6.12. কোম্পানি নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ বন্ধ করে:
- ○ তাদের ব্যক্তিগত তথ্যের অবৈধ প্রক্রিয়াকরণের সত্যতা চিহ্নিত হয়েছে;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য অর্জিত হয়েছে;
- ○ নির্দিষ্ট তথ্য প্রক্রিয়াকরণের জন্য ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতির মেয়াদ শেষ হয়েছে বা প্রত্যাহার করা হয়েছে, ব্যতীত যদি কার্যকর আইন ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ চালিয়ে যাওয়ার বাধ্যবাধকতা প্রতিষ্ঠা না করে।
- ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার ও বাধ্যবাধকতা।
- 7.1. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার রয়েছে:
- 7.1.1. তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রদান করা।
- 7.1.2. তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার করা।
- 7.1.3. তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ সম্পর্কিত তথ্য প্রাপ্ত করা, ফেডারেল আইন দ্বারা প্রদত্ত ক্ষেত্রগুলি ছাড়া।
- 7.1.4. তার ব্যক্তিগত তথ্যের স্পষ্টীকরণ, ব্লকিং বা ধ্বংসের দাবি করা এমন ক্ষেত্রে যদি ব্যক্তিগত তথ্য অসম্পূর্ণ, পুরানো, ভুল, অবৈধভাবে প্রাপ্ত বা ঘোষিত প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের জন্য প্রয়োজনীয় না হয়, সেইসাথে তার অধিকার সুরক্ষার জন্য আইন দ্বারা প্রদত্ত ব্যবস্থা গ্রহণ করা।
- 7.1.5. তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে কোম্পানির অবৈধ ক্রিয়া বা নিষ্ক্রিয়তার বিরুদ্ধে আপিল করা।
- 7.2. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বাধ্য:
- 7.2.1. রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত ক্ষেত্রে কোম্পানিকে তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রদান করা।

- 7.2.2. তার ব্যক্তিগত তথ্যের সমস্ত পরিবর্তন সম্পর্কে কোম্পানিকে জানানো।
- অপারেটরের অধিকার ও বাধ্যবাধকতা।
- 8.1. অপারেটরের অধিকার রয়েছে:
- 8.1.1. কার্যকর আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করা।
- 8.1.2. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতিতে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের জন্য অন্য ব্যক্তিকে নিয়োগ করা, যদি না ফেডারেল আইন দ্বারা অন্যথা প্রদান করা হয়।
- 8.1.3. তথ্য সহায়তার উদ্দেশ্যে কোম্পানির কর্মচারীদের ব্যক্তিগত তথ্যের সর্বজনীন উৎস তৈরি করা, যার মধ্যে ডিরেক্টরি এবং ঠিকানা বই অন্তর্ভুক্ত।
- ব্যক্তিগত তথ্যের সর্বজনীন উৎসে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের লিখিত সম্মতিতে তার পদবি, নাম, পিতা-মাতার নাম, জন্মের বছর ও স্থান, ঠিকানা, গ্রাহক নম্বর, পেশা সম্পর্কিত তথ্য এবং ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় দ্বারা প্রদত্ত অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্য অন্তর্ভুক্ত করা যেতে পারে।
- ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্পর্কিত তথ্য যেকোনো সময় ব্যক্তিগত তথ্যের সর্বজনীন উৎস থেকে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের লিখিত আবেদনের ভিত্তিতে বা আদালত বা অন্যান্য অনুমোদিত রাষ্ট্রীয় সংস্থার সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে বাদ দিতে হবে।
- 8.1.4. ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের ক্ষেত্রে কার্যকর আইন দ্বারা প্রদত্ত দায়িত্ব পালন নিশ্চিত করার জন্য প্রয়োজনীয় এবং যথেষ্ট ব্যবস্থার গঠন ও তালিকা স্বাধীনভাবে নির্ধারণ করা।
- 8.1.5. ফেডারেল আইন নং 152-এফজেড-এ উল্লিখিত ভিত্তি থাকলে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতি ছাড়াই ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ চালিয়ে যাওয়া।
- 8.1.6. কার্যকর আইন দ্বারা প্রদত্ত ক্ষেত্রে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের তার ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস সীমিত করা।
- 8.1.7. উন্মুক্ত উৎস থেকে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্পর্কিত ব্যক্তিগত তথ্য সংগ্রহ করা।
- 8.1.8. যদি কোম্পানির পূর্বে প্রাপ্ত ব্যক্তিগত তথ্যের বিশ্বাসযোগ্যতা এবং নির্ভুলতা সম্পর্কে সন্দেহ হয়, তবে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের দ্বারা স্পষ্টীকৃত ব্যক্তিগত তথ্য বা পূর্বে প্রদত্ত ব্যক্তিগত তথ্য সম্পর্কে সংশ্লিষ্ট ব্যাখ্যা প্রদান এবং কোম্পানির পক্ষ থেকে তাদের বিশ্লেষণ পর্যন্ত ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সমস্ত ক্রিয়াকলাপ স্থগিত রাখা।
- 8.2. অপারেটর বাধ্য:
- 8.2.1. ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের ক্ষেত্রে কার্যকর আইনের প্রয়োজনীয়তা অনুসারে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ সম্পাদন করা।
- 8.2.2. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের আবেদন এবং অনুরোধের উত্তর দেওয়া।
- 8.2.3. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অনুরোধে তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ বন্ধ করা, সেই ক্ষেত্রগুলি ছাড়া যেখানে কার্যকর আইনের প্রয়োজনীয়তা পূরণের উদ্দেশ্যে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ চালিয়ে যাওয়া যেতে পারে।
- 8.2.4. অসম্পূর্ণ, পুরানো, ভুল, অবৈধভাবে প্রাপ্ত বা প্রতিষ্ঠিত উদ্দেশ্যের জন্য প্রয়োজনীয় নয় এমন ব্যক্তিগত তথ্য স্পষ্টীকরণ, ব্লক করা বা মুছে ফেলা।
- 8.2.5. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতি ছাড়া তৃতীয় পক্ষের কাছে তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশ না করা, যদি না ফেডারেল আইন দ্বারা অন্যথা প্রদান করা হয়।
- 8.2.6. ব্যক্তিগত তথ্যকে অবৈধ বা দুর্ঘটনাজনিত অ্যাক্সেস, ধ্বংস, পরিবর্তন, ব্লকিং, কপি, প্রদান, বিতরণ থেকে এবং ব্যক্তিগত তথ্যের প্রতি অন্যান্য অবৈধ ক্রিয়া থেকে সুরক্ষার জন্য প্রয়োজনীয় আইনি, সাংগঠনিক এবং প্রযুক্তিগত ব্যবস্থা গ্রহণ করা বা তাদের গ্রহণ নিশ্চিত করা।
- 8.2.7. কার্যকর আইনের প্রয়োজনীয়তা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত সময়সীমার মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্য সংরক্ষণ করা।

- 8.2.8. এই নীতির প্রয়োজনীয়তা পূরণের উপর নিয়ন্ত্রণ করা।
- ব্যক্তিগত তথ্যের হালনাগাদকরণ, সংশোধন, মুছে ফেলা এবং ধ্বংস, ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেসের জন্য ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অনুরোধের উত্তর।
- 9.1. কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধির আবেদন বা অনুরোধ প্রাপ্তির মুহূর্ত থেকে 10 কর্মদিবসের মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধিকে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের সত্যতা, তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের আইনি ভিত্তি এবং উদ্দেশ্য, সেইসাথে ফেডারেল আইন নং 152-এফজেড-এ উল্লিখিত অন্যান্য তথ্য প্রদান করতে বাধ্য।
- প্রদত্ত তথ্যে অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সাথে সম্পর্কিত ব্যক্তিগত তথ্য অন্তর্ভুক্ত করা হয় না, সেই ক্ষেত্রগুলি ছাড়া যেখানে এই ধরনের ব্যক্তিগত তথ্য প্রকাশের আইনি ভিত্তি রয়েছে।
- 9.2. অনুরোধে অবশ্যই থাকতে হবে:
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধির পরিচয় প্রমাণকারী মূল নথির নম্বর, উক্ত নথি জারির তারিখ এবং জারিকারী সংস্থার তথ্য;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের কোম্পানির সাথে সম্পর্কে অংশগ্রহণ নিশ্চিতকারী তথ্য (চুক্তির নম্বর, চুক্তি সম্পাদনের তারিখ, শর্তসাপেক্ষ মৌখিক পদবি এবং (বা) অন্যান্য তথ্য), অথবা কোম্পানি দ্বারা ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের সত্যতা অন্যভাবে নিশ্চিতকারী তথ্য;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধির স্বাক্ষর।
- 9.3. অনুরোধ আইনি সত্তার একীভূত রাষ্ট্রীয় রেজিস্টারে উল্লিখিত কোম্পানির ঠিকানায় পাঠানো হয়।
- প্রযুক্তিগত সম্ভাবনা থাকলে, অনুরোধ রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে উন্নত ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর দিয়ে স্বাক্ষরিত ইলেকট্রনিক নথির আকারে পাঠানো যেতে পারে।
- 9.4. কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়কে অনুরোধে উল্লিখিত আকারে অনুরোধের ভিত্তিতে তথ্য প্রদান করে, যদি না অনুরোধে অন্যথা উল্লেখ করা হয়।
- 9.5. কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়কে তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ সম্পর্কিত তথ্যের পুনরাবৃত্তি অনুরোধ পূরণ করতে অস্বীকার করার অধিকার রাখে, যদি প্রাথমিক আবেদন বা প্রাথমিক অনুরোধ পাঠানোর পর 30 দিনের কম সময় অতিবাহিত হয়।
- 9.6. কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়কে অনুরোধ পূরণ করতে অস্বীকার করার অধিকার রাখে, যদি অনুরোধ নির্দিষ্ট শর্তের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ না হয় বা ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অনুরোধকৃত তথ্যে অ্যাক্সেসের অধিকার না থাকে।
- 9.7. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধির আবেদন বা তাদের অনুরোধ বা ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থার অনুরোধে ভুল ব্যক্তিগত তথ্য চিহ্নিত হলে, কোম্পানি এই ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সাথে সম্পর্কিত ব্যক্তিগত তথ্য ব্লক করে বা তাদের ব্লকিং নিশ্চিত করে (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে) এই ধরনের আবেদন বা উক্ত অনুরোধ প্রাপ্তির মুহূর্ত থেকে যাচাইয়ের সময়কালের জন্য, যদি ব্যক্তিগত তথ্য ব্লকিং ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তৃতীয় পক্ষের অধিকার এবং বৈধ স্বার্থ লঙ্ঘন না করে।
- ব্যক্তিগত তথ্যের ভুলতার সত্যতা নিশ্চিত হলে, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধি বা ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থা দ্বারা প্রদত্ত তথ্য বা অন্যান্য প্রয়োজনীয় নথির ভিত্তিতে এই ধরনের তথ্য প্রদানের দিন থেকে 7 কর্মদিবসের মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্য স্পষ্টীকরণ করে বা তাদের স্পষ্টীকরণ নিশ্চিত করে (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে) এবং ব্যক্তিগত তথ্যের ব্লকিং প্রত্যাহার করে।

- 9.8. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় বা তার প্রতিনিধি বা ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থার আবেদন (অনুরোধ) এর সময় অবৈধ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ চিহ্নিত হলে, কোম্পানি এই ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সাথে সম্পর্কিত অবৈধভাবে প্রক্রিয়াকৃত ব্যক্তিগত তথ্য ব্লক করে, এই ধরনের আবেদন বা অনুরোধ প্রাপ্তির মুহূর্ত থেকে।
- 9.9. অপারেটর, ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থা বা অন্য আগ্রহী ব্যক্তি দ্বারা ব্যক্তিগত তথ্যের অবৈধ বা দুর্ঘটনাজনিত হস্তান্তর (প্রদান, বিতরণ) (ব্যক্তিগত তথ্যে অ্যাক্সেস) যার ফলে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার লঙ্ঘন হয়েছে এমন সত্যতা চিহ্নিত হলে, কোম্পানি:
- ○ 24 ঘণ্টার মধ্যে - ঘটে যাওয়া ঘটনা, ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার লঙ্ঘনের সম্ভাব্য কারণ, ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকারে সম্ভাব্য ক্ষতি এবং ঘটনার পরিণতি দূর করার জন্য গৃহীত ব্যবস্থা সম্পর্কে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থাকে অবহিত করে, সেইসাথে ঘটনার সাথে সম্পর্কিত বিষয়ে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থার সাথে মিথস্ক্রিয়া করার জন্য কোম্পানি দ্বারা অনুমোদিত ব্যক্তির তথ্য প্রদান করে;
- ○ 72 ঘণ্টার মধ্যে - চিহ্নিত ঘটনার অভ্যন্তরীণ তদন্তের ফলাফল সম্পর্কে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার জন্য অনুমোদিত সংস্থাকে অবহিত করে এবং যাদের ক্রিয়া এর কারণ হয়েছে এমন ব্যক্তিদের তথ্য প্রদান করে (যদি থাকে)।
- 9.10. কোম্পানি নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস করে:
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য অর্জিত হলে বা এই উদ্দেশ্য অর্জনের প্রয়োজনীয়তা হারালে;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য সম্বলিত নথির সর্বোচ্চ সংরক্ষণ সময়সীমা পৌঁছালে;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় (তার প্রতিনিধি) নিশ্চিতকরণ প্রদান করলে যে ব্যক্তিগত তথ্য অবৈধভাবে প্রাপ্ত বা ঘোষিত প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের জন্য প্রয়োজনীয় নয়;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার করলে, ব্যতীত যদি কার্যকর আইন ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ চালিয়ে যাওয়ার বাধ্যবাধকতা প্রতিষ্ঠা না করে।
- 9.11. ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য অর্জিত হলে বা এই উদ্দেশ্য অর্জনের প্রয়োজনীয়তা হারালে, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্য অর্জন বা হারানোর তারিখ থেকে 30 দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস করতে বা তাদের ধ্বংস নিশ্চিত করতে বাধ্য (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে)।
- ব্যক্তিগত তথ্য সম্বলিত নথির সর্বোচ্চ সংরক্ষণ সময়সীমা পৌঁছালে, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্য সম্বলিত নথির সর্বোচ্চ সংরক্ষণ সময়সীমা শেষ হওয়ার তারিখ থেকে 30 দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস করতে বা তাদের ধ্বংস নিশ্চিত করতে বাধ্য (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে)।
- ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় (তার প্রতিনিধি) নিশ্চিতকরণ প্রদান করলে যে ব্যক্তিগত তথ্য অবৈধভাবে প্রাপ্ত বা ঘোষিত প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের জন্য প্রয়োজনীয় নয়, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্য অবৈধভাবে প্রাপ্ত বা ঘোষিত প্রক্রিয়াকরণের উদ্দেশ্যের জন্য প্রয়োজনীয় নয় এমন নিশ্চিতকরণ কোম্পানি প্রাপ্তির তারিখ থেকে 7 দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস করতে বা তাদের ধ্বংস নিশ্চিত করতে বাধ্য (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে)।
- ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয় তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার করলে, কোম্পানি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি প্রত্যাহার কোম্পানি প্রাপ্তির তারিখ থেকে 30 দিনের বেশি না হওয়া সময়সীমার মধ্যে

ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস করতে বা তাদের ধ্বংস নিশ্চিত করতে বাধ্য (যদি কোম্পানির নির্দেশে অন্য ব্যক্তি ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ করে)।

- 9.12. ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস কোম্পানির সাধারণ পরিচালকের আদেশ দ্বারা গঠিত কমিশন সম্পাদন করে।
- ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংস নিশ্চিতকারী নথি হল কমিশনের সদস্যদের দ্বারা স্বাক্ষরিত ব্যক্তিগত তথ্য ধ্বংসের আইন।
- ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিতকরণ।
- 10.1. ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিতকরণ অর্জিত হয়, বিশেষত মাধ্যমে:
- ○ তাদের প্রক্রিয়াকরণের সময় ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তার হুমকি নির্ধারণ;
- ○ তাদের প্রক্রিয়াকরণের সময় ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিত করার জন্য সাংগঠনিক এবং প্রযুক্তিগত ব্যবস্থা প্রয়োগ;
- ○ প্রতিষ্ঠিত পদ্ধতিতে সামঞ্জস্য মূল্যায়ন পদ্ধতি উত্তীর্ণ তথ্য সুরক্ষা উপায় প্রয়োগ;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ সংগঠিত এবং ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিত করার জন্য দায়ী কর্মকর্তা নিয়োগ;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণকারী বা তাদের অ্যাক্সেস আছে এমন ব্যক্তিদের তালিকা প্রতিষ্ঠা;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণকারী বা তাদের অ্যাক্সেস আছে এমন ব্যক্তিদের ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ এবং সুরক্ষার আইনের প্রয়োজনীয়তার সাথে পরিচিত করানো;
- ○ বস্তুগত তথ্য বাহকের হিসাব, সংরক্ষণ এবং প্রচলনের সংগঠন;
- ○ বিভিন্ন উদ্দেশ্যে প্রক্রিয়াকৃত ব্যক্তিগত তথ্যের পৃথক সংরক্ষণ নিশ্চিতকরণ;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিত করার জন্য গৃহীত ব্যবস্থার কার্যকারিতা মূল্যায়ন;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্য সম্বলিত বস্তুগত বাহকে ব্যক্তিদের অ্যাক্সেস সীমিতকরণ;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যে অননুমোদিত অ্যাক্সেসের সত্যতা সনাক্তকরণ ব্যবস্থার সংগঠন এবং কম্পিউটার আক্রমণের পরিণতি সনাক্তকরণ, প্রতিরোধ এবং নির্মূলের ব্যবস্থা গ্রহণ;
- ○ অননুমোদিত অ্যাক্সেসের কারণে পরিবর্তিত বা ধ্বংসকৃত ব্যক্তিগত তথ্য পুনরুদ্ধারের সম্ভাবনা নিশ্চিতকরণ;
- ○ কোম্পানির অঞ্চলে প্রাঙ্গণে প্রবেশাধিকার ব্যবস্থা, ভিডিও নজরদারি, নিরাপত্তার সংগঠন;
- ○ বিদ্যমান তথ্য সুরক্ষা উপায়ের কার্যকারিতার পরীক্ষা পরিচালনা;
- ○ ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা এবং কোম্পানির তথ্য সিস্টেমের সুরক্ষা স্তর নিশ্চিত করার জন্য গৃহীত ব্যবস্থার উপর নিয়ন্ত্রণ সম্পাদন।
- 10.2. ব্যক্তিগত তথ্য সুরক্ষার জন্য গৃহীত ব্যবস্থা সত্ত্বেও আর্থিক এবং অন্যান্য ঝুঁকি রয়েছে যা কোম্পানির ক্রিয়ার উপর নির্ভর করে না, যথা:
- ○ গ্রাহকের কাছে পাঠানো এসএমএস-বার্তা আটকানো বা প্রতিস্থাপনের ঝুঁকি;
- ○ গ্রাহকের অজান্তে তৃতীয় পক্ষের দ্বারা গ্রাহকের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহারের ঝুঁকি;
- ○ ব্যাংক এবং অ-ব্যাংক ক্রেডিট সংস্থা দ্বারা গ্রাহকের ক্রিয়াকলাপ পরিচালনায় অস্বীকারের ঝুঁকি;

- ○ গ্রাহকের তার ব্যক্তিগত তথ্য সম্বলিত নথি হারানোর ঝুঁকি।
- কুকি ফাইল (COOKIES) প্রক্রিয়াকরণের বৈশিষ্ট্য।
- 11.1. গ্রাহকরা কোম্পানির সাইট ব্যবহার করার সময়, কোম্পানি কুকি ফাইল এবং অন্যান্য তথ্য সংগ্রহ করে তাদের পরবর্তী প্রক্রিয়াকরণের জন্য।
- 11.2. কুকি ফাইল হল ছোট টেক্সট ফাইল যা ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের ডিভাইসে কোম্পানির সাইট পরিদর্শনের সময় স্থাপন করা হয় এবং সাইটের কার্যকারিতা উন্নত করার পাশাপাশি গ্রাহকদের পছন্দ সম্পর্কে কোম্পানির তথ্য প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে।
- সাইট পরিদর্শনের সময় কোম্পানি গ্রাহকের ডিভাইসে একটি কুকি ফাইল পাঠায়, যা ডিভাইসের ব্রাউজার সংরক্ষণ করে।
- কোম্পানির সাইট প্রথমবার পরিদর্শনের সময় গ্রাহকের ডিভাইস থেকে এই ডিভাইসে কুকি ফাইল পাঠানোর সম্মতি চাওয়া হয়।
- কোম্পানির সাইট পুনরায় পরিদর্শনের সময়, কুকি ফাইল কোম্পানির সাইটে ফিরে আসে, যা গ্রাহকের ডিভাইস শনাক্ত করতে দেয়।
- 11.3. কুকি ফাইল ডিভাইসের ব্রাউজারে সংরক্ষিত থাকে এবং তাদের দেখা, পরিচালনা করা, সেইসাথে কুকি ফাইল প্রাপ্তি প্রত্যাখ্যান বা ডিভাইসের ব্রাউজার থেকে তাদের মুছে ফেলা সম্ভব।
- 11.4. কুকি ফাইল নিম্নলিখিত উদ্দেশ্যে ব্যবহার করা হয়:
- ○ কোম্পানির সাইটে গ্রাহকের সম্পাদিত ক্রিয়াকলাপ ট্র্যাক করা;
- ○ গ্রাহক ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে সেট করা স্বতন্ত্র সেটিংস মনে রাখার জন্য;
- ○ গ্রাহকের ব্যক্তিগত তথ্যের নিরাপত্তা নিশ্চিত করতে এবং গ্রাহকের বিরুদ্ধে প্রতারণামূলক কার্যক্রম প্রতিরোধ করতে;
- ○ সোসাইটির ওয়েবসাইট ব্যবহারের প্রক্রিয়া উন্নত করতে, এবং সোসাইটির ওয়েবসাইটের স্থিতিশীল কার্যকারিতা নিশ্চিত করতে;
- ○ সোসাইটির ওয়েবসাইটে ভ্রমণের সেশন পরিচালনা করতে এবং সোসাইটির ওয়েবসাইটের পৃষ্ঠাগুলিতে গ্রাহকের চলাচল পরিচালনা করতে;
- ○ গ্রাহক কীভাবে সোসাইটির ওয়েবসাইটে এসেছে সে সম্পর্কে তথ্য ট্র্যাক করতে;
- ○ বর্তমান আইন দ্বারা নিষিদ্ধ নয় এমন অন্যান্য উদ্দেশ্যে।
- 11.5. সোসাইটি কুকিজ ফাইলে থাকা তথ্য শুধুমাত্র এই নীতিতে উল্লিখিত উদ্দেশ্যেই ব্যবহার করে, এরপর কুকিজ ফাইলগুলি গ্রাহকের ডিভাইসে সেই সময়কাল পর্যন্ত সংরক্ষিত থাকবে যা সংশ্লিষ্ট ধরনের কুকিজ ফাইলের উপর নির্ভর করতে পারে, কিন্তু তাদের উদ্দেশ্য অর্জনের জন্য প্রয়োজনীয় সময়সীমা অতিক্রম করবে না, এরপর সেগুলি গ্রাহকের ডিভাইস থেকে স্বয়ংক্রিয়ভাবে মুছে যাবে।
- 11.6. গ্রাহক যেকোনো সময় কুকিজ ফাইল প্রত্যাখ্যান করার এবং সেগুলি মুছে ফেলার অধিকারী।
- গ্রাহক কুকিজ ফাইল গ্রহণ প্রত্যাখ্যান করলে এবং (অথবা) কুকিজ ফাইল মুছে ফেললে, সোসাইটির ওয়েবসাইট ভুলভাবে কাজ করতে পারে, এবং গ্রাহকের কাছে সোসাইটির ওয়েবসাইটের সম্পূর্ণ কার্যকারিতা অনুপলব্ধ হতে পারে।
- গ্রাহক সোসাইটির ওয়েবসাইট ব্যবহারের ফলে, termasuk ওয়েবসাইটের বিষয়বস্তুর ভুল ব্যবহার, ওয়েবসাইটে সংযোগ স্থাপনে বা এটি ব্যবহারে অক্ষমতা, এর কার্যকারিতা বা ডেটা স্থানান্তরে বিলম্ব, যোগাযোগ লাইনে ব্যর্থতা,

ওয়েবসাইটের বিষয়বস্তুতে কোনো ত্রুটি, মুদ্রণপ্রমাদ বা বাদ পড়ার কারণে কোনো ক্ষতি বা লোকসানের জন্য সোসাইটি কোনো দায় বহন করে না।

- 11.7. সোসাইটির ওয়েবসাইট পরিদর্শনের সময় অন্যান্য ডেটাও সংগ্রহ করা হয়, যার মধ্যে রয়েছে: ডিভাইসের প্রযুক্তিগত বৈশিষ্ট্য, ডিভাইসের ভূ-অবস্থান, IP-ঠিকানা, ব্যবহৃত ব্রাউজার এবং ভাষা সম্পর্কে তথ্য, ওয়েবসাইটে প্রবেশের তারিখ ও সময়, অনুরোধকৃত ওয়েবসাইট পৃষ্ঠার ঠিকানা এবং অন্যান্য অনুরূপ তথ্য।
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে আমাদের কার্যক্রম ফেডারেল আইন № 152-Ф3 এবং № 149-Ф3 এর সাথে সঙ্গতিপূর্ণ। আমরা গ্রাহক এবং কর্মচারীদের নিরাপত্তা ও অধিকার সুরক্ষা নিশ্চিত করি। নীতিটি ওয়েবসাইটে উপলব্ধ এবং দায়িত্বপ্রাপ্ত ব্যক্তি দ্বারা নিয়ন্ত্রিত।
- নীতি

**Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি**

- ◦ জুয়া খেলার আয়োজক এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর মিথস্ক্রিয়ার অন্যান্য শর্তাবলী, যা প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষভাবে জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত।

- এই চুক্তির অধীনে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা করে, এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজককে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থানান্তর এবং জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রস্তাবিত ইভেন্টের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস প্রদান করে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণে সম্মত হন।
- এই চুক্তি সম্পাদন করে, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বোঝেন যে তিনি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসেবে স্থানান্তরিত তহবিল হারানোর ঝুঁকি বহন করেন।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী দ্বারা জমা দেওয়া তহবিল জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে এবং সোসাইটি দ্বারা জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্নে বিনিময় করা হয়।
- জয়ের চুক্তির অধীনে, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী সোসাইটি দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে এক বা একাধিক পূর্বাভাস দেওয়ার অধিকারী।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য কমিশন নেয় না, এবং জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অধীনে পরিষেবা প্রদানের জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে ফি (পারিশ্রমিক) নেয় না, এই চুক্তি এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী দ্বারা প্রদত্ত ক্ষেত্রগুলি ব্যতীত।
- জুয়া খেলার আয়োজক রাশিয়ান ফেডারেশনের বর্তমান আইন অনুসারে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের জয়ের উপর ব্যক্তিগত আয়কর গণনা, আটক এবং স্থানান্তর করে।
- যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জয়ের (ভবিষ্যত জয়ের) দাবির অধিকার অন্য ব্যক্তির কাছে হস্তান্তর (অর্পণ) করেন, তাহলে সেই জয় (ভবিষ্যত জয়) জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে গণনা করা হবে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলা শুরুর আগে এবং/অথবা পূর্বাভাস দেওয়ার আগে নিয়মাবলী সাথে পরিচিত হওয়ার সুযোগ নিশ্চিত করতে তার ওয়েবসাইটে নিয়মাবলী প্রকাশ করে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলা শুরুর আগে এবং/অথবা প্রতিটি পূর্বাভাস দেওয়ার আগে নিয়মাবলী মনোযোগ সহকারে পড়ার দায়িত্ব গ্রহণ করেন।
- এটি নিশ্চিত করে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী উক্ত কার্য সম্পাদনের সময়কার নিয়মাবলী সাথে পরিচিত হয়েছেন এবং সেগুলির সাথে সম্মত হয়েছেন।

- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর জন্য নিষিদ্ধ:
- উল্লিখিত নিষেধাজ্ঞাগুলির এক বা একাধিক লঙ্ঘনের সন্দেহ থাকলে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে ব্যবস্থা নেওয়ার অধিকারী।
- চুক্তিটি জুয়া খেলা সম্পন্ন হওয়া এবং জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী অনুসারে চূড়ান্ত হিসাব সম্পন্ন হওয়া পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- এই চুক্তিতে যা কিছু উল্লেখ নেই, তা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা অনুমোদিত নিয়মাবলী এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে নিষ্পত্তি করা হবে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সাথে Melbet-এ জয়ের চুক্তি: বাজি, নিয়ম, ব্যতিক্রম। অংশগ্রহণকারী তহবিল স্থানান্তর করে ঝুঁকি এবং শর্তাবলীতে সম্মত হন। আয়োজক কমিশন নেন না, যদি চুক্তি এবং নিয়মাবলী দ্বারা তা প্রদত্ত না হয়।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru

- সম্মতি আমি ООО «МЕЛОФОН»-কে সংশ্লিষ্ট তথ্য বা উপরে উল্লিখিত তথ্য ধারণকারী নথিগুলির সংরক্ষণ সময়সীমা শেষ হওয়ার আগে পর্যন্ত দিচ্ছি, যা রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে নির্ধারিত/ডেটা প্রক্রিয়াকরণের লক্ষ্য অর্জন পর্যন্ত, এবং আমি ООО «МЕЛОФОН»-এ স্বাক্ষরিত লিখিত বিজ্ঞপ্তি передавая সম্মতি প্রত্যাহারের কমপক্ষে 3 (তিন) মাস আগে প্রত্যাহার করতে পারি।
- আমি সম্মত যে ООО «МЕЛОФОН» রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন দ্বারা ব্যক্তিগত ডেটা অপারেটরের উপর অর্পিত কার্য সম্পাদনের উদ্দেশ্যে ব্যক্তিদের ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ করে, যার কারণে ООО «МЕЛОФОН»-এর রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন দ্বারা প্রতিষ্ঠিত তাদের প্রক্রিয়াকরণের বাধ্যবাধকতা থাকলে ООО «МЕЛОФОН» আমার সম্মতি ছাড়াই আমার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ চালিয়ে যেতে পারে। এই ক্ষেত্রে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সময়কাল উল্লিখিত বাধ্যবাধকতাগুলি পূরণ হওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত বাড়ানো হয়।
- আমি নিশ্চিত করছি যে আমি বিদেশী সরকারি কর্মকর্তা, সরকারি আন্তর্জাতিক সংস্থার কর্মকর্তা, এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রীয় পদে অধিষ্ঠিত (অধিকারপ্রাপ্ত) ব্যক্তি, রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংকের পরিচালনা পর্ষদের সদস্য পদে, ফেডারেল রাষ্ট্রীয় সেবার পদে, যাদের নিয়োগ এবং মুক্তি রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতি বা রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার দ্বারা সম্পাদিত হয়, রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংকে, রাষ্ট্রীয় কর্পোরেশন এবং রাশিয়ান ফেডারেশন দ্বারা ফেডারেল আইনের ভিত্তিতে তৈরি অন্যান্য সংস্থায় পদে, রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতি দ্বারা নির্ধারিত পদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, নিজের নামে এবং নিজের স্বার্থে কাজ করছি, আমার কোনো সুবিধাভোগী মালিক এবং সুবিধাভোগী নেই।
- আমি ООО «МЕЛОФОН»-কে রাশিয়ান ফেডারেশনের আইন অনুসারে ООО «МЕЛОФОН»-এর যেকোনো প্রতিবেদন প্রদানের উদ্দেশ্যে, আইন এবং তার অনুসারে গৃহীত অধীনস্থ আইনি актов দ্বারা প্রদত্ত বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা এবং নিয়মাবলী ООО «МЕЛОФОН»-এর পূরণের লক্ষ্যে আমার ব্যক্তিগত ডেটা সরকারি সংস্থাগুলিতে স্থানান্তর করার সম্মতি দিচ্ছি।
- আমি আমার ব্যক্তিগত ডেটা, এই সম্মতিতে তালিকাভুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি সহ, ЕЦУПС (ООО НКО «Мобильная карта»)-এ স্থানান্তর করার সম্মতি দিচ্ছি: ИНН: 7835905228, ঠিকানা: 195112, সেন্ট পিটার্সবার্গ শহর, ভিতর. টের. г. মিউনিসিপাল ওক্রুগ মালায়া ওখতা, মালোওখতিনস্কি প্রসপেক্ট, বাড়ি 64, লিটার বি, তলা 8, কক্ষ 23Н, আইন এবং তার অনুসারে গৃহীত অধীনস্থ আইনি актов দ্বারা প্রদত্ত বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা এবং নিয়মাবলী ООО «МЕЛОФОН»-এর পূরণের উদ্দেশ্যে।
- আমি আমার ব্যক্তিগত ডেটা, এই সম্মতিতে তালিকাভুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি সহ, ЕРАИ (ППК «Единый регулятор азартных игр»)-এ স্থানান্তর করার সম্মতি দিচ্ছি: ИНН: 9703038188, ঠিকানা: 123112, মস্কো শহর, ভিতর. টের. г. মিউনিসিপাল ওক্রুগ প্রেসনেনস্কি, 1-য় ক্রাসনোগvardeisky

প্রায়েজদ, বাড়ি 21, стр. 1, কক্ষ 16/26, আইন এবং তার অনুসারে গৃহীত অধীনস্থ আইনি актов দ্বারা প্রদত্ত বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা এবং নিয়মাবলী ООО «МЕЛОФОН»-এর পূরণের উদ্দেশ্যে, যার মধ্যে ППК «Единый регулятор азартных игр» দ্বারা অনুমোদিত জুয়া খেলার আয়োজনের মান এবং নিয়মাবলী অন্তর্ভুক্ত।

- সীমিত দায় কোম্পানি «РБ» (ООО «РБ»)-তে, ИНН 7725343230, ঠিকানা: 117342, মস্কো শহর, বুটলেরোভা স্ট্রিট, বাড়ি 17, তলা 5, কক্ষ 259;
- সীমিত দায় কোম্পানি «Легалбет» (ООО «Легалбет»)-তে, ИНН 6452130366, ঠিকানা: 410002, সারাতোভ অঞ্চল, সারাতোভ শহর, лermontov M.Yu. স্ট্রিট, বাড়ি 12, তলা 1, 2, 3;
- সীমিত দায় কোম্পানি «Твоя Ставка» (ООО «Твоя Ставка»)-তে, ИНН 9727011890, ঠিকানা: 117218, মস্কো শহর, ভিতর.টের.р. মিউনিসিপাল ওক্রুগ আকাদেমিচেস্কি, ক্রঝিঝানভস্কি স্ট্রিট, বাড়ি 14, к. 3, কক্ষ XVI কক্ষ 20।
- সীমিত দায় কোম্পানি «СМС16 ТЕЛЕКОМ» (ООО «СМС16 ТЕЛЕКОМ»)-তে, ИНН 1655294219, ঠিকানা: 420012, তাতারস্তান প্রজাতন্ত্র (তাতারস্তান), কাজান শহর, ভলকভ স্ট্রিট, বাড়ি 60/12, তলা/অফিস 5/10 (অংশ);
- সীমিত দায় কোম্পানি «СОФИТ» (ООО «СОФИТ»)-তে, ИНН 3906297236, ঠিকানা: 236029, কালিনিনগ্রাদ অঞ্চল, কালিনিনগ্রাদ শহর, মালায়া লেসনায়া স্ট্রিট, বাড়ি 7, ক্ক. 60;
- সীমিত দায় কোম্পানি «ЮНИСЕНДЕР СМАРТ» (ООО «ЮНИСЕНДЕР СМАРТ»)-তে, ИНН 9731091240, ঠিকানা: 127015, মস্কো শহর, ভিতর.টের.р. মিউনিসিপাল ওক্রুগ বুটিরস্কি, বোলশায়া নভোদমিত্রোভস্কায়া স্ট্রিট, বাড়ি 23, তলা/কক্ষ 2/46;
- সীমিত দায় কোম্পানি «ЮНИ ПЛАТФОРМА» (ООО «ЮНИСЕНДЕР СМАРТ»)-তে, ИНН 9707003468, ঠিকানা: 127030, মস্কো শহর, ভিতর.টের.р. মিউনিসিপাল ওক্রুগ তভেরস্কয়, সুশ্চেভস্কায়া স্ট্রিট, বাড়ি 27, стр. 2, কক্ষ 3/3/3।
- আমি আমার ব্যক্তিগত ডেটা, এই সম্মতিতে তালিকাভুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি সহ, যার মধ্যে অপারেটরের স্বয়ংক্রিয়করণের মাধ্যম ব্যবহার করে সংশ্লিষ্ট লাইসেন্সের ভিত্তিতে যোগাযোগ পরিষেবা প্রদানকারী এবং ইলেকট্রনিক ডিভাইস ব্যবহার করে বার্তা বিনিময়ের জন্য পরিষেবা পরিচালনাকারী, সেইসাথে ইন্টারনেট নেটওয়ার্কে তথ্য সংস্থানগুলিতে স্থানান্তর করার সম্মতি দিচ্ছি, ООО «МЕЛОФОН» থেকে আমাকে এই সম্মতিতে প্রদত্ত বার্তা এবং অন্যান্য তথ্য পাঠানোর এবং ООО «МЕЛОФОН»-কে আমার কাছ থেকে গ্রহণ করার উদ্দেশ্যে, যার মধ্যে ООО «МЕЛОФОН»-এর বিজ্ঞাপনী অভিযান এবং অন্যান্য বিপণন (উদ্দীপক) কার্যক্রমে অংশগ্রহণের জন্য, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:

- সীমিত দায় কোম্পানি «Т2 Мобайл» (ООО «Т2 Мобайл»)-তে, ИНН 7743895280, ঠিকানা: 108811, মস্কো শহর, কিমি 22-য় (কিয়েভস্কোয়ে ш.), двлд. 6, стр. 1, তলা 5, কক্ষ 33;
- সীমিত দায় কোম্পানি «СКАРТЕЛ» (ООО «Скартел»)-তে, ИНН 7701725181, ঠিকানা: 127006, মস্কো শহর, ওরুঝেইনি লেন, বাড়ি 41, অফিস 48;
- সীমিত দায় কোম্পানি «ЕКАТЕРИНБУРГ-2000» (ООО «Екатеринбург-2000»)-তে, ИНН 6661079603, ঠিকানা: 620075, Sverdlovsk অঞ্চল, ইয়েকাতেরিনবুর্গ শহর, মামিনা-সিবিরিয়াকা স্ট্রিট, বাড়ি 85, তলা 8, অফিস 29;
- সীমিত দায় কোম্পানি «Т-МОБ» (ООО «Т-МОБ»)-তে, ИНН 7743200179, ঠিকানা: 125212, মস্কো শহর, গোলোভিনস্কোয়ে ш., বাড়ি 5, к. 1, তলা/কক্ষ 25/25022;

- সীমিত দায় কোম্পানি «Сбербанк-Телеком» (ООО «Сбербанк-Телеком»)-তে, ИНН 7736264044, ঠিকানা: 117997, মস্কো শহর, ভাভিলোভা স্ট্রিট, বাড়ি 19;
- সীমিত দায় কোম্পানি «СМС Трафик» (ООО «СМС Трафик»)-তে, ИНН 7705642257, ঠিকানা: 115088, মস্কো শহর, 2-য় ইউঝনোপোর্টোভি প্রায়েজদ, বাড়ি 20А, стр. 4, প্রবেশপথ 1, তলা 2, কক্ষ 2;
- সীমিত দায় কোম্পানি «К-телеком» (ООО «К-телеком»)-তে, ИНН 2308210371, ঠিকানা: 350089, ক্রাসনোদার অঞ্চল, ক্রাসনোদার শহর, চেকিস্তভ প্রসপেক্ট, বাড়ি 33, ক. 2;
- সীমিত দায় কোম্পানি «КТК ТЕЛЕКОМ» (ООО «КТК ТЕЛЕКОМ»)-তে, ИНН 7718999159, ঠিকানা: 107370, মস্কো শহর, ভিতর.টের.র. মিউনিসিপাল ওক্রুগ বোগোরোদস্কোয়ে, ওটক্রিতোয়ে ш., বাড়ি 14, তলা 2, কক্ষ II, কক্ষ № 6;
- সীমিত দায় কোম্পানি «МАНГО ТЕЛЕКОМ» (ООО «МАНГО ТЕЛЕКОМ»)-তে, ИНН 7709501144, ঠিকানা: 117420, মস্কো শহর, ভিতর.টের.র. মিউনিসিপাল ওক্রুগ চেরেমুশকি, প্রফসোয়ুজনায়া স্ট্রিট, বাড়ি 57, কক্ষ 1/П।
- সীমিত দায় কোম্পানি «Яндекс» (ООО «Яндекс»)-এ, ИНН 7736207543, ঠিকানা: 119021, মস্কো শহর, ভিতর.টের.র. মিউনিসিপাল ওক্রুগ খামোভনিকি, তিমুর ফ্রুঞ্জে স্ট্রিট, বাড়ি 11, стр. 44।
- সীমিত দায় কোম্পানি «Яндекс 360 для бизнеса» (ООО «Яндекс 360 для бизнеса»)-এ, ИНН 9704259180, ঠিকানা: 119021, মস্কো শহর, লেভ তলস্তয় স্ট্রিট, 16।
- ব্যবহারকারী Ф3 №152 অনুসারে ООО «МЕЛОФОН»-কে তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রদান করেন। বাজি হিসাব এবং অন্যান্য বৈধ উদ্দেশ্যে তাদের ব্যবহারে সম্মতি দেন। সম্মতি প্রত্যাহার পর্যন্ত বলবৎ থাকে।

## সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ

**melbet.ru**

- সহায়তা
- ВКонтакте
- অভিযানের মেয়াদের মধ্যে খেলোয়াড়ের সক্রিয়তার সূচকগুলি নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে, খেলোয়াড় ইমেল [অ-প্রকাশ্য ঠিকানা লুকানো] ব্যবহার করে, খেলোয়াড়ের সক্রিয়তার সূচকগুলির একটি প্রকার নিশ্চিতকারী নথি এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট নম্বর (id) সংযুক্ত করে জুয়া খেলার আয়োজকের সহায়তা পরিষেবাতে একটি আবেদন পাঠান। আবেদনটি খেলোয়াড়কে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে নিশ্চিতকৃত ইমেল ঠিকানা থেকে পাঠাতে হবে, যা খেলোয়াড়ের ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে উল্লেখিত।
- 17. গেমিং টেবিল - গেমিং সরঞ্জাম, যা এক বা একাধিক গেমিং ক্ষেত্র সহ একটি স্থান এবং যার মাধ্যমে জুয়া খেলার আয়োজক তাদের অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে জুয়া খেলা পরিচালনা করে বা তাদের কর্মচারীদের মাধ্যমে তাদের অংশগ্রহণকারী হিসেবে কাজ করে;

- 3.7. টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের বাজির ফলাফল নির্ভর করে এমন ইভেন্টের বিকাশ এবং ফলাফল পর্যবেক্ষণ করার সুযোগ নিশ্চিত করতে বাধ্য, যার মধ্যে বিশেষ সরঞ্জামের মাধ্যমে।
- বুকমেকার অফিস, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রগুলির পরিষেবা অঞ্চলে, সেইসাথে বুকমেকার অফিস, টোটালাইজেটরগুলির প্রসেসিং কেন্দ্রগুলিতে শুধুমাত্র সেই সরঞ্জাম ব্যবহার করা যেতে পারে যার মাধ্যমে সম্পাদিত হয়:

- 2. যার মাধ্যমে ইভেন্ট এবং তথ্য সম্পর্কে ডেটার গাণিতিক এবং অন্যান্য গাণিতিক রূপান্তর সম্পাদিত হয়, যার সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয়, এই ধরনের ইভেন্টের বিকাশ এবং ফলাফল সংখ্যাসূচক মান এবং সমন্বয়, চাক্ষুষ চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকগুলিতে, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলগুলিতে জুয়া খেলার সময় ব্যবহৃত চাক্ষুষ চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকগুলির সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তির মাত্রা পর্যন্ত অনুরূপ;
- 3. যার মাধ্যমে ইভেন্টের ফলাফল নির্ধারণ করা হয়, যার সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয়, এবং যেখানে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, যার মধ্যে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, সেইসাথে যোগাযোগের মাধ্যম, যার মধ্যে মোবাইল যোগাযোগের মাধ্যম সহ প্রবেশাধিকার দেওয়া হয়।

- support@melbet.ru
- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- সাধারণ প্রশ্ন
- info@melbet.ru
- প্রযুক্তিগত সহায়তা
- নিরাপত্তা পরিষেবা
- security@melbet.ru
- সহযোগিতা
- partners@melbet.ru
- Мелбет যোগাযোগ
- সাধারণ তথ্য
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল

- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- প্রতিক্রিয়ার জন্য Мелбет যোগাযোগ। 📧 বুকমেকার কোম্পানির ইমেল, Telegram 24/7-এর মাধ্যমে গ্রাহক সহায়তা। 💬 Melbet.ru ওয়েবসাইটে তাৎক্ষণিক সহায়তা এবং পেশাদার প্রযুক্তিগত সহায়তা।
- নতুন
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ বন্ধ করুন এবং গেমিং আচরণের উপর নিয়ন্ত্রণ হারানোর লক্ষণ দেখা দিলে বিশেষজ্ঞ বা সংশ্লিষ্ট সংস্থাগুলির সহায়তা নিন।
- 1.6. ব্যক্তিগত ডেটার স্বয়ংক্রিয় প্রক্রিয়াকরণ - কম্পিউটার প্রযুক্তির উপায়ে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণ।

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- লম্বা নার্দিস সবাইকে একটি জনপ্রিয় বোর্ড গেম হিসেবে পরিচিত। তিন বছর ধরে শীর্ষস্থানীয় বুকমেকার কোম্পানিগুলি তাদের গ্রাহকদের অনলাইনে অর্থের জন্য নার্দিস খেলার অনুমতি দিচ্ছে। Мелбет ру ব্যবহারকারীদের একটি আকর্ষণীয় শাখার সাথে পরিচয় করিয়ে দেয়, যেখানে ক্লাসিক দীর্ঘ নার্দিসের ভিত্তিতে খেলা উপভোগ করা যায়, লাইভ সম্প্রচারের অস্বাভাবিক ফরম্যাটে অংশগ্রহণকারীদের উপর বাজি রাখা যায় এবং বিভিন্ন কৌশলের মাধ্যমে বিস্ময়কর সাফল্য অর্জন করা যায়।

**অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট**

- প্রযুক্তিগত সহায়তা পরিষেবার কর্মচারীদের সাথে যোগাযোগ।
- Мелбет ру-এর প্রযুক্তিগত সহায়তা কর্মচারীদের সাথে কীভাবে যোগাযোগ করা যায়?
- খেলোয়াড় একটি লিখিত অনুরোধ তৈরি করে support@melbet.ru ইমেলে পাঠাতে পারেন

**মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান**

- খেলোয়াড়ের আগ্রহের ম্যাচগুলি দ্রুত খুঁজে পেতে, বুকমেকার লাইভ বাজি সুবিধাজনক ফিল্টার ব্যবহার করে তৈরি করার অনুমতি দেয়। ব্যবহারকারী দ্রুত দিকনির্দেশনা নির্বাচন করতে পারেন, এরপর দেশ অনুসারে ইভেন্টগুলি সাজাতে পারেন এবং P1xP2 ফলাফল নির্বাচন করতে পারেন। লাইভ স্পোর্টস বাজির মূল বৈশিষ্ট্যগুলির মধ্যে নিম্নলিখিতগুলি হাইলাইট করা উচিত:
- ◦ মার্কেটের দৃশ্যমান গতিবিধির মাধ্যমে খেলোয়াড় বুঝতে পারবেন কীভাবে সহগগুলি পরিবর্তিত হয়েছে এবং সঠিক পূর্বাভাস তৈরি করতে পারবেন।

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- ○ তৃতীয় পক্ষের মাধ্যমে পূর্বাভাস সম্পাদন (গ্রুপ বাজি)।

- জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে যাচাইকরণের জন্য প্রয়োজনীয় নথি এবং তথ্য সরবরাহের পদ্ধতি নির্ধারণ করেন, সেইসাথে ভিডিও যোগাযোগের পরিষেবা যা গ্রাহকের সাথে চাক্ষুষ যোগাযোগ স্থাপন করতে দেয়।
- গ্রাহক যাচাইকরণে অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করলে, জাল, নকল, অবিশ্বস্ত বা অন্যভাবে বিকৃত নথি এবং (অথবা) তথ্য প্রদান করলে, ভিডিও কনফারেন্স চলাকালীন ভিডিও কনফারেন্স পরিচালনার জন্য ব্যবহৃত ডিভাইস ছাড়া অন্য ডিভাইস ব্যবহার করলে, তৃতীয় পক্ষের উপস্থিতিতে বা অংশগ্রহণে ভিডিও কনফারেন্স সম্পন্ন করলে, তৃতীয় পক্ষের কাছ থেকে কোনো ইঙ্গিত পেলে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কার্যক্রমকে প্রতারণামূলকভাবে জয় পাওয়ার লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি অ-বন্ধুত্বপূর্ণ কার্যক্রম হিসেবে স্বীকৃতি দিতে এবং সেগুলি দমন করার অধিকারী।
- ভিডিও কনফারেন্সে বা গ্রাহকের সাথে চাক্ষুষ যোগাযোগ স্থাপন করতে দেয় এমন যোগাযোগের অন্য পদ্ধতিতে অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করলে, গ্রাহক নিজেই এই ধরনের প্রত্যাখ্যানের সমস্ত পরিণতি বহন করেন।
- মেডিকেল ব্রিগেড মাঠে প্রবেশ করলে কিন্তু চিকিৎসা সহায়তা প্রদান না করলে, ধরা হয় যে মেডিকেল ব্রিগেড মাঠে প্রবেশ করেনি।
- মেডিকেল ব্রিগেড খেলোয়াড়কে খেলার মাঠের সীমানার বাইরে চিকিৎসা সহায়তা প্রদান করলে, ধরা হয় যে মেডিকেল ব্রিগেড মাঠে প্রবেশ করেনি।

### Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি

- ○ জুয়া খেলার সময় তৃতীয় পক্ষের সহায়তা ব্যবহার করা।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru

- আমি আমার ব্যক্তিগত ডেটা, এই সম্মতিতে তালিকাভুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি সহ, যার মধ্যে অপারেটরের স্বয়ংক্রিয়করণের মাধ্যম ব্যবহার করে আমার আবেদন (ООО «МЕЛОФОН»-এর কর্মের বিষয়ে দাবি, অভিযোগ এবং অন্যান্য আবেদন) পর্যালোচনায় প্রক্রিয়াকরণ এবং মধ্যস্থতা করা সংস্থাগুলিতে স্থানান্তর করার সম্মতি দিচ্ছি, আমার আবেদন সম্পর্কে তথ্য ООО «МЕЛОФОН»-এর প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে, ООО «МЕЛОФОН»-এর আমার আবেদন পর্যালোচনা করার উদ্দেশ্যে, এবং এই ধরনের সংস্থাগুলির মধ্যস্থতায় আমার আবেদন পর্যালোচনার প্রতিক্রিয়া, পর্যালোচনা, তথ্য এবং অন্যান্য ফলাফল আমাকে পাঠানোর উদ্দেশ্যে, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়:

### জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru

- 2.12. পরীক্ষা পরিচালনার সময়কালে, জুয়া সংগঠক ক্লায়েন্টের সাথে যেকোনো উপায়ে যোগাযোগ করার অধিকার রাখে, যার মধ্যে ভিডিও যোগাযোগ ব্যবহার করা অন্তর্ভুক্ত, যা ক্লায়েন্টের সাথে চাক্ষুষ যোগাযোগ স্থাপন করতে দেয় (ভিডিও কনফারেন্স), সেইসাথে ক্লায়েন্টের কাছে তার পরিচয় নিশ্চিতকারী নথি অনুরোধ করা।
- 4.1.7. জুয়া খেলার আয়োজকের দাবি অনুসারে ভিডিওকনফারেন্স বা ক্লায়েন্টের সাথে ভিজ্যুয়াল যোগাযোগ স্থাপনের অনুমতি দেয় এমন অন্য কোনো যোগাযোগ পদ্ধতিতে অংশগ্রহণ করা।
- 4.3.3. জুয়া খেলার সময় তৃতীয় পক্ষের সহায়তা ব্যবহার করা।

## মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা

**melbet.ru**

- Сис – হিসাব মাসে বা অন্য সময়ে অভিযান অংশগ্রহণকারী দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট (মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন) এর মাধ্যমে সম্পাদিত সমস্ত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির যোগফল;
- CE – সাপ্তাহিক ড্রয়ের জন্য হিসাব সময়কালে অভিযান অংশগ্রহণকারী দ্বারা জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে সম্পাদিত 500 (পাঁচশত) ইউনিট গেমিং কুপন (RUB) পরিমাণের সমস্ত পূর্বাভাসের যোগফল।
- 16. গেমিং সরঞ্জাম - জুয়া খেলার জন্য ব্যবহৃত ডিভাইস বা উপকরণ;
- 18. গেমিং মেশিন - গেমিং সরঞ্জাম (যান্ত্রিক, বৈদ্যুতিক, ইলেকট্রনিক বা অন্যান্য প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম) যা বস্তুগত পুরস্কারসহ জুয়া খেলার জন্য ব্যবহৃত হয়, যা এলোমেলোভাবে নির্ধারিত হয়, জুয়া সংগঠক বা তার কর্মীদের অংশগ্রহণ ছাড়াই, এই ধরনের গেমিং সরঞ্জামের корпусের ভিতরে থাকা ডিভাইস দ্বারা, অথবা এই ধরনের গেমিং সরঞ্জামের корпусের ভিতরে বা বাইরে থাকা ডিভাইসে ইনস্টল করা ইলেকট্রনিক কম্পিউটারের জন্য প্রোগ্রাম দ্বারা;
- ◦ বিদেশি নাগরিক বা নাগরিকত্বহীন ব্যক্তি কর্তৃক তার পরিচয়পত্রের নোটারাইজড অনুবাদ রুশ ভাষায় জমা না দেওয়া;
- 11.7. সোসাইটির ওয়েবসাইট পরিদর্শনের সময় অন্যান্য ডেটাও সংগ্রহ করা হয়, যার মধ্যে রয়েছে: ডিভাইসের প্রযুক্তিগত বৈশিষ্ট্য, ডিভাইসের ভূ-অবস্থান, IP-ঠিকানা, ব্যবহৃত ব্রাউজার এবং ভাষা সম্পর্কে তথ্য, ওয়েবসাইটে প্রবেশের তারিখ ও সময়, অনুরোধকৃত ওয়েবসাইট পৃষ্ঠার ঠিকানা এবং অন্যান্য অনুরূপ তথ্য।

**মেলবেট অ্যাপ ডাউনলোড | অ্যান্ড্রয়েড এবং iOS**-এ Melbet ইনস্টল করুন

- সংযোজন
- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- সংযোজনে আরও সুবিধাজনক
- এবং রিয়েল টাইমে অ্যাকাউন্ট
- দ্রুত অ্যাক্সেস
- বড় নির্বাচন
- LIVE-ইভেন্ট
- ANDROID এর জন্য
- IPHONE এর জন্য
- কীভাবে ইনস্টল করবেন
- অ্যান্ড্রয়েডের জন্য অ্যাপ্লিকেশন

- 1 ধাপ
- ক্যামেরা হেলান
- QR-কোডে
- 2 ধাপ
- ইনস্টল করুন
- অ্যাপ্লিকেশন
- 3 ধাপ
- 4 ধাপ
- সমস্ত পূরণ করুন
- নিজের সম্পর্কে তথ্য
- 5 ধাপ
- মেলবেট অ্যাপে
- আইফোনের জন্য অ্যাপ্লিকেশন
- AppStore-এ ক্লিক করুন
- ডাউনলোড বোতাম
- মেলবেট অ্যাপ্লিকেশন ডাউনলোড করুন
- আমাদের সম্পর্কে
- সাধারণ তথ্য
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক

- তথ্য অংশীদার
- মেলবেট নতুন সংস্করণের অ্যাপ্লিকেশন বিনামূল্যে ডাউনলোড করুন। 📱 অফিসিয়াল বুকমেকার ওয়েবসাইট থেকে অ্যান্ড্রয়েড বা iOS এর জন্য Melbet সফটওয়্যার ইনস্টল করুন। 🕹️ ফোন থেকে খেলাধুলায় বাজি ধরার জন্য লিগ্যাল বুকমেকারের অ্যাপ্লিকেশন।
- নতুন
- বোতামে ক্লিক করুন
- ডাউনলোড

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- মোবাইল থেকে nardbal খেলা।

**অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট**

- মোবাইল ফোন নম্বর।
- স্মার্টফোন থেকে বাজি ধরার জন্য Melbet মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন
- অনলাইন অপারেটরের অ্যাপ্লিকেশনগুলি অফিসিয়াল সফটওয়্যার যা যে কোনো জুয়া খেলোয়াড় তার স্মার্টফোন বা ট্যাবলেটে সম্পূর্ণ বিনামূল্যে ডাউনলোড করতে পারে। সফটওয়্যার সহজে ইনস্টল হয়, এবং সমস্ত ফাংশনের কাজ দ্রুত প্রতিক্রিয়া এবং দ্রুত লোডিং দ্বারা চিহ্নিত। মোবাইল ক্লায়েন্ট স্মার্টফোন এবং ট্যাবলেট উভয়েই ইনস্টল করা যায়। প্রতিটি ব্যবহারকারী স্বাধীনভাবে সিদ্ধান্ত নেয় কোন প্রোগ্রামের বিকল্প ব্যবহার করা গ্যাজেটের জন্য সর্বোত্তমভাবে উপযুক্ত:
- OS Android ডিভাইসের জন্য অ্যাপ্লিকেশন - কোম্পানি কন্টোরার মূল সাইট থেকে সরাসরি মোবাইল ক্লায়েন্ট বিনামূল্যে ডাউনলোড করার প্রস্তাব দেয়। অ্যান্ড্রয়েড ডিভাইসের জন্য মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন ক্লাবের অফিসিয়াল সাইট থেকে ডাউনলোড করার সময় অবিলম্বে ডিভাইসের মেমরিতে সংরক্ষিত হয়। তবে সফটওয়্যার ইনস্টল করার আগে বেশিরভাগ ক্ষেত্রে ফোনের সেটিংস সংশোধন করা উচিত। অ্যান্ড্রয়েড ডিভাইসের সেটিংসে খেলোয়াড়কে অজানা উৎস থেকে সফটওয়্যার ইনস্টল করার অনুমতি দিতে হবে। অ্যান্ড্রয়েড ডিভাইসে apk ফাইল ডাউনলোড স্বয়ংক্রিয়ভাবে ঘটে এবং অতিরিক্ত সফটওয়্যার ইনস্টল করার প্রয়োজন হয় না।
- iPhone-এর জন্য মোবাইল সফটওয়্যার - যারা Apple ব্র্যান্ডের স্মার্টফোন এবং ট্যাবলেট ব্যবহার করেন এমন জুয়া খেলোয়াড়দের জন্য iOS এর জন্য অ্যাপ্লিকেশন বেছে নিতে পারেন। কন্টোরা তার সাইটে AppStore-এ iPhone-এর জন্য ব্র্যান্ডেড মোবাইল ক্লায়েন্ট ডাউনলোড করার লিঙ্কে যাওয়ার প্রস্তাব দেয়।
- স্মার্টফোনের জন্য তৈরি ব্র্যান্ডেড সফটওয়্যার এবং মোবাইল সংস্করণে অ্যাক্সেস।
- মেলবেটে মোবাইল থেকে খেলাধুলায় কীভাবে বাজি ধরবেন?
- স্মার্টফোন থেকে বাজি ধরার জন্য খেলোয়াড় সাইটের লাইট সংস্করণে যেতে পারেন অথবা বিনামূল্যে মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন ডাউনলোড করতে পারেন।

**মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান**

- হ্যাঁ, খেলোয়াড়কে লাইট সংস্করণে বাজি ধরার এবং ব্র্যান্ডেড মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন ব্যবহার করার সুযোগ দেওয়া হয়েছে।

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- খেলোয়াড় বাধ্য একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি লোকাল নেটওয়ার্ক অন্য খেলোয়াড়দের সাথে共享 ব্যবহারের জন্য জুয়া সংগঠকের কাছ থেকে আগেই সম্মতি নিতে, এই ধরনের ব্যবহারের কারণ সম্পর্কে জুয়া সংগঠককে ব্যাখ্যা প্রদান করে।
- এই ধরনের সম্মতি না থাকলে, জুয়া সংগঠক有权 মনে করতে পারেন যে একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি লোকাল নেটওয়ার্ক ব্যবহারকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীরা প্রতারণার মাধ্যমে পুরস্কার পাওয়ার লক্ষ্যে কাজ করছেন।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru

- ○ কর্মীদের চাকরিতে সহায়তা;
- ○ ক্লায়েন্টের ডিভাইস হারানোর ঝুঁকি;
- ○ ক্লায়েন্টের ডিভাইস নকল করার ঝুঁকি;
- ○ ক্লায়েন্টের ডিভাইস শনাক্তকরণ;

### Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি

- খেলোয়াড় বাধ্য একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি লোকাল নেটওয়ার্ক অন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সাথে共享 ব্যবহারের জন্য জুয়া সংগঠকের কাছ থেকে আগেই সম্মতি নিতে, এই ধরনের ব্যবহারের কারণ সম্পর্কে জুয়া সংগঠককে ব্যাখ্যা প্রদান করে।
- এই ধরনের সম্মতি না থাকলে, জুয়া সংগঠক有权 মনে করতে পারেন যে একই IP-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি লোকাল নেটওয়ার্ক ব্যবহারকারী জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীরা প্রতারণার মাধ্যমে পুরস্কার পাওয়ার লক্ষ্যে কাজ করছেন।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru

- আমি ООО «МЕЛОФОН» থেকে বার্তা, প্রস্তাব, বিজ্ঞপ্তি, অন্যান্য প্রেরণ এবং অন্যান্য তথ্য যে কোনো যোগাযোগ চ্যানেলের মাধ্যমে পেতে সম্মতি দিচ্ছি, যার মধ্যে রয়েছে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয়: ডাক, কুরিয়ার বার্তা এবং অন্যান্য প্রেরণ পরিষেবা, ইলেকট্রনিক মেইল, ইলেকট্রনিক ডিভাইস ব্যবহার করে বার্তা বিনিময়ের পরিষেবা (সাইট, সাইটের মোবাইল সংস্করণ, অ্যাপ্লিকেশন, প্রোগ্রাম, অন্যান্য সম্পদ সহ), ইন্টারনেটে তথ্য সম্পদ (সাইট, সাইটের মোবাইল সংস্করণ, অ্যাপ্লিকেশন, প্রোগ্রাম, অন্যান্য সম্পদ সহ), PUSH – বার্তা, SMS – বার্তা, টেলিফোন এবং অন্যান্য যোগাযোগের মাধ্যম।
- публичное акционерное общество «Мобильные ТелеСистемы» (ПАО «МТС»), ИНН 7740000076, ঠিকানা: 109147, মস্কো, Марксистская রাস্তা, বাড়ি 4, ভবন 1;

### রেজিস্ট্রেশনে মেলবেট প্রোমোকোড 2026 | আজকের জন্য প্রোমোকোড Melbet

- অ্যাপ্লিকেশনে

## ক্যাটালগ, প্রোভাইডার এবং গেম বিভাগ

### Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি

- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ পুরস্কার পাওয়ার নিশ্চয়তা দেয় না এবং অর্থ হারানো এবং জুয়া আসক্তি হতে পারে
- 24/7 গেম

- পুরস্কার চুক্তি
- বাজি অংশগ্রহণকারীর সাথে পুরস্কার চুক্তি
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী অন্য ব্যক্তির কাছে পুরস্কার দাবির অধিকার হস্তান্তর (অর্পণ) করতে পারবেন না, যার মধ্যে ভবিষ্যতে উদ্ভূত হবে (ভবিষ্যত দাবি)।
- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সাথে পুরস্কার চুক্তি
- জুয়া সংগঠক: ООО «МЕЛОФОН»।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী: 18 বছর বয়সে পৌঁছানো физическое лицо, রাশিয়ান ফেডারেশনের নাগরিক, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারী, এবং জুয়া সংগঠক বা অন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সাথে একটি ইভেন্ট সম্পর্কে ঝুঁকি-ভিত্তিক পুরস্কার চুক্তি সম্পাদনকারী, যার সম্পর্কে জানা নেই যে এটি ঘটবে কি না।
- ◦ জুয়া খেলা পরিচালনার পদ্ধতি;
- পুরস্কার চুক্তি গৃহীত (সম্পাদিত) বলে গণ্য হয় এবং জুয়া সংগঠকের কাছে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি হিসেবে প্রেরিত ইলেকট্রনিক অর্থ প্রথম প্রাপ্তির সময় কার্যকর হয়।
- সরল ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর দ্বারা স্বাক্ষরিত এই চুক্তি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর নিজ হাতে স্বাক্ষরিত কাগজের নথির সমতুল্য বলে গণ্য হয়।
- পক্ষগণ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর নিম্নলিখিত যে কোনো কাজকে গণ্য করতে সম্মত হয়েছে:
- ◦ জুয়া সংগঠকের কাছে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি জমা দেওয়ার অনুরোধ \ আদেশ;
- ◦ জুয়া সংগঠকের কাছে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি জমা দেওয়া;
- ◦ জুয়া সংগঠকের সাইটে পূর্বাভাস করা;
- ◦ জুয়া সংগঠকের কাছ থেকে পুরস্কার প্রাপ্তি;
- ◦ তৃতীয় পক্ষকে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করতে দেওয়া।
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করা, যদি খেলোয়াড়:
- ◦ তৃতীয় পক্ষের নির্দেশে কাজ করেন, যাদের ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব বিস্তারের সম্ভাবনা রয়েছে;

- ইভেন্টের ফলাফল সম্পর্কে তথ্য রাখেন।
- জুয়া খেলার প্রক্রিয়া স্বয়ংক্রিয় করার অনুমতি দেয় এমন প্রযুক্তিগত এবং সফটওয়্যার সরঞ্জাম ব্যবহার করা।
- জুয়া সংগঠক, তার তথ্য সিস্টেম, প্রোগ্রাম, প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে প্রযুক্তিগত এবং সফটওয়্যার সরঞ্জাম ব্যবহার করা।
- স্থায়ী ব্যালেন্স বৃদ্ধির নিশ্চয়তা দেয় এমন কৌশল বা গেম স্কিম ব্যবহার করা, যার মধ্যে গাণিতিক সম্ভাবনার কারণে।
- এই চুক্তি সম্পাদন করে, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিশ্চয়তা দেয় যে:
- এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফলে নিজের কাজের দ্বারা প্রভাব ফেলার সুযোগ নেই;
- এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফল সম্পর্কে তথ্য নেই;
- এমন ব্যক্তিদের নির্দেশে কাজ করছে না যাদের এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফলে নিজের কাজের দ্বারা প্রভাব ফেলার সুযোগ আছে, অথবা এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফল সম্পর্কে তথ্য আছে।
- জুয়া সংগঠক, তার তথ্য সিস্টেম, প্রোগ্রাম, প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে প্রযুক্তিগত এবং সফটওয়্যার সরঞ্জাম ব্যবহার করবে না।
- স্থায়ী ব্যালেন্স বৃদ্ধির নিশ্চয়তা দেয় এমন কৌশল বা গেম স্কিম ব্যবহার করবে না, যার মধ্যে গাণিতিক সম্ভাবনার কারণে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের দাবি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের তারিখ থেকে 10 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে গৃহীত হয়, অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদনের ভিত্তিতে যা তিনি জুয়া সংগঠকের আইনি ঠিকানায় পাঠিয়েছেন।
- পক্ষগণ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর পক্ষ থেকে প্রেরিত ইলেকট্রনিক মেইলের নথি এবং চিঠিপত্রের আইনি বল এবং বাধ্যবাধকতা স্বীকার করে না।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদনের উত্তরের সময়কাল জুয়া সংগঠক কর্তৃক তা গ্রহণের দিন থেকে 30 ক্যালেন্ডার দিন।
- ব্যতিক্রমী ক্ষেত্রে, যেখানে আবেদনের উত্তর প্রস্তুত করার জন্য তথ্যের অতিরিক্ত প্রক্রিয়াকরণ প্রয়োজন, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদন পর্যালোচনার সময়কাল জুয়া সংগঠক কর্তৃক তা গ্রহণের দিন থেকে 60 ক্যালেন্ডার দিন পর্যন্ত বাড়ানো যেতে পারে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী সম্মত যে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহার, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং পূর্বাভাস সম্পর্কিত যে কোনো বিষয়ে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত জুয়া সংগঠকের কাছে থাকে।
- সাধারণ তথ্য
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন

- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস
- স্নুকার
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- নতুন

**melbet.ru**

- 3.2. খেলোয়াড় – физическое лицо, যিনি একই সাথে নিম্নলিখিত প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করেন:
- যে খেলোয়াড়কে জুয়া সংগঠক «ВИП ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ» প্রচারণার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দিয়েছেন, তিনি প্রচারণার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃত হন না।
- Св – গণনা মাসে বা অন্য সময়কালে জুয়া সংগঠক কর্তৃক প্রচারণার অংশগ্রহণকারীকে প্রদত্ত সমস্ত পুরস্কারের сумма;
- Сос – গণনা মাস বা অন্য সময়কালের শেষে প্রচারণার অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে তহবিলের অবশিষ্টাংশের পরিমাণ, যার জন্য ОСП নির্ধারিত হয়, গেমিং কুপনের এককে প্রকাশিত;
- Сп – গণনা মাস বা অন্য সময়কালের শেষে নিষ্পত্তি না হওয়া প্রচারণার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাসের сумма, যার জন্য ОСП নির্ধারিত হয়, গেমিং কুপনের এককে প্রকাশিত।
- ОСП শর্তসাপেক্ষ এককে গণনা করা হয়, যেখানে গণনার উদ্দেশ্যে 1 (এক) শর্তসাপেক্ষ একক সমান, যেখানে প্রযোজ্য, 1 (এক) রুবল বা 1 (এক) গেমিং কুপন একক।
- এই ক্ষেত্রে ОСП-এর মান সমস্ত গণনার ক্ষেত্রে ধনাত্মক হতে হবে এবং 20 000 (বিশ হাজার) শর্তসাপেক্ষ এককের কম নয়। ОСП গণনার জন্য «нарды» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না।
- 3.7. জন্মদিন - বার্ষিকভাবে আসা ক্যালেন্ডার তারিখ, যা খেলোয়াড়ের জন্মের দিন এবং মাসের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।
- ◦ পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত নয়।

- 5.2. প্রচারণায় অংশগ্রহণ বিনামূল্যে। এই প্রচারণায় অংশগ্রহণ করতে না চাইলে খেলোয়াড় জুয়া সংগঠককে সংশ্লিষ্ট লিখিত বিজ্ঞপ্তি পাঠিয়ে অবহিত করতে পারেন অথবা অন্য উপলব্ধ উপায়ে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করতে পারেন।
- এই প্রচারণার框架ে জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়ের কার্যকলাপ সূচকের নিম্নলিখিত প্রকারগুলি নির্ধারণ করে:
- ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক নিশ্চিত করার জন্য, একটি আবেদনে, প্রতিটি গণনা সময়কালে একবার «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» নির্ধারণের জন্য, খেলোয়াড়ের নামে оформленные ক্রীড়া ইভেন্টের টিকিট এবং খেলোয়াড় কর্তৃক প্রদত্ত ক্রীড়া ইভেন্টের টিকিট কেনার চেক, অথবা খেলোয়াড়ের নামে оформленный চুক্তি শারীরিক সংস্কৃতি এবং স্বাস্থ্য সেবা প্রদানের এবং খেলোয়াড় কর্তৃক প্রদত্ত শারীরিক সংস্কৃতি এবং স্বাস্থ্য সেবা প্রদানের চেক প্রদান করা যেতে পারে। উল্লিখিত প্রতিটি নথি খেলোয়াড়কে একচেটিয়াভাবে চলতি গণনা সময়কালে оформлять করতে হবে।

- চলাচল সূচক নিশ্চিত করার জন্য, একটি আবেদনে, প্রতিটি গণনা সময়কালে একবার «চলাচল সূচক» নির্ধারণের জন্য, ট্যাক্সি বা কারশেয়ারিংয়ে ভ্রমণের অর্থ প্রদানের চেক, খেলোয়াড় কর্তৃক প্রদত্ত এবং ভ্রমণের তারিখ এবং সময় নিশ্চিত করার অন্য নথি প্রদান করা যেতে পারে। উল্লিখিত প্রতিটি নথি খেলোয়াড়কে একচেটিয়াভাবে চলতি গণনা সময়কালে оформлять করতে হবে।
- খেলোয়াড় কর্তৃক জুয়া সংগঠককে চলাচল সূচক এবং ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক নিশ্চিত করার জন্য একটি আবেদনে নথি প্রদান করা অনুমোদিত।
- নতুন গণনা সময়কালে জুয়া সংগঠক পূর্ববর্তী গণনা সময়কালে কার্যকলাপ সূচক নিশ্চিত করার জন্য খেলোয়াড় কর্তৃক প্রেরিত নথি পর্যালোচনার জন্য গ্রহণ করেন না।
- জুয়া সংগঠক কার্যকলাপ সূচক নির্ধারণের উদ্দেশ্যে খেলোয়াড়ের কাছ থেকে জুয়া সংগঠকের যাচাই পরিচালনার জন্য প্রয়োজনীয় অন্যান্য নথি এবং তথ্য অনুরোধ করার অধিকার সংরক্ষণ করে।
- অতিরিক্ত নথি এবং তথ্য প্রদানের অনুরোধ পাঠানোর সময় জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়কে সেই সময়সীমা জানায় যার মধ্যে খেলোয়াড়কে তা প্রদান করতে হবে, যদি অনুরোধ পাঠানোর সময় সময়সীমা উল্লেখ না থাকে, তাহলে ধরে নেওয়া হয় যে খেলোয়াড়কে জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়ের ইলেকট্রনিক মেইলে বার্তা পাঠানোর মুহূর্ত থেকে 1 (এক) ক্যালেন্ডার দিনের পরে নথি এবং তথ্য প্রদান করতে হবে।
- জুয়া সংগঠক তার বিবেচনায় খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস পরিবর্তন করার অধিকার রাখে। খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস কমানোর সিদ্ধান্ত জুয়া সংগঠক চলতি ক্যালেন্ডার মাসের 00:00:00 (UTC +3) 01 (প্রথম) থেকে 23:59:59 (UTC +3) 03 (তৃতীয়) তারিখের মধ্যে গ্রহণ করে।
- খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস প্রদান এবং/অথবা পরিবর্তনের জন্য «нарды» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না।
- খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস পরিবর্তনের সময় জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়কে ВИП-স্ট্যাটাস XS, S, M, L প্রদানের মুহূর্ত থেকে 90 (নব্বই) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়ের পূর্বাভাসের сумма বিবেচনা করার অধিকার রাখে, ВИП-স্ট্যাটাস XL পরিবর্তনের ক্ষেত্রে জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়কে ВИП-স্ট্যাটাস প্রদানের মুহূর্ত থেকে 180 (একশো আশি) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে নিষ্পত্তিকৃত খেলোয়াড়ের পূর্বাভাসের сумма বিবেচনা করার অধিকার রাখে।
- খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস প্রদান/পরিবর্তন সম্পর্কে জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়কে বিজ্ঞপ্তি পাঠানোর অধিকার রাখে। খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস প্রদান/পরিবর্তনের জন্য জুয়া সংগঠক প্রচারণার সময়কালে এবং প্রচারণার সময়কালের আগে জুয়া সংগঠকের কাছে থাকা তথ্য ব্যবহার করার অধিকার রাখে।
- খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস
- ◦ পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত নয়।
- 1. «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনা সময়কালে, জুয়া সংগঠকের বিবেচনায় খেলোয়াড়কে установленный এবং প্রদত্ত সক্রিয় ВИП-স্ট্যাটাস S, M, L অথবা XL রয়েছে।
- 1. «চলাচল সূচক» নির্ধারণের জন্য গণনা সময়কালে, জুয়া সংগঠকের বিবেচনায় খেলোয়াড়কে установленный এবং প্রদত্ত সক্রিয় ВИП-স্ট্যাটাস L অথবা XL রয়েছে।
- ОСП শর্তসাপেক্ষ এককে গণনা করা হয়, যেখানে গণনার উদ্দেশ্যে 1 (এক) শর্তসাপেক্ষ একক 1 (এক) গেমিং কুপন এককের সমান।
- 6.2. প্রচারণায় অংশগ্রহণ বিনামূল্যে। এই প্রচারণায় অংশগ্রহণ করতে না চাইলে খেলোয়াড় জুয়া সংগঠককে সংশ্লিষ্ট লিখিত বিজ্ঞপ্তি পাঠিয়ে অবহিত করতে পারেন অথবা অন্য উপলব্ধ উপায়ে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করতে পারেন।

- 3. পূর্বাভাসের сумма – 300 (তিনশো) গেমিং কুপন একক (RUB) এর কম নয়;
- 10. পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত হওয়া উচিত নয়;
- যে খেলোয়াড় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী физических лиц-এর তালিকায় অন্তর্ভুক্ত এবং/অথবা আছেন, প্রচারণার সময়কালে এবং/অথবা পুরস্কার পাওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত, প্রচারণার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃত হন না, এবং যদি এই ধরনের খেলোয়াড় আগে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃত হন, তাহলে তার প্রচারণার অংশগ্রহণকারী স্ট্যাটাস এবং পুরস্কার পাওয়ার অধিকার বাতিল হয়।
- ◦ পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত হওয়া উচিত নয়;
- ◦ «нарды» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না;
- খেলোয়াড়কে প্রচারণার অংশগ্রহণকারী হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার জন্য প্রয়োজনীয় কাজ সম্পাদনের সত্যতা নির্ধারণের সময় কেবলমাত্র এই ধারার প্রয়োজনীয়তা পূরণকারী নিষ্পত্তিকৃত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয়।
- 4.2. প্রচারণায় অংশগ্রহণ বিনামূল্যে। এই প্রচারণায় অংশগ্রহণ করতে না চাইলে খেলোয়াড় জুয়া সংগঠককে সংশ্লিষ্ট লিখিত বিজ্ঞপ্তি পাঠিয়ে অবহিত করতে পারেন অথবা অন্য উপলব্ধ উপায়ে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করতে পারেন।
- 2. পূর্বাভাসের сумма 500 (পাঁচশো) গেমিং কুপন (RUB) এর কম হওয়া উচিত নয়;
- 8. পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত হওয়া উচিত নয়;
- 10. «нарды» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনা করা হয় না।
- জুয়া সংগঠক তার বিবেচনায় এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই যে কোনো খেলোয়াড়কে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে।
- 4.1. প্রচারণার মোট পুরস্কার তহবিল: 5 800 000 (পাঁচ মিলিয়ন আটশো হাজার) গেমিং কুপন একক (RUB) এর বেশি নয়।
- 6.3. প্রচারণার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হন যিনি প্রচারণার সময়কালে এর প্রয়োজনীয়তা পূরণ করেন, এবং 17.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.08.2026 18:00 (UTC + 3) পর্যন্ত সময়কালে «Макс»-এ জুয়া সংগঠকের অফিসিয়াল চ্যানেলে সাবস্ক্রাইব করেছেন ( এবং «ПОДАРКИ ОТ МЕЛБЕТ!» শিরোনামের পোস্টের অধীনে ডেটা সংগ্রহ ফর্মে জুয়া সংগঠকের সাইটে তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট নম্বর (id) উল্লেখ করেছেন।
- 3.5. জন্মদিন - বার্ষিকভাবে আসা ক্যালেন্ডার তারিখ, যা খেলোয়াড়ের জন্মের দিন এবং মাসের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ।
- খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস প্রদান/পরিবর্তন সম্পর্কে জুয়া সংগঠক খেলোয়াড়কে বিজ্ঞপ্তি পাঠানোর অধিকার রাখে।
- জন্মদিনে খেলোয়াড়ের যে ВИП-স্ট্যাটাস রয়েছে:
- প্রচারণার সময়কালের মধ্যে 69 (ঊনসত্তর) গেমিং সময়কাল выделяются।
- প্রথম গেমিং সময়কাল 03.08.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে শুরু হয় এবং 10.08.2026 11:59 (UTC + 3) সহ অন্তর্ভুক্ত পর্যন্ত চলে, শেষ গেমিং সময়কাল 22.11.2027 12:00 (UTC + 3) থেকে শুরু হয় এবং 29.11.2027 11:59 (UTC + 3) সহ অন্তর্ভুক্ত পর্যন্ত চলে।
- 4.1. প্রচারণার মোট পুরস্কার তহবিল কমপক্ষে 172 500 000 (বাহাত্তর মিলিয়ন পাঁচশত হাজার) গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)। মোট পুরস্কার তহবিলের অন্তর্ভুক্ত:
- সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিল: কমপক্ষে 2 500 000 (আড়াই মিলিয়ন) গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)।
- সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিল কমপক্ষে (গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)):

- সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিল কমপক্ষে (গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)): — 1
- প্রচারণার বিজয়ী একজন অংশগ্রহণকারীর জন্য পুরস্কার/উপহারের পরিমাণ (গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)) এর বেশি হতে পারবে না
- ◦ যে সমস্ত ফলাফলের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে সেগুলি কেবল বর্তমান গেমিং সময়কালে সংঘটিত ঘটনাগুলির ফলাফল হতে হবে;
- ◦ পূর্বাভাসের পরিমাণ – কমপক্ষে 500 (পাঁচশত) গেমিং কুপন ইউনিট (RUB);
- ◦ পূর্বাভাসের গণনা বর্তমান গেমিং সময়কাল শেষ হওয়ার পরে নয়, তার আগেই সম্পন্ন করতে হবে;
- ◦ «নর্দস» ক্রীড়া ধরনের ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের দ্বারা সম্পাদিত পূর্বাভাস বিবেচনায় নেওয়া হয় না।
- 3.2. খেলোয়াড় – একটি প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি সামগ্রিকভাবে নিম্নলিখিত প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করেন:
- 4.3. পুরস্কারগুলির প্রযুক্তিগত বৈশিষ্ট্য, বাহ্যিক চেহারা, মেয়াদ এবং অপারেশনাল সম্ভাবনা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয় বা প্রস্তুতকারক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়। এই প্রচারণার ফলাফল অনুসারে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত অংশগ্রহণকারীরা খেলোয়াড়দের প্রত্যাশার সাথে পুরস্কারের অমিলের বিষয়ে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে দাবি উত্থাপন করার অধিকারী নন।
- 6. পূর্বাভাস খেলোয়াড় দ্বারা বীমাকৃত নয়;
- বস্তুগত পুরস্কারের প্রযুক্তিগত বৈশিষ্ট্য, আকার, বাহ্যিক চেহারা, মেয়াদ এবং অপারেশনাল সম্ভাবনা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয় বা প্রস্তুতকারক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়। এই প্রচারণার ফলাফল অনুসারে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত খেলোয়াড় খেলোয়াড়ের প্রত্যাশার সাথে পুরস্কারের অমিলের বিষয়ে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে দাবি উত্থাপন করার অধিকারী নন।
- 5.3.1. উৎসাহমূলক পুরস্কার/উপহারের ড্র-এ অংশগ্রহণের জন্য প্রচারণার অংশগ্রহণকারী সেই খেলোয়াড় হন, যিনি 25.06.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে 10.07.2026 11:59 (UTC + 3) সহ অন্তর্ভুক্ত সময়কালে এর প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করেন, এবং নিম্নলিখিত ক্রিয়াগুলি সম্পাদন করেছেন:
- ক্লায়েন্ট «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস দেওয়ার সময়, জুয়ার খেলার ফলাফল কয়েকটি ইভেন্টের ফলাফলের উপর নির্ভর করে, এই ক্ষেত্রে এই ধরনের পূর্বাভাসের ইভেন্টের ফলাফল, যা এই ধারার 3.1 অনুচ্ছেদের «গ» উপ-অনুচ্ছেদের সাথে সঙ্গতিপূর্ণ, সফল হিসাবে গণনা করা হবে, যদি চ্যাম্পিয়নশিপের অংশগ্রহণকারী, যার ম্যাচে বিজয় ক্লায়েন্টের পূর্বাভাসকৃত ফলাফল হিসাবে পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু গঠন করে, পরপর দুই গোলের ব্যবধানে ম্যাচে এগিয়ে থাকে।
- 3.2. খেলোয়াড় – একটি প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি একই সাথে নিম্নলিখিত প্রয়োজনীয়তাগুলি পূরণ করেন:
- পুরস্কারের প্রযুক্তিগত বৈশিষ্ট্য, বাহ্যিক চেহারা, মেয়াদ এবং অপারেশনাল সম্ভাবনা জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত হয় বা প্রস্তুতকারক দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়। এই প্রচারণার ফলাফল অনুসারে বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত খেলোয়াড় খেলোয়াড়ের প্রত্যাশার সাথে পুরস্কারের অমিলের বিষয়ে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে দাবি উত্থাপন করার অধিকারী নন।
- 3. 11.12.2026 00:00 (UTC + 3) থেকে 10.02.2027 23:59 (UTC + 3) সহ অন্তর্ভুক্ত সময়কালে র‍্যান্ডমাইজারের মাধ্যমে নির্বাচিত খেলোয়াড়দের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত হয়েছেন।
- সক্রিয়তা সূচক নিশ্চিত করার উদ্দেশ্যে, খেলোয়াড় প্রচারণার সময়কালের মধ্যে [অ-প্রকাশ্য ঠিকানা লুকানো] ইমেল ব্যবহার করে পাঠান

- 2. বাজি - একটি জুয়া খেলা, যেখানে দুটি বা ততোধিক বাজি অংশগ্রহণকারীর মধ্যে অথবা এই ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের সাথে সম্পাদিত জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তির ফলাফল এমন একটি ঘটনার উপর নির্ভর করে, যা ঘটবে কি না তা অজানা;
- 5. জুয়া খেলার আয়োজক - জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনাকারী আইনি সত্তা;
- 6. জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম - জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সাথে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদনের জন্য পরিষেবা প্রদান বা দুটি বা ততোধিক জুয়া খেলা অংশগ্রহণকারীর মধ্যে এই ধরনের চুক্তি সম্পাদনের সংগঠনের কার্যক্রম;
- 10. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী - আঠারো বছর বয়সে পৌঁছানো প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি জুয়া খেলায় অংশ নিচ্ছেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্য জুয়া খেলা অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন করছেন;
- 11. জুয়া প্রতিষ্ঠান - ভবন, কাঠামো, নির্মাণ (ভবন, কাঠামো, নির্মাণের একক পৃথক অংশ), যেখানে শুধুমাত্র জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার এবং জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত পরিষেবা প্রদানের কার্যক্রম পরিচালিত হয় (জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার এবং জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত পরিষেবা প্রদানের কার্যক্রমের শাখা বা অন্যান্য স্থান সহ);
- জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রমের মধ্যে, যা জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা কেবল জুয়া অঞ্চলে অবস্থিত ক্যাসিনো এবং স্লট মেশিন হলগুলিতে পরিচালিত হতে পারে, এমন একটি চুক্তি সম্পাদন করা অন্তর্ভুক্ত যেখানে একটি প্রাকৃতিক ব্যক্তির সাথে বা তার পক্ষে, যে চুক্তির পক্ষ বা পক্ষগুলির দ্বারা সম্পাদনযোগ্য বাধ্যবাধকতাগুলি সম্পাদনের (অন্য উপায়ে সমাপ্তির) দায়িত্ব চুক্তি সম্পাদনের দিনের পরে তৃতীয় দিনের আগে উদ্ভূত হয়, যার মধ্যে সেই ক্ষেত্রেও যেখানে প্রাকৃতিক ব্যক্তিকে এই ধরনের চুক্তির অধীনে বাধ্যবাধকতাগুলি সম্পাদনের (অন্য উপায়ে সমাপ্তির) ফলে প্রাপ্য অর্থ এই ধরনের চুক্তি সম্পাদনের দিন থেকে তৃতীয় দিনের আগে অন্যান্য চুক্তি সম্পাদনের জন্য ব্যবহার করার সুযোগ দেওয়া হয়, এবং এই ধরনের চুক্তির অধীনে বাধ্যবাধকতাগুলি সম্পাদনের (অন্য উপায়ে সমাপ্তির) দায়িত্ব নিম্নলিখিতের উপর নির্ভরশীল:
- 3. অন্য একটি পরিস্থিতি, যা ঘটবে কি না তা অজানা (বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার সময় সম্পাদিত জয়ের চুক্তি ব্যতীত);
- এই ধারার 7 অংশে প্রদত্ত চুক্তি সম্পাদন জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা জুয়া অঞ্চলে অবস্থিত ক্যাসিনো এবং স্লট মেশিন হলগুলিতে সম্পাদিত হয়, এই ধরনের চুক্তি সম্পাদন, সম্পাদন এবং সমাপ্তি বা এর পক্ষগুলির ক্রিয়াকলাপ সম্পর্কে ডেটা এবং তথ্যের গাণিতিক এবং অন্যান্য গাণিতিক রূপান্তর দৃশ্যমান চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকগুলিতে সম্পাদনের তথ্য এবং (বা) পদ্ধতি নির্বিশেষে, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং স্লট মেশিন হলগুলিতে জুয়া খেলা পরিচালনার সময় ব্যবহৃত দৃশ্যমান চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকের সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তির মাত্রা পর্যন্ত অনুরূপ।
- বস্তুগত পুরস্কার সহ জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনা যা ইলেকট্রনিক কম্পিউটিং মেশিনের জন্য প্রোগ্রাম, যান্ত্রিক, বৈদ্যুতিক, ইলেকট্রনিক বা অন্যান্য প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম ব্যবহার করে এলোমেলোভাবে নির্ধারিত হয়, যেখানে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক, যার মধ্যে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্ক, এবং যোগাযোগ মাধ্যম, যার মধ্যে মোবাইল যোগাযোগ মাধ্যম, এর মাধ্যমে অ্যাক্সেস দেওয়া হয়, অনুমোদিত নয়।
- ধারা 5.2. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে প্রত্যাখ্যান
- একটি প্রাকৃতিক ব্যক্তি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী, জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠিয়ে।

- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে সেই সময়কাল উল্লেখ করতে হবে, যার জন্য প্রাকৃতিক ব্যক্তি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে প্রত্যাখ্যান করছেন। যে সময়কালের জন্য প্রাকৃতিক ব্যক্তি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ থেকে প্রত্যাখ্যান করছেন তা বারো মাসের কম হতে পারবে না। এই ধারার 16 অংশের 1 অনুচ্ছেদের "ক" উপ-অনুচ্ছেদ এবং 2 অনুচ্ছেদের "ক" উপ-অনুচ্ছেদে উল্লিখিত পরিমাণ ফেরত দেওয়ার প্রয়োজনে, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে ব্যাংক অ্যাকাউন্টের বিবরণও উল্লেখ করতে হবে, যেখানে সেগুলি ফেরত দেওয়া হবে।
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়া হয়:
- 1. প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে উল্লিখিত সময়কাল শেষ হওয়ার পর, যার ভিত্তিতে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছিল;
- 2. এই ধারার 17 এবং 19 অংশ অনুসারে পাঠানো প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদনের ভিত্তিতে।
- জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা পরিচালনা করে।
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন প্রাকৃতিক ব্যক্তি জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে জমা দেন:
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন প্রত্যাহার করা যাবে না।
- জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক এই ধারার 6 অংশ অনুসারে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাওয়ার মুহূর্ত থেকে বারো ঘণ্টার পরে নয়, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করে। রাষ্ট্রীয় এবং পৌর পরিষেবার একক পোর্টালে প্রাকৃতিক ব্যক্তির ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার তথ্য প্রকাশ করা হয়।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ প্রকাশ করা যাবে না, এবং এই ধারার 12 অংশে প্রদত্ত ক্ষেত্রগুলি ব্যতীত অন্য কোনোভাবে প্রকাশ করা যাবে না।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি এবং উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক জুয়া খেলার আয়োজক, বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক কেন্দ্র, এবং রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা যা জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) পরিচালনা করে, তাদের জন্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় নিরবচ্ছিন্ন অ্যাক্সেস নিশ্চিত করে, জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক দ্বারা উল্লিখিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থার সাথে সমন্বয় করে নির্ধারিত পদ্ধতিতে, বিনামূল্যে।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য প্রতিদিন মস্কো সময় অনুসারে 12 ঘণ্টা 00 মিনিট এবং 24 ঘণ্টা 00 মিনিটে আপডেট করা হয়।

- এই ধারার 13 অংশ অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য আপডেট হওয়ার মুহূর্ত থেকে অনুমোদিত নয়:
- 1. বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির কাছ থেকে বাজি গ্রহণ, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত;
- 2. বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির কাছ থেকে ইন্টারঅ্যাক্টিভ বাজি গ্রহণ, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত;
- 3. বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক কেন্দ্র দ্বারা সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির আদেশে বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছে অর্থ (যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ অন্তর্ভুক্ত) স্থানান্তর, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত;
- 5. সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির সাথে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত;
- 6. দুটি বা ততোধিক জুয়া খেলা অংশগ্রহণকারীর মধ্যে জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি সম্পাদনের সংগঠন, যদি তাদের মধ্যে অন্তত একজনের তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত থাকে;
- 7. জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজকদের আদেশে বা স্বার্থে কাজ করা তৃতীয় পক্ষগুলির দ্বারা, সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির ঠিকানায় বিজ্ঞাপন পাঠানো, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত।
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের পরে নয়, বুকমেকার এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকরা বাধ্য:
- 1. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য আপডেটের মুহূর্তে সংঘটিত না হওয়া ইভেন্টের ফলাফলের উপর সম্পাদিত বাজি বাতিল করা এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে সম্পূর্ণরূপে ফেরত দেওয়া:
- ক) বাজির জয়ের অর্থ ব্যাংক অ্যাকাউন্টে স্থানান্তরের মাধ্যমে, যার বিবরণ প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে উল্লেখ করা আছে;
- খ) ইন্টারঅ্যাক্টিভ বাজির জয়।
- একটি প্রাকৃতিক ব্যক্তি জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে তার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন পাঠানোর অধিকারী, তার তথ্য উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার দিন থেকে বারো মাসের আগে নয়।
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন প্রাকৃতিক ব্যক্তি জমা দেন:
- জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেয়, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে উল্লিখিত সময়কাল শেষ হওয়ার বারো ঘণ্টার পরে নয়, যার ভিত্তিতে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছিল, এবং সেইসাথে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন পাওয়ার মুহূর্ত থেকে, যার ভিত্তিতে এই ধারার 19 অংশ অনুসারে

প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়া হয়। রাষ্ট্রীয় এবং পৌর পরিষেবার একক পোর্টালে প্রাকৃতিক ব্যক্তির ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার তথ্য প্রকাশ করা হয়।

- সেই প্রাকৃতিক ব্যক্তির সাথে সম্পাদিত জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি, যার তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের মধ্যে সম্পাদিত জয়ের ঝুঁকি-ভিত্তিক চুক্তি, যদি তাদের মধ্যে অন্তত একজনের তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত থাকে, এই ধারার 13 অংশ অনুসারে উল্লিখিত তালিকায় এই ধরনের তথ্য আপডেট হওয়ার মুহূর্ত থেকে এই ধারার 21 অংশ অনুসারে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার মুহূর্ত পর্যন্ত, এই ধারার 13 অংশ অনুসারে উল্লিখিত তালিকায় এই ধরনের তথ্য আপডেট করে, বাতিলযোগ্য।
- প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন - এইগুলি তার দ্বারা পাঠানো হয়েছে কিনা তার অবস্থা সম্পর্কে প্রাকৃতিক ব্যক্তির অ্যাক্সেস রাষ্ট্রীয় এবং পৌর পরিষেবার একক পোর্টালের মাধ্যমে নিশ্চিত করা হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজকরা প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন জমা দেওয়ার পদ্ধতি সম্পর্কে তথ্য তাদের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ একটি গ্রাফিক চিত্র স্থাপন করে প্রকাশ করতে বাধ্য, যা একটি স্ট্যাটিক বা অ্যানিমেটেড ছবি, রাষ্ট্রীয় এবং পৌর পরিষেবার একক পোর্টালের সেই বিভাগের লিঙ্ক সহ, যা ব্যবহার করে এই ধরনের আবেদন জমা দেওয়া যেতে পারে। উল্লিখিত গ্রাফিক চিত্রের নকশা, আকার এবং বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ এটি স্থাপনের প্রয়োজনীয়তা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজকরা জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য অ্যাক্সেসযোগ্য স্থানে দ্বি-মাত্রিক বারকোড (QR-কোড) স্থাপন করতে বাধ্য, যা এনকোডেড আকারে রাষ্ট্রীয় এবং পৌর পরিষেবার একক পোর্টালের সেই বিভাগের ঠিকানা ধারণ করে, যা ব্যবহার করে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন, প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন জমা দেওয়া যেতে পারে। দ্বি-মাত্রিক বারকোডের (QR-কোড) আকারের প্রয়োজনীয়তা, জুয়া প্রতিষ্ঠানে তাদের স্থাপনের স্থান, সেইসাথে জুয়া প্রতিষ্ঠানে তাদের সংখ্যার প্রয়োজনীয়তা রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার দ্বারা জুয়া খেলা সংগঠিত ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণ কার্য সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা প্রতিষ্ঠিত হয়।
- 1. 600 মিলিয়ন রুবেল - ক্যাসিনো এবং স্লট মেশিন হলগুলিতে জুয়া খেলার আয়োজকদের জন্য;
- 4.2. যে ত্রৈমাসিকে লক্ষ্য অবদানের গণনার ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে সেই ত্রৈমাসিক শেষ হওয়ার দিন থেকে বিশ দিনের পরে নয়, বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে প্রদত্ত জয়ের তথ্য, সেইসাথে নগদ অর্থ ব্যবহার করে সম্পাদিত বাজির উপর বুকমেকার অফিসের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে আটকে রাখা এবং জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে পাঠানো লক্ষ্য অবদানের পরিমাণ সম্পর্কে তথ্য উপস্থাপন করে।
- যে ত্রৈমাসিকে লক্ষ্য অবদানের গণনার ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে সেই ত্রৈমাসিক শেষ হওয়ার দিন থেকে ত্রিশ দিনের পরে নয়, জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সর্ব-রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন, পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলিকে সর্ব-রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন দ্বারা সংগঠিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, পেশাদার ক্রীড়া লীগ দ্বারা সংগঠিত পেশাদার ক্রীড়া প্রতিযোগিতার ক্ষেত্রে গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাক্টিভ বাজি, প্রদত্ত জয়ের তথ্য, সেইসাথে প্রদেয় এবং প্রকৃতপক্ষে প্রদত্ত লক্ষ্য অবদানের পরিমাণ সম্পর্কে তথ্য উপস্থাপন করে।

- 1. সংশ্লিষ্ট ক্রীড়া ধরনের উপর সম্পাদিত বাজির ক্ষেত্রে গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাক্টিভ বাজি, সেইসাথে প্রদত্ত জয়ের তথ্য;
- 2.1. বুকমেকার অফিস, টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে প্রবেশের সময়, বুকমেকার অফিস, টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী প্রাকৃতিক ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন জমা দেওয়ার পদ্ধতি, সেইসাথে প্রাকৃতিক ব্যক্তির তথ্য উল্লিখিত তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন জমা দেওয়ার পদ্ধতি সম্পর্কে তথ্য স্থাপন করে এবং বুকমেকার অফিস, টোটালাইজেটরের দর্শনার্থীর প্রথম অনুরোধে সরবরাহ করে।
- জুয়া প্রতিষ্ঠানে ব্যবহৃত গেমিং সরঞ্জাম জুয়া খেলার আয়োজকের মালিকানায় থাকতে হবে।
- প্রতিটি স্লট মেশিনের প্রযুক্তিগতভাবে অন্তর্নিহিত গড় জয়ের শতাংশ নব্বই শতাংশের কম হতে পারবে না।
- ধারা 8.1। ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলের জন্য প্রয়োজনীয়তা
- ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হল শুধুমাত্র এমন ভবন, স্থাপনা বা сооружении-এ অবস্থিত হতে পারে যা মূলধন নির্মাণের বস্তু, উক্ত বস্তুটি সম্পূর্ণভাবে দখল করতে পারে অথবা এর একটি পৃথক অংশে অবস্থিত হতে পারে।
- ক্যাসিনোতে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদানের অঞ্চলে কমপক্ষে দশটি গেমিং টেবিল স্থাপন করতে হবে, পাশাপাশি গেমিং মেশিন স্থাপন করা যেতে পারে এবং টোটালাইজেটর এবং (অথবা) বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র থাকতে পারে।
- ক্যাসিনোতে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদানের অঞ্চলে গেমিং মেশিন স্থাপনের ক্ষেত্রে, এই নিবন্ধের অংশ 6-এ নির্ধারিত প্রয়োজনীয়তাগুলি এই জুয়া প্রতিষ্ঠানের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য হবে।
- গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা প্রদানের অঞ্চলে কমপক্ষে পঞ্চাশটি গেমিং মেশিন স্থাপন করতে হবে, পাশাপাশি টোটালাইজেটর এবং (অথবা) বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র থাকতে পারে।
- গেমিং মেশিন হলের পরিষেবা অঞ্চলে নগদ অর্থ গ্রহণ, প্রদান এবং সাময়িক সংরক্ষণের জন্য বিশেষভাবে সজ্জিত কক্ষ বা সরঞ্জাম স্থাপন করতে হবে।
- 1. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সাথে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন;
- 2. দুই বা ততোধিক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর মধ্যে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদনের সংগঠন।
- জুয়া অঞ্চলের বাইরে অবস্থিত বুকমেকার কন্টোর, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রগুলিতে গেমিং মেশিন এবং গেমিং টেবিল ব্যবহার করে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম, পাশাপাশি ইলেকট্রনিক কম্পিউটিং মেশিনের জন্য প্রোগ্রাম, যান্ত্রিক, বৈদ্যুতিক, ইলেকট্রনিক বা অন্যান্য প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম যা সম্পূর্ণ বা আংশিকভাবে গেমিং সরঞ্জামের কাজ অনুকরণ করে, যার মধ্যে ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীক ব্যবহার অন্তর্ভুক্ত, যা ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলার সময় ব্যবহৃত ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকের সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তিকরভাবে সাদৃশ্যপূর্ণ, পরিচালনা করা যাবে না।
- 4. এমন প্রাঙ্গনে যেখানে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনা বা জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত পরিষেবা প্রদানের সাথে সম্পর্কিত নয় এমন কার্যক্রম পরিচালিত হয়;
- 3.4। এই নিবন্ধের অংশ 3.1 এবং 3.3-এর বিধানগুলি বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রগুলির ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে অবস্থিত কেন্দ্রগুলি অন্তর্ভুক্ত।
- 3.8। এই নিবন্ধের অংশ 3.5 এবং 3.7-এর বিধানগুলি টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রগুলির ক্ষেত্রেও প্রযোজ্য, যার মধ্যে ক্যাসিনো, গেমিং মেশিন হল এবং বুকমেকার কন্টোরে অবস্থিত কেন্দ্রগুলি অন্তর্ভুক্ত।

- 3.12। বুকমেকার কন্টোরের প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টারে যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায় স্থাপন করতে হবে, যা বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র থেকে গৃহীত বাজি, প্রদত্ত এবং অপ্রদত্ত জয়ের তথ্য গ্রহণ, গণনা করা জয়, যে ঘটনার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে তার বিকাশ এবং ফলাফল সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে প্রেরণের জন্য предназначены। বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টারে বাজি গ্রহণের ক্ষেত্রে যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায় স্থাপন করতে হবে, যা বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র থেকে গৃহীত বাজি, প্রদত্ত এবং অপ্রদত্ত জয়ের তথ্য গ্রহণ, গণনা করা জয়, যে ঘটনার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে তার বিকাশ এবং ফলাফল সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে প্রেরণের জন্য предназначены।
- 3.13। বুকমেকার কন্টোরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র এবং টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে যোগাযোগের প্রযুক্তিগত উপায় স্থাপন করতে হবে, যা বুকমেকার কন্টোরের প্রসেসিং সেন্টার, টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার, টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার থেকে গণনা করা জয়, যে ঘটনার উপর বাজির ফলাফল নির্ভর করে তার বিকাশ এবং ফলাফল সম্পর্কে তথ্য গ্রহণ, বুকমেকার কন্টোরের প্রসেসিং সেন্টার, টোটালাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকার কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার, টোটালাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টারে গৃহীত বাজি, প্রদত্ত এবং অপ্রদত্ত জয়ের তথ্য প্রেরণের জন্য предназначены।
- বুকমেকার কন্টোর, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে জুয়া খেলা পরিচালনা করা যাবে না:
- 1. যেখানে যে ঘটনাগুলির উপর জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয় তার ফলাফল জুয়া খেলার আয়োজক, তার কর্মচারী এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ক্রিয়া, জুয়া খেলা এবং লটারি সংগঠন ও পরিচালনার সাথে সম্পর্কিত ক্রিয়া, পাশাপাশি তৃতীয় পক্ষের ক্রিয়ার উপর নির্ভর করে, এই নিবন্ধের অংশ 3.3-এ উল্লিখিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতার আয়োজক ব্যতীত, ইলেকট্রনিক কম্পিউটিং মেশিনের জন্য প্রোগ্রাম, যান্ত্রিক, বৈদ্যুতিক, ইলেকট্রনিক বা অন্যান্য প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম ব্যবহারের সাথে সম্পর্কিত, যা যে ঘটনাগুলির উপর জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয়, সেই ঘটনাগুলির বিকাশ এবং ফলাফল সম্পর্কে ডেটা এবং তথ্যকে সংখ্যাসূচক মান এবং সমন্বয়, ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকে রূপান্তরিত করার জন্য предназначены, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলার সময় ব্যবহৃত ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকের সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তিকরভাবে সাদৃশ্যপূর্ণ;
- 2. যার সময় জুয়া খেলার আয়োজক, তার কর্মচারী বা তৃতীয় পক্ষ, এই নিবন্ধের অংশ 3.3-এ উল্লিখিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতার আয়োজক ব্যতীত, যে ঘটনাগুলির উপর জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয়, সেই ঘটনাগুলির বিকাশ এবং ফলাফল সম্পর্কে ডেটা এবং তথ্যকে সংখ্যাসূচক মান এবং সমন্বয়, ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকে রূপান্তরিত করে, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলার সময় ব্যবহৃত ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকের সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তিকরভাবে সাদৃশ্যপূর্ণ।
- 7. গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি এবং গণনা করা জয় সম্পর্কে তথ্য বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্র এবং বুকমেকার কন্টোর এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্রে উপস্থাপন।
- 3. গৃহীত বাজি, প্রদত্ত এবং অপ্রদত্ত জয় সম্পর্কে তথ্য প্রাপ্তি নিশ্চিত করে;
- 4. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর যে ঘটনার উপর বাজি সম্পাদিত হয় সেই ঘটনা নির্বাচন করার সম্ভাবনা নিশ্চিত করে;

- 5. জুয়া খেলার সাথে সম্পর্কিত পরিষেবা প্রদানের জন্য ব্যবহৃত হয়।
- 1. যার উপর যে ঘটনাগুলির উপর জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয় তার ফলাফল নির্ভর করে, এই প্রোগ্রাম, সরঞ্জাম দ্বারা এই ধরনের ঘটনাগুলির ডেটা এবং তথ্যের পাটিগণিত এবং অন্যান্য গাণিতিক রূপান্তর সংখ্যাসূচক মান এবং সমন্বয়, ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকে রূপান্তরের সত্যতা এবং (বা) পদ্ধতি নির্বিশেষে, যার মধ্যে ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলার সময় ব্যবহৃত ভিজ্যুয়াল চিত্র, অঙ্কন এবং প্রতীকের সাথে অভিন্ন বা বিভ্রান্তিকরভাবে সাদৃশ্যপূর্ণ;
- 1. এমন ব্যক্তি যাদের পক্ষে ব্যক্তিদের নির্দেশে অর্থ, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, স্থানান্তর করা হয় (হয়েছিল বা স্থানান্তরের সম্ভাবনা নিশ্চিত করা হয়েছিল) এই ধরনের ব্যক্তিদের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের অর্থ প্রদানের উদ্দেশ্যে, ডোমেইন নাম এবং (বা) ইন্টারনেট নেটওয়ার্কে সাইট পৃষ্ঠাগুলির পয়েন্টার, নেটওয়ার্ক ঠিকানা ব্যবহার করে, যা ফেডারেল অনুযায়ী অন্তর্ভুক্ত
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনের সাথে ফেডারেল প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী ব্যক্তিগত ডেটা সাবজেক্টের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি সংযুক্ত করা হয়
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন, এবং
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনের সাথে ফেডারেল প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী ব্যক্তিগত ডেটা সাবজেক্টের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি সংযুক্ত করা হয়
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন, এবং
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনগত নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলি সম্পাদনের জন্য অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা নির্ধারিত হয়। বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের সাইটের ব্যবহারকারীদের বিনামূল্যে অর্থ বিনিয়োগের উদ্দেশ্যে আর্থিক পরিষেবাগুলির তথ্যে অ্যাক্সেস, তাদের সংরক্ষণ এবং (বা) অতিরিক্ত আয়ের জন্য, এই ধরনের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠায় একটি গ্রাফিক চিত্র স্থাপনের মাধ্যমে নিশ্চিত করা হয়, যা একটি স্ট্যাটিক বা অ্যানিমেটেড ছবি, তথ্য ও টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক "ইন্টারনেট"-এ সাইটের পৃষ্ঠার লিঙ্ক সহ, যেখানে এই তথ্য স্থাপন করা হয়েছে। উক্ত
- 7 আগস্ট 2001 সালের N 115-Φ3 "অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদে অর্থায়ন প্রতিরোধ" থেকে এবং বুকমেকার কন্টোর এবং টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠা;
- 7 আগস্ট 2001 সালের N 115-Φ3 "অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদে অর্থায়ন প্রতিরোধ" থেকে এবং এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠার সাথে।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন দাখিল, পাশাপাশি উক্ত তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন দাখিলের পদ্ধতি।
- 7 আগস্ট 2001 সালের N 115-Φ3 "অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয়ের বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদে অর্থায়ন প্রতিরোধ" থেকে এবং এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর বয়স প্রতিষ্ঠা নিশ্চিত করে।
- 3.18। বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে প্রবেশের সময় বা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে প্রবেশের সময় বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শনার্থীদের জন্য অ্যাক্সেসযোগ্য স্থানে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্য,

পাশাপাশি একটি দ্বি-মাত্রিক বারকোড (QR-কোড) স্থাপন করে, যা কোডেড আকারে অনুযায়ী নির্ধারিত ঠিকানা ধারণ করে

- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলি রাশিয়ান ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক ও আইনগত নিয়ন্ত্রণের কার্যাবলি সম্পাদনের জন্য অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা দ্বারা নির্ধারিত হয়। বিনামূল্যে অর্থ বিনিয়োগের উদ্দেশ্যে আর্থিক পরিষেবাগুলির তথ্য, তাদের সংরক্ষণ এবং (বা) অতিরিক্ত আয়ের জন্য, সংশ্লিষ্ট ব্যাংকিং, বীমা এবং অন্যান্য আর্থিক পরিষেবা প্রদানকারী ব্যক্তিদের উল্লেখ থাকা উচিত নয়।
- 1. যেখানে যে ঘটনাগুলির উপর জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদিত হয় তার ফলাফল জুয়া খেলার আয়োজক, তার কর্মচারী এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের ক্রিয়া, জুয়া খেলা এবং লটারি সংগঠন ও পরিচালনার সাথে সম্পর্কিত ক্রিয়া, পাশাপাশি তৃতীয় পক্ষের ক্রিয়ার উপর নির্ভর করে, এতে উল্লিখিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতার আয়োজক ব্যতীত
- (প্রতিটি গেমিং মেশিনের প্রযুক্তিগতভাবে নির্ধারিত গড় জয়ের শতাংশ সম্পর্কে তথ্য প্রদানের অংশে) এবং
- অলিম্পিক গেমস
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 24.03.2026 তারিখের 34 নং আদেশ «জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনের ফর্ম, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনের ফর্ম, তাদের ফরম্যাট, এই ধরনের আবেদনের সাথে সংযুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা সাবজেক্টের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতির ফর্ম, পাশাপাশি বহুমুখী সরকারি ও পৌরসভা সেবা প্রদান কেন্দ্রের মাধ্যমে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন, জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন দাখিলের পদ্ধতি এবং সেগুলি পাবলিক আইনি কোম্পানি «ইউনিফাইড জুয়া খেলা নিয়ন্ত্রক»-এ হস্তান্তরের অনুমোদন»;
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 29.04.2026 তারিখের 56 নং আদেশ «জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি এবং উক্ত তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠনের অনুমোদন»;
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 29.04.2026 তারিখের 57 নং আদেশ «ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত ইন্টারনেট তথ্য ও টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্কে বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটের প্রধান পৃষ্ঠায় স্থাপিত জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা, পাশাপাশি বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরে বা বুকমেকার কন্টোর বা টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণের কেন্দ্রে প্রবেশের সময়»;
- ◦ জুয়া খেলায় সচেতন অংশগ্রহণে সহায়তা;
- ◦ জুয়া খেলায় অতিরিক্ত আসক্তির নেতিবাচক পরিণতি প্রতিরোধ;
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের ব্যক্তিদের অধিকার বাস্তবায়ন নিশ্চিত করা।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি এবং সম্ভাব্য পরিণতি
- 2.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ জয়ের নিশ্চয়তা দেয় না এবং অর্থ হারানো এবং জুয়া খেলার আসক্তি возникновению হতে পারে।
- 2.2। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ 다음과 আনতে পারে:
- ◦ জুয়া খেলায় অতিরিক্ত অংশগ্রহণের সাথে সম্পর্কিত অন্যান্য প্রতিকূল পরিণতি।

- 3.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ শুধুমাত্র ব্যক্তির 18 বছর বয়সে পৌঁছানোর পরে অনুমোদিত।
- 3.3। জুয়া খেলা নিশ্চিত আয়ের উপায়, উপার্জনের উৎস বা আর্থিক সমস্যা সমাধানের মাধ্যম হিসেবে বিবেচনা করা উচিত নয়।
- ◦ জুয়া খেলার জন্য ব্যয়ের অনুমোদিত সীমা নির্ধারণ করা;
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণে ব্যয়িত সময় নিয়ন্ত্রণ করা;
- ◦ চাপ, রাগ, বিষণ্নতা, মদ্যপান বা অন্যান্য নেশার অবস্থায় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ না করা;
- ◦ বাধ্যতামূলক ব্যয়ের জন্য предназначенные অর্থ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য ব্যবহার না করা;
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ এবং জীবনের অন্যান্য ক্ষেত্রের মধ্যে ভারসাম্য বজায় রাখা;
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের অধিকার।
- 4.1। 18 বছর বয়সে পৌঁছানো ব্যক্তি স্বেচ্ছায় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করতে পারেন জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় তার তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠিয়ে।
- 4.2। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের অধিকার ব্যক্তি নিজে বাস্তবায়ন করেন এবং জুয়া খেলার আয়োজক বা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর নামে এবং স্বার্থে কাজ করা অন্য কোনও ব্যক্তি তা করতে পারেন না।
- 4.3। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় থাকা তথ্য প্রতিদিন মস্কোর সময় 12 ঘণ্টা 00 মিনিট এবং 24 ঘণ্টা 00 মিনিটে আপডেট করা হয়।
- 4.4। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা পরিচালনা পাবলিক আইনি কোম্পানি «ইউনিফাইড জুয়া খেলা নিয়ন্ত্রক» দ্বারা সম্পাদিত হয়।
- 4.5। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের মেয়াদ ব্যক্তি নিজে নির্ধারণ করেন এবং তা 12 মাসের কম হতে পারে না।
- 4.6। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন দাখিলের পরে প্রত্যাহারযোগ্য নয়।
- 4.7। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার তথ্য ফেডারেল রাষ্ট্রীয় তথ্য সিস্টেম «রাষ্ট্রীয় ও পৌরসভা সেবা (ফাংশন) এর একক পোর্টাল»-এ তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে স্থাপন করা হয়।
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন দাখিলের পদ্ধতি।
- 5.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাবলিক আইনি কোম্পানি «ইউনিফাইড জুয়া খেলা নিয়ন্ত্রক»-এ দাখিল করা যেতে পারে:
- 5.2। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে নিম্নলিখিত তথ্য উল্লেখ করতে হবে:
- ◦ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানের মেয়াদ;
- 5.3। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনের সাথে ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি সংযুক্ত করতে হবে।
- 5.5। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন এবং ব্যক্তিগত ডেটা সাবজেক্টের তার ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 24.03.2026 তারিখের 34 নং আদেশ দ্বারা নির্ধারিত ফর্মে দাখিল করতে হবে।

- 5.6। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন গ্রহণ করতে অস্বীকারের ভিত্তি হল:
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের উপর প্রযোজ্য সীমাবদ্ধতা।
- 6.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় তথ্য আপডেট করার পরে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের ক্ষেত্রে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ সীমিত করেন।
- 6.2। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের ক্ষেত্রে জুয়া খেলার আয়োজক অনুমোদন করেন না:
- ◦ জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন;
- ◦ জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদনের সংগঠন;
- 6.3। জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিকে অ্যাক্সেস প্রত্যাখ্যান করতে বাধ্য:
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণ।
- 7.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের বেশি না হওয়া মেয়াদের মধ্যে, জুয়া খেলার আয়োজক বাধ্য:
- ক) বাজিতে জয়;
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়া।
- 8.1। জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়া হয় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে উল্লিখিত মেয়াদ শেষ হওয়ার 12 ঘণ্টার পরে, যার ভিত্তিতে ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছিল।
- 8.2। ব্যক্তি জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন পাঠিয়ে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে নিজেকে আগাম বাদ দিতে পারেন।
- 8.3. একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার আবেদন, তালিকায় তার সম্পর্কিত তথ্য অন্তর্ভুক্ত হওয়ার তারিখ থেকে 12 মাসের আগে পাঠানো যাবে না।
- 8.4. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন পাওয়ার মুহূর্ত থেকে তার সম্পর্কিত তথ্য তালিকা থেকে আগাম বাদ দেওয়া হয়।
- 8.5. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার বিষয়ক তথ্য তার ব্যক্তিগত ক্যাবিনেটে ফেডারেল রাষ্ট্রীয় তথ্য সিস্টেম «রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবাসমূহের (কার্যাবলির) একক পোর্টাল»-এ প্রকাশ করা হয়।
- জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন জমা দেওয়ার পদ্ধতি।
- 9.1. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন পাবলিক-ল প্রাইভেট কোম্পানি «জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক»-এ জমা দেওয়া যেতে পারে:
- 9.2. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনে নিম্নলিখিত তথ্য উল্লেখ করতে হবে:
- 9.3. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদনের সাথে ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের সম্মতি সংযুক্ত করতে হবে।

- 9.5. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন এবং ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়বস্তুর ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের সম্মতি রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 24.03.2026 তারিখের 34ন নং আদেশ দ্বারা নির্ধারিত ফর্ম অনুযায়ী জমা দিতে হবে।
- 9.6. জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকা থেকে একজন ব্যক্তির সম্পর্কিত তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন গ্রহণ করতে অস্বীকার করার ভিত্তিগুলি হল:
- বাজি অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি।
- 1.1. ব্যক্তিগত ডেটার বিষয় (ক্লায়েন্ট) - জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী, 18 বছর বয়সে পৌঁছানো প্রাকৃতিক ব্যক্তি, যিনি রাশিয়ান ফেডারেশনের নাগরিক, জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণ করছেন, এবং জুয়ার খেলার আয়োজক বা জুয়ার খেলার অন্য অংশগ্রহণকারীর সাথে এমন একটি ইভেন্ট সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি করছেন যা ঘটবে কি ঘটবে না তা অজানা।

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- নاردا। স্লট
- উল্লিখিত গেমগুলি পেশাদার ক্রীড়া প্রতিযোগিতা। আয়োজক: OOO "পেশাদার ক্রীড়া লীগ", OΦCOO "নারদাস ফেডারেশন"। প্রতিযোগিতার তথ্য nards.club ওয়েবসাইটে।
- খেলার মাঠের আকারে বোর্ড দুটি অংশ নিয়ে গঠিত।
- খেলা শুরুর আগে প্রতিটি প্রতিপক্ষের ডানদিকে চিপগুলি অবস্থিত।
- প্রতিটি খেলোয়াড় পালাক্রমে ব্যাফল-বক্সে নীল এবং লাল রঙের পাশা নিক্ষেপ করে।
- নিক্ষেপের ফলাফল অনুযায়ী খেলোয়াড় তার চিপটি পাশায় পড়া সংখ্যার সমান ঘর সরায়।
- যে প্রথমে তার গুটিগুলি সম্পূর্ণ বৃত্তে নিয়ে গিয়ে খেলার মাঠ থেকে নামাবে, সে বিজয়ী হবে।
- যদি খেলোয়াড় না জানে নার্দাসে কীভাবে বাজি ধরতে হয়, বেটিং কোম্পানি Melbet পরামর্শ দেয় অনলাইন গেমটি টেস্ট মোডে অধ্যয়ন করতে। ডেমোনস্ট্রেশন সংস্করণের পরে ব্যবহারকারী প্রকৃত অর্থে বাজি ধরতে শুরু করতে পারবে। অনলাইন নার্দাসে প্রতি ত্রিশ সেকেন্ডে বাজি গ্রহণ করা হয়। খেলোয়াড় নিজে থেকে বাজি ধরার আকার নির্ধারণ করতে পারবে না, কারণ গেমে পূর্বে সম্মত বিকল্পগুলি প্রদান করা হয়েছে।
- খেলোয়াড়ের জন্য কয়েকটি বাজি উপলব্ধ, যেখানে সহগগুলি নির্দিষ্ট। ব্যবহারকারী পাঁচ থেকে পঁয়ত্রিশ ঘর বাদ দেওয়ার পদ্ধতিতে বাজি ধরেন। বাজিগুলি পাশার সমন্বয়ের উপর করা হয়। যত বেশি ঘর বাদ দেওয়া হবে, সহগ তত বেশি হবে।
- শীর্ষস্থানীয় বেটিং প্ল্যাটফর্ম Melbet রু তার ক্লায়েন্টদের নার্দাস গেমের আকর্ষণীয় লাইভ সম্প্রচারের সাথে পরিচয় করিয়ে দেয়। ব্যবহারকারীরা লাইভ শো মোডে অনলাইন নার্দাস খেলার আকর্ষণীয় প্রক্রিয়া পর্যবেক্ষণ করতে পারেন। খেলোয়াড়ের জন্য বিভিন্ন ধরনের বাজি উপস্থাপন করা হয়, যার মধ্যে কোন রঙের পাশা সর্বোচ্চ সংখ্যা দেখাবে, প্রতিটি পাশায় সঠিক মান, মোট পয়েন্ট এবং আরও অনেক কিছু।
- দ্রুত অনলাইন নার্দাসে বাজি আবিষ্কার করার সময়, Melbet খেলোয়াড়দের বাদ দেওয়া সমন্বয়ের সংখ্যা বিবেচনা করা উচিত। nardball live গেমে নিম্নলিখিত ধরনের বাজি এবং সহগগুলি আলাদা করা হয়:
- অনলাইন নার্দাসে বাজির পরিমাণ সর্বদা নির্দিষ্ট এবং খেলোয়াড়কে উপস্থাপিত বিকল্পগুলি বেছে নেওয়ার সুযোগ দেওয়া হয়:
- লাইভ মোডে স্বচ্ছ গেমিং প্রক্রিয়া;
- চব্বিশ ঘণ্টা গেমে অ্যাক্সেস;
- প্রতিটি খেলোয়াড়ের পনেরটি চিপ থাকে, যা ডান দিকের 1-তম এবং 13-তম পয়েন্টে এক সারিতে সাজাতে হবে।

- খেলোয়াড় পরপর ছয়টি চিপ সাজাতে পারবে না, যদি সামনে প্রতিপক্ষের গুটি না থাকে।
- গেমে

## অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- লগইন – এটি খেলোয়াড়ের ফোন নম্বর, তার ইমেইল ঠিকানা অথবা ID হতে পারে;
- সাধারণ কাজের পরে খেলোয়াড় তার ওয়ার্কিং ক্যাবিনেটে প্রবেশ করতে পারবে, যা প্রোফাইল এবং অ্যাকাউন্ট পরিচালনার জন্য সুবিধাজনক ব্লকে সজ্জিত, যথা:
- ◦ একক বাজি, যা একটি ক্রীড়া ইভেন্টে একটি ফলাফল অন্তর্ভুক্ত করে। যদি পূর্বাভাস সঠিক হয়, তাহলে খেলোয়াড় লাভ পায়। জয়ের পরিমাণ কুপনমা সহগ দ্বারা বাজির মূল্য গুণ করে গণনা করা হয়।
- ◦ ক্রীড়ার সম্মিলিত বাজি কয়েকটি স্বাধীন ক্রীড়া ম্যাচ অন্তর্ভুক্ত করতে পারে। এক্সপ্রেস বিভিন্ন শাখার ইভেন্ট থেকে গঠিত হয়। যদি এক্সপ্রেসে অন্তত একটি পূর্বাভাস সফল না হয়, তাহলে পুরো বাজি হেরে যায়। যখন খেলোয়াড় এক্সপ্রেস কুপনে চিহ্নিত সমস্ত ম্যাচ সঠিকভাবে পূর্বাভাস দেয়, তখন জয় কুপনে চূড়ান্ত সহগ দ্বারা বাজির গুণফল হিসাবে গণনা করা হবে।
- ◦ সিস্টেম ধরনের বাজি অনুমান করে যে কুপনে কয়েকটি পৃথক এক্সপ্রেস অন্তর্ভুক্ত থাকবে, এবং অর্ডিনারও থাকতে পারে। এই ধরনের লেনদেন হেরে যাওয়া হিসাবে বিবেচিত হবে না, যদি কোনো এক্সপ্রেস খেলোয়াড় দ্বারা ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়।
- Me অফিসিয়াল সাইট তার ব্যবহারকারীদের জন্য কেবল সুচিন্তিত এবং সুবিধাজনক কার্যকারিতা নয়, বরং বিস্তৃত লাইনও সরবরাহ করে। ক্রীড়ায় বাজি ধরার জন্য, খেলোয়াড়ের জন্য ত্রিশটিরও বেশি দিক উপস্থাপন করা হয় – সবচেয়ে শীর্ষস্থানীয় থেকে সবচেয়ে এক্সক্লুসিভ এবং বিরল পর্যন্ত। অনলাইন অপারেটর ক্লায়েন্টদের মনোযোগ সবচেয়ে বড় ইভেন্টগুলিতে এবং শীর্ষস্থানীয় ক্রীড়া শাখাগুলিতে – ফুটবল, টেবিল এবং বড় টেনিস, ভলিবল, বাস্কেটবল, হকি, অলিম্পিক গেমস, ই-স্পোর্টসে কেন্দ্রীভূত করে।
- লাইনে ইন্টারনেট বাজির জন্য, গেম চলাকালীন কন্টোরা বিভিন্ন দিক এবং ক্রীড়ার ধরন নির্বাচন করার অনুমতি দেয়, যা শীর্ষস্থানীয় এবং বিরল হতে পারে। লাইভে সহগ, প্রিম্যাচের তুলনায় উচ্চতর মার্জিন সত্ত্বেও, প্রতিযোগিতামূলক থাকে এবং ক্লায়েন্টদের বাজি থেকে সর্বাধিক সুবিধা পেতে দেয়। লাইভে সঠিক পূর্বাভাসের জন্য অপরিহার্য বিকল্পগুলির মধ্যে, Melbet অফিসিয়াল সাইট সর্বদা লাইভ TV অনলাইন সম্প্রচার এবং লাইভ ইনফো পরিসংখ্যান সারাংশ সরবরাহ করে।
- নির্দিষ্ট খেলোয়াড়ের সাফল্যের উপর বাজি এবং আরও অনেক কিছু।
- বেটিং কোম্পানিতে গেমিং অ্যাকাউন্ট খোলার অধিকার সেই ব্যক্তিদের রয়েছে যাদের বয়স প্রাপ্তবয়স্ক হয়েছে।
- খেলোয়াড় লিখিত অনুরোধ তৈরি করে ইমেইলে পাঠাতে পারে

## বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য

- কোম্পানিটি জুয়া খেলার একটি নির্ভরযোগ্য বৈধ আয়োজক, তাই আপনি নিশ্চিতভাবে আপনার জয় পাবেন!
- MELBET-এর সাথে আপনার বাজি সুরক্ষিত এবং জয় নিশ্চিত।
- সুবিধাভোগী: জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী - আঠারো বছর বয়সে পৌঁছানো ব্যক্তি, যারা জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করে এবং জুয়া খেলার আয়োজকের (বাজি) সাথে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি করে।
- মূল বাধ্যবাধকতা, যার সম্পাদন গ্যারান্টি দ্বারা নিশ্চিত করা হয়: সুবিধাভোগীদের প্রতি বুকমেকার অফিসে জুয়া খেলার আয়োজকের বাধ্যবাধকতা, যথা জয় প্রদান এবং/অথবা না-জেতা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি ফেরত দেওয়ার বাধ্যবাধকতা।

- ○ প্রিন্সিপালের কাছ থেকে সুবিধাভোগীর অনুকূলে জয়ের পরিমাণ বা না-জেতা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ আদায়ের বিষয়ে বলবৎ হওয়া আদালতের সিদ্ধান্ত (এরপর – «আদালতের সিদ্ধান্ত») (সংশ্লিষ্ট আদালত দ্বারা সত্যায়িত কপি বা বলবৎ হওয়ার চিহ্ন সহ মূল);
- ○ প্রিন্সিপালের কাছ থেকে সুবিধাভোগীর অনুকূলে জয়ের পরিমাণ বা না-জেতা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ আদায়ের আদালতের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী অর্থ আদায়ের অসম্ভবতার বিষয়ে বিচারিক বেলিফ দ্বারা সত্যায়িত কাজের কপি অথবা প্রিন্সিপালের বিরুদ্ধে দেউলিয়া প্রক্রিয়ার যেকোনো একটি প্রবর্তনের বিষয়ে আদালতের নির্ধারণের সত্যায়িত কপি;
- ○ পাবলিক-ল প্রাইভেট কোম্পানি «জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক» (ক্ষতিপূরণ তহবিলের অর্থে) থেকে সুবিধাভোগীর অনুকূলে জয়ের পরিমাণ বা না-জেতা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ আদায়ের বা জয়ের পরিমাণ আদায়ে অস্বীকারের বিষয়ে বলবৎ হওয়া আদালতের সিদ্ধান্ত (এরপর – «ЕРАИ-এর বিষয়ে আদালতের সিদ্ধান্ত») (সংশ্লিষ্ট আদালত দ্বারা সত্যায়িত কপি বা বলবৎ হওয়ার চিহ্ন সহ মূল);
- ○ গ্যারান্টি দ্বারা নিশ্চিত বাধ্যবাধকতা পূরণের গণনায় ЕРАИ-এর বিষয়ে আদালতের সিদ্ধান্ত অনুযায়ী ЕРАИ থেকে অর্থ আদায়ের অসম্ভবতার বিষয়ে বিচারিক বেলিফ দ্বারা সত্যায়িত কাজের কপি, অথবা সুবিধাভোগীর অনুকূলে ЕРАИ থেকে জয়ের পরিমাণ বা না-জেতা বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণ আদায়ের বিষয়ে ЕРАИ-এর বিষয়ে আদালতের সিদ্ধান্ত গৃহীত হওয়ার ক্ষেত্রে ЕРАИ-এর বিরুদ্ধে দেউলিয়া প্রক্রিয়ার যেকোনো একটি প্রবর্তনের বিষয়ে আদালতের নির্ধারণের সত্যায়িত কপি;

**মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান**

- বিশেষভাবে তাদের জন্য যারা ঝুঁকি নিতে এবং তাৎক্ষণিক সিদ্ধান্ত নিতে প্রস্তুত, বিখ্যাত বেটিং প্ল্যাটফর্ম ক্রীড়ায় লাইভ বাজি ধরার প্রস্তাব দেয়। লাইভ বাজি মানে কী এবং এর বিশেষত্ব কী? ক্রীড়ায় লাইভ বাজি অনুমান করে যে খেলোয়াড় ক্রীড়া প্রতিদ্বন্দ্বিতার প্রক্রিয়ায় বাজি ধরতে পারবে। বুকমেকার Melbet-এ লাইভ বাজি বেটারদের জন্য বিস্তৃত সুযোগ খোলে এবং উল্লেখযোগ্য লাভ পেতে দেয়।
- ম্যাচ চলাকালীন বাজি কোম্পানির ক্লায়েন্টদের মধ্যে অত্যন্ত জনপ্রিয়। অফিসিয়াল সাইট Melbet.ru-তে অনেক দরকারী বিকল্প সহ একটি বিশেষ মেনু বিভাগ রয়েছে, যাতে খেলোয়াড় মাঠের পরিস্থিতিতে দ্রুত প্রতিক্রিয়া জানাতে এবং সর্বাধিক সঠিক পূর্বাভাস তৈরি করতে পারে। ক্রমাগত পরিবর্তনশীল কোটেশনের কারণে লাইভ বাজি সর্বোচ্চ সহগ ধরতে এবং এমনকি নতুনদেরও বড় জয় পেতে দেয়।
- সহগের দ্রুত বৃদ্ধি – লাইভ মোডে খেলার সময় সহগ কয়েক দশমাংশ বৃদ্ধি পেতে পারে এবং খেলোয়াড়ের জন্য বড় জয় আনতে পারে।
- পূর্বাভাস সামঞ্জস্য করার সুযোগ - ম্যাচ চলাকালীন লাইভ বাজি খেলোয়াড়কে খেলার মাঠে ঘটে যাওয়া পরিস্থিতিতে প্রতিক্রিয়া জানাতে এবং ম্যাচের ফলাফল আরও সঠিকভাবে অনুমান করার লক্ষ্যে বাজি পরিবর্তন করতে দেয়।
- লাইভ বাজির বীমা – বেটার ক্রীড়ায় লাইভ বাজি তৈরির প্রক্রিয়ায় নিজেকে হারের থেকে বীমা করতে পারবে।
- ○ সরাসরি সম্প্রচারে গেমের অনলাইন সম্প্রচার। ম্যাচের গ্রাফিক্যাল সম্প্রচার Melbet বুকমেকার-এ এমনকি নিবন্ধিত না হওয়া ব্যবহারকারীদের জন্যও উপলব্ধ। অফিসিয়াল সাইটে এবং এর লাইট সংস্করণে গেমের অগ্রগতি দেখা যাবে।
- খেলার সময় কোটেশনের বৃদ্ধি।
- লাইভ বাজি খেলার প্রক্রিয়ায় তৈরি হয়, যার ফলে ক্লায়েন্টের জন্য উচ্চতর সহগ এবং জয়ের সম্ভাবনা নিশ্চিত হয়।

- খেলোয়াড়কে অনুমোদন করতে হবে, লাইভ বাজি বিভাগ খুলতে হবে, শাখা এবং ইভেন্ট নির্বাচন করতে হবে, ফলাফলের পূর্বাভাস দিতে হবে এবং সহগে ক্লিক করতে হবে, কুপনে বাজির পরিমাণ উল্লেখ করতে হবে এবং এটি সংরক্ষণ করতে হবে।

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- প্রিয় জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীরা!
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর দ্বারা প্রেরিত ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির আকার বৃদ্ধি বা হ্রাসের ক্ষেত্রে, জয়ের পরিমাণের পরবর্তী গণনা, ব্যক্তিগত আয় করের গণনা এবং আটকে রাখার জন্য, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির আকার মোট ক্রমপুঞ্জিত হিসাবে বিবেচনা করা হয়।
- জুয়া খেলার সময় জুয়া খেলার আয়োজক এবং জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর মধ্যে অর্থের প্রকৃত হস্তান্তর ঘটে না।
- যদি ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি করার পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী একাধিক পূর্বাভাস শেষ করে, তবে সমস্ত সমাপ্ত পূর্বাভাস জুয়া খেলার ফলাফল নির্ধারণের উদ্দেশ্যে একটি একক জুয়া খেলা।
- জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় যে কোনো সময় কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রতি জুয়া খেলা বন্ধ করার সিদ্ধান্ত নিতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে সাইটের ইন্টারফেসে অ্যাক্সেস প্রদান করে পরিষেবা দেয়, যেখানে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে রিয়েল টাইমে অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, সর্ব-রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগ, আন্তর্জাতিক ক্রীড়া সংস্থা, বিদেশী ক্রীড়া ফেডারেশন, কনফেডারেশন, লীগ বা কাউন্সিল দ্বারা আয়োজিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতা (এরপর - ক্রীড়া ইভেন্ট), ক্রীড়া ইভেন্টের (ক্রীড়া ইভেন্টগুলির) ফলাফলের উপর এক বা একাধিক পূর্বাভাস শেষ করতে, যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ভর করে তার বিকাশ এবং ফলাফল পর্যবেক্ষণ করতে, ক্রীড়া ইভেন্টের মধ্যবর্তী এবং চূড়ান্ত ফলাফলের তথ্য রিয়েল টাইমে পেতে, সেইসাথে সাইটের অন্যান্য কার্যকরী ক্ষমতা সম্পর্কে তথ্য পাওয়ার সুযোগ দেওয়া হয়।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদনের উত্তর দেওয়ার সময়সীমা জুয়া খেলার আয়োজক সংশ্লিষ্ট আবেদন পাওয়ার দিন থেকে 30 কর্মদিবস।
- ব্যতিক্রমী ক্ষেত্রে, যেখানে আবেদনের উত্তর প্রস্তুত করার জন্য তথ্যের অতিরিক্ত প্রক্রিয়াকরণ প্রয়োজন, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদন বিবেচনার সময়সীমা সংশ্লিষ্ট আবেদন পাওয়ার দিন থেকে 90 কর্মদিবস পর্যন্ত বাড়ানো যেতে পারে।
- ○ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করা;
- ○ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত বাজি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা;
- ○ জুয়া খেলার আয়োজকের সাইটে বা অন্য জুয়া খেলার আয়োজকের মধ্যে বিপরীত (পরস্পরবিরোধী) ইভেন্টে (ফলাফলে) একসাথে কয়েকটি পূর্বাভাস করার সাথে সাথে ইভেন্টের ফলাফল নির্বিশেষে একচেটিয়াভাবে জয় পাওয়ার উদ্দেশ্যে বাজি, পূর্বাভাস করার সাথে সম্পর্কিত ক্রিয়াকলাপ;
- ○ ক্রমাগত ব্যালেন্স বৃদ্ধির নিশ্চয়তা দেয় এমন কৌশল বা গেম স্কিমের ব্যবহার, যার মধ্যে গাণিতিক সম্ভাবনার মাধ্যমে;
- ○ পূর্বাভাস শেষ করার মুহূর্তে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছে ইভেন্টের ফলাফল সম্পর্কে তথ্য ছিল;
- ○ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব ফেলার সুযোগ ছিল, ম্যাচের সরাসরি অংশগ্রহণকারী (ক্রীড়াবিদ, ক্রীড়া বিচারক, কোচ ইত্যাদি), তাদের আত্মীয় বা তাদের নির্দেশে কাজ করা

ব্যক্তি হিসেবে;

- যদি জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে তদন্ত সময়ের আগে শেষ করতে বাধ্য হয়, যে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে জুয়া খেলা থেকে বিরত থাকা ব্যক্তিদের তালিকায় তার সম্পর্কিত তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদন পাঠিয়ে জুয়া খেলা থেকে বিরত থেকেছে, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক বিবেচনা করতে পারে যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী তদন্তে অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করেছে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে তার ক্রিয়াকলাপ প্রতারণার মাধ্যমে জয় পাওয়ার লক্ষ্যে পরিচালিত ক্রিয়া এবং/অথবা বিদ্বেষপূর্ণ ক্রিয়া হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার কারণ সম্পর্কে তথ্য প্রদান না করা জুয়া খেলার আয়োজককে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সমস্ত পূর্বাভাস বাতিল করার, «1» সহগ দিয়ে সমস্ত বাজি গণনা করার, সেইসাথে আইন প্রয়োগকারী সংস্থার কাছে আবেদন করার অধিকার থেকে বঞ্চিত করে না।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিশ্চয়তা দেয় যে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ তৃতীয় পক্ষের মালিকানাধীন অর্থ ব্যবহার করে করা হবে না।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর দ্বারা উল্লিখিত নিষেধাজ্ঞাগুলি লঙ্ঘন শুধুমাত্র সেই ক্ষেত্রে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি অবৈধ হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার ভিত্তি হতে পারে যখন জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী প্রতারণা, সহিংসতা বা হুমকির প্রভাবে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি করেছে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর দ্বারা উল্লিখিত নিষেধাজ্ঞা লঙ্ঘনের ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ক্রিয়াকলাপকে প্রতারণার মাধ্যমে জয় পাওয়ার লক্ষ্যে পরিচালিত এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি বিদ্বেষপূর্ণ হিসাবে স্বীকৃতি দিতে এবং সেগুলি বন্ধ করতে পারে।
- জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে পূর্বাভাসের উপর বীমার সম্ভাবনা এবং সেই সময়কাল নির্ধারণ করে যে সময়ে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী পূর্বাভাসের পরিমাণের অংশ ফেরত পাওয়ার অধিকার ব্যবহার করতে পারে।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অধিকার ও বাধ্যবাধকতা।
- জুয়া খেলার আয়োজন।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর জয় স্বীকৃতি দেওয়ার বিষয়টি বিবেচনা করার সময়, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ক্রিয়াকলাপ প্রতারণার মাধ্যমে জয় পাওয়ার লক্ষ্যে এবং/অথবা জুয়া খেলার আয়োজকের প্রতি বিদ্বেষপূর্ণ ক্রিয়া সম্পাদনের জন্য পরীক্ষা করতে পারে।
- সেক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে জয় প্রদান করে, যা সমস্ত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির সমষ্টি এবং «1» সহগের গুণফল হিসাবে গণনা করা হয়।
- যদি জুয়া খেলার আয়োজক পূর্বে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে অর্থ প্রদান করে থাকে, তাহলে জয়ের চূড়ান্ত পরিমাণ পূর্বে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে প্রদত্ত অর্থের পরিমাণ দ্বারা হ্রাস করা হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে কমিশন চার্জ এবং আটকে রাখার অধিকার সংরক্ষণ করে, সেইসাথে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রতি জুয়া খেলা বন্ধ করার ক্ষেত্রে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের কাঠামোর মধ্যে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক)।
- জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য সর্বাধিক কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের কাঠামোর মধ্যে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক), জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে গৃহীত সমস্ত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির পরিমাণের 30 শতাংশের বেশি হতে পারে না।
- ◦ যখন এটি দেশের কাপের জন্য প্লে-অফ খেলা;
- পূর্বাভাসের সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ নির্ধারণের জন্য, পূর্বাভাসের পরিমাণ প্রস্তাবিত সহগ দ্বারা গুণ করতে হবে।

- যদি আমরা দল 1-এর জয়ের (П1) জন্য প্রস্তাবিত সহগ 2.5 সহ 1000 বাজি ধরি, এবং দল 1 জয়ী হয়, জয়ের পরিমাণ হবে 1000 x 2.5 = 2500।
- এক্সপ্রেসের সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ নির্ধারণের জন্য, এক্সপ্রেসে অন্তর্ভুক্ত সমস্ত ইভেন্টের সহগ গুণ করতে হবে, এবং তারপর পূর্বাভাসের পরিমাণ প্রাপ্ত সহগ দ্বারা গুণ করতে হবে।
- যদি একটি ইভেন্টের ফলাফল ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়, এক্সপ্রেস হেরে গেছে হিসাবে বিবেচিত হয়।
- জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত সমস্ত ইভেন্টের মোট সংখ্যা উল্লেখ করতে হবে, সেইসাথে সিস্টেমের আকার (প্রতিটি উপাদানে (এক্সপ্রেস) অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টের সংখ্যা) নির্বাচন করতে হবে।
- সিস্টেমের সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ নির্ধারণের জন্য, সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত এক্সপ্রেসের সমস্ত সম্ভাব্য জয়ের সমষ্টি পেতে হবে।
- এক্সপ্রেসের জন্য জয় নিম্নরূপ হবে:
- সুতরাং, সিস্টেমের মোট সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ সমস্ত এক্সপ্রেসের সম্ভাব্য জয়ের সমষ্টির সমান হবে, অর্থাৎ 2800 + 2000 + 3500 = 8300।
- যদি 1-তম ইভেন্টের ফলাফল ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়, তাহলে সিস্টেমের সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ সেই এক্সপ্রেসের জয়ের পরিমাণের সমান হবে, যেখানে বাকি 2 ফলাফল সঠিকভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল।
- উদাহরণস্বরূপ, ধরুন ইভেন্টের ফলাফল ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল: স্কটল্যান্ড – ইজরায়েল X, তাহলে যে সমস্ত উপাদানে (এক্সপ্রেস) এই ইভেন্টটি অন্তর্ভুক্ত ছিল সেগুলি হেরে গেছে হিসাবে বিবেচিত হয় (এক্সপ্রেস 1 এবং 3), এবং শুধুমাত্র এক্সপ্রেস 2 জয়ী হয়।
- সুতরাং, সিস্টেমের মোট সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ এক্সপ্রেস 2 – 2000-এর সম্ভাব্য জয়ের সমান।
- সিস্টেম 2/3-এর জন্য 2-তম এবং তার বেশি ইভেন্টের ফলাফল ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়ার ক্ষেত্রে, পূর্বাভাস হেরে গেছে হিসাবে বিবেচিত হয়।
- «+» চিহ্নযুক্ত ফোরাগুলো নির্দেশ করে পয়েন্টের (গোল, সেট, সেকেন্ড ইত্যাদি) পার্থক্য দেখায়, যার দ্বারা অংশগ্রহণকারী (দল) হারতে পারে (অর্থাৎ কম পার্থক্যে হারতে পারে), যাতে পূর্বাভাস সঠিক হয়।
- «-» চিহ্নযুক্ত ফোরাগুলো নির্দেশ করে পয়েন্টের (গোলের) পার্থক্য যা অংশগ্রহণকারী (দল) কে অতিক্রম করতে হবে (অর্থাৎ বড় পার্থক্যে জিততে হবে), যাতে পূর্বাভাস সঠিক হয়।
- এশিয়ান ফোরা/টোটালের উপর করা পূর্বাভাসের সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ হবে পূর্বাভাসের প্রথম এবং দ্বিতীয় অংশের সম্ভাব্য জয়ের যোগফল।
- এই ক্ষেত্রে সম্ভাব্য জয় গণনা করা হয় পূর্বাভাসের পরিমাণ এবং সহগের গুণফল হিসেবে।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «ফোরা 1 (-0.25)» ফলাফলের উপর 1.85 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন (পূর্বাভাসের প্রথম অংশ – «ফোরা 1 (-0.5)» ফলাফলের উপর 1.85 সহগে 500, এবং পূর্বাভাসের দ্বিতীয় অংশ – «ফোরা 1 (0)» ফলাফলের উপর 1.85 সহগে 500)।
- সম্ভাব্য জয় হবে 1000 x 1.85 = 1850।
- সম্ভাব্য জয় গণনা করা হয় পূর্বাভাসের পরিমাণ এবং সহগের গুণফল হিসেবে (সহগ +1)/2।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «টোটাল বেশি 2.75» ফলাফলের উপর 1.7 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন (পূর্বাভাসের প্রথম অংশ – «টোটাল বেশি 2.5» ফলাফলের উপর 1.7 সহগে 500, এবং পূর্বাভাসের দ্বিতীয় অংশ – «টোটাল বেশি 3» ফলাফলের উপর 1.7 সহগে 500)।
- সম্ভাব্য জয় হবে 1000 x (1.7+1)/2 = 1350।
- সম্ভাব্য জয় গণনা করা হয় পূর্বাভাসের পরিমাণ এবং 1/2 সংখ্যার গুণফল হিসেবে।

- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «ফোরা 1 (-1.25)» ফলাফলের উপর 2.6 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন (পূর্বাভাসের প্রথম অংশ – «ফোরা 1 (-1.5)» ফলাফলের উপর 2.6 সহগে 500, এবং পূর্বাভাসের দ্বিতীয় অংশ – «ফোরা 1 (-1)» ফলাফলের উপর 2.6 সহগে 500)।
- সম্ভাব্য জয় হবে 1000 x 1/2 = 500।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «টোটাল বেশি 3.75» ফলাফলের উপর 2.9 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন (পূর্বাভাসের প্রথম অংশ – «টোটাল বেশি 3.5» ফলাফলের উপর 2.9 সহগে 500, এবং পূর্বাভাসের দ্বিতীয় অংশ – «টোটাল বেশি 4» ফলাফলের উপর 2.9 সহগে 500)।
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় পূর্বাভাস গণনার জন্য ম্যাচের প্রকৃত স্কোর (যা দিয়ে ম্যাচটি আসলে শেষ হয়েছিল) বিবেচনা করা হয় না, বরং যে স্কোরটি তৈরি হবে যদি খেলার প্রকৃত স্কোরের সাথে ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপের স্কোর যোগ করা হয়, সেটি বিবেচনা করা হয়।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «হ্যান্ডিক্যাপ (1:0) – প১» ফলাফলের উপর 1.9 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, কারণ খেলার স্কোরের সাথে হ্যান্ডিক্যাপের স্কোর যোগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (1:0), এবং প্রথম অংশগ্রহণকারী জয়লাভ করবে।
- সম্ভাব্য জয় হবে 1000 x 1.9 = 1900।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «হ্যান্ডিক্যাপ (1:0) – ড্র» ফলাফলের উপর 1.9 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, কারণ খেলার স্কোরের সাথে হ্যান্ডিক্যাপের স্কোর যোগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (3:3), এবং ম্যাচে ড্র নিশ্চিত হবে।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «হ্যান্ডিক্যাপ (1:0) – প২» ফলাফলের উপর 1.9 সহগে 1000 পরিমাণের পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, কারণ খেলার স্কোরের সাথে হ্যান্ডিক্যাপের স্কোর যোগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (2:3), এবং দ্বিতীয় অংশগ্রহণকারী জয়লাভ করবে।
- যদি পয়েন্টের (গোল, সেট, সেকেন্ড ইত্যাদি) চূড়ান্ত পার্থক্য ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপের মানের সাথে মিলে যায়, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের উপর পূর্বাভাসগুলো পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়।
- জয়ের জন্য নির্ধারণ করতে হবে অংশগ্রহণকারী (দল) কর্তৃক অর্জিত পয়েন্টের (গোল, গেম ইত্যাদি) মোট সংখ্যা জুয়ার খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্দেশিত সংখ্যার চেয়ে বেশি না কম হবে।
- যদি পূর্বাভাস দেওয়ার সময় 3টি ফলাফল প্রস্তাব করা হয় (জুয়ার খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্দেশিত সংখ্যার চেয়ে বেশি, সমান বা কম), তবে অংশগ্রহণকারী (দল) কর্তৃক অর্জিত পয়েন্টের (গোল, গেম ইত্যাদি) মোট সংখ্যা জুয়ার খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্দেশিত সংখ্যার সাথে মিলে গেলে, জুয়ার খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্দেশিত সংখ্যার চেয়ে বেশি বা কম ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাসগুলো পরাজয় হিসেবে গণনা করা হয়।
- যে পূর্বাভাসে অংশগ্রহণকারী (দল) কর্তৃক অর্জিত পয়েন্টের (গোল, গেম ইত্যাদি) মোট সংখ্যা জোড় না বিজোড় হবে তা নির্ধারণ করতে বলা হয়, সেটি গণনার সময় খেলার স্কোর 0:0 জোড় হিসেবে গণনা করা হয়।
- সেন্টার সার্কেল থেকে খেলা শুরু করবে প্রথম দল, প্রথম গোল করবে দ্বিতীয় দল এবং ড্র হবে।
- যদি পূর্বাভাসের সব ফলাফল সঠিকভাবে ভবিষ্যদ্বাণী করা হয়, তবে পূর্বাভাসের জন্য ব্যবহৃত গেম কুপনের পরিমাণ প্রস্তাবিত সহগ দ্বারা গুণ করা হয়।
- যদি পূর্বাভাসের একটি ফলাফল ভুলভাবে ভবিষ্যদ্বাণী করা হয়, তবে পূর্বাভাসটি হেরে গেছে বলে গণ্য হয়।
- ফুটবল ম্যাচের জন্য মূল সময় নির্ধারণ করা হয়েছে 90 মিনিট খেলার সময় (2টি হাফ, প্রতিটি 45 মিনিট স্থায়ী)।

- সেই ক্ষেত্রে, যখন ম্যাচের অফিসিয়াল প্রোটোকল অনুসারে এই ম্যাচে উভয় দল একই মিনিটে একই খেলার পরিস্থিতিতে সতর্কতা পেয়েছে, এবং জুয়ার খেলার আয়োজক এই বিকল্পটি প্রস্তাব করেননি, তখন «প্রথম সতর্কতা পাবে প্রথম দল» এবং «প্রথম সতর্কতা পাবে দ্বিতীয় দল» ফলাফলের উপর পূর্বাভাসগুলো «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি দুইটি সতর্কতার কারণে খেলোয়াড় মাঠ থেকে বিতাড়িত হয়, তবে সতর্কতা (হলুদ কার্ড) গণনার সময় শুধুমাত্র একটি বিবেচনা করা হয়, দ্বিতীয় সতর্কতা (হলুদ কার্ড) লাল কার্ড হিসেবে গণনা করা হয়।
- কর্নার কিক তখনই সম্পন্ন (সম্পাদিত) বলে গণ্য হয়, যদি কর্নার কিক নির্ধারিত হয় এবং কর্নার কিকের চিহ্ন থেকে বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়।
- ফ্রি কিক তখনই সম্পন্ন (সম্পাদিত) বলে গণ্য হয়, যদি ফ্রি কিক নির্ধারিত হয় এবং ফ্রি কিক দ্বারা বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়।
- পূর্বাভাস গণনার জন্য শুধুমাত্র সম্পন্ন (সম্পাদিত) অফসাইড অবস্থানগুলো বিবেচনা করা হয়।
- অফসাইড অবস্থান তখনই সম্পন্ন (সম্পাদিত) বলে গণ্য হয়, যদি অফসাইড অবস্থান নিশ্চিত করা হয় এবং ফ্রি কিক দ্বারা বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়।
- ম্যাচে অফসাইড অবস্থান নিশ্চিত করা হবে (অফসাইড অবস্থান নিশ্চিত করা হবে, এবং খেলা ফ্রি কিক দিয়ে পুনরায় শুরু হবে)।
- «সাইডলাইন থেকে বল প্রবেশ করানো» – নির্ধারিত হয়েছিল, এবং সাইডলাইন থেকে বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়েছিল।
- «কর্নার কিক» – নির্ধারিত হয়েছিল, এবং কর্নার কিকের চিহ্ন থেকে বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়েছিল।
- «ফ্রি কিক» – নির্ধারিত হয়েছিল, এবং ফ্রি কিক দ্বারা বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়েছিল।
- «অফসাইড অবস্থান» – অফসাইড অবস্থান নিশ্চিত করা হয়েছিল, এবং ফ্রি কিক দ্বারা বল খেলায় প্রবেশ করানো হয়েছিল।
- «ডাবল» (ম্যাচের সময় একই খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের গোলে ঠিক 2টি এবং এর বেশি নয় গোল)।
- «হ্যাট্রিক» (ম্যাচের সময় একই খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের গোলে ঠিক 3টি এবং এর বেশি নয় গোল)।
- «পোকার» (ম্যাচের সময় একই খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের গোলে ঠিক 4টি এবং এর বেশি নয় গোল)।
- «পেন্টা-ট্রিক» (ম্যাচের সময় একই খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের গোলে ঠিক 5টি এবং এর বেশি নয় গোল)।
- যদি ম্যাচে ভিন্ন খেলোয়াড়দের দ্বারা উপরের ফলাফলগুলোর মধ্যে 2টি বা তার বেশি নিবন্ধিত হয়, তবে এই ফলাফলগুলোর উপর পূর্বাভাসগুলো জয়ী বলে গণ্য হয়।
- আত্মঘাতী গোল (যদি খেলোয়াড় নিজের গোলে গোল করে)।
- খেলা থেকে (যদি গোলটি খেলা থেকে পায়ের আঘাত বা মাথার আঘাত ব্যতীত অন্য অনুমোদিত উপায়ে করা হয়, এবং গোলটি ফ্রি কিক বা পেনাল্টি থেকে করা না হয় এবং আত্মঘাতী গোল হিসেবে নিশ্চিত না হয়)।
- ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলে দলের জয়কে ইচ্ছাশক্তিপূর্ণ জয় বলে গণ্য করা হয় যদি দলটি কোনো চলমান স্কোরের সময় পিছিয়ে ছিল।
- গণনার সময় আত্মঘাতী গোল করা খেলোয়াড়দের বিবেচনা করা হয় না।
- একাধিক গোল করা খেলোয়াড়দের জার্সি নম্বর একবার গণনা করা হয়।

- ভিডিও রিপ্লে হিসেবে সেই পরিস্থিতিও গণ্য করা হয় না যখন রেফারি সহকারীদের সাথে খেলার ঘটনা আলোচনা করেন।
- যদি মাঠে একই সাথে এক দলের খেলোয়াড় বা খেলোয়াড়দের জন্য বা দুই প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের জন্য একাধিক মেডিকেল ব্রিগেড প্রবেশ করে, তবে মেডিকেল ব্রিগেড মাঠে 1 বার প্রবেশ করেছে বলে গণ্য হয়।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী ম্যাচের 76-তম মিনিটে «ম্যাচের বাকি অংশ – প২» ফলাফলের উপর পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, কারণ ম্যাচের 76-তম মিনিট পর্যন্ত নিশ্চিত খেলার স্কোর প্রকৃত খেলার স্কোর থেকে বিয়োগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (0:1)।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «প২ – 16-30 মিন» ফলাফলের উপর পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, কারণ ম্যাচের 16-তম মিনিট পর্যন্ত নিশ্চিত খেলার স্কোর ম্যাচের 30-তম মিনিট শেষ হওয়ার মুহূর্তে নিশ্চিত খেলার স্কোর থেকে বিয়োগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (0:1)।
- জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারী «16-30 মিন থেকে টোটাল বেশি (1.5)» ফলাফলের উপর পূর্বাভাস দিয়েছেন।
- পূর্বাভাসটি ভুল প্রমাণিত হয়েছে, কারণ ম্যাচের 16-তম মিনিট পর্যন্ত নিশ্চিত খেলার স্কোর ম্যাচের 30-তম মিনিট শেষ হওয়ার মুহূর্তে নিশ্চিত খেলার স্কোর থেকে বিয়োগ করলে কল্পিত খেলার স্কোর হবে (0:1)।
- চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতা হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে গণ্য করা হয় যিনি ম্যাচের মূল সময় এবং অতিরিক্ত সময়ে সর্বোচ্চ সংখ্যক গোল করেছেন।
- যদি একাধিক খেলোয়াড় মূল সময় এবং অতিরিক্ত সময়ে সমান সংখ্যক গোল করেন, তবে চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতা হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে স্বীকৃতি দেওয়া হয় যিনি এই চ্যাম্পিয়নশিপে সর্বোচ্চ সংখ্যক গোল সহায়তা (অ্যাসিস্ট) করেছেন।
- যদি একাধিক খেলোয়াড় সমান সংখ্যক গোল সহায়তা (অ্যাসিস্ট) করেন, তবে চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতা হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে স্বীকৃতি দেওয়া হয় যিনি মাঠে কম মিনিট খেলেছেন।
- যদি খেলোয়াড়দের উপরের নির্দেশকগুলো সম্পূর্ণভাবে মিলে যায়, তবে সংশ্লিষ্ট নির্দেশকযুক্ত সমস্ত খেলোয়াড়কে চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতা হিসেবে গণ্য করা হয়।
- ◦ যদি খেলোয়াড় উল্লিখিত ক্লাব চ্যাম্পিয়নশিপের সমস্ত ম্যাচের অর্ধেকের বেশি অংশগ্রহণ করেন, তবে পূর্বাভাসগুলো চ্যাম্পিয়নশিপের চূড়ান্ত ফলাফল অনুসারে গণনা করা হয়।
- ◦ যদি খেলোয়াড় উল্লিখিত ক্লাব চ্যাম্পিয়নশিপের সমস্ত ম্যাচের অর্ধেকের বেশি অংশগ্রহণ না করেন, তবে «চ্যাম্পিয়নশিপের সেরা গোলদাতা» ফলাফলের উপর সমস্ত পূর্বাভাস, অন্যান্য খেলোয়াড়দের উপর পূর্বাভাসসহ, «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- ব্যতিক্রম হল সেই ক্ষেত্রে যখন রেফারি বিরতির সময় এমন খেলোয়াড়কে হলুদ বা লাল কার্ড দেখান যিনি প্রথমার্ধে খেলেছেন এবং এখনও বদলি হননি।
- বহিষ্কার এবং সতর্কতার ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনার সময়, বদলি খেলোয়াড় বা খেলায় অংশগ্রহণকারী কিন্তু বদলি হয়ে যাওয়া খেলোয়াড়, কোচ বা কোচিং স্টাফকে দেওয়া বহিষ্কার এবং সতর্কতা বিবেচনা করা হয় না, এবং ম্যাচ শেষ হওয়ার ঘোষণা দেওয়া চূড়ান্ত বাঁশির পরে করা সতর্কতা এবং বহিষ্কারও বিবেচনা করা হয় না।
- ◦ যদি রেফারি বল পোস্ট/ক্রসবার স্পর্শ করার আগেই খেলা বন্ধ করেন।
- ◦ যদি বল পোস্ট/ক্রসবার স্পর্শ করে এবং মাঠ থেকে বেরিয়ে যায় (মাঠের সীমানা অতিক্রম করার আগে কোনো খেলোয়াড় বা রেফারিকে স্পর্শ না করে)।

- ○ যদি পোস্ট/ক্রসবার স্পর্শ করার পরে গোল নিশ্চিত হয় (পোস্ট বা ক্রসবার স্পর্শ করার পরে বল কোনো খেলোয়াড় বা রেফারিকে স্পর্শ না করে সরাসরি গোলে ঢুকে যায়)।
- যদি বল পোস্ট স্পর্শ করে তারপর ক্রসবার, অথবা বিপরীতভাবে – প্রথমে ক্রসবার তারপর পোস্ট স্পর্শ করে, অথবা একই সাথে ক্রসবার এবং পোস্ট স্পর্শ করে, তবে বল একবার পোস্ট/ক্রসবার স্পর্শ করেছে বলে গণ্য হয়, যদি প্রথম স্পর্শের পরে বল কোনোভাবে কোনো খেলোয়াড় বা রেফারিকে স্পর্শ না করে।
- বিতর্কিত পরিস্থিতিতে, যখন রিয়েল টাইমে একই সময়ে করা ম্যাচের ফলাফল এবং ম্যাচ পরিসংখ্যানের পূর্বাভাসে ম্যাচের নিশ্চিত খেলার মিনিট ভিন্ন হয়, তখন ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস দেওয়ার সময় নিশ্চিত খেলার সময়কে ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয়।
- যদি ম্যাচের মূল সময়ে ড্র হওয়ার পরে দলগুলো ড্র নিয়ে খেলা শেষ করে, তবে পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- খেলোয়াড়ের অর্জিত পয়েন্ট তার করা গোলের যোগফল এবং এই ম্যাচে তার দেওয়া গোল সহায়তার (অ্যাসিস্ট) সংখ্যার সমান।
- যদি গোল দিয়ে শেষ হওয়া আক্রমণে একাধিক খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করেন, তবে সেই সমস্ত খেলোয়াড়দের পয়েন্ট দেওয়া হতে পারে।
- সম স্কোরে বাধাগ্রস্ত এবং সম্পন্ন বলে গণ্য আইস হকি ম্যাচের «খেলার বিজয়ী» ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাসগুলো «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- এই ক্ষেত্রে, 2-তম সেটের 6-তম গেম দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় জিতেছেন বলে গণ্য হয়।
- ম্যাচে সেই দল জয়লাভ করে যে তিন সেটে জয়ী হয়, এবং সেটে – সেই দল যে প্রথমে 25 পয়েন্ট (5-তম চূড়ান্ত সেটে – 15 পয়েন্ট) অর্জন করে এবং প্রতিপক্ষের উপর ন্যূনতম 2 পয়েন্টের преимущество রাখে।
- ম্যাচে সেই দল জয়লাভ করে যে 2-তম সেটে জয়ী হয়, এবং সেটে – সেই দল যে প্রথমে 21 পয়েন্ট (3-তম চূড়ান্ত সেটে – 15 পয়েন্ট) অর্জন করে, প্রতিপক্ষের উপর ন্যূনতম 2 পয়েন্টের преимущество রাখে।
- এই ধরনের ক্ষেত্রে, ওয়েবসাইটে জুয়ার খেলার আয়োজক খেলার ফরম্যাট পরিবর্তনের সম্ভাবনা সম্পর্কে একটি বিশেষ চিহ্ন নির্দেশ করেন।
- যে খেলোয়াড়রা ম্যাচে এবং/অথবা অবৈধ ঘোষিত পূর্বাভাসে অংশগ্রহণ করেননি, তাদের পরিসংখ্যানের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি বাধাগ্রস্ত ম্যাচ শুরু থেকে পুনরায় খেলা হয়, তবে বাধাগ্রস্ত ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাসগুলো «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাসগুলো ব্যতীত যাদের ফলাফল ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা হয়ে গেছে।
- ম্যাচের বিজয়ী হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে গণ্য করা হয় যিনি সর্বোচ্চ সংখ্যক ফ্রেম জিতেছেন।
- «প্যাট পরিস্থিতি» উদ্ভূত হলে বিচারকের প্রস্তাবে (ফ্রেম পুনরায় শুরু করার জন্য উভয় খেলোয়াড়কে একই সাথে বিচারকের প্রস্তাবে সম্মত হতে হবে) খেলোয়াড়রা চলমান ফ্রেম পুনরায় খেলতে পারেন (0:0 স্কোর থেকে ফ্রেম পুনরায় শুরু)।
- এই ক্ষেত্রে চলমান ফ্রেমের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস পুনরায় খেলা ফ্রেমের সময় নিশ্চিত ফলাফল অনুসারে গণনা করা হয়।
- যে খেলোয়াড় বিচারকের প্রস্তাবে সম্মত হননি তিনি খেলা চালিয়ে যান।
- তবে, যদি ফ্রেম চালিয়ে যাওয়ার পরে খেলোয়াড় পরপর তিনটি আঘাতে মিস করেন, তবে ফ্রেমে জয় প্রতিপক্ষকে প্রদান করা হয়।
- যদি বিচারকের সাথে সম্মত না হওয়া খেলোয়াড় খেলা চালিয়ে যান এবং বলগুলো পটে ফেলেন, তবে এই ফ্রেমের উপর করা পূর্বাভাসগুলো বলবৎ থাকে এবং চূড়ান্ত ফলাফল অনুসারে গণনা করা হয়।

- «Century break» - এটি এমন একটি পরিস্থিতি যেখানে ম্যাচে কোনো খেলোয়াড় একক অ্যাপ্রোচে এবং কোনো মিস ছাড়াই 100 (একশ) বা তার বেশি পয়েন্ট অর্জন করেন।
- দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের করা ফাউলের জন্য প্রতিপক্ষকে দেওয়া পয়েন্ট «Century break»-এ বিবেচনা করা হয় না।
- কিছু ক্ষেত্রে বিচারক চলমান ফ্রেম শেষ হওয়ার আগেই একজন খেলোয়াড়কে জয় প্রদান করতে পারেন (উদাহরণস্বরূপ, যখন বিচারক সৃষ্ট পরিস্থিতির সমাধানের একটি বিকল্প প্রস্তাব করেন, এবং খেলোয়াড় তা মেনে নেন না, এবং বিপরীত কাজ করে হেরে যান)।
- উদাহরণস্বরূপ, যদি একজন খেলোয়াড় ফ্রেম শুরুর জন্য নির্ধারিত সময়ে দেরি করেন, তবে বিচারক অন্য খেলোয়াড়কে জয় প্রদান করতে পারেন এবং ফ্রেমটি সম্পন্ন বলে গণ্য করতে পারেন, কিন্তু এই ক্ষেত্রে এই ফ্রেমের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- ○ «প১প১» – প্রথম খেলোয়াড় (জোড়ি) প্রথম সেটে এবং পুরো ম্যাচে জয়ী।
- ○ «প১প২» – প্রথম খেলোয়াড় (জোড়ি) প্রথম সেটে জয়ী এবং দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়ি) ম্যাচে জয়ী।
- ○ «প২প১» – দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়ি) প্রথম সেটে জয়ী এবং প্রথম খেলোয়াড় (জোড়ি) ম্যাচে জয়ী।
- ○ «প২প২» – দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়ি) প্রথম সেটে এবং পুরো ম্যাচে জয়ী।
- ব্যান্ডি ম্যাচের জন্য মূল সময় নির্ধারণ করা হয়েছে 90 মিনিট খেলার সময় (2টি পিরিয়ড, প্রতিটি 45 মিনিট স্থায়ী)।
- ফিল্ড হকি ম্যাচের জন্য মূল সময় নির্ধারণ করা হয়েছে 60 মিনিট খেলার সময় (2টি পিরিয়ড, প্রতিটি 30 মিনিট স্থায়ী, অথবা 4টি কোয়ার্টার, প্রতিটি 15 মিনিট স্থায়ী)।
- ফিল্ড হকি ম্যাচ নিম্নলিখিত ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হতে পারে – 70 মিনিট স্থায়ী খেলা (2টি পিরিয়ড, প্রতিটি 35 মিনিট স্থায়ী, অথবা 4টি কোয়ার্টার, প্রতিটি 17 মিনিট 30 সেকেন্ড স্থায়ী)।
- 1টি গেমের ম্যাচে সেই খেলোয়াড় (জোড়ি) জয়ী হন যিনি গেম জিতেছেন।
- 3টি গেমের ম্যাচে সেই খেলোয়াড় (জোড়ি) জয়ী হন যিনি 2টি গেম জিতেছেন, এবং 5 গেমের ম্যাচে সেই খেলোয়াড় (জোড়ি) জয়ী হন যিনি 3টি গেম জিতেছেন।
- পূর্বাভাস খেলার মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি না জুয়ার খেলার আয়োজক অন্যথা নির্দেশ করেন।
- আমেরিকান ফুটবলের ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত খেলার সময় বিবেচনায় গণনা করা হয়।
- মহিলা চ্যাম্পিয়নশিপে মূল সময় 60 মিনিট বিশুদ্ধ খেলার সময় (2টি হাফ, প্রতিটি 30 মিনিট অথবা 4টি কোয়ার্টার, প্রতিটি 15 মিনিট)।
- অস্ট্রেলিয়ান ফুটবলের ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত খেলার সময় বিবেচনায় গণনা করা হয়।
- যদি খেলা ড্র-এ শেষ হয় এবং অতিরিক্ত এন্ড (এন্ডগুলো) নির্ধারিত না হয়, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- ডার্টসে খেলোয়াড়রা প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী বলে গণ্য হন যদি তারা লক্ষ্যের দিকে অন্তত একটি নিক্ষেপ করেন।
- একক অ্যাপ্রোচে খেলোয়াড় সর্বোচ্চ 180 পয়েন্ট অর্জন করতে পারেন, যদি তিনি তিনবার «20-তম» সেক্টরে আঘাত করেন («20-তম সেক্টরের ট্রিপল»)।
- যে খেলোয়াড় বেশি লেগ জিতেছেন তিনি সেট জিতেছেন।
- একটি চূড়ান্ত অ্যাপ্রোচে খেলোয়াড়কে লেগ জিততে যে মোট পয়েন্ট অর্জন করতে হবে তাকে চেকআউট (checkout) বলা হয়।

- যদি ডার্টস খেলা ড্র-এ শেষ হয়, এবং «ড্র» ফলাফল জুয়ার খেলার আয়োজক প্রস্তাব না করেন, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- ম্যাচে সেই খেলোয়াড় জয়ী হন যিনি 2-তম সেটে জয়ী হন, এবং সেটে – সেই খেলোয়াড় যিনি 6 পয়েন্ট অর্জন করেন।
- ◦ যখন প্রতিপক্ষ তার ম্যাগনেটিক স্ট্রাইকের নিয়ন্ত্রণ হারায় এবং তা পুনরুদ্ধার করতে পারে না (ম্যাগনেটিক স্ট্রাইক টেবিলে অনুভূমিক অবস্থায় থাকে, এবং খেলোয়াড় তা মূল অবস্থায় ফিরিয়ে আনতে পারে না)।
- ◦ যখন প্রতিপক্ষের ম্যাগনেটিক স্ট্রাইক নিজেদের গোলে চলে যায় (সেক্ষেত্রে পয়েন্ট দেওয়া হয় এমনকি যখন খেলোয়াড় ম্যাগনেটিক স্ট্রাইক নিজেদের গোল থেকে বের করতে সক্ষম হন)।
- ম্যাচে সেই খেলোয়াড় জয়ী হন যিনি প্রথমে 4 সেটে জয়ী হন, এবং সেটে – সেই খেলোয়াড় যিনি প্রথমে 7 পয়েন্ট অর্জন করেন।
- 3 গেম পর্যন্ত ফরম্যাটের ম্যাচে সেই খেলোয়াড় জয়ী হন যিনি 2 গেমে জয়ী হন, এবং 5 গেম পর্যন্ত ফরম্যাটের ম্যাচে সেই খেলোয়াড় জয়ী হন যিনি 3 গেমে জয়ী হন।
- গেমে সেই খেলোয়াড় জয়ী হন যিনি প্রথমে 11 পয়েন্ট অর্জন করেন।
- যদি গেমে 10:10 স্কোর নিবন্ধিত হয়, তবে গেমটি ততক্ষণ খেলা হয় যতক্ষণ না একজন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষের উপর 2 পয়েন্টের преимущество অর্জন করেন।
- ম্যাচের বিজয়ী হিসেবে সেই খেলোয়াড় (দল) কে গণ্য করা হয় যিনি 2 বা 1.5 সেট জিতেছেন।
- সেট সেই খেলোয়াড় (দল) জিতেছেন যিনি সর্বোচ্চ সংখ্যক লক্ষ্যযুক্ত বল রোলিং করেছেন (এন্ডে সর্বোচ্চ সংখ্যক পয়েন্ট অর্জন করেছেন)।
- ◦ যখন খেলার সময় শেষ হয়।
- উইকেট ধ্বংস হওয়ার আগে বলটি আম্পায়ার বা খেলোয়াড়দের কারও শরীর স্পর্শ করা উচিত নয়, ব্যাটসম্যানের ভূমিকায় থাকা খেলোয়াড়রা ব্যতীত।
- ◦ «কট» (Caught), যখন কোনো ফিল্ডার ব্যাটসম্যানের ব্যাটে লেগে ওঠা মাটি স্পর্শ না করা বল ক্যাচ করে।
- বল ক্যাচ হওয়ার আগে তা মাঠের বাইরের কোনো বস্তু স্পর্শ করা উচিত নয়, এবং বল ক্যাচ করা খেলোয়াড়কে সম্পূর্ণভাবে মাঠের ভেতরে থাকতে হবে, অর্থাৎ তার শরীরের কোনো অংশ মাঠের বাইরের মাটি স্পর্শ করা উচিত নয়।
- ◦ «রান-আউট» (Run out), যখন ব্যাটসম্যান নিজের ক্রিজের বাইরে থাকাকালীন ফিল্ডাররা উইকেট ভেঙে দেয়।
- যদি দল তাদের ইনিংস সম্পূর্ণ করে ফেলে, কিন্তু নির্ধারিত ওভার সংখ্যা খেলা না হয় এবং নির্দিষ্ট রান সংখ্যা ইতিমধ্যে সংগ্রহ করা হয়, তাহলে পূর্বাভাস নথিভুক্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হবে। যে পূর্বাভাসের ফলাফল খেলার পরবর্তী অগ্রগতির উপর নির্ভর করে, সেগুলি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- চ্যাম্পিয়নশিপের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটের তথ্য ভিত্তি হিসেবে নেওয়া হয়। যদি কোনো খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ না করে, তাহলে সেই খেলোয়াড় সম্পর্কিত পূর্বাভাস «1» (এক) সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- প্রতিটি দলের জন্য ফলাফল প্রথম উইকেট (wicket) পতনের আগ পর্যন্ত নির্ধারিত হয়। যে উদ্বোধনী জুটি সর্বাধিক রান সংগ্রহ করে, তারা জয়ী হয়। যদি দল কোনো উইকেট না হারিয়ে খেলা শেষ করে, তাহলে দলের মোট সংগৃহীত রান সংখ্যাকে জুটির ফলাফল হিসেবে গণনা করা হয়।
- সেরা ব্যাটসম্যান সংগৃহীত রান সংখ্যা দ্বারা নির্ধারিত হয়। যদি দুই বা ততোধিক ব্যাটসম্যান সমান সংখ্যক রান সংগ্রহ করেন, তাহলে তাদের গৃহীত ডেলিভারির (বল) সংখ্যা বিবেচনা করা হয় (যে ব্যাটসম্যান সর্বনিম্ন

ডেলিভারিতে এই রান সংখ্যা সংগ্রহ করেছেন তিনি জয়ী হন)। যদি কোনো খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ না করে, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।

- সেরা বোলার হিসেবে সেই খেলোয়াড়কে স্বীকৃতি দেওয়া হয়, যার ডেলিভারিতে প্রতিপক্ষ দলের সর্বাধিক সংখ্যক ব্যাটসম্যান আউট হয়েছেন। যদি দুই বা ততোধিক বোলারের ফলাফল সমান হয়, তাহলে তাদের «ইকন» (ECON) সূচক – ডেলিভারি ও প্রতিপক্ষকে দেওয়া রানের অনুপাত – বিবেচনা করা হয়। কম «ইকন»-এর বোলার জয়ী হন। যদি কোনো খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ না করে, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি দুই বা ততোধিক খেলোয়াড় সমান সংখ্যক সর্বোচ্চ 6-পয়েন্ট শট সম্পন্ন করেন, তাহলে সেই খেলোয়াড়দের উপর পূর্বাভাস ফেরত দেওয়া হবে। যদি কোনো খেলোয়াড় ম্যাচে অংশগ্রহণ না করে, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- এই খেলাগুলির ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনা করার সময় অতিরিক্ত রাউন্ড/ওভারটাইমও বিবেচনা করা হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ করেন অথবা অনলাইন খেলার অফিসিয়াল পরিচালনা পদ্ধতি অনুযায়ী নির্ধারিত থাকে।
- খেলাগুলি মূলত নিম্নলিখিত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়: 1, 2, 3, 5, 7, 9 বা 11-এর মধ্যে সেরা।
- যদি ইস্পোর্টস অনলাইন গেমের ম্যাচগুলি অন্য ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তাহলে জুয়া খেলার আয়োজক ওয়েবসাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ নোট দেন।
- সেক্ষেত্রে বাধাপ্রাপ্ত খেলার ফলাফলের উপর করা সমস্ত পূর্বাভাস নতুনভাবে শুরু হওয়া খেলার ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- 4×12 ফরম্যাটেও ম্যাচ পরিচালনা করা সম্ভব (প্রতিটি কোয়ার্টার – বাস্তব খেলার সময়ের 12 মিনিট)।
- যদি 16-মিনিটের (4x4) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 16 মিনিটের মধ্যে 40 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 12-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 30-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- যদি 10-মিনিটের (2x5) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 10 মিনিটের মধ্যে 90 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 8-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 72-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- যদি 12-মিনিটের (3x4) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 12 মিনিটের মধ্যে 60 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 4-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 20-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- যদি 15-মিনিটের (3x5) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 15 মিনিটের মধ্যে 60 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 4-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 16-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- যদি 12-মিনিটের (2x6) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 12 মিনিটের মধ্যে 60 মিনিটে পৌঁছাবে।
- যদি 20-মিনিটের (2x10) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 20 মিনিটের মধ্যে 80 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 2-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 8-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- যদি 12-মিনিটের (3x4) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 6 মিনিটের মধ্যে 30 মিনিটে পৌঁছাবে।

- যদি 10-মিনিটের (4x2,5) ম্যাচ ফরম্যাট নির্বাচন করা হয়, তাহলে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে সময় বাস্তব 5 মিনিটের মধ্যে 40 মিনিটে পৌঁছাবে।
- বাস্তব সময়ের 2-তম মিনিটে চলমান খেলার মিনিট প্রদর্শনকারী স্কোরবোর্ডে 16-তম মিনিট প্রদর্শিত হবে।
- 9 (নয়) ফ্রেমের সমন্বয়ে গঠিত ম্যাচে 5 (পাঁচ) ফ্রেম জয়ী খেলোয়াড় বিজয়ী হবেন।
- উল্লিখিত তথ্যগুলি সনাক্ত হলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে প্রমোশনে অংশগ্রহণ থেকে বাদ দেওয়া হয়।
- জুয়া খেলার আয়োজক বিজয়ীদের অবহিত করেন যে, পরিচালিত প্রমোশনে অংশগ্রহণের ফলে প্রাপ্ত যেকোনো জয় ও পুরস্কারের মূল্যের উপর করের হার, রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোডের 28 ধারার 217 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত পরিমাণ (4000 রুবল) অতিক্রমকারী অংশের ক্ষেত্রে, প্রণোদনা পুরস্কারের মূল্যের 35% হারে নির্ধারিত হয়।
- প্রমোশনের ফলাফল অনুযায়ী বিজয়ী হিসেবে স্বীকৃত প্রমোশন অংশগ্রহণকারীরা পুরস্কার অংশগ্রহণকারীদের প্রত্যাশার সঙ্গে সঙ্গতিপূর্ণ নয় এমন বিষয়ে জুয়া খেলার আয়োজকের বিরুদ্ধে অভিযোগ উত্থাপন করার অধিকারী নন।

### মেলবেটে ইস্পোর্টস বাজি | Melbet-এ ইস্পোর্টসে বাজি ধরুন

- ইস্পোর্টসপ্রিয়তালিকা পূর্বাভাসের ইতিহাসফলাফলসেটিংসসমস্ত খেলা93Counter-Strike 237Dota 215League of Legends8VALORANT1Mobile Legends7Arena of Valor1Call of Duty8Crossfire4Rainbow 66Starcraft 22Warcraft 34সবলাইভ(10)আসন্ন(83)ফলাফলIEM 2-তম ম্যাপ 0-0 +97BB Team0-1MOUZপি16.5পি21.08বেশি (42.5)1.96কম (42.5)1.8ফোরা1 (10.5)1.96ফোরা2 (-10.5)1.8Eternity League1-তম ম্যাপ0-0 +88Grasp Legion0-0Tesori Fivepপি11.82পি21.92বেশি (52.5)1.85কম (52.5)1.88ফোরা1 (-1.5)3.33ফোরা2 (1.5)1.3IEM: Duel of the playersগেম9-18 +14Magnojez (BB টিম)0-0Spinx (MOUZ)গেম7-17 +14zorte (BB টিম)0-0torzsi (MOUZ)Destiny LeagueMad Dogs LeagueEuropean CircuitRiftora SeriesEpic Clash Series

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru

- ○ কোম্পানি এবং ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়গুলির মধ্যে সম্পাদিত চুক্তি, যার মধ্যে কর্মসংস্থান চুক্তি এবং জয়ের চুক্তি অন্তর্ভুক্ত;

### জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru

- 1.5. কোএফিসিয়েন্ট — পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু ইভেন্টের নির্দিষ্ট ফলাফল ঘটার সম্ভাবনার মাত্রা চিহ্নিতকারী সংখ্যাসূচক মান, যা দ্বারা পূর্বাভাসের গেমিং কুপনগুলির যোগফল গুণ করা হয়।
- 1.8. পূর্বাভাস — জুয়া অংশগ্রহণকারীর দ্বারা সাইটে জুয়া সংগঠকের প্রস্তাবিত ইভেন্ট(গুলি) থেকে ফলাফল(গুলি) নির্বাচন।
- 1.14. জুয়া অংশগ্রহণকারী (ক্লায়েন্ট) — 18 বছর বয়সে পৌঁছেছেন এমন ব্যক্তি, যিনি রাশিয়ান ফেডারেশনের নাগরিক, যিনি জুয়ায় অংশ নিচ্ছেন এবং জুয়া সংগঠক বা অন্য জুয়া অংশগ্রহণকারীর সাথে এমন একটি ইভেন্ট সম্পর্কে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি করছেন, যা ঘটবে কি ঘটবে না তা অজানা।
- 1.16. বীমা — এটি জুয়া সংগঠকের পক্ষ থেকে জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতি প্রস্তাব, সম্পাদিত পূর্বাভাস প্রত্যাখ্যান করা এবং ইভেন্টের ফলাফল জানা যাওয়ার আগ পর্যন্ত পূর্বাভাসের পরিমাণের—部分 ফেরত দেওয়া।
- 1.17. জুয়ার ফলাফল — জুয়া শেষ হওয়ার পর জুয়া সংগঠক কর্তৃক জুয়া অংশগ্রহণকারীর ইন্টারেক্টিভ বাজিগুলির চূড়ান্ত হিসাব।

- 2.1. জুয়া সংগঠক জুয়া সংগঠিত ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা করে — যা জুয়া অংশগ্রহণকারীদের সাথে জয়ের ঝুঁকিভিত্তিক চুক্তি সম্পাদন এবং এই ধরনের চুক্তি দুই বা ততোধিক জুয়া অংশগ্রহণকারীর মধ্যে সংগঠিত করার সেবা প্রদানের কার্যক্রম।
- 2.7. জুয়া অংশগ্রহণকারীদের দাবি ইন্টারেক্টিভ বাজি জমা দেওয়ার তারিখ থেকে 30 ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে জুয়া অংশগ্রহণকারীর লিখিত আবেদনের ভিত্তিতে গৃহীত হয়, যা তিনি জুয়া সংগঠকের আইনি ঠিকানায় পাঠান।
- 2.8. জুয়া সংগঠক এবং জুয়া অংশগ্রহণকারী জুয়া অংশগ্রহণকারীর পক্ষ থেকে ইমেইলে প্রেরিত নথি ও চিঠিপত্রের আইনি শক্তি এবং নিজেদের জন্য বাধ্যতামূলকতা স্বীকার করে না।
- 2.9. যদি জুয়া অংশগ্রহণকারী প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম সম্পাদন করে, সেইসাথে জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম করে, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর এমন কার্যক্রম সম্পাদনের সন্দেহ থাকলে নিম্নলিখিত উপায়ে সেগুলি প্রতিরোধ করার অধিকার রাখে:
- 2.10. বিশেষত, প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম, সেইসাথে শত্রুতামূলক কার্যক্রমের অন্তর্ভুক্ত:
- 2.11. জুয়া অংশগ্রহণকারী প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের সন্দেহ থাকলে, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য সম্পর্কে পরীক্ষা পরিচালনা করে।
- 2.14. জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদনের তথ্য সম্পর্কে তদন্ত পরিচালনার পর, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা জুয়া সংগঠকের প্রতি শত্রুতামূলক কার্যক্রম সম্পাদন বা না সম্পাদনের বিষয়ে সিদ্ধান্ত নেয়।
- 2.17. জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারীর কার্যক্রমকে প্রতারণামূলকভাবে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম এবং/অথবা শত্রুতামূলক কার্যক্রমের এই বা সেই প্রকারের অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে জুয়া অংশগ্রহণকারী এবং তৃতীয় পক্ষকে তথ্য প্রদান না করার অধিকার রাখে।
- 2.23. জুয়া অংশগ্রহণকারী নিশ্চয়তা দেয় যে জুয়ায় অংশগ্রহণ রাশিয়ান ফেডারেশনের কর কোডের অনুচ্ছেদ 208-এর অর্থে তার অর্জিত আয় থেকে সম্পাদিত হবে।
- 3.1.6. ЕЦУПС থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে জুয়া অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত ইন্টারেক্টিভ বাজির হিসাব রাখা।
- 3.1.9. গৃহীত ইন্টারেক্টিভ বাজি এবং হিসাবকৃত জয়ের তথ্য ЕЦУПС-এ উপস্থাপন করা।
- 3.1.10. যে ব্যক্তির তথ্য জুয়া থেকে বিরত ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, তাকে জুয়ার প্রতিষ্ঠানে প্রবেশাধিকার, সেইসাথে জুয়া সংগঠকের সাইটে তার ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে প্রবেশাধিকার প্রত্যাখ্যান করা।
- 3.2.3. জুয়া অংশগ্রহণকারীর জয়ের অধিকার আছে কি নেই সে সম্পর্কে সিদ্ধান্ত নেওয়া।
- 3.2.4. জুয়া অংশগ্রহণকারীর ক্ষেত্রে জুয়া শুরু, স্থগিত, বন্ধ এবং পুনরায় শুরু করার সিদ্ধান্ত নেওয়া।
- 3.2.10. পূর্বাভাস বাতিল করা যদি এটি একটি পরিচিত ফলাফলে সম্পাদিত হয় (যার মধ্যে ইভেন্টটি ঘটেছে কিন্তু সিস্টেমে এর ফলাফল আপডেট হয়নি এমন ক্ষেত্রেও), সেইসাথে যদি পূর্বাভাস জুয়া অংশগ্রহণকারী এমন একটি ইভেন্টে সম্পাদন করে যার ফলাফল পূর্বাভাস সম্পাদনের সময়ে তার জানা ছিল।
- 3.2.14. জুয়া অংশগ্রহণকারীর তথ্য (সংশ্লিষ্ট তথ্য) আপডেট করা, যার মধ্যে জুয়া অংশগ্রহণকারীর পরিচয় নিশ্চিতকারী নথির তথ্য অন্তর্ভুক্ত। যদি জুয়া সংগঠকের জুয়া অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে পূর্বে প্রাপ্ত তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা ও সঠিকতা সম্পর্কে সন্দেহ হয়, জুয়া সংগঠক জুয়া অংশগ্রহণকারী স্পষ্টীকৃত তথ্য বা জুয়া সংগঠকের যে তথ্য সম্পর্কে সন্দেহ возникло সে সম্পর্কে সংশ্লিষ্ট ব্যাখ্যা প্রদান না করা পর্যন্ত, সেইসাথে জুয়া

সংগঠক উক্ত তথ্য বিশ্লেষণ, অধ্যয়ন না করা পর্যন্ত জুয়া অংশগ্রহণকারীকে عملية সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে।

- 3.2.15. জুয়া অংশগ্রহণকারীকে পূর্বাভাসের উপর বীমা প্রস্তাব করা।
- 3.2.16. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রতি জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের рамкахে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স থেকে আটকে রাখার সিদ্ধান্ত গ্রহণ করলে, তা আটকে রাখা।
- 4.1. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী বাধ্য:
- 4.1.3. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের জন্য বাজির সম্পূর্ণ পরিমাণ পরিশোধ করা।
- 4.1.6. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করা এবং ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির সমতুল্য মোট পরিমাণের জন্য পূর্বাভাস (পূর্বাভাসসমূহ) করা।
- 4.2. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর অধিকার রয়েছে:
- 4.3.7. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করা, যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী:
- 4.3.8. জুয়া খেলার প্রক্রিয়া স্বয়ংক্রিয় করার অনুমতি দেয় এমন প্রযুক্তিগত ও সফ্টওয়্যার средства প্রয়োগ করা।
- 4.3.10. স্থায়ী ব্যালেন্স বৃদ্ধির নিশ্চয়তা দেয় এমন কৌশল বা খেলার স্কিম ব্যবহার করা, যার মধ্যে গাণিতিক সম্ভাবনার মাধ্যমে হলেও।
- 5.12. জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার জন্য কমিশন, সেইসাথে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রমের рамкахে পরিষেবা প্রদানের জন্য ফি (পারিশ্রমিক) আদায় করেন না।
- 6.1. জুয়া খেলার আয়োজক স্বাধীনভাবে পূর্বাভাসের বিষয় নির্ধারণ করেন এবং তা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের প্রস্তাব করেন।
- 6.10. প্রতিটি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক নির্ধারিত পূর্বাভাসের সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন মানের মধ্যে স্বাধীনভাবে পূর্বাভাসের পরিমাণ নির্ধারণ করেন।
- 6.19. জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার আগে পর্যন্ত যেকোনো সময় কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই করা পূর্বাভাসের পরিমাণ জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে ফেরত দেওয়ার অধিকার রাখেন।
- 6.21. এক খেলার দিন বা রাউন্ডের পরিসংখ্যানের উপর সম্পাদিত পূর্বাভাস গণনার সময়, যদি রাউন্ডে অন্তত একটি ইভেন্ট অনুষ্ঠিত না হওয়া হিসেবে স্বীকৃত হয়, তাহলে রাউন্ডের পরিসংখ্যানের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাস ব্যতীত যাদের ফলাফল ইভেন্ট অনুষ্ঠিত হয়েছে কিনা তা নির্বিশেষে সুনির্দিষ্টভাবে নির্ধারিত।
- 6.24. ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পাদনের পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির সম্পূর্ণ পরিমাণের উপর এবং এর অংশের উপর উভয়ই পূর্বাভাস সম্পাদন করার অধিকার রাখেন।
- 6.25. পূর্বাভাস সম্পাদনের পরে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ চালিয়ে যাওয়ার এবং জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রস্তাবিত অন্য ইভেন্টের উপর নতুন পূর্বাভাস সম্পাদন করার অধিকার রাখেন।
- 8.1.4. প্রথম অংশগ্রহণকারী (দল) হারবে না – «1X» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.1.5. দ্বিতীয় অংশগ্রহণকারী (দল) হারবে না – «X2» দ্বারা চিহ্নিত।
- 8.2.1. «হ্যান্ডিক্যাপ 0» বা «ড্র ছাড়া ফলাফল» - এটি একটি পূর্বাভাস যে দলগুলির একটি জিতবে।
- 8.2.3. ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ – এটি স্কোর আকারে লিখিত একটি হ্যান্ডিক্যাপ, যেখানে একটি অংশগ্রহণকারীকে (দলকে) জয়লাভ বা পরাজয় এড়ানোর জন্য স্কোরে একটি নির্দিষ্ট সুবিধা প্রদান করা হয়, যা

পূর্ণসংখ্যায় প্রকাশ করা হয় (2, 1, -1, -2 ইত্যাদি)।

- 8.8. «ক্লিন শিট জয়» – দলটি ম্যাচ জিতবে এবং অন্য দল কোনও গোল (পাক, ...) খাবে না বা কোনও গেম (সেট, ...) হারবে না - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.1.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.1.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.1.2.5. ম্যাচে (হাফে) যেকোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.1.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.1.2.7. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.1.2.8. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.1.2.23. কোন দল সেন্টার থেকে খেলা শুরু করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.30. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.31. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.34. ম্যাচে (হাফে) কোন দলের খেলোয়াড়কে প্রথম সতর্কবার্তা দেওয়া হবে, অথবা উভয় দল একই সময়ে প্রথম সতর্কবার্তা পাবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.35. প্রস্তাবিত কোন সময়ের মধ্যে কোনও এক দলের খেলোয়াড়কে প্রথম সতর্কবার্তা দেওয়া হবে (মিনিটের ব্যবধান সহ অন্তর্ভুক্ত) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.40. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.41. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.50. বদলি হিসেবে নামা খেলোয়াড় গোল করবে (করবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.54. ম্যাচে অফসাইডের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.60. গোল করা খেলোয়াড়দের জার্সির নম্বরের মোট সমষ্টির উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.5. বহিষ্কার এবং সতর্কবার্তা সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে শুধুমাত্র ম্যাচ চলাকালীন মাঠে থাকা খেলোয়াড়দের দেওয়া বহিষ্কার এবং সতর্কবার্তা বিবেচনা করা হয়, যখন তারা সরাসরি খেলায় অংশগ্রহণ করছেন।
- 9.1.6. কর্নার কিক সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে, কর্নার কিকের চিহ্ন থেকে বল খেলায় প্রবেশ করানোর পরেই কর্নার কিক বাস্তবায়িত হিসেবে গণনা করা হয়।
- 9.1.7. পোস্ট/ক্রসবারে আঘাত সম্পর্কিত পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে, পোস্ট/ক্রসবারে আঘাত তখনই নিবন্ধিত হয় যখন পোস্ট/ক্রসবারে স্পর্শের পর বল খেলায় থাকে।
- 9.2.1. আইস হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, «খেলার বিজয়ী» ফলাফল ছাড়া, যার পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে অতিরিক্ত সময়ে (ওভারটাইম) বা বুলেট সিরিজে নথিভুক্ত ফলাফলও বিবেচনা করা হয়।
- 9.2.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।

- 9.2.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.2.2.22. খেলোয়াড়ের অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস।
- 9.3.2.1. ম্যাচে (অতিরিক্ত সময় সহ) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.3.2.2. ম্যাচে (অতিরিক্ত সময় সহ) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.3.2.3. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.3.2.5. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.3.2.6. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.3.2.7. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.3.2.8. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.3.2.9. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.3.2.10. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.3.2.19. কোন দল প্রথম রিবাউন্ড জিতবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.23. কোন দল জিতবে এবং কী ব্যবধানে («ব্যবধানসহ জয়») তার পূর্বাভাস।
- 9.4.3. যদি শুরু হওয়া টেনিস ম্যাচে কোনো এক টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, ম্যাচটি অকালে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত যা ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.4.4. যদি টেনিস ম্যাচে নির্ণায়ক সেট «সুপার টাই-ব্রেক» হিসেবে খেলা হয়, তবে সেই সেটের হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট পয়েন্টে গণনা করা হয়, এবং হ্যান্ডিক্যাপ এবং মোট গণনার সময় «সুপার টাই-ব্রেক» খেলাটি একটি গেম হিসেবে গণনা করা হয় (সেটটি 1:0 বা 0:1 স্কোরে সম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয়)।
- 9.4.6. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হয়।
- 9.5.2. ভলিবলে প্লে-অফের (Play-off) সময়, যখন খেলা বিভিন্ন দলের পক্ষে সমান স্কোরে শেষ হয় (উদাহরণস্বরূপ, প্রথম খেলায় স্কোর ছিল 3:2 1-তম দলের পক্ষে, এবং প্রত্যাবর্তন খেলায় – 2:3 2-তম দলের পক্ষে), একটি অতিরিক্ত সেট – «গোল্ডেন সেট» খেলা হয় («গোল্ডেন সেটে» যে দল প্রথমে 15 পয়েন্ট অর্জন করে জয়ী হয়), যার বিজয়ী পরবর্তী রাউন্ডে যায়।
- 9.5.4.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.5.4.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.5.4.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.5.4.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.5.4.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.5.4.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.5.4.10. কোন দল সেট জিতবে এবং প্রস্তাবিত কী পয়েন্ট ব্যবধানে («পয়েন্ট ব্যবধানসহ জয়») তার পূর্বাভাস।
- 9.7.4. বেসবল ম্যাচে খেলার সময় সরাসরি খেলার ফরম্যাট পরিবর্তনও সম্ভব (উদাহরণস্বরূপ, 9 ইনিংসের পরিবর্তে 7 ইনিংস খেলা হবে)।
- 9.7.5.3. ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জয়ী হবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.7.5.4. ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জয়ী হবে (হারবে না) – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.7.5.10. ম্যাচে খেলোয়াড়দের (ব্যাটার, পিচার) পরিসংখ্যান সংখ্যার পূর্বাভাস।

- 9.7.7. বেসবল ম্যাচে খেলোয়াড়দের পরিসংখ্যান সংখ্যার পূর্বাভাস বৈধ হিসেবে গণনা করা হয়, যদি খেলোয়াড়রা ঘোষিত হয় এবং ম্যাচে তাদের পারফরম্যান্স শুরু করে (পিচারের পরিসংখ্যান সংখ্যার উপর করা পূর্বাভাস ব্যতীত, যা বৈধ হিসেবে গণনা করা হয়, যদি পিচার ঘোষিত হয় এবং সে-ই ম্যাচ শুরু করে, ম্যাচে প্রতিস্থাপনকারী হিসেবে অংশগ্রহণ না করে)।
- 9.8.1. স্নুকার ম্যাচ প্রধানত বিজোড় সংখ্যক ফ্রেম (খেলার রাউন্ড) নিয়ে গঠিত।
- 9.8.3.1. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।
- 9.8.3.2. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.8.3.3. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.8.3.4. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.8.3.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.8.3.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.8.3.9. কোন খেলোয়াড় প্রথম বল করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.10. কোন খেলোয়াড় প্রথমে নির্ধারিত পয়েন্ট সংখ্যা অর্জন করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.3.12. প্রথম (শেষ) বল প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.8.7. যদি প্রধান তথ্য উৎসের সাইটে প্রয়োজনীয় তথ্য না থাকে, তাহলে «প্রথম বল প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় করবে» ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি হিসেবে ম্যাচের ভিডিও রেকর্ডিং গ্রহণ করা হয়।
- 9.9.1. শুরু হওয়া ব্যাডমিন্টন ম্যাচে যদি কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, খেলা নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়, এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাসগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা হয়ে গেছে।
- 9.9.3. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.9.5.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.9.5.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.9.5.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.9.5.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.10.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.10.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.11.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.11.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.12.1. শুরু হওয়া টেবিল টেনিস ম্যাচে যদি কোনো টেনিস খেলোয়াড় (জোড়ার একটি) কোনো কারণে অযোগ্য ঘোষিত হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, ম্যাচ নির্ধারিত সময়ের আগে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ছাড়া যা ম্যাচ বন্ধ হওয়ার মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.12.2. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তাহলে এই ম্যাচের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.13.2. 5 গোলে জয়ের ক্ষেত্রে, যদি নির্ধারক গেমে স্কোর 4:4 হয়, তাহলে শুধুমাত্র ম্যাচের নির্ধারক গেমটি খেলা হয় যতক্ষণ না কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) প্রতিপক্ষের উপর 2 গোলের ব্যবধান তৈরি করে, তবে সর্বোচ্চ

স্কোর 8 অতিক্রম করতে পারে না।

- 9.13.3. 7 গোলে জয়ের ক্ষেত্রে, যদি নির্ধারক গেমে স্কোর 6:6 হয়, তাহলে গেমটি খেলা হয় যতক্ষণ না কোনো খেলোয়াড় (জোড়া) প্রতিপক্ষের উপর 2 গোলের ব্যবধান তৈরি করে, তবে সর্বোচ্চ স্কোর 8 অতিক্রম করতে পারে না।
- 9.13.4.1. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.13.4.2. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.13.4.3. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.13.4.4. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.13.4.5. ম্যাচে (গেমে) খেলোয়াড় (জোড়া) দ্বারা করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.14.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.14.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.14.2.5. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.15.1. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচে প্রধান সময় 60 মিনিট বিশুদ্ধ খেলার সময় (2 হাফ, প্রতিটি 30 মিনিট বা 4 কোয়ার্টার, প্রতিটি 15 মিনিট)।
- 9.15.2.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.15.2.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.15.2.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.15.2.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.16.1. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে প্রধান সময় 80 মিনিট বিশুদ্ধ খেলার সময় (2 হাফ, প্রতিটি 40 মিনিট বা 4 কোয়ার্টার, প্রতিটি 20 মিনিট)।
- 9.16.2.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.16.2.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.16.2.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.16.2.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.17.2.1. ম্যাচে (এন্ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.17.2.2. ম্যাচে (এন্ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.17.2.4. ম্যাচে (এন্ডে) প্রথম দল জিতবে, হ্যান্ডিক্যাপ সহ – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.17.2.5. ম্যাচে (এন্ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে, হ্যান্ডিক্যাপ সহ – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.18.1. ডার্টস প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়রা একের পর এক থ্রো লাইনের কাছে এগিয়ে যায়, লক্ষ্যের দিকে নিক্ষেপ করে।
- 9.18.2. প্রতিটি খেলোয়াড়ের পালার পরে পয়েন্ট গণনা করা হয়, এরপর পালা অন্য খেলোয়াড়ের কাছে যায় যাতে সে ডার্ট নিক্ষেপ করতে পারে।
- 9.18.4.1. প্রতিযোগিতায় প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.18.4.3. প্রতিযোগিতায় দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.18.4.4. প্রথম খেলোয়াড় লেগ (সেট) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।

- 9.18.4.5. দ্বিতীয় খেলোয়াড় লেগ (সেট) সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.18.4.7. কোন খেলোয়াড় প্রথমে 180 পয়েন্টের থ্রো সম্পন্ন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.18.4.10. কোন খেলোয়াড় প্রতিযোগিতায় প্রথম স্থান অধিকার করবে (প্রতিযোগিতা জিতবে) তার পূর্বাভাস।
- 9.19.1. ফ্লোরবলে ম্যাচের মূল সময় 60 মিনিট নেট খেলার সময় (3 পিরিয়ড, প্রতিটি 20 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.19.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.19.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.19.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.19.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.19.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.19.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.19.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.20.1. হ্যান্ডবলে মূল খেলার সময় 60 মিনিট (2 হাফ, প্রতিটি 30 মিনিট স্থায়ী)।
- 9.20.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।
- 9.20.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.20.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.20.2.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.20.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.20.2.7. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.20.2.8. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.22.5.1. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) প্রথম বক্সার জিতবে – «পি১»।
- 9.22.5.3. লড়াইয়ে (রাউন্ডে) দ্বিতীয় বক্সার জিতবে – «পি২»।
- 9.23.2. ম্যাচে খেলোয়াড় নিম্নলিখিত উপায়ে পয়েন্ট অর্জন করতে পারেন:
- 9.23.3.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.23.3.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.23.3.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.23.3.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.23.3.5. ম্যাচে (সেটে) খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.24.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «পি১»।
- 9.24.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «পি২»।
- 9.24.2.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.24.2.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.24.2.5. ম্যাচে (সেটে) খেলোয়াড়দের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.24.2.6. ম্যাচে (সেটে) প্রতিটি খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.25.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «পি১»।

- 9.25.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «পি২»।
- 9.25.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.25.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.25.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.25.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.25.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.26.1. ওয়াটার পোলো ম্যাচের মূল সময় 32 মিনিট খেলার সময় নির্ধারিত (4 পিরিয়ড, প্রতিটি 8 মিনিট)।
- 9.26.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.26.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.26.2.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.26.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.26.2.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.26.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.26.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.27.2.1. ম্যাচে (গেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।
- 9.27.2.2. ম্যাচে (গেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.27.2.3. ম্যাচে (গেমে) ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.27.2.4. ম্যাচে (গেমে) ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.27.2.5. গেম সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.27.2.6. গেম সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.27.2.7. ম্যাচে (গেমে) খেলোয়াড়দের সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.27.2.8. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.27.2.10. গেমে প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট (3 পয়েন্ট, 9 পয়েন্ট) প্রথমে সংগ্রহ করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.28.2.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.28.2.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.28.2.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1এক্স»।
- 9.28.2.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.28.2.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «এক্স২»।
- 9.28.2.7. ম্যাচে (হাফে) ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.28.2.8. ম্যাচে (হাফে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.29.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «প১»।
- 9.29.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «প২»।
- 9.29.2.4. ম্যাচে (সেটে) ফোরাসহ প্রথম খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.29.2.5. ম্যাচে (সেটে) ফোরাসহ দ্বিতীয় খেলোয়াড় (দল) জিতবে – «ফোরা 2»।

- 9.29.2.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম (দ্বিতীয়) খেলোয়াড় (দল) জিতবে (হারবে না)।
- 9.29.2.7. ম্যাচে খেলোয়াড়দের (দলগুলোর) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.9. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের (দলের) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.11. ম্যাচে (সেটে) কোন খেলোয়াড় (দল) নির্দিষ্ট সংখ্যক পয়েন্ট প্রথমে সংগ্রহ করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.29.3. ইতিমধ্যে শুরু হওয়া শারস ম্যাচে, যদি কোনো খেলোয়াড়কে (দলকে) আগাম (সমস্ত পূর্বনির্ধারিত সেট শেষ হওয়ার আগে বা অন্য কোনো কারণে) ম্যাচে জয় প্রদান করা হয়, তবে সেই ফলাফলের পূর্বাভাস, যা ম্যাচের প্রকৃত সমাপ্তির সময় ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা যায়, এবং «প১» ও «প২» ফলাফল গণনা সাপেক্ষ।
- 9.30.5.1. ম্যাচে প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.30.5.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.30.5.3. ম্যাচে ফোরাসহ প্রথম দল জিতবে – «ফোরা 1»।
- 9.30.5.4. ম্যাচে ফোরাসহ দ্বিতীয় দল জিতবে – «ফোরা 2»।
- 9.30.5.18. দলগুলোর কোনো খেলোয়াড় 50 বা তার বেশি (100 বা তার বেশি) রান করবে (করবে না) এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.22. কে ম্যাচের সেরা খেলোয়াড় হিসেবে স্বীকৃতি পাবেন এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.26. সবচেয়ে বেশি 6-পয়েন্ট শট করা খেলোয়াড়ের পূর্বাভাস।
- 9.31.1. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে দুটি দল প্রতিযোগিতা করে এবং খেলার ফরম্যাটের উপর নির্ভর করে প্রতিটি দলে মূলত 1, 2, 3 বা 5 জন খেলোয়াড় থাকে।
- 9.31.2. যদি ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে «ড্র» নিশ্চিত হয় এবং «ড্র» ফলাফল জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব না করেন, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.31.3. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেম এক বা একাধিক রাউন্ড/কার্ড নিয়ে গঠিত হতে পারে।
- 9.31.4. যদি ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে কোনো দল প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে 1 (এক) পয়েন্টের সুবিধা নিয়ে ফাইনাল ট্যুরে (প্লে-অফ) ওঠে, তবে ফাইনালে সেই দলের জন্য 1 (এক) কার্ডের সুবিধা নিয়ে খেলা শুরু হয়, যে দল পূর্বে প্রতিপক্ষের বিরুদ্ধে 1 পয়েন্টের সুবিধা অর্জন করেছে।
- 9.31.6. ই-স্পোর্টসের অনলাইন গেমে সময়ের (মিনিট) পূর্বাভাস গণনার সময় সেকেন্ড মিনিটে রাউন্ড করা হয়।
- 9.31.7.1. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) প্রথম দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «প১»।
- 9.31.7.2. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «প২»।
- 9.31.7.3. খেলায় জেতা কার্ড (রাউন্ড) সংখ্যায় ফোরাসহ প্রথম দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «ফোরা 1»
- 9.31.7.4. খেলায় জেতা কার্ড (রাউন্ড) সংখ্যায় ফোরাসহ দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) জিতবে – «ফোরা 2»
- 9.31.7.5. খেলায় কার্ডের স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.31.7.6. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম কিল করবে (প্রথম রক্ত) এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.7. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.8. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ফোরাসহ প্রথম দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস – «ফোরা 1»।
- 9.31.7.9. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ফোরাসহ দ্বিতীয় দল (খেলোয়াড়) বেশি কিল করবে এই পূর্বাভাস – «ফোরা 2»।

- 9.31.7.10. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কৃত কিলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.11. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল নির্দিষ্ট সংখ্যক কিল প্রথমে করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.12. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কিলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.13. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) দলগুলোর (খেলোয়াড়দের) কৃত হিরো («ব্যারন», «ড্রাগন», «রোশান» ইত্যাদি) হত্যার সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.14. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম «ব্যারন» («ড্রাগন», «রোশান», «টাইরান» ইত্যাদি) হত্যা করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.15. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ধ্বংসকৃত «টাওয়ার» («ব্যারাক», «ইনহিবিটর» ইত্যাদি) সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.16. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) কোন দল (খেলোয়াড়) প্রথম «টাওয়ার» («ব্যারাক», «ইনহিবিটর» ইত্যাদি) ধ্বংস করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.31.7.17. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) খেলা মোট মিনিটের পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.31.7.18. খেলায় (কার্ডে, রাউন্ডে) ওভারটাইম হবে (হবে না) এই পূর্বাভাস।
- 9.31.9. যদি খেলাটি pózo নতুন করে শুরু করার উদ্দেশ্যে বন্ধ করা হয়, তাহলে বন্ধ হওয়া খেলার ফলাফল খেলার ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়, এমনকি সেগুলি ইতিমধ্যে স্পষ্ট হলেও।
- 9.31.10. যদি বন্ধ হওয়া খেলাটি নতুন করে শুরু না হয় বা 24 ঘণ্টার মধ্যে চলতে না থাকে, অথবা খেলার পরবর্তী গতিপথ সম্পর্কে কোনো সরকারি তথ্য না থাকে, তাহলে খেলার সমস্ত ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.33.4.1. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.33.4.3. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.33.4.4. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.33.4.5. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.33.4.6. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.33.4.7. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.33.4.8. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.34.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.34.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.34.3.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.34.3.5. ম্যাচে (হাফে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.34.3.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.34.3.7. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.34.3.8. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.35.3.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.35.3.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.35.3.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.35.3.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.35.3.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।

- 9.35.3.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.35.3.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.35.5. ই-হকি ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি দেখানো খেলার সময় অনুযায়ী ন্যূনতম 50 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- 9.38.3.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.38.3.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.38.3.4. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.38.3.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.38.3.6. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.38.3.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.38.3.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.39.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.39.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.39.3.4. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল হারবে না – «1X»।
- 9.39.3.5. ম্যাচে (হাফে) যেকোনো একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.39.3.6. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল হারবে না – «X2»।
- 9.39.3.7. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.39.3.8. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.40.3.1. ম্যাচে (হাফে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.40.3.3. ম্যাচে (হাফে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.40.3.4. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.40.3.5. ম্যাচে (হাফে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.41.2.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.41.2.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.41.2.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.41.2.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.41.2.5. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.41.2.6. সেট সংখ্যার ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.41.2.10. কোন দল সেট জিতবে এবং প্রস্তাবিত কোন পয়েন্ট ব্যবধানে (পয়েন্ট ব্যবধানে জয়) তা নিয়ে পূর্বাভাস।
- 9.43.3.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.43.3.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.43.3.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.43.3.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.43.5. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, যদি প্রদর্শিত খেলার সময় অনুযায়ী কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে।

- 9.44.3.1. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.44.3.3. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.44.3.4. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.44.3.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.45.2. পুল ম্যাচ নিম্নলিখিত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়: 8 (আট) বল, 9 (নয়) বল এবং 10 (দশ) বল। 8 (আট) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 8 (আট) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়। 9 (নয়) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 9 (নয়) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়। 10 (দশ) বল ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচে, যে খেলোয়াড় (খেলোয়াড় জোড়া) 10 (দশ) নম্বর বল পকেটে ফেলবে সে ফ্রেমের বিজয়ী বলে গণ্য হয়।
- 9.45.3.1. ম্যাচে (ফ্রেমে) প্রথম খেলোয়াড় জিতবে – «প১»।
- 9.45.3.2. ম্যাচে (ফ্রেমে) দ্বিতীয় খেলোয়াড় জিতবে – «প২»।
- 9.45.3.3. ম্যাচে (ফ্রেমে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম খেলোয়াড় হারবে না – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.45.3.4. ম্যাচে (ফ্রেমে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় খেলোয়াড় হারবে না – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.45.3.6. ম্যাচে প্রতিটি খেলোয়াড়ের জেতা মোট ফ্রেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.46.3. যদি শুরু হওয়া প্যাডেল ম্যাচে কোনো একটি টেনিস খেলোয়াড় (জোড়াগুলোর একটি) কোনো কারণে ডিসকোয়ালিফাই হয়, খেলতে অস্বীকার করে বা খেলা চালিয়ে যেতে অক্ষম হয়, তবে ম্যাচ অকালে শেষ হয়, এবং পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়, সেই ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত যা ম্যাচ বন্ধের মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা যায়।
- 9.46.5. যদি ম্যাচ শুরুর আগে কোনো একটি পক্ষ খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকার করে, তবে এই ম্যাচের সকল ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- 10.1. জুয়ার খেলার আয়োজক এবং জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীরা জুয়ার খেলায় সদ্বিশ্বাসের নীতির ভিত্তিতে কাজ করে।
- 10.2. জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীরা জুয়ার খেলায় অংশগ্রহণের জন্য বাজি হিসেবে প্রদত্ত অর্থ হারানোর ঝুঁকি বহন করে, যদি ইভেন্টের ফলাফল জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীর করা পূর্বাভাসের সাথে মিলে না যায়।
- 11.1. জুয়ার খেলার আয়োজক জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীদের পরিচালিত প্রচারণায় অংশগ্রহণের প্রস্তাব দেওয়ার অধিকারী।
- 11.6. জুয়ার খেলার আয়োজক জুয়ার খেলার নির্দিষ্ট অংশগ্রহণকারীদের ক্ষেত্রে প্রচারণায় অংশগ্রহণের উপর সীমাবদ্ধতা আরোপ করার, এবং জুয়ার খেলার অংশগ্রহণকারীকে অবহিত না করে ও কারণ ব্যাখ্যা না করে প্রচারণায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী।

**মেলবেট অ্যাপ ডাউনলোড | অ্যান্ড্রয়েড এবং iOS**-এ Melbet ইনস্টল করুন

- খেলা উপভোগ কর

**রেজিস্ট্রেশনে মেলবেট প্রোমোকোড 2026 | আজকের জন্য প্রোমোকোড Melbet**

- খেলা উপভোগ করুন

**Спорт, киберспорт и правила расчёта**

**অনলাইন ব্যাকগ্যামন | প্রকৃত প্রতিপক্ষের মধ্যে ব্যাকগ্যামন বাজি - Melbet.ru**

- সাইবারস্পোর্ট

- খেলাধুলা
- ফুটবল
- বাস্কেটবল
- আমেরিকান ফুটবল
- মোটরস্পোর্ট
- MELBET স্পোর্টস বেটিং
- লাইন
- নতুন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- নর্দস
- নর্দস 36
- নর্দস 21
- নর্দস.স্যাপার
- নর্দস এক্সপ্রেস
- নর্দস এক্স
- নর্দস কিং
- অনলাইন নর্দস বেটিং
- শীর্ষস্থানীয় অনলাইন অপারেটর Melbet ru বিস্তৃত লাইন এবং ক্রীড়া বিভাগের বৈচিত্র্য দিয়ে তার ভক্তদের অবাক করে। বেটিং প্ল্যাটফর্মটি সময়ের সঙ্গে তাল মিলিয়ে চলে এবং গ্রাহকদের নতুন ক্রীড়া ধরনে বাজি ধরার সুযোগ দেয়। সম্প্রতি অনলাইন নর্দস ক্রীড়া বিভাগের তালিকায় প্রবেশ করেছে, যা বুকমেকার ওয়েবসাইটে পূর্বাভাস তৈরির জন্য বেছে নেওয়া যায়। Melbet এর ব্যতিক্রম নয়।
- প্রতিটি অর্ধে ভিন্ন রঙের পনেরটি করে গুটি থাকে।
- যদি পাশা বাফল-বক্সে আনুভূমিকভাবে না পড়ে, বাফল-বক্সের বাইরে গিয়ে শুয়ে পড়ে বা একটির উপর আরেকটি পড়ে, তাহলে পাশা আবার নিক্ষেপ করা হয়।
- প্রতিটি খেলোয়াড় কেবল নিজের গুটিগুলি সরায়।
- ডাবল পড়লে, অর্থাৎ দুটি পাশায় একই মান আসলে, এক চালের মধ্যে সরানোর সংখ্যা দ্বিগুণ হয়।
- নর্দসে কীভাবে বাজি ধরবেন?
- বাজির ধরন এবং সহগ
- বাদ পড়া সমন্বয়ের সংখ্যা
- коэффициент

- 10,00 RUB
- 50,00 RUB
- 100,00 RUB
- 500,00 RUB
- 1 000,00 RUB.
- বিক Melbet.ru-তে নর্দস বাজির সুবিধা
- বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru-তে নর্দস বাজির প্রধান সুবিধাগুলির মধ্যে নিম্নলিখিতগুলি উল্লেখ করা উচিত:
- অনলাইন অপারেটরের বৈধ কার্যক্রম;
- সৎ ফলাফলের নিশ্চয়তা;
- বাজির ধরনের বৈচিত্র্য;
- অনলাইন শো চলাকালীন সরাসরি অনলাইন বাজি রাখা;
- অনলাইন নর্দস বাজি সম্পর্কে প্রশ্ন ও উত্তর
- Melbet ru-এর nardbal-এ অনলাইনে টাকার বাজি কারা করতে পারবেন?
- Melbet ru-তে nardbal অনলাইনে ন্যূনতম বাজির পরিমাণ কত?
- নর্দসে ন্যূনতম বাজির পরিমাণ 10 RUB।
- Melbet.ru-তে অনলাইন নর্দসে সর্বোচ্চ কত বাজি রাখা যায়?
- সর্বোচ্চ বাজির পরিমাণ 1000 RUB।
- অনলাইন নর্দসে কি পরপর 6 বাজি রাখা যায়?
- আরও দেখান
- আমাদের সম্পর্কে
- সাধারণ তথ্য
- তথ্যের উৎস
- ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- ফলাফল
- টেনিস
- হকি
- টেবিল টেনিস
- ভলিবল
- হ্যান্ডবল
- বেসবল
- ব্যাডমিন্টন
- ফর্মুলা-1
- ক্রিকেট
- গলফ
- দাবা
- মার্শাল আর্টস

- স্কুকার
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- পরীক্ষা কর
- তোমার ভাগ্য
- nards.club

**melbet.ru**

- ○ পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1,5»-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- ○ যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, তাদের প্রতিটির ফলাফলের সহগ 1,1-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের সহগ (যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তাদের সমস্ত ফলাফলের সহগের গুণফল) 3,5-এর বেশি হওয়া উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের বা যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তাদের যেকোনো ফলাফলের সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- 4. যে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তার ফলাফল অবশ্যই 2026-2027 মরসুমের প্রিমিয়ার-লিগ ক্লাব দলগুলির মধ্যে রাশিয়ান ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ আলফা-ব্যাংক প্রতিযোগিতার আওতায় অনুষ্ঠিত ফুটবল ম্যাচগুলির মধ্যে কেবল একটির ফলাফল হতে হবে;
- 7. পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের সহগ (যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তাদের সমস্ত ফলাফলের সহগের গুণফল) 1,5-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- 4. পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1,5»-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- 5. পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসে অন্তর্ভুক্ত প্রতিটি ইভেন্টের ফলাফলের সহগ 1,5-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের সহগ (যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস সম্পন্ন হয়েছে তাদের সমস্ত ফলাফলের সহগের গুণফল) 3,5-এর বেশি হওয়া উচিত নয়;
- ○ পূর্বাভাসের সহগ (যে ইভেন্টগুলির বিষয়ে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে তাদের সমস্ত ফলাফলের সহগের গুণফল) 1,3-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- ○ সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- 1. পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ 1.6-এর কম হওয়া উচিত নয়;
- 2. পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু প্রতিটি ইভেন্টের (প্রতিটি ফলাফলের) সহগ «1» মানে পুনঃগণনা করা উচিত নয়;
- টি-শার্ট – 1 (এক)টি;

- জুয়া খেলার আয়োজক বিজয়ীর কাছে পুরস্কার নিজে বা তৃতীয় পক্ষকে সম্পৃক্ত করে উভয়ভাবেই পৌঁছে দেওয়ার অধিকারী।
- -ফুটবল ফেডারেল লিগ (বুন্দেসলিগা) - জার্মানির ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ 2026/2027
- ◦ ইতালির ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ (সেরি আ) 2026/2027;
- ◦ স্পেনের ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ (লা লিগা) 2026/2027;
- ◦ ফ্রান্সের ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ (লিগ 1) 2026/2027;
- ◦ ইংল্যান্ডের ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ 2026/2027 (ইংলিশ প্রিমিয়ার-লিগ 2026/2027)।
- গ) যে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার বিষয়ে «একক» ধরনের পূর্বাভাস সম্পন্ন হয়েছে তার ফলাফল অবশ্যই 2026-2027 মরসুমের প্রিমিয়ার-লিগ ক্লাব দলগুলির মধ্যে রাশিয়ান ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ আলফা-ব্যাংক প্রতিযোগিতার আওতায় অনুষ্ঠিত ফুটবল ম্যাচগুলির মধ্যে কেবল একটির ফলাফল হতে হবে।
- «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাসের জন্য, এই ধরনের পূর্বাভাস যেসব ক্রীড়া প্রতিযোগিতার বিষয়ে সম্পন্ন হয়েছে তাদের অন্তত একটি ফলাফল অবশ্যই 2026-2027 মরসুমের প্রিমিয়ার-লিগ ক্লাব দলগুলির মধ্যে রাশিয়ান ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ আলফা-ব্যাংক প্রতিযোগিতার আওতায় অনুষ্ঠিত ফুটবল ম্যাচগুলির মধ্যে কেবল একটির ফলাফল হতে হবে;
- ঘ) এই অনুচ্ছেদের গ) উপ-অনুচ্ছেদে উল্লিখিত, পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু ফুটবল ম্যাচের ফলাফল কেবল ম্যাচে 1-এর জয় (পি1) অথবা ম্যাচে 2-এর জয় (পি2) হতে হবে;
- 3.2. 3.1 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত ক্লায়েন্টের সম্পন্ন «অর্ডিনার» ধরনের পূর্বাভাস সফল হিসেবে গণনা করা হবে, যদি ক্রীড়া ম্যাচ চলাকালীন চ্যাম্পিয়নশিপের যে অংশগ্রহণকারীর ম্যাচে জয়কে ক্লায়েন্ট পূর্বাভাসের বিষয়বস্তু ফলাফল হিসেবে ভবিষ্যদ্বাণী করেছেন, তিনি পরপর দুই গোলের ব্যবধানে ম্যাচে এগিয়ে থাকেন।
- উপরোক্ত ঘটনাগুলি ঘটলে, জুয়া খেলার আয়োজক তার নিজের বিবেচনায় পূর্বাভাসটি সফল হিসেবে গণনা করার অধিকারী, 3.1 অনুচ্ছেদের «গ» উপ-অনুচ্ছেদে উল্লিখিত ক্রীড়া ম্যাচের পরবর্তী অগ্রগতি নির্বিশেষে, যে ম্যাচের ফলাফলের বিষয়ে এই পূর্বাভাস সম্পন্ন হয়েছিল।
- 1. রাষ্ট্রীয় ও পৌরসভা সেবা প্রদানের বহুমুখী কেন্দ্রের মাধ্যমে, ব্যক্তির আবাসস্থল বা অবস্থানস্থল নির্বিশেষে, ব্যক্তি কর্তৃক পাসপোর্ট বা পরিচয় প্রমাণকারী অন্য কোনো নথি উপস্থাপন সাপেক্ষে;
- 6.1 ধারা। অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় বাজি ধরার সময় এবং অন্যান্য জুয়া খেলা পরিচালনার সময় বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজকদের প্রতি আবশ্যকীয়তা, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ, হিসাবরক্ষণ ও স্থানান্তর কার্যক্রম পরিচালনার সময় বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের প্রতি আবশ্যকীয়তা
- অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতার ফলাফলে অবৈধ প্রভাব সনাক্ত করার উদ্দেশ্যে বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের জুয়া খেলার আয়োজকরা বাধ্য থাকবেন:
- যদি জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক, যে কেন্দ্রীয় নির্বাহী কর্তৃপক্ষ জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগ করে, এই ধারার 1 অংশের 2 অনুচ্ছেদে উল্লিখিত জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক অবিশ্বস্ত তথ্য উপস্থাপনের ঘটনা সনাক্ত করেন, তাহলে উল্লিখিত সংস্থাগুলি সে সম্পর্কে সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ার সর্বরাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন, সংশ্লিষ্ট অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা আয়োজনকারী পেশাদার ক্রীড়া লিগকে অবহিত করেন। বিজ্ঞপ্তির পদ্ধতি ও ফর্ম রুশ ফেডারেশন সরকার কর্তৃক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার ক্ষেত্রে নিয়ন্ত্রক-আইনি নিয়ন্ত্রণের কার্য সম্পাদনের জন্য ক্ষমতাপ্রাপ্ত কেন্দ্রীয় নির্বাহী কর্তৃপক্ষ দ্বারা নির্ধারিত হয়।

- এই ধারার 1 অংশে উল্লিখিত লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয়ের (এরপর – লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয়) হিসাবের ভিত্তি হল বুকমেকারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক ত্রৈমাসিকের মধ্যে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার বিষয়ে বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের অংশে জুয়া খেলা আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম থেকে প্রাপ্ত আয়। এখানে আয় বলতে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার বিষয়ে বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের অংশে জুয়া খেলা আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম থেকে বুকমেকারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক প্রাপ্ত সমস্ত প্রাপ্তির সম্পূর্ণ পরিমাণ বোঝায়।
- 3.1. বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের মাধ্যমে স্থানান্তরিত বুকমেকারে জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক গৃহীত সমস্ত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি থেকে লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় আটকে রাখে।
- বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র যে ত্রৈমাসিকে লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় হিসাবের ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে সেই ত্রৈমাসি শেষ হওয়ার পাঁচ দিনের মধ্যে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে আটকে রাখা লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় এবং জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক কর্তৃক অনুমোদিত ফর্ম অনুযায়ী গৃহীত বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি সম্পর্কিত তথ্য পাঠায়।
- 4.1. বুকমেকারে জুয়া খেলার আয়োজক বুকমেকারের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে নগদ অর্থ ব্যবহার করে সম্পন্ন বাজি থেকে আটকে রাখা লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় যে ত্রৈমাসিকে লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় হিসাবের ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে সেই ত্রৈমাসি শেষ হওয়ার পাঁচ দিনের মধ্যে জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের কাছে পাঠান। ত্রৈমাসিক গণনা ক্যালেন্ডার বছরের শুরু থেকে করা হয়।
- যদি লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় পরিশোধ না করা হয় বা সম্পূর্ণ পরিমাণে পরিশোধ না করা হয়, তাহলে সর্বরাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন, পেশাদার ক্রীড়া লিগ লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় আদায়ের জন্য মামলা দায়ের করে আদালতে যান।
- জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক যে ত্রৈমাসিকে লক্ষ্যভিত্তিক ব্যয় হিসাবের ভিত্তি উদ্ভূত হয়েছে সেই ত্রৈমাসি শেষ হওয়ার চল্লিশ দিনের মধ্যে ত্রৈমাসিক ভিত্তিতে শারীরিক সংস্কৃতি ও ক্রীড়া ক্ষেত্রের কেন্দ্রীয় নির্বাহী কর্তৃপক্ষ এবং জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী ক্ষমতাপ্রাপ্ত কেন্দ্রীয় নির্বাহী কর্তৃপক্ষের কাছে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) প্রয়োগকারী ক্ষমতাপ্রাপ্ত কেন্দ্রীয় নির্বাহী কর্তৃপক্ষ কর্তৃক অনুমোদিত ফর্ম অনুযায়ী উপস্থাপন করেন:
- জুয়া প্রতিষ্ঠানের (বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্র ব্যতীত) সেবা এলাকায় জুয়া খেলার আয়োজকের কর্মীদের বিশ্রামের কক্ষ, অর্থ গ্রহণ, প্রদান ও সাময়িক সংরক্ষণের জন্য বিশেষভাবে সজ্জিত কক্ষ, জুয়া প্রতিষ্ঠানের নিরাপত্তা বাহিনী সংগঠনের জন্য কক্ষ থাকতে হবে।
- জুয়া প্রতিষ্ঠান এমন ভবন, স্থাপনা, অবকাঠামোতে অবস্থিত হতে পারবে না যেখানে শারীরিক সংস্কৃতি ও স্বাস্থ্য এবং ক্রীড়া প্রতিষ্ঠান (বুকমেকার, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণ কেন্দ্র ব্যতীত) অবস্থিত।
- জুয়া অঞ্চলের ভূমি এবং/অথবা সেগুলিতে অবস্থিত অবকাঠামো (ইঞ্জিনিয়ারিং ও পরিবহন অবকাঠামো এবং যেসব ভূমিতে এই ধরনের অবকাঠামো অবস্থিত তা ব্যতীত) জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্য ব্যক্তিদের মালিকানা বা ইজারায় হস্তান্তর করা হয়।
- 14 ধারা। বুকমেকার, টোটালাইজেটর, বুকমেকার ও টোটালাইজেটরের বাজি গ্রহণ কেন্দ্র খোলার ও কার্যক্রম পরিচালনার পদ্ধতি
- বুকমেকার, টোটালাইজেটর, তাদের বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে জুয়া খেলা আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম এই অধ্যায়ে নির্ধারিত পদ্ধতিতে জুয়া অঞ্চলের বাইরে সংগঠিত করা যেতে পারে।
- বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোটালাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র রুশ ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, পাশাপাশি জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রককে জানায় জুয়া খেলার আয়োজক এবং ঋণ প্রতিষ্ঠানের মধ্যে বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোটালাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের

কার্যাবলি সম্পাদনের চুক্তি সম্পাদন বা বাতিলের বিষয়ে এই ধরনের চুক্তি সম্পাদন বা বাতিলের দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে।

- বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক রুশ ফেডারেশনের সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল নির্বাহী সংস্থা, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তদারকি) করে, পাশাপাশি জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রককে জানায় বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে সংশ্লিষ্ট ব্যাংক অ্যাকাউন্ট খোলা বা বন্ধের এবং স্টেক গ্রহণ শুরু বা বন্ধের বিষয়ে এই ধরনের কার্য সম্পাদনের দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে।
- ধারা 14.2। বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের কার্যক্রম
- ব্যক্তির কাছ থেকে অর্থ, بما في ذلك ইলেকট্রনিক অর্থ (পোস্টাল ট্রান্সফার ব্যতীত) গ্রহণ, তাদের হিসাব এবং এই ধরনের ব্যক্তির আদেশে বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে স্থানান্তরের কার্যক্রম ঋণ প্রতিষ্ঠান, بما في ذلك অ-ব্যাংক ঋণ প্রতিষ্ঠান দ্বারা সম্পাদিত হয়, যা রুশ ফেডারেশনের সরকারের প্রস্তাবে রুশ ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতি দ্বারা নিয়োগকৃত এবং বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকদের সাথে বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের কার্যাবলি সম্পাদনের চুক্তি সম্পাদন করেছে।
- এই ধারার 1 অংশে উল্লিখিত বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রের কার্যাবলি সম্পাদনের চুক্তিতে বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে স্টেক স্থানান্তরের তথ্য ঋণ প্রতিষ্ঠান দ্বারা হিসাব এবং সংরক্ষণের গঠন ও পদ্ধতি থাকতে হবে।
- 3.1। বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রকের দাবিতে বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে ব্যক্তির আদেশে অর্থ, بما في ذلك ইলেকট্রনিক অর্থ (পোস্টাল ট্রান্সফার ব্যতীত) হিসাব এবং স্থানান্তরের তথ্য পাঠাতে বাধ্য।
- বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র জুয়া খেলার আয়োজক হিসেবে কাজ করতে পারবে না।
- বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র দ্বারা গৃহীত এবং জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের আদেশে বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে স্থানান্তরিত অর্থ, بما في ذلك ইলেকট্রনিক অর্থ, সংশ্লিষ্ট ধরনের জুয়া খেলার আয়োজকের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে জমা করতে হবে, যা বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্রে খোলা হয়েছে।
- ধারা 15। বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রের জন্য প্রয়োজনীয়তা
- বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রগুলি কেবল ভবন, স্থাপনা, কাঠামোতে অবস্থিত হতে পারে, যা মূলধন নির্মাণের বস্তু।
- বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রগুলি অবস্থিত হতে পারে না:
- 3. বাস টার্মিনাল, রেলওয়ে স্টেশন, নদী বন্দর, নদী পোর্ট, বিমানবন্দরের ভবন, স্থাপনা, কাঠামোতে, শহুরে এবং শহরতলি যোগাযোগের সব ধরনের গণপরিবহন (সাধারণ ব্যবহারের পরিবহন) স্টেশন এবং স্টপে;
- বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রগুলিও সেই জমিতে অবস্থিত হতে পারে না, যেখানে এই ধারার 2 অংশে উল্লিখিত বস্তুগুলি অবস্থিত।
- 1. অফিসিয়াল ক্রীড়া প্রতিযোগিতা;
- 2. সর্ব-রুশ ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগ দ্বারা আয়োজিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতা;

- 3. আন্তর্জাতিক ক্রীড়া সংস্থা দ্বারা আয়োজিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতা;
- 4. বিদেশী ক্রীড়া ফেডারেশন, কনফেডারেশন, লীগ বা কাউন্সিল দ্বারা আয়োজিত ক্রীড়া প্রতিযোগিতা, যা সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ার জাতীয় একক ক্যালেন্ডার পরিকল্পনায় অন্তর্ভুক্ত এবং যার ফলাফল এই ধরনের প্রতিযোগিতার আয়োজকদের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে "ইন্টারনেট" নেটওয়ার্কে প্রতিফলিত হয়।
- 3.9। বুকমেকারি কন্টোরের (বুকমেকারি কন্টোরের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্র ব্যতীত) সেবা অঞ্চলে বুকমেকারি কন্টোরের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকারি কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের প্রসেসিং সেন্টার থাকতে হবে।
- 3.10। টোটোটোলাইজেটরের (টোটোটোলাইজেটরের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্র ব্যতীত) সেবা অঞ্চলে টোটোটোলাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা টোটোটোলাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের প্রসেসিং সেন্টার থাকতে হবে।
- টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে নেওয়া পারিশ্রমিকের সর্বোচ্চ পরিমাণ এই ধরনের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত স্টেকের ত্রিশ শতাংশের বেশি হতে পারবে না।
- বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রে শিশু-কিশোর ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় বাজি ধরা অনুমোদিত নয়।
- 1. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত স্টেকের হিসাব এবং প্রক্রিয়াকরণ;
- 2. বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে গৃহীত ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের হিসাব এবং প্রক্রিয়াকরণ;
- 6. ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেক গ্রহণের সময় জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সাথে বাজি ধরা বা বাজি ধরার আয়োজন;
- বুকমেকারি কন্টোর বা টোটোটোলাইজেটরের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা অঞ্চলে, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রে শুধুমাত্র সেই সরঞ্জাম ব্যবহার করা যেতে পারে, যা:
- বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রের সেবা অঞ্চল এবং সেবা অঞ্চলে, বুকমেকারি কন্টোরের প্রসেসিং সেন্টার বা বুকমেকারি কন্টোরের ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের প্রসেসিং সেন্টার এবং টোটোটোলাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টার বা টোটোটোলাইজেটরের ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের প্রসেসিং সেন্টারে ইলেকট্রনিক কম্পিউটিং মেশিনের জন্য প্রোগ্রাম, যান্ত্রিক, বৈদ্যুতিক, ইলেকট্রনিক বা অন্যান্য প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম ব্যবহার করা যাবে না:
- রুশ ফেডারেশনের সরকার বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটর, তাদের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সেবা অঞ্চল এবং সেবা অঞ্চলে, পাশাপাশি বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটরের প্রসেসিং সেন্টারে ব্যবহৃত সরঞ্জামের জন্য অতিরিক্ত প্রয়োজনীয়তা প্রতিষ্ঠা করতে পারে।
- 29. বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র - ঋণ প্রতিষ্ঠান, بما في ذلك অ-ব্যাংক ঋণ প্রতিষ্ঠান, যা অনুযায়ী কার্যক্রম পরিচালনা করে
- বুকমেকারি কন্টোরে জুয়া খেলার আয়োজক পেশাদার ক্রীড়া, শিশু-কিশোর ক্রীড়া এবং (অথবা) সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ার উন্নয়ন কর্মসূচিতে предусмотренных мероприятий উন্নয়নের финансирование ইভেন্টে направляемые জুয়া খেলা থেকে লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দ করতে বাধ্য, পাশাপাশি রুশ ক্রীড়া তহবিলের কার্যক্রমের финансирование-এ অনুযায়ী

- 4.3। জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সর্ব-রুশ ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলিতে লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের স্থানান্তর, স্থগিতকরণ, পুনঃসূচনা, পুনর্বন্টন সম্পাদন করে, যা সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ায় আন্তর্জাতিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা সহ ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় স্টেক, ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেকের অংশের সাথে সংশ্লিষ্ট, যার আয়োজক সর্ব-রুশ ক্রীড়া ফেডারেশন, এবং পেশাদার ক্রীড়া প্রতিযোগিতায়, যার মধ্যে সংশ্লিষ্ট ক্রীড়ায় আন্তর্জাতিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা সহ, পেশাদার ক্রীড়া লীগ দ্বারা আয়োজিত, প্রয়োজনীয়তা পূরণ করে
- , রুশ ফেডারেশনের সরকার দ্বারা অনুমোদিত, পাশাপাশি রুশ ক্রীড়া তহবিলে লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের স্থানান্তর, স্থগিতকরণ, পুনঃসূচনা, предусмотренном порядке-এ
- 4.5। জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক সর্ব-রুশ ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগগুলির সাথে হিসাব নিষ্পত্তির পরে অবশিষ্ট লক্ষ্যযুক্ত বরাদ্দের পরিমাণ রুশ ক্রীড়া তহবিলে স্থানান্তর, স্থগিতকরণ, পুনঃসূচনা অনুযায়ী সম্পাদন করে
- 2.1। বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটরের স্টেক গ্রহণ কেন্দ্রে প্রবেশের সময় বুকমেকারি কন্টোরে, টোটোটোলাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক বুকমেকারি কন্টোর, টোটোটোলাইজেটরের দর্শনার্থীর প্রথম দাবিতে তথ্য স্থাপন এবং প্রদান করে
- বুকমেকারি কন্টোর এবং টোটোটোলাইজেটরের স্টেক স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র ফেডারেল অনুযায়ী তার কার্যক্রম পরিচালনা করে
- 2. যার সময় জুয়া খেলার আয়োজক, তার কর্মচারী বা তৃতীয় পক্ষ, ব্যতীত ক্রীড়া প্রতিযোগিতার আয়োজক, উল্লিখিত

- ফুটবল অ্যাসোসিয়েশনের মহিলা সুপারলিগ
- দক্ষিণ ফুটবল লিগ
- মোটরস্পোর্ট
- ই-স্পোর্টস
- ই-ফুটবল
- ই-বাস্কেটবল
- অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল
- বিচ ফুটবল
- সাইক্লিং
- abl.web.geniussports.com/
- কেল্টিক ফুটবল
- টেবিল ফুটবল
- মিনিফুটবল
- একটি ক্রীড়া ইভেন্টের বিকাশের একাধিক সম্ভাবনা একসাথে বিবেচনা করতে চান? কম্বো পূর্বাভাসের সাথে আপনি একটি ইভেন্টের একাধিক ফলাফলকে একটি সাধারণ সহগ সহ একটি পূর্বাভাসে একত্রিত করতে পারেন।
- সমস্ত ফলাফল – একটি ক্রীড়া ইভেন্ট থেকে
- সাধারণ সহগ
- যে ক্রীড়া ইভেন্টের জন্য "কম্বো পূর্বাভাস" ফাংশন উপলব্ধ, সেটি খুলুন।
- উপলব্ধ বাজার থেকে একাধিক সামঞ্জস্যপূর্ণ ফলাফল নির্বাচন করুন। তারা একটি পূর্বাভাসে একত্রিত হবে, এবং সাধারণ সহগ স্বয়ংক্রিয়ভাবে গণনা করা হবে।

- একটি কম্বো পূর্বাভাসে একটি ক্রীড়া ইভেন্টের 10 পর্যন্ত ফলাফল একত্রিত করা যেতে পারে।
- ফাংশনের প্রাপ্যতা এবং সম্ভাব্য সমন্বয় নির্দিষ্ট ক্রীড়া ইভেন্টের উপর নির্ভর করে।
- ◦ রুশ অর্থ মন্ত্রণালয়ের 20.04.2026 তারিখের 50ন নং আদেশ দ্বারা «ইন্টারনেট তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্কে ওয়েবসাইট পৃষ্ঠা নির্ধারণের বিষয়ে, যেখানে বিনামূল্যে অর্থ বিনিয়োগের উদ্দেশ্যে আর্থিক পরিষেবার তথ্য সংরক্ষণ এবং (অথবা) অতিরিক্ত আয় প্রাপ্তির জন্য স্থাপন করা হয়, যার অ্যাক্সেস বুকমেকারি কন্টোরে বা টোটোটালাইজেটরে জুয়া খেলার আয়োজক ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেক গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত ইন্টারনেট তথ্য-টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্কে তার ওয়েবসাইটের ব্যবহারকারীদের প্রদান করে»।
- ◦ স্টেক গ্রহণ;
- ◦ ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেক গ্রহণ;
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজকের অফিসিয়াল ওয়েবসাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে, যা ইন্টারঅ্যাকটিভ স্টেক গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয়।

### অনলাইন ফর্মুলা বাজি | Melbet.ru-এ বাজি ধরুন

- ফর্মুলায় স্টেক - লাইন এবং মেলবেট সহগ
- ফর্মুলা 1-এ স্টেক - লাইন এবং মেলবেট সহগ
- @keyframes resizeanim { from { opacity: 0; } to { opacity: 0; } } .resize-triggers { animation: 1ms resizeanim; visibility: hidden; opacity: 0; } .resize-triggers, .resize-triggers > div, .contract-trigger:before { content: " "; display: block; position: absolute; top: 0; left: 0; height: 100%; width: 100%; overflow: hidden; z-index: -1; } .resize-triggers > div { background: #eee; overflow: auto; } .contract-trigger:before { width: 200%; height: 200%; }
- কুপনকুপনকুপন খালিঅনুগ্রহ করে পূর্বাভাসের জন্য ইভেন্ট নির্বাচন করুন
- }, { once: true });
- 'use strict';var m={};class n{constructor(a){this.l=a;this.h={};this.i={};this.j=0;this.id=String(Math.floor(Number.MAX_SAFE_INTEGER*Math.random()))}}function p(a){return a.performance&&a.performance.now()||Date.now()}
- কপিরাইট গুগল LLC
- প্রি-ম্যাচ ক্রীড়া ইভেন্ট
- প্রি-ম্যাচ ক্রীড়া বাজি ইভেন্ট এবং সহগ

### টুর্নামেন্ট

- লাইভ বাজি রেস ইভেন্ট এবং প্রতিযোগিতা

### অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার কন্টোর মেলবেট

- বুকমেকার কোম্পানি মেলবেট - অনলাইনে ক্রীড়া বাজি
- ইমেইল।
- জন্ম তারিখ।
- সুরক্ষা কোড।
- সমস্ত শাখায় বাস্তব অর্থের জন্য স্টেক তৈরি;

- সাইবার বাজি ধরা;
- টোটোটালাইজেটরে অংশগ্রহণ;
- ভিডিও সম্প্রচার দেখা;
- সম্পন্ন ম্যাচের পরিসংখ্যান অধ্যয়ন;
- কুপন পরীক্ষা;
- বুকমেকার কোম্পানি মেলবেটে স্টেকের ধরন
- মেল বেটে স্টেকের ধরন
- অর্ডিনার
- এক্সপ্রেস
- সিস্টেম
- বুকমেকারের লাইন এবং সহগ
- প্রি-ম্যাচ লাইন এবং লাইভে ইভেন্টের পর্যালোচনা বিভিন্ন ক্রীড়ায় বিভিন্ন গুরুত্বের ম্যাচগুলি কভার করে, بما في ذلك:
- বক্সিং, মার্শাল আর্টস, রাগবি, ফ্লোরবল;
- বেসবল, ডার্টস, স্নুকার, হ্যান্ডবল;
- আমেরিকান ফুটবল, বিচ ফুটবল এবং ভলিবল;
- বাস্কেটবল 3x3, ওয়াটার পোলো, ক্রিকেট, বিলিয়ার্ড;
- অ্যাথলেটিকস এবং ভারোত্তোলন, ফিল্ড হকি, ফর্মুলা-1;
- মোটরস্পোর্ট, সাইক্লিং, জলক্রীড়া;
- ট্রায়াথলন, শুটিং, অ্যাথলেটিকস;
- আধুনিক পেন্টাথলন, ব্রেকিং, জিমন্যাস্টিকস;
- গলফ, জুডো, রোয়িং, সার্ফিং, অশ্বারোহণ;
- হার্লিং, অসিক্রীড়া, তায়কোয়ান্দো এবং আরও অনেক কিছু।
- ক্রীড়া শাখার অবিশ্বাস্য বৈচিত্র্যের পাশাপাশি মেলবেট বুকমেকার কন্টো উচ্চ সহগ দ্বারাও আলাদা। অনলাইন অপারেটর তার ক্লায়েন্টদের মাঝারি মার্জিন সহ ক্রীড়া বাজি ধরার অনুমতি দেয়, যার স্তর বাজার-গড়ের নিচে স্থির:
- শীর্ষ ফুটবল ম্যাচ এবং চ্যাম্পিয়নশিপের জন্য – 4 % পর্যন্ত;
- বাস্কেটবল ম্যাচে মার্জিন 4 % থেকে 6 % হতে পারে;
- হকি লাইনে কমিশন 2 % থেকে 8% সহ সূচক রয়েছে
- কম জনপ্রিয় শাখার ম্যাচগুলি 7-9% কমিশন সহ উপস্থাপন করা যেতে পারে।
- ক্রীড়ায় লাইভ স্টেক
- রিয়েল-টাইমে অনলাইন স্টেক তৈরি করতে পছন্দকারীদের জন্য বিশেষভাবে কোম্পানি M ইভেন্টে সমৃদ্ধ এবং উপকারী অপশন সহ "লাইভ" মেনু ব্লক অফার করে। প্রি-ম্যাচ লাইনের মতোই, অনলাইন অপারেটর লাইভ বাজির প্রস্তাবগুলি গভীরভাবে এবং সাবধানে প্রক্রিয়া করে। যে ক্লায়েন্টরা প্রতিদ্বন্দ্বিতার সময় ক্রীড়া বাজি ধরতে পছন্দ করেন, তারা রসপির বিস্তারিত এবং লাভজনক কোটেশন যথাযথভাবে মূল্যায়ন করতে পারবেন।
- ইস্পোর্টসে বাজি
- কাউন্টার-স্ট্রাইক 2;

- ডোটা 2;
- লিগ অফ লিজেন্ডস;
- VALORANT;
- Rocket লিগ;
- ক্রসফায়ার;
- কিংস অফ অনার;
- রেইনবো 6;
- স্টারক্রাফট 2;
- স্টারক্রাফট: ব্রুড ওয়ার;
- ওয়ারক্রাফট 3।
- ম্যাচ, রাউন্ড, ম্যাপের বিজয়ী;
- মোট রাউন্ড বা ম্যাপের সংখ্যা;
- নির্দিষ্ট যুদ্ধ/সাইবারম্যাচের সময়ের ফলাফল;
- দলের পরিসংখ্যানে স্টেক;
- প্লাস বা মাইনাস হ্যান্ডিক্যাপ সহ স্টেক;
- টোটালে বাজি;
- মেলবেটে ইন্টারনেট স্টেক সর্বদা স্মার্টফোন থেকে করা যেতে পারে। রাশিয়ার শীর্ষস্থানীয় বুকমেকার কোম্পানি তার ভক্তদের জন্য অফিসিয়াল ওয়েবসাইটের লাইট সংস্করণ সরবরাহ করে, যেখানে সর্বদা তৃতীয় পক্ষের সফটওয়্যার এবং প্রোগ্রাম ছাড়াই ক্রীড়া স্টেক করা যায়। কন্টোর পরিষেবা এবং পণ্যের সম্পূর্ণ প্যাকেজ সুবিধাজনকভাবে ব্যবহারের জন্য ক্লায়েন্টদের জন্য ব্র্যান্ডেড সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্ট উপস্থাপন করা হয়, যার ডাউনলোড প্রক্রিয়া সম্পূর্ণ বিনামূল্যে।
- বিকে মেলবেটের সুবিধা
- বুকমেকার কোম্পানির মূল সুবিধাগুলির মধ্যে, যা প্রতিযোগীদের মধ্যে এটিকে লাভজনকভাবে আলাদা করে, নিম্নলিখিতগুলি উল্লেখ করা উচিত:
- কার্যক্রমের বৈধতা;
- উচ্চ স্তরের পরিষেবা;
- ক্রীড়া এবং ইস্পোর্টসে বিপুল বৈচিত্র্য;
- বাজার-গড়ের উপরে সহগ;
- দ্রুত কোটেশন আপডেট;
- প্রয়োজনীয় ক্রীড়া ইভেন্ট অনুসন্ধানের জন্য সুবিধাজনক ফিল্টার;
- ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টের সুচিন্তিত কার্যকারিতা;
- স্ব-সীমাবদ্ধতার বিকল্প;
- আর্থিক লেনদেন সম্পাদনের দ্রুততা;
- সাপোর্ট প্রতিনিধিদের সাথে যোগাযোগে চব্বিশ ঘণ্টা অ্যাক্সেস;
- জনপ্রিয় প্রশ্নের উত্তর
- কে বিকে মেল বেট রু-এর ক্লায়েন্ট হতে পারেন?
- মেল বেটে কীভাবে স্টেক করবেন?

- নিবন্ধিত ব্যবহারকারীকে কোম্পানির ওয়েবসাইটে অনুমোদন করতে হবে, প্রি-ম্যাচ লাইন বা লাইভে যেতে হবে, তার আগ্রহের ক্রীড়া ম্যাচের ফলাফলে ক্লিক করতে হবে এবং কুপনে বাজির মূল্য প্রবেশ করাতে হবে, তারপরে এটি সংরক্ষণ করতে হবে।
- ক্রীড়া বাজি
- লাইভ ইভেন্ট এবং সহগ সহ ক্রীড়া বাজি প্ল্যাটফর্ম

**বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য**

- কোম্পানি ক্রীড়া বাজি প্রেমীদের জন্য ফুটবল, হকি, বাস্কেটবল, ভলিবল এবং লাইনে আরও 45 ক্রীড়ার উচ্চ সহগ অফার করে।
- কোম্পানি ক্রীড়া বাজি প্রেমীদের জন্য উচ্চ সহগ সহ LIVE ইভেন্টের বিস্তৃত নির্বাচনও অফার করে।

**মেলবেটে স্পোর্টস লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান**

- Melbet.ru-এ ম্যাচের সময় ক্রীড়ায় লাইভ স্টেক
- ম্যাচের সময় স্টেকের বৈশিষ্ট্য
- কীভাবে অনলাইনে ক্রীড়ায় লাইভ স্টেক করবেন?
- মেলবেট বিএসসি-তে লাইভ স্টেক একটি অগ্রাধিকারমূলক দিক। বিভাগে সুবিধাজনক ফিল্টার, তালিকা এবং অপশন রয়েছে, যা দ্রুত প্রতিক্রিয়া জানাতে এবং কয়েক সেকেন্ডের মধ্যে বাজি ধরতে দেয়। মেলবেটে লাইভ স্টেক করতে, ব্যবহারকারীকে কয়েকটি প্রাথমিক কাজ সম্পাদন করতে হবে:
- যে ব্লকে লাইভ স্টেক উপস্থাপন করা হয় সেখানে যান।
- লাইন মূল্যায়ন করুন, পছন্দসই ক্রীড়া এবং নির্দিষ্ট ইভেন্ট নির্বাচন করুন।
- অনুমিত ফলাফলের সহগে ক্লিক করুন।
- বাজির পরিমাণ নির্দেশ করুন।
- কুপন সংরক্ষণ করুন।
- লাইভ স্টেকের জন্য জনপ্রিয় ক্রীড়া শাখা
- মেলবেটের নিবন্ধিত ক্লায়েন্ট যেকোন ক্রীড়া এবং উপস্থাপিত ম্যাচে লাইভ স্টেক করার অধিকারী। তবে, লাইভ স্টেকের জন্য চাহিদাসম্পন্ন বেশ কয়েকটি ধারাবাহিকভাবে জনপ্রিয় দিক রয়েছে। অনলাইন অপারেটর পরিসংখ্যান বিশ্লেষণ করেছে এবং ম্যাচের সময় পূর্বাভাস তৈরির জন্য নিম্নলিখিত শীর্ষ শাখাগুলি উল্লেখ করেছে:
- Melbet.ru-এ ম্যাচের সরাসরি সম্প্রচার
- রিয়েল-টাইমে ক্রীড়া বাজি ধরার ভক্তদের জন্য অনলাইন অপারেটর Melbet উপকারী অপশন অফার করে, যা সর্বদা লাভে থাকতে এবং নির্বাচিত ম্যাচের ফলাফলে সর্বাধিক সঠিক পূর্বাভাস তৈরি করতে সহায়তা করবে। "লাইভ" বিভাগে যাওয়ার সময় কোম্পানি ক্লায়েন্টদের নিম্নলিখিত সরঞ্জামগুলি সরবরাহ করে:
- লাইভ বিভাগের উপকারী অপশন
- গ্রাফিক্যাল সম্প্রচার
- সহগ পরিবর্তনের গ্রাফ
- লাইভ মোডে স্টেকের সুবিধা
- বুকমেকার কোম্পানি মেলবেটে লাইভ স্টেক তৈরির মূল সুবিধাগুলির মধ্যে নিম্নলিখিতগুলি হাইলাইট করা উচিত:
- বিপুল পরিমাণ শাখা;

- বিস্তৃত ইভেন্ট কভারেজ;
- উচ্চ коэффициенты;
- আজ অনুষ্ঠিত হওয়ার কথা থাকা সমস্ত ম্যাচ একটি বিভাগে সংগ্রহ করা হয়েছে;
- প্রয়োজনীয় প্রতিদ্বন্দ্বিতা খুঁজে পেতে সুবিধাজনক ফিল্টারের উপস্থিতি;
- ক্রীড়া বিশ্লেষণ এবং পরিসংখ্যান সারাংশে সরাসরি প্রবেশাধিকার;
- গ্রাফিক্যাল সম্প্রচার এবং মার্কেট চলাচলের গ্রাফের উপস্থিতি;
- ব্যবহারকারীদের প্রশ্নের উত্তর
- মেলবেটে লাইভ বাজি প্রিম্যাচ বাজি থেকে কীভাবে আলাদা?
- মেলবেটের ক্লায়েন্ট কি স্মার্টফোন থেকে লাইভ বাজি ধরতে পারেন?
- মেলবেট রু-তে লাইভ বাজি কীভাবে ধরবেন?
- মেলবেটে নিকট ভবিষ্যতে শুরু হতে যাওয়া ইভেন্টগুলি কীভাবে জানবেন?
- অপারেটরের সাইটে "লাইভ" বিভাগে প্রবেশ করে এবং প্রাসঙ্গিক দিক অনুযায়ী ম্যাচের ওভারভিউ লোড করাই যথেষ্ট।
- মেলবেটের লাইভ বাজি বিভাগে কোটগুলি কতটা গতিশীলভাবে পরিবর্তিত হয়?
- খেলার ধরণের উপর নির্ভর করে, коэффициенты পরিবর্তন প্রতি দুই সেকেন্ডে বা পরবর্তী গোল হওয়ার পরে ঘটতে পারে।
- সম্প্রচার দেখার জন্য Melbet-এ অর্থ প্রদান করতে হবে কি?

**মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru**

- যাচাইকরণের সময়কালে, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে প্রাপ্ত তথ্য এবং বিবরণ নিশ্চিতকরণের প্রয়োজন হলে, সেইসাথে যাচাইকরণ পরিচালনার জন্য প্রয়োজনীয় অতিরিক্ত তথ্য এবং বিবরণ সংগ্রহ করার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজক রাষ্ট্রীয় সংস্থা, ЕЦУПС, সর্ব-রাশিয়ান ক্রীড়া ফেডারেশন এবং পেশাদার ক্রীড়া লীগ, আন্তর্জাতিক ক্রীড়া সংস্থা, বিদেশী ক্রীড়া ফেডারেশন, কনফেডারেশন, লীগ, কাউন্সিল, ক্রীড়া ইভেন্টের অন্যান্য আয়োজক এবং সংস্থা, সেইসাথে অন্যান্য জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছে অনুরোধ পাঠাতে এবং তথ্য পেতে অধিকারী।
- যাচাইকরণ পরিচালনার উদ্দেশ্যে, জুয়া খেলার আয়োজক উন্মুক্ত উত্স থেকে ক্লায়েন্ট সম্পর্কে তথ্য এবং বিবরণ সংগ্রহ করতে পারেন, যার মধ্যে ক্লায়েন্টের স্থিতি (ক্রীড়াবিদ, ক্রীড়া বিচারক, প্রশিক্ষক, তাদের আত্মীয় ইত্যাদি), ভূমিকা এবং ক্রীড়া ইভেন্টে অংশগ্রহণ সম্পর্কে তথ্য অন্তর্ভুক্ত।
- এই পূর্বাভাসের জন্য নিষ্পত্তি "1" коэффициенты দিয়ে করা হয়।
- লাইনে коэффициенты এবং ইভেন্টের ফলাফলের সম্ভাবনার মধ্যে অসঙ্গতি জুয়া খেলার আয়োজকের অভ্যন্তরীণ মানদণ্ড অনুযায়ী নির্ধারিত হয়।
- "একক" / "অর্ডিনার" ধরণের পূর্বাভাসের জন্য, ইভেন্টের коэффициенты "1.1" এর চেয়ে বেশি হতে হবে।
- "এক্সপ্রেস" ধরণের পূর্বাভাসের জন্য, এক্সপ্রেসে অন্তর্ভুক্ত সমস্ত ইভেন্টের চূড়ান্ত коэффициенты "1.1" এর চেয়ে বেশি হতে হবে।
- "সিস্টেম" ধরণের পূর্বাভাসের জন্য, সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত প্রতিটি ইভেন্টের коэффициенты "1.1" এর চেয়ে বেশি হতে হবে।
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্যান্য জুয়া খেলার আয়োজকদের স্বার্থের প্রতিনিধিত্ব করে বা পূর্বে করেছিল, সেইসাথে ক্রীড়া ইভেন্ট বিশ্লেষণের ক্ষেত্রে পেশাদার কার্যকলাপ পরিচালনা করেছে;

- ম্যাচের সরাসরি অংশগ্রহণকারী (ক্রীড়াবিদ, বিচারক, প্রশিক্ষক ইত্যাদি), তাদের আত্মীয় হয়ে ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব ফেলার সুযোগ রয়েছে;

- বেসবল এবং আইস হকি ম্যাচের জন্য, (3x5), (3x7), (3x10), (3x15) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত, এই অনুচ্ছেদে নির্ধারিত সময় 24 ঘণ্টার পরিবর্তে 8 ঘণ্টা।
- সম্পন্ন বলে বিবেচিত ইভেন্টের ফলাফলগুলি বাধার মুহূর্তে নিবন্ধিত প্রকৃত ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়, এবং অসম্পন্ন বলে বিবেচিত ইভেন্টের ফলাফলগুলি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হবে, সেই ফলাফলগুলি ছাড়া যা বাধার মুহূর্তে ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা হয়ে গেছে, যাদের ফলাফল ইভেন্টের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না (উদাহরণস্বরূপ, দল গোল করবে, উভয় দল গোল করবে, কে প্রথম গোল করবে, প্রথমার্ধে একটি দল জিতবে ইত্যাদি)।
- যদি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে জানা যায় যে বাধাপ্রাপ্ত ইভেন্টটি চলবে না, বরং নতুন করে শুরু হবে, তবে ইভেন্টের ফলাফলগুলি, যা বাধার মুহূর্তে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা গিয়েছিল, নিষ্পত্তি করা হবে, এবং বাকি ফলাফলগুলি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হবে।
- যদি ঘটে যাওয়া প্রযুক্তিগত ত্রুটি ইভেন্টের ফলাফল এবং পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে প্রতিফলিত হতে না পারে, তবে পূর্বাভাসগুলি প্রাথমিক коэффициенты অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- ইভেন্টের ফলাফল নির্ধারিত হওয়ার পরে করা পূর্বাভাসগুলি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি কোনো কারণে জুয়া খেলার আয়োজক ইভেন্টের প্রকৃত শুরু হওয়ার পরে "লাইন" বিভাগে ইভেন্টে পূর্বাভাস ("লাইন" ধরণের পূর্বাভাস) заключить করার প্রস্তাব দেয়, তবে এই ধরনের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হবে।
- যদি ম্যাচটি যে দলের নাম দ্বিতীয়ে উল্লেখ করা হয়েছে সেই দলের মাঠে অনুষ্ঠিত হয়, তবে এই ম্যাচের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়, নিম্নলিখিত ক্ষেত্রগুলি ছাড়া:
- যখন বন্ধুত্বপূর্ণ ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়;

- যদি কোনো কারণে পূর্বাভাস ফেরত দেওয়ার যোগ্য হয়, তবে পূর্বাভাসের পরিমাণ "1" коэффициенты দ্বারা গুণিত হয়।
- যদি এক্সপ্রেসে পরস্পর সম্পর্কিত ইভেন্ট অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য শুধুমাত্র সর্বোচ্চ коэффициенты যুক্ত ইভেন্টটি বিবেচনা করা হয়।
- যদি এক্সপ্রেসে অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টগুলির মধ্যে একটি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়, তবে সেই ইভেন্টটি এক্সপ্রেসে অন্তর্ভুক্ত অন্যান্য ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব ফেলে না।
- ধরুন, আমরা একটি সিস্টেম 2/3 সংগ্রহ করেছি (সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টের মোট সংখ্যা 3 এর সমান, সিস্টেমের আকার (প্রতিটি উপাদানে (এক্সপ্রেস) অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টের সংখ্যা) 2 এর সমান), এবং করা পূর্বাভাসের পরিমাণ 1200। সিস্টেমে নিম্নলিখিত ইভেন্টগুলি অন্তর্ভুক্ত রয়েছে: স্কটল্যান্ড – ইসরায়েল X коэффициенты 3.5, আইসল্যান্ড – রোমানিয়া P2 коэффициенты 2, ভ্যালেন্সিয়া – আটালান্টা P1 коэффициенты 2.5। নিম্নলিখিত সমন্বয়গুলি গঠিত হয়:
- коэффициенты
- যদি সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত ইভেন্টগুলির মধ্যে একটি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়, তবে সেই ইভেন্টটি সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত অন্যান্য ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব ফেলে না।
- যদি পয়েন্টের চূড়ান্ত পার্থক্য (গোল, সেট, সেকেন্ড ইত্যাদি) পূর্ণসংখ্যায় প্রকাশিত ফোরার মানের সাথে মিলে যায়, তবে পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি ইভেন্ট ড্রতে শেষ হয়, তবে পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।

- এশিয়ান ফোরা/টোটালের উপর পূর্বাভাসের পরিমাণ পূর্বাভাসের প্রথম এবং দ্বিতীয় অংশের মধ্যে দুটি সমান ভাগে বিভক্ত, এবং পূর্বাভাসের коэффициенты প্রথম এবং দ্বিতীয় অংশের জন্য একই থাকে।
- ম্যাচ 2:1 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- 2. পূর্বাভাসের অর্ধেক সঠিক, এবং অন্য অর্ধেক "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- পূর্বাভাসের এক অর্ধেক সঠিক প্রমাণিত হয়েছে, এবং দ্বিতীয়টি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 3. পূর্বাভাসের অর্ধেক ভুল, এবং অন্য অর্ধেক "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ম্যাচ 1:0 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- পূর্বাভাসের এক অর্ধেক ভুল প্রমাণিত হয়েছে, এবং দ্বিতীয়টি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ম্যাচ 1:1 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- যদি এশিয়ান ফোরা (টোটাল) সহ পূর্বাভাস এক্সপ্রেস বা সিস্টেমে অন্তর্ভুক্ত থাকে, তবে পূর্বাভাসের коэффициенты একক পূর্বাভাসের ক্ষেত্রে যেমন হয় তেমনই নিষ্পত্তি করা হয়।
- ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় পূর্বাভাস ম্যাচের কাল্পনিক স্কোরের (ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরে ইউরোপীয় হ্যান্ডিক্যাপের স্কোর যোগ করে প্রাপ্ত স্কোর) উপর ভিত্তি করে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ম্যাচ 0:0 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- ম্যাচ 2:3 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- ম্যাচ 1:3 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- যদি পূর্বাভাস заключить করার সময় শুধুমাত্র 2 ফলাফল (জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্দিষ্ট সংখ্যার চেয়ে বেশি বা কম) প্রস্তাব করা হয়, তবে অংশগ্রহণকারী (দল) দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্ট (গোল, গেম ইত্যাদি) জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্দিষ্ট সংখ্যার সাথে মিলে গেলে, পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি পূর্বাভাসের ফলাফলগুলির মধ্যে একটি "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়, এবং পূর্বাভাসের বাকি ফলাফলগুলি সঠিকভাবে পূর্বাভাস করা হয়, তবে পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ম্যাচ-পরবর্তী অতিরিক্ত সময় এবং পেনাল্টিতে নিবন্ধিত ফলাফলগুলি মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- রেফারি দ্বারা ক্ষতিপূরণকৃত সময় সংশ্লিষ্ট অর্ধ বা ম্যাচের মূল সময়ের সাথে যোগ করা হয়।
- যদি ফুটবল ম্যাচ ভিন্ন ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে ম্যাচের ফরম্যাট সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা প্রস্তাবিত সম্ভাব্য বিকল্পগুলির মধ্যে ম্যাচের ফলে নিবন্ধিত সঠিক স্কোর চয়ন করার প্রস্তাব দেওয়া হয়।
- একইসাথে প্রথমার্ধের ফলাফল এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফল নির্ধারণ করার প্রস্তাব দেওয়া হয়।
- ○ "P1P1" – প্রথমার্ধে এবং ম্যাচে প্রথম দলের জয়।
- ○ "P1X" – প্রথমার্ধে প্রথম দলের জয় এবং ম্যাচে ড্র।
- ○ "P1P2" – প্রথমার্ধে প্রথম দলের জয় এবং ম্যাচে দ্বিতীয় দলের জয়।
- ○ "XP1" – প্রথমার্ধে ড্র এবং ম্যাচে প্রথম দলের জয়।
- ○ "XX" – প্রথমার্ধে এবং ম্যাচে ড্র।

- ○ "XP2" – প্রথমার্ধে ড্র এবং ম্যাচে দ্বিতীয় দলের জয়।
- ○ "P2P1" – প্রথমার্ধে দ্বিতীয় দলের জয় এবং ম্যাচে প্রথম দলের জয়।
- ○ "P2X" – প্রথমার্ধে দ্বিতীয় দলের জয় এবং ম্যাচে ড্র।
- ○ "P2P2" – প্রথমার্ধে এবং ম্যাচে দ্বিতীয় দলের জয়।
- ○ ম্যাচে কর্নার কিক হবে (কর্নার কিক দেওয়া হবে এবং তা কার্যকর হবে)।
- ○ ম্যাচে গোল নিবন্ধিত হবে।
- জুয়া খেলার আয়োজক ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফল সহ পূর্বাভাসও প্রস্তাব করতে পারেন।
- পূর্বাভাসে তিনটি ফলাফলের একটি নির্ধারণ করার প্রস্তাব দেওয়া হয়: "P1", "X", "P2", যা পূর্বাভাস заключить করার মুহূর্ত থেকে ম্যাচের শেষ পর্যন্ত ম্যাচে নিবন্ধিত হবে, পূর্বাভাস заключить করার আগে ম্যাচে নিবন্ধিত ফলাফল বিবেচনা না করে।
- ম্যাচের অবশিষ্টাংশের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য ম্যাচের প্রকৃত স্কোর (যার সাথে ম্যাচটি প্রকৃতপক্ষে শেষ হয়েছে) বিবেচনা করা হয় না, বরং যে স্কোরটি পাওয়া যাবে যদি ম্যাচের প্রকৃত স্কোর থেকে পূর্বাভাস заключить করার আগে ম্যাচে নিবন্ধিত ফলাফল বিয়োগ করা হয়।
- ম্যাচের 75-তম মিনিটে ম্যাচের স্কোর ছিল: 3:1।
- ম্যাচ 3:2 স্কোরে শেষ হয়েছে।
- পূর্বাভাসে তিনটি ফলাফলের একটি নির্ধারণ করার প্রস্তাব দেওয়া হয়: "P1", "X", "P2", যা নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শেষ মুহূর্তে ম্যাচে নিবন্ধিত হবে, নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শুরু পর্যন্ত ম্যাচে নিবন্ধিত ফলাফল বিবেচনা না করে।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শেষ মুহূর্তে ম্যাচে প্রকৃতপক্ষে নিবন্ধিত ম্যাচের প্রকৃত স্কোর বিবেচনা করা হয় না, বরং যে স্কোরটি পাওয়া যাবে যদি নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শেষ মুহূর্তে ম্যাচের প্রকৃত স্কোর থেকে নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শুরু পর্যন্ত ম্যাচে নিবন্ধিত ফলাফল বিয়োগ করা হয়।
- ম্যাচের 15-তম মিনিটে ম্যাচের স্কোর ছিল: 3:1।
- ম্যাচের 30-তম মিনিট শেষে ম্যাচের স্কোর হয়েছিল: 3:2।
- পূর্বাভাসে নির্ধারণ করার প্রস্তাব দেওয়া হয় যে নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানে ম্যাচে করা মোট গোলের সংখ্যা নির্দিষ্ট সংখ্যার চেয়ে বেশি বা কম হবে।
- পূর্বাভাসের নিষ্পত্তির জন্য নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শেষ মুহূর্তে ম্যাচে প্রকৃতপক্ষে নিবন্ধিত ম্যাচের প্রকৃত স্কোর বিবেচনা করা হয় না, বরং যে স্কোরটি পাওয়া যাবে যদি নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শেষ মুহূর্তে ম্যাচের প্রকৃত স্কোর থেকে নির্দিষ্ট সময়ের ব্যবধানের শুরু পর্যন্ত ম্যাচে নিবন্ধিত ফলাফল বিয়োগ করা হয়।
- এই ক্ষেত্রে প্রাপ্ত হলুদ বা লাল কার্ড সতর্কতা এবং বহিষ্কারের বাজির নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় (বিরতির সময় দেখানো কার্ডটি দ্বিতীয়ার্ধে দেখানো হয়েছে বলে ধরা হয়, এবং কার্ড প্রদর্শনের মিনিট 46-তম)।
- 24 মিনিট স্থায়ী একটি ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি ম্যাচের 19-তম মিনিট ইতিমধ্যে শুরু হয়ে থাকে।
- 20 মিনিট স্থায়ী একটি ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি ম্যাচের 16-তম মিনিট ইতিমধ্যে শুরু হয়ে থাকে।
- বাধাপ্রাপ্ত এবং অসম্পন্ন ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস, যা ম্যাচ বন্ধের মুহূর্তে ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা গেছে এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না, নিষ্পত্তি করা হবে, এবং বাকি পূর্বাভাস "1"

коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।

- ম্যাচ বাধার প্রকৃত সময় সরকারী তথ্য অনুযায়ী নিবন্ধিত হয়।
- অন্যান্য ক্ষেত্রে আইস হকি ম্যাচ অসম্পন্ন বলে গণ্য হয়।
- এই ক্ষেত্রে ম্যাচ অসম্পন্ন বলে গণ্য হয়, এবং সমস্ত পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি ম্যাচ ড্রতে শেষ হয়, এবং অনুষ্ঠিত চ্যাম্পিয়নশিপের প্রয়োজনীয়তা অনুযায়ী বা অন্য কোনো কারণে অতিরিক্ত সময় খেলা না হয়, তবে, যদি জুয়া খেলার আয়োজক ম্যাচের "ড্র" ফলাফল প্রস্তাব না করে থাকেন, তবে ম্যাচের "P1" এবং "P2" ফলাফলের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 40 মিনিট স্থায়ী একটি বাস্কেটবল ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি অন্তত 35 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- অন্যান্য ক্ষেত্রে ম্যাচ অসম্পন্ন বলে গণ্য হয়।
- সমান স্কোরের ক্ষেত্রে বাধাপ্রাপ্ত এবং সম্পন্ন ম্যাচের "P1" এবং "P2" ফলাফলের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়, যদি জুয়া খেলার আয়োজক "ড্র" ফলাফল প্রস্তাব না করে থাকেন।
- "P1P1" – প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) প্রথম সেটে এবং পুরো ম্যাচে জয়।
- "P1P2" – প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) প্রথম সেটে জয় এবং ম্যাচে দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জয়।
- "P2P1" – দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) প্রথম সেটে জয় এবং ম্যাচে প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জয়।
- "P2P2" – দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) প্রথম সেটে জয়, এবং ম্যাচে দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জয়।
- ম্যাচের বর্তমান স্কোর 1:0 (6:1), (3:1), এবং বর্তমান গেমের স্কোর 40:15, এবং রেফারি দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড়কে পেনাল্টি গেম (পয়েন্ট) প্রদান করেন, তবে দ্বিতীয় সেটের স্কোর হয় 3:2, গেমের পয়েন্ট সংখ্যা হবে 8 (আট), এবং গেমের স্কোর – 40:P2, কারণ প্রথম টেনিস খেলোয়াড়ের ইতিমধ্যে 3 (তিন) পয়েন্ট ছিল (15, 30, 40), এবং দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড়ের বর্তমান গেমে জয়ের জন্য কমপক্ষে 4 (চার) পয়েন্ট সংগ্রহ করতে হবে (30, 40, আরও, বিজয়ী পয়েন্ট)। পেনাল্টি পয়েন্ট প্রদানের ক্ষেত্রে, গেমের পয়েন্টের উপর করা পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে উপরে বর্ণিত নীতি প্রয়োগ করা হয়।
- ম্যাচগুলি অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হতে পারে, যেখানে 2 থেকে 3 সেট খেলা হয়।
- "গোল্ডেন সেটে" নিবন্ধিত ফলাফলগুলি রিটার্ন ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- ○ "P1P1" – প্রথম সেটে এবং ম্যাচে প্রথম দলের জয়।
- ○ "P1P2" – প্রথম সেটে প্রথম দলের জয়, এবং ম্যাচে দ্বিতীয় দলের জয়।
- ○ "P2P1" – প্রথম সেটে দ্বিতীয় দলের জয়, এবং ম্যাচে প্রথম দলের জয়।
- ○ "P2P2" – প্রথম সেটে এবং ম্যাচে দ্বিতীয় দলের জয়।
- বেসবল ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের বাজির নিষ্পত্তিতে অতিরিক্ত ম্যাচ-পরবর্তী ইনিংসে (ইনিংসগুলিতে) নিবন্ধিত ফলাফলগুলিও বিবেচনা করা হয়।
- এই ধরনের ক্ষেত্রে ম্যাচটি থামার মুহূর্তে নিবন্ধিত ফলাফল সহ সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, এবং সমস্ত পূর্বাভাস ম্যাচ থামার মুহূর্তে নিবন্ধিত ফলাফল বিবেচনায় নিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- সমান স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত এবং সম্পন্ন বলে গণ্য বেসবল ম্যাচের "P1" এবং "P2" ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি স্নুকার ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।

- এই ক্ষেত্রে এই ফ্রেমের সমস্ত ফলাফলের পূর্বাভাস, যার মধ্যে "P1" এবং "P2" ফলাফল অন্তর্ভুক্ত, "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যতক্ষণ ম্যাচ শুরু হয়নি বা চলমান হয়নি, ম্যাচের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- ম্যাচ-পরবর্তী অতিরিক্ত সময়কালে নিবন্ধিত ফলাফলগুলি মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- যদি বল হকি ম্যাচ অন্য ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- বাধাপ্রাপ্ত এবং অসম্পন্ন ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস, যা থামার মুহূর্তে ইতিমধ্যে দ্ব্যর্থহীনভাবে জানা গেছে এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না, নিষ্পত্তি করা হবে, এবং বাকি পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি ফিল্ড হকি ম্যাচ অন্য ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- 60 মিনিট স্থায়ী ফিল্ড হকি ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি অন্তত 47 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- ম্যাচ 1, 3 বা 5 গেম নিয়ে গঠিত।
- যদি টেবিল ফুটবল ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- যদি রাগবি ম্যাচ এই ধরনের ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- রাগবি 7, রাগবি 9 এবং রাগবি 10 ম্যাচ সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি সেগুলি সম্পূর্ণভাবে খেলা হয়ে থাকে।
- অন্যান্য সমস্ত ক্ষেত্রে ম্যাচ অসম্পন্ন বলে গণ্য হয়।
- সমান স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত এবং সম্পন্ন বলে গণ্য ম্যাচের "P1" এবং "P2" ফলাফলের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- যদি অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।
- 60-মিনিট ম্যাচ সম্পন্ন বলে গণ্য হয় যদি অন্তত 50 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- সমান স্কোরে বাধাপ্রাপ্ত এবং সম্পন্ন বলে গণ্য ম্যাচের "P1" এবং "P2" ফলাফলের পূর্বাভাস "1" коэффициенты দিয়ে নিষ্পত্তি করা হবে।
- কার্লিং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস অতিরিক্ত এন্ডে (এন্ডগুলিতে) নিবন্ধিত ফলাফল বিবেচনায় নিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- ফ্লোরবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।
- হ্যান্ডবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।
- ম্যাচ-পরবর্তী অতিরিক্ত সময়ে নিবন্ধিত ফলাফল, এবং 7-মিটার শটের ফলাফল মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাসের নিষ্পত্তিতে বিবেচনা করা হয় না।
- যদি হ্যান্ডবল ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে সে সম্পর্কে বিশেষ চিহ্ন উল্লেখ করেন।

- বাধাপ্রাপ্ত এবং অনুষ্ঠিত না হওয়া দ্বন্দ্বের ফলাফলের পূর্বাভাস, যা দ্বন্দ্ব বন্ধের সময়ে ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না, গণনার অধীন, এবং বাকি পূর্বাভাসগুলি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- ক্লাস্ক ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ম্যাচে 2 থেকে 3 সেট পর্যন্ত খেলা হয়।
- ◦ যখন প্রতিপক্ষের চৌম্বকীয় স্ট্রাইকারে 2 বা 3 সাদা চুম্বক উপস্থিত হয় (চৌম্বকীয় শক্তির প্রভাবে 2 বা 3 সাদা চুম্বক চৌম্বকীয় স্ট্রাইকে আটকে যায়, একটি সাদা চুম্বক আটকে গেলে ম্যাচ চলতে থাকে)।
- ম্যাচটি সেট দ্বারা গঠিত।
- যদি অ্যারোহকি ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- বিচ ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথা উল্লেখ করেন।
- ম্যাচ-পরবর্তী অতিরিক্ত সময় (ওভারটাইম) এবং পেনাল্টি (9-মিটার) এ নথিভুক্ত ফলাফলগুলি মূল সময়ের জন্য প্রস্তাবিত ফলাফলের পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয় না।
- যদি বিচ ফুটবল ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- ওয়াটার পোলো ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথা উল্লেখ করেন।
- ওয়াটার পোলো ম্যাচ 5, 6, 7 বা 8 মিনিটের পিরিয়ডেও অনুষ্ঠিত হতে পারে।
- যদি ওয়াটার পোলো ম্যাচ এই ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- যদি স্কোয়াশ ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- ফুটসাল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথা নির্ধারণ করেন।
- ফুটসাল ম্যাচ এই ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হতে পারে: 50 মিনিট মূল সময়, 25 মিনিটের দুটি হাফ সহ।
- যদি ফুটসাল ম্যাচ এই ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- 50-মিনিটের ফুটসাল ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 40 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- ম্যাচগুলি অন্য সংখ্যক সেটও থাকতে পারে।
- যদি শারস ম্যাচ অন্য ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- যদি ম্যাচে ড্র নথিভুক্ত হয়, তবে টাই-ব্রেক – অতিরিক্ত সেট খেলা হতে পারে, যার বিজয়ী ম্যাচের বিজয়ী হন।
- ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস গণনায় টাই-ব্রেকে নথিভুক্ত ফলাফলগুলিও বিবেচনা করা হয়।
- বাকি পূর্বাভাসগুলি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 1 ইনিংস দ্বারা গঠিত ম্যাচগুলি ওভারের সংখ্যা দ্বারা সীমাবদ্ধ।
- এই ম্যাচগুলিতে প্রধানত 20 বা 50 ওভার খেলা হয়।

- যদি ক্রিকেট ম্যাচ অন্য ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- দুটি ইনিংস দ্বারা গঠিত ম্যাচগুলি সর্বোচ্চ চ্যাম্পিয়নশিপের (টেস্ট ক্রিকেট) মোকাবেলা, যা সময় দ্বারা সীমাবদ্ধ এবং 5 দিন পর্যন্ত স্থায়ী হতে পারে।
- এই ধরনের ম্যাচে আক্রমণকারী দল 2 ইনিংস খেলে।
- ম্যাচের বিজয়ী হল সেই দল যা সর্বাধিক রান (পয়েন্ট) সংগ্রহ করেছে।
- যদি স্কোর সমান হয়, তবে ম্যাচ ড্র-এ শেষ হয়।
- এই ক্ষেত্রে, যদি জুয়া খেলার আয়োজক «ড্র» ফলাফল প্রস্তাব না করেন, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- অতিরিক্ত খেলা ওভারে নথিভুক্ত ফলাফলগুলি ম্যাচের অন্যান্য ফলাফলের পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয় না।
- যদি 6 ওভারের ফলে ড্র নথিভুক্ত হয়, এবং জুয়া খেলার আয়োজক «ড্র» ফলাফল প্রস্তাব না করেন, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি এন-তম উইকেট না পড়ে এবং দল তাদের ইনিংস সম্পন্ন করে, তবে এই উইকেটের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- যদি 24 ঘণ্টার মধ্যে অফিসিয়াল সাইটগুলিতে বাধাপ্রাপ্ত ম্যাচ সম্পর্কে অফিসিয়াল তথ্য প্রকাশিত না হয়, তবে সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, সেই পূর্বাভাসগুলি ছাড়া যাদের ফলাফল ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা এবং ম্যাচের চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না।
- ইস্পোর্টসে নিম্নলিখিত ধরনের অনলাইন গেম অন্তর্ভুক্ত: Counter Strike 2, Counter Strike: Global Offensive, Counter Strike 1.6, Dota 2, Overwatch, Rainbow 6, Starcraft: Brood War, Starcraft 2, Valorant, Warcraft 3, Fortnite, Hearthstone, League of Legends, Rocket League, Arena of Valor, King of Glory, Quake, Call of Duty, Heroes of the Storm, Mortal Combat, Smite।
- এই ধরনের ক্ষেত্রে দ্বন্দ্ব অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়, এবং দ্বন্দ্বের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাসগুলি চূড়ান্ত ফলাফলের ভিত্তিতে গণনার অধীন, সেই ক্ষেত্রগুলি ছাড়া যখন দ্বন্দ্ব প্রথম পিরিয়ডের সময় আগাম শেষ হয়, সেই ক্ষেত্রে দ্বিতীয় পিরিয়ডের ফলাফলের জন্য করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- পিরিয়ডের ফলাফলের পূর্বাভাস (যেখানে আগাম জয় নথিভুক্ত হয়েছিল) গণনার অধীন, এবং অনুষ্ঠিত না হওয়া পিরিয়ডের ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 12-মিনিটের ম্যাচ 4×5 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- 10-মিনিটের ম্যাচ 4×4 ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- যদি ম্যাচ এই ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- ○ «প২প২» – দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) প্রথম সেটে জয় এবং ম্যাচে দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড়ের জয়।
- ই-টেনিস ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ম্যাচগুলি 3, 7 বা 9 ইনিংস ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়, চ্যাম্পিয়নশিপের প্রয়োজনীয়তার উপর নির্ভর করে।
- ই-বেসবল ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ই-ফ্লোরবল ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ই-হ্যান্ডবল ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ই-রাগবি ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।
- ই-ভলিবল ম্যাচ সম্পূর্ণভাবে খেলা হলে তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়।

- বাধাপ্রাপ্ত এবং অনুষ্ঠিত না হওয়া দ্বন্দ্বের ফলাফলের পূর্বাভাস, যা দ্বন্দ্ব বন্ধের সময়ে ইতিমধ্যে স্পষ্টভাবে জানা এবং এর চূড়ান্ত ফলাফলের উপর নির্ভর করে না, গণনার অধীন, এবং বাকি পূর্বাভাসগুলি «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- মহিলা চ্যাম্পিয়নশিপে (4×15 ফরম্যাটে) ম্যাচ অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- যদি পুল ম্যাচ অন্য ফরম্যাটেও অনুষ্ঠিত হয়, তবে জুয়া খেলার আয়োজক সাইটে এ সম্পর্কে বিশেষ নোট করেন।
- যে ঘোড়াগুলি «স্টার্ট» কমান্ডের আগে দৌড়ে অংশ নেয়নি তাদের উপর করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।

### মেলবেটে ইস্পোর্টস বাজি | Melbet-এ ইস্পোর্টসে বাজি ধরুন

- বুকমেকার মেলবেটে ইস্পোর্টসে বাজি

### Melbet.ru-এ বাজির জন্য নির্বাচিত ইভেন্ট

- Melbet.ru-তে বাজির জন্য নির্বাচিত ইভেন্ট

### মেলবেট ম্যাচের ফলাফল | Melbet থেকে আজকের সমস্ত ফলাফল দেখুন

- ম্যাচের ফলাফল
- মেলবেট ম্যাচের ফলাফল অনলাইন। 📊 আজকের সমস্ত ক্রীড়া ইভেন্টের ফলাফল জানুন। 🏁অফিসিয়াল সাইট Melbet.ru-তে যেকোনো ম্যাচের সঠিক ফলাফল।

### Melbet.ru-এ ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার

- Melbet.ru-তে ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার

### Melbet.ru-এ জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি

- সমাপ্তির স্থান: জুয়া খেলার আয়োজকের ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজির প্রসেসিং সেন্টার।
- ◦ ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণের পদ্ধতি;
- ◦ জুয়া খেলার আয়োজক বা অন্যান্য জুয়া খেলার আয়োজকদের স্বার্থ প্রতিনিধিত্ব করে না বা পূর্বে প্রতিনিধিত্ব করেনি, এবং ক্রীড়া ইভেন্ট বিশ্লেষণের ক্ষেত্রে পেশাগত কার্যক্রম পরিচালনা করেছে;

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru

- আমি আমার ব্যক্তিগত ডেটা হস্তান্তরের সম্মতি দিচ্ছি, যার মধ্যে এই সম্মতিতে তালিকাভুক্ত ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি অন্তর্ভুক্ত, যার মধ্যে অটোমেশন সরঞ্জাম ব্যবহার করে ডাক ও কুরিয়ার ডেলিভারি পরিষেবা প্রদানকারী সংস্থাগুলিতে, «মেলোফোন» এলএলসি-র প্রতিযোগিতা, লটারি এবং প্রচারাভিযানে অংশগ্রহণের ফলাফল অনুযায়ী আমার ঠিকানায় পুরস্কার পাঠানোর উদ্দেশ্যে, যার মধ্যে সীমাবদ্ধ নয়:

### জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী নিয়মাবলী - Melbet.ru

- 1.11. ইভেন্ট — ক্রীড়া বা অন্যান্য প্রতিযোগিতা, যার উপর পূর্বাভাস দেওয়া যায়।
- 1.15. বুকমেকার অফিস ও টোটালাইজেটরগুলির বাজি স্থানান্তরের একক হিসাব কেন্দ্র (ЕЦУПС) — একটি ক্রেডিট সংস্থা, যার মধ্যে অ-ব্যাংকিং ক্রেডিট সংস্থা অন্তর্ভুক্ত, যা ব্যক্তির কাছ থেকে অর্থ, যার মধ্যে

ইলেকট্রনিক অর্থ (ডাক স্থানান্তর ব্যতীত) গ্রহণ, তাদের হিসাব রাখা এবং জুয়া সংগঠকের কাছে স্থানান্তর করার কার্যক্রম পরিচালনা করে।

- 3.2.2. কারণ ব্যাখ্যা না করে ইন্টারেক্টিভ বাজি গ্রহণ, পূর্বাভাস সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করা।
- 3.2.13. বাজি, পূর্বাভাসের সর্বোচ্চ পরিমাণ সীমিত করা, একই ফলাফলে ক্রীড়া ইভেন্টে পুনরাবৃত্ত পূর্বাভাস সম্পাদন প্রত্যাখ্যান করা, অবহিত না করে এবং কারণ ব্যাখ্যা না করে পৃথক ইভেন্টে কোএফিসিয়েন্ট হ্রাস করা।
- 5.3. বাজি গ্রহণের সময়সীমা জুয়া খেলার আয়োজক নির্ধারণ করেন।
- 6.14. যদি ইভেন্ট শেষ হওয়ার 72 ঘণ্টার মধ্যে অফিসিয়াল তথ্য অনুপস্থিত থাকে, এবং জুয়া খেলার আয়োজক কোনো স্বাধীন উৎস থেকে তথ্য পেতে ব্যর্থ হন, তাহলে পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হবে।
- 6.20. যদি জুয়া খেলার আয়োজকের সন্দেহ থাকে যে যে ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছিল তা পূর্বপরিকল্পিত (ম্যাচের অংশগ্রহণকারী, বিচারক, কোচ বা দুটি দলের মধ্যে চূড়ান্ত স্কোর, ইভেন্টের ফলাফল ইত্যাদি সম্পর্কে সমঝোতা হয়েছিল), তাহলে উল্লিখিত ইভেন্টের উপর পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 6.23. ইভেন্টের তালিকায় প্রথমে সেই দল উল্লেখ করা হয় যার মাঠে ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়।
- 7.1. জুয়া খেলার আয়োজক নিম্নলিখিত প্রকার ও ধরনের পূর্বাভাসের উপর বাজি গ্রহণ করেন:
- 9.1. ফুটবল।
- 9.1.1. ফুটবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গৃহীত হয়, যদি না জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ করেন।
- 9.1.2. ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.1.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.1.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.13. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.14. প্রথম হাফ এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.19. ম্যাচে (হাফে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.21. ম্যাচে কোন দল শেষ গোল করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.24. ম্যাচে পেনাল্টি দেওয়া হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.25. ম্যাচে মাঠ থেকে বহিষ্কার (লাল কার্ড) হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.26. ম্যাচে আত্মঘাতী গোল নথিভুক্ত হবে (হবে না) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.27. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.28. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় ড্র হবে – «ড্র» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.29. ম্যাচে (হাফে) সতর্কবার্তার (হলুদ কার্ড) সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.37. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.38. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় ড্র হবে – «ড্র» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.39. ম্যাচে (হাফে) কর্নার কিকের সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.44. ম্যাচে কোন দল প্রথম কর্নার কিক বাস্তবায়ন করবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।

- 9.1.2.47. ম্যাচে কোন দল প্রথম পরিবর্তন করবে (দলগুলোতে পরিবর্তন একই সময়ে করা হবে) - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.52. ম্যাচে ফ্রি কিকের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.55. ম্যাচে প্রথম (দ্বিতীয়) দলের বল দখলের সময়, শতাংশে প্রকাশিত - «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.56. ম্যাচে প্রথম (শেষ) হিসেবে নিম্নলিখিতটি ঘটবে - এই বিষয়ে পূর্বাভাস:
- 9.1.2.57. ম্যাচে নিম্নলিখিতটি নথিভুক্ত হবে কিনা - এই বিষয়ে পূর্বাভাস:
- 9.1.2.59. ম্যাচে প্রদত্ত দল প্রত্যাবর্তনমূলক জয় পাবে কিনা - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.61. করা গোল এবং ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.62. ম্যাচের (হাফের) শেষে রেফারি কত মিনিট যোগ করবেন - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.63. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় প্রথম দল জিতবে – «প১» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.64. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় ড্র হবে – «এক্স» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.65. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.66. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.67. ম্যাচে (হাফে) পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যায় হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2» - এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.1.2.68. ম্যাচে (হাফে) করা পোস্ট/ক্রসবারে আঘাতের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.69. ম্যাচে (হাফে) ভিডিও রিপ্লের সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল ওভার (আন্ডার) টোটালের মান»।
- 9.1.2.71. ম্যাচের অবশিষ্টাংশের উপর পূর্বাভাস।
- 9.1.2.75. ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরেও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.1.8. 90 মিনিটের ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা সম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয় যদি ম্যাচের 70-তম মিনিট ইতিমধ্যে শুরু হয়ে থাকে।
- 9.1.9. যদি কোনও কারণে ম্যাচ না হয় (একেবারেই শুরু না হয়) এবং ম্যাচে কারিগরি জয় (পরাজয়) গণনা করা হয়, তবে ম্যাচ অসম্পন্ন হিসেবে গণনা করা হয় এবং ম্যাচে করা সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.1.10. যখন শুরু হওয়া ম্যাচ কোনও সময়ে বাধাগ্রস্ত হয় এবং পুনরায় শুরু হয় না, এবং অফিসিয়াল তথ্য অনুযায়ী কারিগরি জয় (পরাজয়) গণনা করা হয়, তখন পূর্বাভাস ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার মুহূর্তে নিবন্ধিত প্রকৃত ফলাফল অনুযায়ী নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.1.11. যদি ম্যাচ বাধাগ্রস্ত হওয়ার তথ্যের অভাবে Live ধরনের পূর্বাভাস গ্রহণ স্থগিত না হয় এবং এই ধরনের পূর্বাভাস ম্যাচ প্রকৃতপক্ষে বাধাগ্রস্ত হওয়ার পরেও গৃহীত হয়, তবে এই ধরনের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে নিষ্পত্তি করা হয়।
- 9.2.2. আইস হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.2.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.2.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.2.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «পি২»।

- 9.2.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) একটি দল জয়ী হবে – «12»।
- 9.2.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম দল জয়ী হবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.2.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.2.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.2.2.10. ম্যাচে দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ: «মোট বেশি (কম) মোটের মান ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ»।
- 9.2.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.2.2.12. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ: «মোট বেশি (কম) মোটের মান ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ»।
- 9.2.2.13. ম্যাচে ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ সঠিক গোল সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.14. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ সঠিক গোল সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.15. ম্যাচে দলগুলোর মোট গোল সংখ্যা প্রস্তাবিত কোন বিরতিতে পড়বে তার পূর্বাভাস, ওভারটাইম এবং বুলি শুটআউট সহ।
- 9.2.2.16. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.17. ম্যাচের বিজয়ী কে হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.18. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.2.2.21. ম্যাচে কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে (কেউ গোল করবে না) তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.23. গোল এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.2.2.25. ম্যাচের বিজয়ী ওভারটাইমে (বুলি শুটআউটে) নির্ধারিত হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.26. ম্যাচে 2-মিনিটের পেনাল্টির সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.27. ম্যাচের সময় গোলে শটের সংখ্যার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.28. ম্যাচে এই দল প্রত্যাবর্তনমূলক জয় পাবে কি না তার পূর্বাভাস।
- 9.2.2.29. ম্যাচে ভিডিও রিপ্লের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.2.2.30. আইস হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.2.4. আইস হকি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.3. বাস্কেটবল।
- 9.3.1. বাস্কেটবল ম্যাচের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, অতিরিক্ত সময়ের (এক্সট্রা-টাইম) সময় নিবন্ধিত ফলাফল সহ।
- 9.3.2. বাস্কেটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.3.2.4. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.3.2.11. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.3.2.12. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.3.2.13. ম্যাচে (হাফ, কোয়ার্টার) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।

- 9.3.2.24. কোন দল প্রথমে ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) প্রস্তাবিত পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.3.2.25. নিবন্ধিত পয়েন্ট সংখ্যা এবং ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.3.3.26. বাস্কেটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।9.3.3. বাস্কেটবল ম্যাচ (48 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 40 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.4.1. টেনিস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.4.1.1. ম্যাচে (সেট, গেম) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «পি১»।
- 9.4.1.2. ম্যাচে (সেট, গেম) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «পি২»।
- 9.4.1.3. ম্যাচে (সেট) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.4.1.4. ম্যাচে (সেট) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জুটি) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.4.1.5. ম্যাচে (সেট) মোট গেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.4.1.6. ম্যাচে (সেট) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.4.1.7. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.4.1.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.4.1.11. ম্যাচে মোট টাই-ব্রেক সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.4.1.12. টেনিস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.4.2. যদি টেনিস ম্যাচের ঘোষিত ফরম্যাট ম্যাচের আগে পরিবর্তিত হয়, তবে «পি১» এবং «পি২» এবং সেটের ফলাফলের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হবে, এবং অন্যান্য সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ সহ গণনা করা হবে।
- 9.5.1. ভলিবল ম্যাচে 3 থেকে 5 সেট খেলা হয়।
- 9.5.3. বিচ ভলিবল ম্যাচে 2 থেকে 3 সেট খেলা হয়।
- 9.5.4. ভলিবল, বিচ ভলিবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.5.4.7. ম্যাচে (সেটে) উভয় দলের মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.5.4.8. ম্যাচে (সেটে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.5.4.9. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.5.4.11. ম্যাচে (সেটে) কোন দল প্রস্তাবিত পয়েন্ট অর্জন করবে তার পূর্বাভাস।
- 9.5.4.12. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.5.4.13. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.5.4.14. ভলিবল এবং বিচ ভলিবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.5.6. ভলিবল বা বিচ ভলিবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি হিসেবে গণনা করা হয়।
- 9.7.1. বেসবল ম্যাচে 9 ইনিংস (পিরিয়ড) খেলা হয়।
- 9.7.3. যদি একই দিনে একই দলের 2 ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়, এবং জুয়া খেলার সংগঠক শুধুমাত্র একটি ম্যাচের জন্য সহগ প্রস্তাব করে, তবে এই ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় প্রথম ম্যাচের ফলাফল বিবেচনা করা হয়।

- 9.7.5. বেসবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.7.5.1. ম্যাচে প্রথম দল জয়ী হবে – «পি১»।
- 9.7.5.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জয়ী হবে – «পি২»।
- 9.7.5.5. ম্যাচে দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.7.5.6. ম্যাচে দল কর্তৃক পৃথকভাবে মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) মোটের মান»।
- 9.7.5.7. ম্যাচে দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে তার পূর্বাভাস।
- 9.7.5.11. বেসবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার সংগঠক প্রস্তাব করবে।
- 9.7.8. বেসবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে বাধাগ্রস্ত ইনিংস থেকে চলমান হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসেবে গণনা করা হয়, যদি কমপক্ষে 5 ইনিংস সম্পূর্ণভাবে খেলা হয়েছিল।
- 9.8.2. স্নুকার ম্যাচে "অচল অবস্থা" (Ратавая ситуация) ঘটতে পারে, যখন লাল বলের উপর আঘাত ফ্রেমের অগ্রগতিতে সহায়ক হয় না।
- 9.8.3. স্নুকার ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.8.3.7. ম্যাচে খেলা মোট ফ্রেম সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.8.3.16. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত স্নুকার ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.8.5. বিচারক দ্বারা প্রদত্ত সমস্ত পয়েন্ট ম্যাচের ফলাফলের উপর করা পূর্বাভাস গণনায় বিবেচনা করা হয়।
- 9.8.6. যদি কোনো কারণে একটি ফ্রেম খেলা না হয়, তাহলে এই ফ্রেমের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, এবং বাকি ফলাফলের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়।
- 9.9.2. ব্যাডমিন্টন ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.9.5. ব্যাডমিন্টন ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.9.5.5. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.9.5.6. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.7. প্রথম সেট এবং পুরো ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.8. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.9.5.9. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত ব্যাডমিন্টন ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.10.1. বল হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস প্রধান সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি না জুয়া খেলার সংগঠক অন্যথা নির্ধারণ করে।
- 9.10.2. বল হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.10.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.10.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.10.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.10.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে) একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.10.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.10.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।

- 9.10.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.10.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.10.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.10.2.12. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত বল হকি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.10.3. বল হকি ম্যাচ (90 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 70 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.11.1. ফিল্ড হকি ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস প্রধান সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি না জুয়া খেলার সংগঠক অন্যথা নির্ধারণ করে।
- 9.11.2. ফিল্ড হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.11.2.1. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.11.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.11.2.3. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.11.2.5. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) একটি দল জিতবে – «12»।
- 9.11.2.7. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.11.2.8. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.11.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.11.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.11.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে, কোয়ার্টারে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.11.2.12. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত ফিল্ড হকি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.11.3. ফিল্ড হকি ম্যাচ (70 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 55 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.12.4. টেবিল টেনিস ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.12.4.1. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.12.4.2. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.12.4.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.12.4.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.12.4.5. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.12.4.6. ম্যাচে (সেটে) পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.12.4.7. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.12.4.8. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত টেবিল টেনিস ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.12.5. টেবিল টেনিস ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।

- 9.13. টেবিল ফুটবল
- 9.13.1. টেবিল ফুটবল ম্যাচে (গেমে) সময়ের কোনো সীমাবদ্ধতা নেই।
- 9.13.4. টেবিল ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.13.4.6. ম্যাচে (গেমে) করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.13.4.7. ম্যাচে (গেমে) করা মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.13.4.8. ম্যাচের (গেমের) চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.13.4.9. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত টেবিল ফুটবল ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.13.5. টেবিল ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ পর্যন্ত আনা হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হয়নি হিসেবে গণ্য হয়।
- 9.14.1. রাগবি ম্যাচে প্রধান সময় 80 মিনিট (2 হাফ, প্রতিটি 40 মিনিট)।
- 9.14.2. রাগবি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.14.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.14.2.6. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.7. ম্যাচে (হাফে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.14.2.9. ম্যাচে দলগুলির চেষ্টার (ট্রাই) সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.14.2.11. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত রাগবি ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.14.4. রাগবি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.15. আমেরিকান ফুটবল।
- 9.15.2. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.15.2.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.15.2.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.15.2.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.15.2.8. জুয়া খেলার সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়।
- 9.15.3. আমেরিকান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্টে গণনা করা হয়।
- 9.15.4. আমেরিকান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে চলেনি বা শেষ হয়নি, সেটি অনুষ্ঠিত হিসেবে গণ্য হয় যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছিল।
- 9.16. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল।
- 9.16.2. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:

- 9.16.2.5. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির অর্জিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.16.2.8. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.9. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.10. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলির করা বাইরের গোলে (বিহাইন্ড) মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.11. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল পৃথকভাবে করা বাইরের গোলে (বিহাইন্ড) মোট গোল সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «মোট বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.16.2.12. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) কোন দল জুয়া খেলার সংগঠকের প্রস্তাবিত পয়েন্ট সংখ্যা প্রথমে অর্জন করবে তার উপর পূর্বাভাস।
- 9.16.2.13. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.16.3. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.16.5. অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.17.1. কার্লিং ম্যাচ 10 এন্ড (পিরিয়ড) নিয়ে গঠিত।
- 9.17.2. কার্লিং ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.17.2.3. ম্যাচে (এন্ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.17.2.6. ম্যাচে (এন্ডে) মোট পয়েন্ট সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.17.2.7. ম্যাচে (এন্ডে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.17.2.8. কার্লিং ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.17.3. একটি দলকে প্রদত্ত পেনাল্টি পয়েন্ট (পয়েন্ট) ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস গণনার সময় বিবেচনা করা হয়।
- 9.17.4. কার্লিং ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 5 এন্ড সম্পূর্ণ খেলা হয়েছে।
- 9.18.4. ডার্টস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.18.4.11. ডার্টস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.18.6. ডার্টস ম্যাচ, যা টেকনিক্যাল বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি এবং সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.19.2. ফ্লোরবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:

- 9.19.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.19.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলসমূহ দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.19.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল পৃথকভাবে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.19.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.19.2.12. ফ্লোরবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.19.3. ফ্লোরবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.20.2. হ্যান্ডবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.20.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.20.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.20.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল পৃথকভাবে স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.20.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.20.2.12. প্রথম হাফ এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.20.3. হ্যান্ডবলে ম্যাচ (60 মিনিট স্থায়ী), যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 50 মিনিট খেলা হয়েছে, এবং 50 এবং 40 মিনিট স্থায়ী ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, সেগুলো সম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়, যদি কমপক্ষে 40 (50 মিনিট স্থায়ী ম্যাচের জন্য) এবং 32 মিনিট (40 মিনিট স্থায়ী ম্যাচের জন্য) খেলা হয়েছে।
- 9.21.5. যদি পূর্বঘোষিত রাউন্ড সংখ্যা (লড়াই পরিচালনার ফরম্যাট) লড়াইয়ের সময় পরিবর্তিত হয়, তবে রাউন্ড সংখ্যার উপর করা পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়, এবং লড়াইয়ের ফলাফল «পি১», «এক্স», «পি২»-এর পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.21.7. টেকনিক্যাল বা অন্য কারণে লড়াইয়ের সম্প্রচারে ব্যাঘাত এবং গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার জন্য ভিত্তি নয়।
- 9.23.1. ক্লাস্ক ম্যাচ পরিচালনার জন্য কোনো সময়সীমা নেই।
- 9.23.3. ক্লাস্ক ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.23.3.6. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.23.3.7. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.23.3.8. ক্লাস্ক ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.23.5. ক্লাস্ক ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.24.1. এয়ার হকি ম্যাচ পরিচালনার জন্য কোনো সময়সীমা নেই।
- 9.24.2. এয়ার হকি ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:

- 9.24.2.7. ম্যাচে (সেটে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এমন পূর্বাভাস।
- 9.24.2.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.24.2.9. এয়ার হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া সংগঠক দ্বারা প্রস্তাবিত হবে।
- 9.24.3. এয়ার হকি ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছিল এবং 24 ঘন্টার মধ্যে পুনরায় শুরু হয়নি বা সম্পন্ন হয়নি, তাকে অসম্পন্ন বলে গণ্য করা হয়।
- 9.25. বিচ ফুটবল।
- 9.25.1. বিচ ফুটবল ম্যাচের মূল সময় 36 মিনিট (3 পিরিয়ড, প্রতিটি 12 মিনিট)।
- 9.25.2. বিচ ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.25.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.25.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা স্কোর করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.25.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত গোলের মোট সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.25.2.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.25.2.12. বীচ ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.25.3. বীচ ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 30 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.26.2. ওয়াটার পোলো ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.26.2.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.26.2.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলোর কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.26.2.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.26.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.26.2.12. ওয়াটার পোলো ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.26.3. ওয়াটার পোলো ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.27.1. স্কোয়াশ ম্যাচ 3 এবং 5 গেম পর্যন্ত ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত হয়।
- 9.27.2. স্কোয়াশ ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.27.2.9. ম্যাচের (গেমের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.27.2.11. ম্যাচে (গেমে) মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.27.2.12. স্কোয়াশ ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.27.4. স্কোয়াশ ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।

- 9.28.1. ফুটসাল (মিনি-ফুটবল) ম্যাচের মূল সময় 40 মিনিট নির্ধারিত (2 হাফ, প্রতিটি 20 মিনিট দৈর্ঘ্যের)।
- 9.28.2. ফুটসাল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.28.2.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.28.2.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.28.2.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে কৃত মোট গোলের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.28.2.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোলের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.28.2.13. ফুটসাল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.28.3. ফুটসাল ম্যাচ (40 মিনিট দৈর্ঘ্যের), যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 32 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.29.1. শারসের মূল ম্যাচে 2 সেট খেলা হয়।
- 9.29.2. শারস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.29.2.3. ম্যাচে (সেটে) ড্র হবে – «ড্র» (এক্স)।
- 9.29.2.8. ম্যাচে খেলা মোট সেটের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.29.2.10. ম্যাচে (সেটে) সংগৃহীত মোট পয়েন্টের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.29.2.12. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.29.2.13. শারস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.29.4. শারস ম্যাচ, যা বাধাপ্রাপ্ত হয়েছে এবং 24 ঘণ্টার মধ্যে পুনরায় শুরু বা সম্পন্ন হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.30.1. ক্রিকেট ম্যাচ 1 বা 2 ইনিংস (রাউন্ড) নিয়ে গঠিত, যা সময় বা ওভার (over) সংখ্যা দ্বারা সীমাবদ্ধ।
- 9.30.3. যদি প্লে-অফ (play-off) সিরিজে সীমিত ওভারের ম্যাচে ড্র নিশ্চিত হয়, তবে «সুপার ওভার» (বিজয়ী নির্ধারণের জন্য অতিরিক্ত ওভার) খেলা হয়।
- 9.30.4. ক্রিকেট ম্যাচে ইনিংস নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে সম্পন্ন বলে গণ্য হয় এবং গণনা সাপেক্ষ:
- 9.30.5. ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.30.5.5. ম্যাচে (ওভারে) দলগুলোর সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.6. ম্যাচে (ওভারে) দল কর্তৃক স্বতন্ত্রভাবে সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যার পূর্বাভাস – «মোটের মানের বেশি (কম) মোট»।
- 9.30.5.7. ম্যাচে (ওভারে) মোট রানের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.8. ম্যাচে (ওভারে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল কর্তৃক সংগৃহীত মোট রানের সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.12. ম্যাচে কোন দল বেশি 6-পয়েন্ট (6s) বা 4-পয়েন্ট (4s) করবে এই পূর্বাভাস।
- 9.30.5.23. ম্যাচের উদ্বোধনী ব্যাটসম্যান জুটির সেরা ফলাফলের পূর্বাভাস।
- 9.30.5.29. ক্রিকেট ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।

- 9.30.8. «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস ব্যতীত ক্রিকেট ম্যাচের ফলাফলের জন্য করা পূর্বাভাস গণনার সময় পেনাল্টি রান বিবেচনা করা হয় না।
- 9.31. ই-স্পোর্টস।
- 9.31.5. ই-স্পোর্টসে, কোনো কারণে কোনো দলের নাম পরিবর্তন হলে সমস্ত পূর্বাভাস বলবৎ থাকে।
- 9.31.7. ই-স্পোর্টস ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.31.7.19. ই-স্পোর্টস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গৃহীত হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.32.5. যদি লড়াই ডিসকোয়ালিফিকেশন বা লড়াই শুরুর আগে কুস্তিগীরের আঘাত পাওয়ার কারণে না হয়, তাহলে লড়াইয়ের ফলাফলের সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.33. ই-বাস্কেটবল।
- 9.33.1. ই-বাস্কেটবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত সময় (ওভারটাইম) সহ গ্রহণ করা হয়।
- 9.33.2. যদি ম্যাচে «ড্র» নথিভুক্ত হয়, এবং «ড্র» ফলাফল জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব না করেন, তাহলে «প১» এবং «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.33.3. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.33.4. ই-বাস্কেটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.33.4.2. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.33.4.9. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দলগুলির দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.33.4.10. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.33.4.11. ম্যাচে (কোয়ার্টারে) মোট পয়েন্ট সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.33.4.13. ই-বাস্কেটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.33.5. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.33.6. ই-বাস্কেটবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি (4×4) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 14 মিনিট, (4×5) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 17 মিনিট, এবং (4×12) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 41 মিনিট খেলা হয়ে থাকে।
- 9.34. ই-ফুটবল।
- 9.34.1. ই-ফুটবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়ার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।
- 9.34.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.34.3. ই-ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.34.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.34.3.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.34.3.10. ম্যাচে (হাফে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।

- 9.34.3.11. ম্যাচে (হাফে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.12. ম্যাচে (হাফে) উভয় দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.13. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.14. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.34.3.15. ম্যাচে (হাফে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.34.3.16. ই-ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.34.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.34.5. ই-ফুটবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হিসাবে গণ্য হয় যদি (2×4) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 6 মিনিট 30 সেকেন্ড, (2×5) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 8 মিনিট 30 সেকেন্ড, (2×6) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 10 মিনিট 30 সেকেন্ড, এবং (2×7) ফরম্যাটে অনুষ্ঠিত ম্যাচের ন্যূনতম 12 মিনিট 30 সেকেন্ড খেলা হয়ে থাকে।
- 9.35.1. ই-হকিতে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়।
- 9.35.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.35.3. ই-হকি ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.35.3.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.35.3.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.35.3.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.35.3.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.12. ম্যাচের চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.35.3.13. ম্যাচে (পিরিয়ডে) প্রথম (দ্বিতীয়) দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.14. ম্যাচে (পিরিয়ডে) উভয় দল গোল করবে (করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.15. ম্যাচে (পিরিয়ডে) কোন দল প্রথম (দ্বিতীয় বা পরবর্তী) গোল করবে (কোনোটিই করবে না) এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.35.3.16. ই-হকি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.35.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.36.1. ই-টেনিসে 3-সেটের ম্যাচের জন্য পূর্বাভাস প্রস্তাব করা হয়, যা ক্লে, ঘাস বা কার্পেট কভারে অনুষ্ঠিত হয়।
- 9.36.2. ই-টেনিস ম্যাচে টোটাল এবং হ্যান্ডিক্যাপ গেমের দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.36.3. ই-টেনিস ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.36.3.1. ম্যাচে (সেটে, গেমে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জিতবে – «প১»।
- 9.36.3.2. ম্যাচে (সেটে, গেমে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) জিতবে – «প২»।
- 9.36.3.3. ম্যাচে (সেটে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.36.3.4. ম্যাচে (সেটে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়) হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।

- 9.36.3.5. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যার উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.36.3.6. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.36.3.7. প্রথম সেট এবং সম্পূর্ণ ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস।
- 9.36.3.8. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের উপর পূর্বাভাস।
- 9.36.3.11. ই-টেনিস ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.36.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.36.5. ই-টেনিস ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.37.1. ই-বেসবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস অতিরিক্ত ম্যাচ-পরবর্তী ইনিং (ইনিংস) এ নথিভুক্ত ফলাফল সহ গ্রহণ করা হয়।
- 9.37.2. যদি ম্যাচ ড্রতে শেষ হয় এবং অতিরিক্ত ইনিং (ইনিংস) খেলা না হয়, তাহলে «প১», «প২» ফলাফলের পূর্বাভাস «1» সহগ দিয়ে গণনা করা হয়।
- 9.37.3. ই-বেসবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.37.3.1. ম্যাচে প্রথম দল জিতবে – «প১»।
- 9.37.3.2. ম্যাচে দ্বিতীয় দল জিতবে – «প২»।
- 9.37.3.3. ম্যাচে প্রথম দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.37.3.4. ম্যাচে দ্বিতীয় দল হ্যান্ডিক্যাপ সহ জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.37.3.5. ম্যাচে দলগুলির দ্বারা অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.37.3.6. ম্যাচে দলের দ্বারা পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.37.3.7. ই-বেসবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.37.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.37.5. ই-বেসবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.38.1. ই-ফ্লোরবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়।
- 9.38.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে দেখানো বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.38.3. ই-ফ্লোরবল ম্যাচের ফলাফলের উপর প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.38.3.2. ম্যাচে (পিরিয়ডে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.38.3.9. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলগুলির দ্বারা করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.38.3.10. ম্যাচে (পিরিয়ডে) দলের দ্বারা পৃথকভাবে করা মোট গোলের উপর পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটালের মান»।
- 9.38.3.11. ম্যাচে (পিরিয়ডে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে এই বিষয়ে পূর্বাভাস।
- 9.38.3.12. ই-ফ্লোরবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের উপরও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়ার আয়োজক প্রস্তাব করবেন।
- 9.38.4. গ্রাফিক হস্তক্ষেপ «1» সহগ দিয়ে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।

- 9.38.5. ই-ফ্লোরবল ম্যাচ যা কারিগরি বা অন্য কোনো কারণে বন্ধ করা হয়েছিল এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চালিয়ে যাওয়া বা শেষ করা হয়নি, তা অনুষ্ঠিত হয়নি বলে গণ্য হয়।
- 9.39.1. ই-হ্যান্ডবলে ম্যাচের ফলাফলের উপর পূর্বাভাস মূল সময়ের উপর গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়ার আয়োজক অন্যথায় উল্লেখ না করেন।
- 9.39.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.39.3. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.39.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.39.3.9. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.39.3.10. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে করা মোট গোল সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.39.3.11. ম্যাচে (হাফে) মোট গোল সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.39.3.12. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.39.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.39.5. ই-হ্যান্ডবল ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.40.1. ই-রাগবিতে ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময়ের জন্য গ্রহণ করা হয়, যদি জুয়া খেলার আয়োজক অন্যথা উল্লেখ না করে।
- 9.40.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.40.3. ই-রাগবি ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.40.3.2. ম্যাচে (হাফে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.40.3.6. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর মোট অর্জিত পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.40.3.7. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.40.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.40.3.9. ই-রাগবি ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.40.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.40.5. ই-রাগবি ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং ৪ ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.41.1. ই-ভলিবল ম্যাচে 3 থেকে 5 সেট খেলা হয়।
- 9.41.2. ই-ভলিবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.41.2.7. ম্যাচে (সেটে) উভয় দলের অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.41.2.8. ম্যাচে (সেটে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.41.2.9. ম্যাচে (সেটে) নিবন্ধিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.41.2.11. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত ফলাফলের পূর্বাভাস।

- 9.41.2.12. ই-ভলিবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.41.4. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.41.5. ই-ভলিবল ম্যাচ, যা প্রযুক্তিগত বা অন্য কোনো কারণে বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, বাতিল বলে গণ্য হয়।
- 9.42.5. ই-UFC ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.42.6. গ্রাফিক্যাল ব্যাঘাত «1» সহগে পূর্বাভাস গণনার ভিত্তি নয়।
- 9.43. ই-আমেরিকান ফুটবল।
- 9.43.1. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময় এবং অতিরিক্ত সময় উভয়ের জন্য গ্রহণ করা হয়।
- 9.43.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.43.3. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.43.3.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.43.3.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.43.3.7. ম্যাচে (হাফে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.43.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.43.3.9. ই-আমেরিকান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.43.4. ই-আমেরিকান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.44. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল।
- 9.44.1. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের পূর্বাভাস মূল সময় বিবেচনায় গণনা করা হয়।
- 9.44.2. ম্যাচে স্কোরবোর্ডে প্রদর্শিত বর্তমান মিনিট ম্যাচের প্রকৃত সময় থেকে ভিন্ন হতে পারে।
- 9.44.3. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.44.3.2. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) ড্র হবে – «ড্র» (X)।
- 9.44.3.6. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.44.3.7. ম্যাচে (হাফে, কোয়ার্টারে) দল কর্তৃক পৃথকভাবে অর্জিত মোট পয়েন্টের পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.44.3.8. ম্যাচে (হাফে) দলগুলোর অর্জিত মোট পয়েন্ট জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.44.3.9. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.44.4. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবলে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল পয়েন্ট দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.44.6. ই-অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল ম্যাচ, যা বাধাগ্রস্ত হয়েছে এবং 8 ঘণ্টার মধ্যে চলমান বা সম্পন্ন হয়নি, সম্পন্ন বলে গণ্য হয়, যদি কমপক্ষে 65 মিনিট খেলা হয়েছে।
- 9.45.3. পুল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.45.3.5. ম্যাচে খেলা মোট ফ্রেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।

- 9.45.3.8. পুল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.45.4. পুল ম্যাচে হ্যান্ডিক্যাপ এবং টোটাল ফ্রেম সংখ্যা দ্বারা গণনা করা হয়।
- 9.46.1. প্যাডেল ম্যাচের ফলাফলের জন্য প্রস্তাবিত পূর্বাভাস:
- 9.46.1.1. ম্যাচে (সেটে, গেমে) প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প১»।
- 9.46.1.2. ম্যাচে (সেটে, গেমে) দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «প২»।
- 9.46.1.3. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় প্রথম টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 1»।
- 9.46.1.4. ম্যাচে (সেটে) হ্যান্ডিক্যাপ বিবেচনায় দ্বিতীয় টেনিস খেলোয়াড় (জোড়া) জিতবে – «হ্যান্ডিক্যাপ 2»।
- 9.46.1.5. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যার পূর্বাভাস – «টোটাল বেশি (কম) টোটাল মান»।
- 9.46.1.6. ম্যাচে (সেটে) মোট গেম সংখ্যা জোড় (বিজোড়) হবে বলে পূর্বাভাস।
- 9.46.1.7. ম্যাচের (সেটের) চূড়ান্ত স্কোরের পূর্বাভাস।
- 9.46.1.10. প্যাডেল ম্যাচে অন্যান্য সম্ভাব্য ফলাফলের জন্যও পূর্বাভাস গ্রহণ করা হয়, যা জুয়া খেলার আয়োজক প্রস্তাব করবে।
- 9.46.2. যদি প্যাডেল ম্যাচের ঘোষিত ফরম্যাট ম্যাচের আগে পরিবর্তিত হয়, তবে «প১» এবং «প২» ফলাফল এবং সেটের পূর্বাভাস চূড়ান্ত ফলাফল অনুযায়ী গণনা করা হয়, এবং অন্যান্য সকল পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।
- 9.47.5. নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়:
- 9.47.8. যদি ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) официальный ফলাফল হিসেবে বিজয়ীর অনুপস্থিতি স্বীকৃত হয়, তবে ঘোড়দৌড়ের (দৌড়ের) সমস্ত পূর্বাভাস «1» সহগে গণনা করা হয়।

**মেলবেট অ্যাপ ডাউনলোড | অ্যান্ড্রয়েড এবং iOS**-এ Melbet ইনস্টল করুন

- সহগ আপডেট
- বাজির ইতিহাসে

### Прочие сведения, предложения и интерфейс

**melbet.ru**

- লাইন
- প্রচার
- পরিসংখ্যান
- লাইভ ফলাফল
- নথিপত্র
- সচরাচর জিজ্ঞাসিত প্রশ্ন
- টেলিগ্রাম
- ম্যাক্স
- নিবন্ধন
- আমাদের সম্পর্কে
- তথ্যের উৎস

- ব্যক্তিগত ডেটা প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- প্রতিক্রিয়া
- পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ধারণের জন্য ব্যবহৃত প্রধান তথ্য উৎস
- ফিফা আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ (FIFA)
- উয়েফা ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ (UEFA)
- উত্তর আমেরিকার চ্যাম্পিয়নস লিগ
- কনকাকাফ (CONCACAF)
- দক্ষিণ আমেরিকার চ্যাম্পিয়নস লিগ
- কনমেবল (CONMEBOL)
- আফ্রিকা ক্যাফ চ্যাম্পিয়নস লিগ (CAF)
- এশিয়ার চ্যাম্পিয়নস লিগ (AFC)
- এশিয়ান লিগ
- আরব দেশের কাপ
- আরব দেশের চ্যাম্পিয়নস লিগ
- তথ্যের অনুপস্থিতিতে:
- আজারবাইজান
- আলবেনিয়া
- আলজেরিয়া
- সংযুক্ত আরব আমিরাত
- মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র
- MLS
- USL
- NASL
- NWSL
- WPSL
- ইংল্যান্ড
- ইংল্যান্ড প্রিমিয়ার লিগ
- চ্যাম্পিয়নশিপ
- ইংল্যান্ড 1-তম লিগ
- ইংল্যান্ড 2-তম লিগ
- ইসথমিয়ান লিগ (ISTHMIAN LEAGUE)
- উত্তর প্রিমিয়ার লিগ
- অ্যাঙ্গোলা
- অ্যান্ডোরা
- অ্যান্টিগুয়া ও বারবুডা
- অস্ট্রেলিয়া
- অস্ট্রেলিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ

- NPL
- NPL 1
- NPL 2
- NPL NSW
- SAPL
- তাসমানিয়া প্রিমিয়ার লিগ
- VPL
- FFA কাপ
- ব্রিসবেন ক্যাপিটাল লিগ
- গোল্ড কোস্ট প্রিমিয়ার লিগ
- অস্ট্রিয়া
- অস্ট্রিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ
- অস্ট্রিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ। 1-তম লিগ
- আর্জেন্টিনা
- আর্জেন্টিনা চ্যাম্পিয়নশিপ
- আর্জেন্টিনা কাপ
- আরুবা
- বাহরাইন
- বাংলাদেশ
- বার্বাডোস
- বেলারুশ
- বেলজিয়াম
- বেলজিয়াম চ্যাম্পিয়নশিপ
- বেলিজ
- বেনিন
- বতসোয়ানা
- বলিভিয়া
- বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা
- ভুটান
- বুলগেরিয়া
- বুর্কিনা ফাসো
- বুরুন্ডি
- ব্রাজিল
- ব্রাজিল চ্যাম্পিয়নশিপ
- পাউলিস্তা (PAULISTA)
- মিনেইরো (MINEIRO)
- পারানায়েন্স (PARANAENSE)

- সিয়ারেন্স (CEARENSE)
- গাউচো (GAUCHO)
- পারায়েন্স (PARAENSE)
- পেরনাম্বুকো (PERNAMBUCHO)
- কাতারিনেন্স (CATARINENSE)
- নর্ডেস্টে কাপ (COPA DE NORDESTE)
- কারিওকা (CARIOCA)
- বাইয়ানো (BAIANO)
- গোয়ানো (GOIANO)
- সেরজিপানো (SERGIPIANO)
- আক্রিয়ানো (ACREANO)
- আলাগোয়ানো (ALAGOANO)
- আমাপায়েন্সে (AMAPAENSE)
- আমাজোনেন্সে (AMAZONENSE)
- ব্রাজিলিয়েন্সে (BRASILIENSE)
- কাপিশাবা (CAPIXABA)
- মারানিয়েন্সে (MARANHENSE)
- মাতো গ্রোসেন্সে (MATOGROSSENSE)
- পারাইবানো (PARAIBANO)
- পিয়াউইনসে (PIAUIENSE)
- পোটিগুয়ার (POTIGUAR)
- রন্ডোনিয়েন্সে (RONDONIENSE)
- টোকান্টিনেন্সে (TOCANTINENSE)
- সুল-মাতোগ্রোসেন্সে (MATOGROSSENSE DO SUL)
- ব্রুনাই
- গ্যাবন
- গাম্বিয়া
- ঘানা
- জার্মানি
- জার্মানি চ্যাম্পিয়নশিপ
- DFB
- গুয়াদেলুপ
- গুয়াতেমালা
- গ্রেনাডা
- ডেনমার্ক
- ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ
- ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ, 1-তম বিভাগ

- ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ, 2-তম বিভাগ
- ডেনমার্ক কাপ
- ডোমিনিকা
- ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র
- মিশর
- ইয়েমেন
- জাম্বিয়া
- ইকুয়েডর
- এস্তোনিয়া
- ইথিওপিয়া
- থাইল্যান্ড
- তিউনিসিয়া
- তুরস্ক
- ইন্দোনেশিয়া
- আয়ারল্যান্ড
- আইসল্যান্ড
- স্পেন
- স্পেন চ্যাম্পিয়নশিপ
- তেরসেরা
- সেগুন্ডা
- ইসরায়েল
- ইতালি
- সেরি আ
- সেরি বি
- লিগ প্রো (PRO)
- সেরি ডি
- ইরান
- ইরাক
- লাটভিয়া
- পোল্যান্ড
- লেবানন
- লাইবেরিয়া
- লিচেনস্টাইন
- লিথুয়ানিয়া
- লুক্সেমবার্গ
- ক্রোয়েশিয়া
- ক্যামেরুন

- কানাডা
- সাইপ্রাস
- কিরগিজস্তান
- কুরাসাও
- কলম্বিয়া
- কঙ্গো
- কঙ্গো প্রজাতন্ত্র
- কসোভো
- কোস্টা রিকা
- আইভরি কোস্ট
- দক্ষিণ আফ্রিকা
- আর্মেনিয়া
- দক্ষিণ কোরিয়া
- উত্তর আয়ারল্যান্ড
- উত্তর মেসিডোনিয়া
- ভারত
- ভারত চ্যাম্পিয়নশিপ
- আই-লিগ (I LEAGUE)
- গোয়া লিগ
- হন্ডুরাস
- হংকং
- জর্ডান
- গ্রিস
- হাঙ্গেরি
- কাজাখস্তান
- জাপান
- মাদাগাস্কার
- মালয়েশিয়া
- মালাউই
- মালদ্বীপ
- মাল্টা
- মালি
- ম্যাকাও
- মেসিডোনিয়া
- মৌরিতানিয়া
- মরক্কো
- মেক্সিকো

- মেক্সিকো চ্যাম্পিয়নশিপ
- MXLIGA
- ASCENSOMX
- মেক্সিকো কাপ
- মোজাম্বিক
- মলদোভা
- মন্টিনিগ্রো
- জ্যামাইকা
- নেপাল
- নাইজেরিয়া
- নেদারল্যান্ডস
- নেদারল্যান্ডস চ্যাম্পিয়নশিপ
- নেদারল্যান্ডস কাপ
- KNVB
- KITCHEN CHAMPION DIVISION
- নিকারাগুয়া
- নিউজিল্যান্ড
- নরওয়ে
- স্কটল্যান্ড
- সুইডেন
- সুইডেন চ্যাম্পিয়নশিপ
- সুপারেটান (SUPERETTAN)
- 1-তম বিভাগ
- 2-তম বিভাগ
- সুইজারল্যান্ড
- উগান্ডা
- ওয়েলস
- উজবেকিস্তান
- ইউক্রেন
- উরুগুয়ে
- চেক প্রজাতন্ত্র
- চিলি
- চীন
- পাকিস্তান
- ফিলিস্তিন
- পানামা
- পাপুয়া নিউ গিনি

- প্যারাগুয়ে
- পেরু
- পর্তুগাল
- জিব্রাল্টার
- রুয়ান্ডা
- রোমানিয়া
- রাশিয়া
- প্রিমিয়ার লিগ
- এফএনএল (FNL)
- পিএফএল (PFL)
- ইউএসএসআর 3X3 (USSR 3X3)
- ACL INDOOR 5X5
- DIVISION 4X4
- বুডনেসলিগা 5X5 (BUDNESLIGA 5X5)
- এল সালভাদর
- সান মারিনো
- সৌদি আরব
- সেনেগাল
- সার্বিয়া
- সিঙ্গাপুর
- সিরিয়া
- স্লোভাকিয়া
- স্লোভাকিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ
- FORTUNA LEAGUE
- স্লোভেনিয়া
- সলোমন দ্বীপপুঞ্জ
- সুদান
- ভেনেজুয়েলা
- ভিয়েতনাম
- জর্জিয়া
- তানজানিয়া
- তাজিকিস্তান
- ত্রিনিদাদ ও টোবাগো
- টোগো
- কাতার
- কেনিয়া
- কুয়েত

- ওশেনিয়া
- ওমান
- ফারো দ্বীপপুঞ্জ
- ফিলিপাইন
- ফিনল্যান্ড
- ফ্রান্স
- ন্যাশনাল লিগ
- লিগ-2
- হকি
- আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ
- চ্যাম্পিয়নস লিগ
- আলপাইন হকি লিগ
- আন্তর্জাতিক হকি লিগ (MOL)
- বিনি লিগ (BeNe League)
- শর্ট হকি
- এনএইচএল (NHL)
- এএইচএল (AHL)
- ECHL
- EHL
- NAHL
- NCAA
- USPHL
- NWHL
- DEL
- DEL 2
- তাইওয়ান
- OHL
- QMJHL
- CHL
- BCHL
- CCHL
- WHL
- CWHL
- LHJQ
- OJHL
- RBC
- VIJHL

- OUA
- SJHL
- কেএইচএল (KHL)
- ভিএইচএল (VHL)
- ভিএইচএল-বি (VHL B)
- এমএইচএল-বি (MHL B)
- মহিলা হকি লিগ
- প্রো লিগ (3x10)
- 3HL
- 5HL
- ফুটসাল
- ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ
- এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ
- গোইয়ানো (GOIANA)
- পারানায়েন্সে (PARANAENSE)
- পেরনামবুকানো (PERNAMBUCANO)
- তুর্কমেনিস্তান
- ওয়াটার পোলো
- আমেরিকা
- আঞ্চলিক লিগ (RWP)
- রাগবি ইউনিয়ন
- UNITED RUGBY CHAMPIONSHIP
- EPCRUGBY
- GUINNESS 6 NATIONS
- রাগবি লিগ
- NRL
- NSW
- বল হকি
- বেসবল
- আমেরিকান অ্যাসোসিয়েশন
- ক্যারিবিয়ান সিরিজ
- MLB
- MiLB
- কিউবা
- LMP
- LMB
- LBPN

- GPO
- পুয়ের্তো রিকো
- LVBP
- LMBP
- হ্যান্ডবল
- ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নস লিগ
- দক্ষিণ-পূর্ব লিগ
- ভলিবল
- মধ্য ইউরোপীয় লিগ
- আফ্রিকা
- দক্ষিণ আমেরিকা
- (পুরুষ)
- (মহিলা)
- উত্তর কোরিয়া
- কার্লিং
- ই-হকি
- ই-টেনিস
- ই-রাগবি
- ই-বেসবল
- ই-ফ্লোরবল
- ই-হ্যান্ডবল
- ই-ভলিবল
- ই-UFC
- COUNTER-STRIKE
- DOTA 2
- HEARTHSTONE
- HEROES OF THE STORM
- LOL
- STARCRAFT 2
- অ্যাথলেটিক্স
- স্নুকার
- ক্লাস্ক
- ব্যাডমিন্টন
- ডার্টস
- PDC
- বায়াথলন
- NFL

- XFL
- বিচ ভলিবল
- দাবা
- বক্সিং
- মিশ্র মার্শাল আর্টস
- UFC
- BELLATOR
- GLORY
- WSOF
- TITAN
- M1 GLOBAL
- ACA
- LEGACY FA
- ফিগার স্কেটিং
- বল
- ফিবা আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ (FIBA)
- FIBA EUROPE
- ইউরোপীয় লিগ (মহিলা)
- ইউরোপ কাপ
- ইউরোলিগ ULEB
- অ্যাড্রিয়াটিক লিগ
- অ্যাড্রিয়াটিক লিগ দ্বিতীয় বিভাগ
- আল্পস-অ্যাড্রিয়া কাপ
- বলকান লিগ
- বাল্টিক লিগ
- ইউনাইটেড ভিটিবি লিগ
- ভিটিবি যুক্ত যুব লিগ
- দক্ষিণ-পূর্ব এশীয় লিগ
- 3X3 FIBA
- লিগ BIG 3
- YOUNG 3
- NBA
- WNBA
- NAIA
- G LEAGUE
- WNCCA
- অস্ট্রেলিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)

- (পুরুষ) (মহিলা)
- ex.html
- LSB
- গোইয়ানো
- কারিওকা
- পাউলিস্তা
- পারানায়েন্সে
- কাতারিনেন্সে
- PRO A/B
- ইন্দোনেশিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ
- SRIKANDI CUP
- PERBASI CUP
- LEB Oro
- LEB PLATA
- ইতালি চ্যাম্পিয়নশিপ
- ইতালি চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- পোল্যান্ড চ্যাম্পিয়নশিপ
- পোল্যান্ড চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- LKL
- NKL
- KKML
- MOTERU
- গ্রিস চ্যাম্পিয়নশিপ
- গ্রিস চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- দ্বিতীয় বিভাগ
- অ্যাটিকা চ্যাম্পিয়নশিপ
- দক্ষিণ অ্যাটিকা চ্যাম্পিয়নশিপ
- জাপান চ্যাম্পিয়নশিপ
- জাপান চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- সুইডেন চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- চিলি চ্যাম্পিয়নশিপ
- লিবসেন্ট্রো
- NBL
- লিগ 3X3 PRO
- সার্বিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ
- সার্বিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- স্লোভাকিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)

- PBA
- PBA D
- METRO
- MPBL
- ফ্রান্স চ্যাম্পিয়নশিপ
- ফ্রান্স চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা)
- টেনিস
- ATP চ্যাম্পিয়নশিপ
- ATP CUP কাপ
- NITTO ATP FINALS
- WTA চ্যাম্পিয়নশিপ
- ITF চ্যাম্পিয়নশিপ
- ফ্রেঞ্চ ওপেন – রোলাঁ গারো
- ইউএস ওপেন
- অস্ট্রেলিয়ান ওপেন
- উইম্বলডন
- ডেভিস কাপ
- বিলি জিন কিং কাপ
- হপম্যান কাপ
- Next Generation ATP Finals
- চেক প্রজাতন্ত্র। এক্সট্রালিগা
- ফিল্ড হকি
- ইউরোলিগ
- ফ্লোরবল
- টেবিল টেনিস
- Challenge Series
- TT কাপ
- SETKA CUP
- eti-bajnoksag
- গলফ
- ক্রিকেট
- আফগানিস্তান
- প্রিমিয়ার লিগ S20
- মুম্বাই S20
- তামিল নাড়ু
- কর্ণাটক প্রিমিয়ার লিগ
- শ্রীলঙ্কা

- নেটবল
- সার্ফিং
- হার্লিং
- স্কোয়াশ
- এয়ার হকি
- কুস্তি
- কাবাডি
- প্যাডেল টেনিস
- রোলার হকি
- বিচ হ্যান্ডবল
- সফটবল
- পুল
- রেসকোর্সে ঘোড়ার পরীক্ষা
- সাধারণ তথ্য
- ফলাফল
- ফর্মুলা-1
- মার্শাল আর্টস
- নর্দস
- উপকারী লিঙ্ক
- তথ্য অংশীদার
- নতুন
- সাধারণ বিধান।
- 1.2. এই বিধিমালাটি নিম্নলিখিত অনুসারে প্রণীত হয়েছে:
- ◦ রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 29.04.2026 তারিখের 58н নং আদেশ «দ্বিমাত্রিক বারকোডের (QR-কোড) আকার, জুয়ার প্রতিষ্ঠানে তাদের স্থাপনের স্থান, পাশাপাশি জুয়ার প্রতিষ্ঠানে তাদের সংখ্যার требования অনুমোদনের বিষয়ে»;
- 1.3. এই বিধিমালার উদ্দেশ্যগুলি হল:
- ◦ আর্থিক средств হারানো;
- ◦ মনস্তাত্ত্বিক নির্ভরতা গঠন;
- ◦ আর্থিক অবস্থার অবনতি;
- ◦ সামাজিক এবং পারিবারিক দ্বন্দ্বের উদ্ভব;
- 3.4. জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের সুপারিশ করা হচ্ছে:
- 2. ফেডারেল রাষ্ট্রীয় তথ্য ব্যবস্থা «রাষ্ট্রীয় ও পৌর সেবাসমূহের (ফাংশনসমূহের) একক পোর্টাল» ব্যবহার করে, আবেদনকারীর দ্বারা নিম্নলিখিত উপায়গুলোর একটিতে স্বাক্ষরিত ইলেকট্রনিক নথির আকারে:
- ক) সাধারণ ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর;

- গ) শক্তিশালী যোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর।
- ○ পদবি, নাম, পিতৃত্ব (যদি থাকে);
- ○ জন্ম তারিখ;
- ○ পরিচয়পত্রের তথ্য;
- ○ ব্যক্তির দ্বারা পরিচয়পত্র উপস্থাপন না করা;
- ○ ব্যক্তির দ্বারা তার ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সম্মতি উপস্থাপন না করা;
- ○ ব্যক্তির পরিচয় নিশ্চিত না হওয়া;
- ○ ব্যক্তির 18 বছর বয়সে না পৌঁছানো;
- ○ বিজ্ঞাপন, বিজ্ঞাপনী বার্তা, বিপণন প্রস্তাব এবং বিজ্ঞাপনী চরিত্রের অন্যান্য উপকরণ প্রেরণ।
- ○ জুয়ার প্রতিষ্ঠানে;
- খ) শক্তিশালী যোগ্য ইলেকট্রনিক স্বাক্ষর।
- ○ জুয়া সংগঠকের সাইটে পূর্বাভাস করা;
- ○ তৃতীয় পক্ষকে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করতে দেওয়া।
- ○ তৃতীয় পক্ষের নির্দেশে কাজ করেন, যাদের ইভেন্টের ফলাফলে প্রভাব বিস্তারের সম্ভাবনা রয়েছে;
- ○ ইভেন্টের ফলাফল সম্পর্কে তথ্য রাখেন।
- ○ জুয়া সংগঠক, তার তথ্য সিস্টেম, প্রোগ্রাম, প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে প্রযুক্তিগত এবং সফটওয়্যার সরঞ্জাম ব্যবহার করা।
- ○ এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফলে নিজের কাজের দ্বারা প্রভাব ফেলার সুযোগ নেই;
- ○ এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফল সম্পর্কে তথ্য নেই;
- ○ এমন ব্যক্তিদের নির্দেশে কাজ করছে না যাদের এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফলে নিজের কাজের দ্বারা প্রভাব ফেলার সুযোগ আছে, অথবা এই চুক্তি সম্পাদিত ইভেন্টগুলির ফলাফল সম্পর্কে তথ্য আছে।
- ○ জুয়া সংগঠক, তার তথ্য সিস্টেম, প্রোগ্রাম, প্রযুক্তিগত সরঞ্জাম বা সরঞ্জামের ক্ষতি করার লক্ষ্যে প্রযুক্তিগত এবং সফটওয়্যার সরঞ্জাম ব্যবহার করবে না।

**বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য**

- বাণিজ্যিক নাম: মেলবেট
- ট্রেড মার্ক:
- কোম্পানির কার্যক্রম:
- মেলবেট – আপনার হৃদয়ে উত্তেজনা!
- তথ্য ও টেলিযোগাযোগ নেটওয়ার্ক «ইন্টারনেট»-এ অফিসিয়াল ওয়েবসাইট: melbet.ru
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণের ব্যাংক গ্যারান্টি:
- জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীদের প্রতি বাধ্যবাধকতা পূরণের ব্যাংক গ্যারান্টির তথ্য:

- ইস্যুর তারিখ: 16.07.2026
- নম্বর: 1473/Т2-Г/26
- গ্যারান্টর: পাবলিক জয়েন্ট-স্টক কোম্পানি «সোভকমব্যাংক» (পিএও «সোভকমব্যাংক») (ইআইএন 4401116480, কেপিপি 440101001, ওজিআরএন 1144400000425)।
- গ্যারান্টি 16.07.2026 থেকে কার্যকর হয় এবং 16.07.2031 সহ পর্যন্ত বলবৎ থাকে।
- গ্যারান্টিটি অপরিবর্তনীয়।
- দাবির সাথে সংযুক্ত নথিসমূহের তালিকা: লিখিত অর্থপ্রদান দাবির সাথে অবশ্যই এমন নথি সংযুক্ত করতে হবে যা প্রিন্সিপাল এবং পাবলিক-ল কোম্পানি «জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক» (ক্ষতিপূরণ তহবিলের средства থেকে) দ্বারা সম্পাদিত বাজির অধীনে প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতাগুলো নিঃশর্তভাবে অ-পূরণ (অনুপযুক্ত পূরণ) নিশ্চিত করে:
- ◦ বেনিফিশিয়ারি কর্তৃক প্রিন্সিপালের কাছে আদালতের সিদ্ধান্ত স্বেচ্ছায় পূরণের জন্য লিখিত আবেদন, প্রিন্সিপাল কর্তৃক আবেদন প্রাপ্তির তারিখ থেকে 14 (চৌদ্দ) দিনের মধ্যে (এরপর - আবেদন);
- ◦ প্রিন্সিপাল কর্তৃক বেনিফিশিয়ারির আবেদন প্রাপ্তির তারিখ থেকে 14 (চৌদ্দ) দিনের মধ্যে স্বেচ্ছায় পূরণ না করার বিষয়ে সাক্ষ্য দেয় এমন নথি, যথা: আবেদনে অর্থ স্থানান্তরের জন্য রিকুইজিট হিসেবে উল্লিখিত বেনিফিশিয়ারির ব্যাংক অ্যাকাউন্টের বিবরণী, প্রিন্সিপাল কর্তৃক আবেদন প্রাপ্তির তারিখ থেকে গ্যারান্টর কর্তৃক বেনিফিশিয়ারির কাছ থেকে গ্যারান্টির অধীনে দাবি প্রাপ্তির তারিখ পর্যন্ত সময়ের জন্য, যেখানে প্রিন্সিপালের কাছ থেকে কোনো অর্থ প্রাপ্তি নেই (বেনিফিশিয়ারির ব্যাংকের সিলসহ মূল কপি);
- ◦ বেনিফিশিয়ারির পরিচয়পত্রের নোটারিয়ালি সত্যায়িত কপি।
- গ্যারান্টির অধীনে বেনিফিশিয়ারির গ্যারান্টরের প্রতি দাবির অধিকার তৃতীয় পক্ষের কাছে হস্তান্তর করা যাবে না।
- গ্যারান্টির অধীনে বেনিফিশিয়ারির দাবি গ্যারান্টরের নিকট নিম্নলিখিত ঠিকানায় উপস্থাপন করতে হবে: 156000, কোস্ত্রোমা অঞ্চল, কোস্ত্রোমা শহর, টেক্সটিলশচিকভ প্রসপেক্ট, বাড়ি 46।

### ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru

- আমি আমার প্রদত্ত ব্যক্তিগত তথ্যের সত্যতা নিশ্চিত করছি।
- ওওও «মেলোফোন» আমার ব্যক্তিগত তথ্য ইলেকট্রনিক ডেটাবেসে প্রবেশ করিয়ে, তালিকা (রেজিস্টার) এবং রিপোর্টিং ফর্মে অন্তর্ভুক্ত করে প্রক্রিয়াকরণের অধিকারী।
- আমি নিশ্চিত করছি যে আমি রাশিয়ান ফেডারেশনের কর বাসিন্দা, এবং রাশিয়ান ফেডারেশন ব্যতীত অন্য কোনো দেশের কর বাসিন্দা নই।
- «প্রথম স্ব-নিয়ন্ত্রক বুকমেকার সংস্থা» ইউনিয়নে (ইউনিয়ন «প্রথম এসআরও বুকমেকার»), ইআইএন 7709470908, ঠিকানা: 123112, মস্কো শহর, প্রেসনেনস্কায়া নাব., বাড়ি 12, তলা/কক্ষ 38/23;
- আমি আমার ব্যক্তিগত তথ্য হস্তান্তরে সম্মতি দিচ্ছি, যার মধ্যে এই সম্মতিতে উল্লিখিত ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণের সমস্ত পদ্ধতি অন্তর্ভুক্ত, যার মধ্যে অটোমেশন средства ব্যবহার করে, এই সম্মতিতে предусмотренных বার্তা এবং অন্যান্য তথ্য আমার কাছে প্রেরণ এবং আমার কাছ থেকে প্রাপ্তির উদ্দেশ্যে:
- পাবলিক জয়েন্ট-স্টক কোম্পানি «ভিম্পেল-কমিউনিকেশনস» (পিএও «ভিম্পেলকম»), ইআইএন 7713076301, ঠিকানা: 127083, মস্কো শহর, 8 মার্চা স্ট্রিট, বাড়ি 10, ভবন 14;
- পাবলিক জয়েন্ট-স্টক কোম্পানি «মেগাফোন» (পিএও «মেগাফোন») ইআইএন 7812014560, ঠিকানা: 127006, মস্কো শহর, ওরুজেইনি লেন, বাড়ি 41;

- জয়েন্ট-স্টক কোম্পানি «রাশিয়ান পোস্ট» (এও «রাশিয়ান পোস্ট»), ইআইএন 7724490000, ঠিকানা: 125252, মস্কো শহর, অন্তঃঅঞ্চল পৌর округ খোরোশেভস্কি, 3-তম পেসচানায়া স্ট্রিট, বাড়ি 2এ।
- এই সম্মতি আমি ওওও «মেলোফোন» কর্তৃক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের অংশ হিসেবে প্রদত্ত সেবা প্রাপ্তির জন্য দিয়েছি।

## ইন্টারফেসের বিভাগ এবং ক্যাটাগরি

- **ক্যাটালগ, প্রদানকারী এবং গেমের বিভাগসমূহ।** জুয়া খেলায় অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়ের চুক্তি
- **মোবাইল সংস্করণ, ডিভাইস এবং ভাষা।** মেল বেট-এ মোবাইল থেকে কীভাবে স্পোর্টসে বাজি ধরবেন? · স্মার্টফোন থেকে বাজি ধরার জন্য মোবাইল অ্যাপ্লিকেশন Melbet · মেলবেট অ্যাপ্লিকেশন ডাউনলোড করুন
- **পেমেন্ট, ক্যাশ ডেস্ক, মুদ্রা এবং উত্তোলন।** সীমা এবং সর্বোচ্চ পরিশোধ
- **সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ।** মেল বেট রু-এর কারিগরি সহায়তা কর্মীদের সাথে কীভাবে যোগাযোগ করা যাবে? · মেলবেটের যোগাযোগ
- **প্রচারমূলক活動, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।** মেলবেটের অফার এবং বোনাস · কম্বো প্রেডিকশন কোথায় পাওয়া যায়? · নিবন্ধনের পরে মেলবেট থেকে স্টার্টার বোনাস কীভাবে পাবেন? · কম্বো প্রেডিকশন কীভাবে সংগ্রহ করবেন? · কম্বো প্রেডিকশন · নিবন্ধনের সময় মেলবেট প্রোমোকোড · নিজের প্রেডিকশন তৈরি করুন · টুর্নামেন্ট · মেলবেট টুর্নামেন্ট – Melbet.ru-এ বাজির দৌড়ে অংশ নিন · নিবন্ধনের সময় মেলবেট ফ্রিবেট · কী জানা গুরুত্বপূর্ণ?
- **অন্যান্য তথ্য, প্রস্তাব এবং ইন্টারফেস।** তথ্যের উৎস · আমাদের সম্পর্কে · ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি
- **নিবন্ধন, অ্যাকাউন্ট এবং পরিচয় যাচাই।** একজন খেলোয়াড় কি মেলবেট বিসি-তে একাধিক অ্যাকাউন্ট তৈরি করতে পারেন? · মেলবেট বুকমেকার অফিসে নিবন্ধন · Melbet.ru সাইটে ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে নিবন্ধন এবং লগইন
- **স্পোর্টস, ইস্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।** স্পোর্টসে লাইভ বাজি · বুকমেকার কোম্পানি মেলবেট - অনলাইন স্পোর্টস বাজি · অনলাইন нарды-তে কি পরপর 6 বাজি ধরা যায়? · মেলবেট বুকমেকার কোম্পানিতে বাজির ধরন · অনলাইন нарды বাজি সম্পর্কে প্রশ্ন ও উত্তর · Melbet.ru-এ বাজির জন্য নির্বাচিত ইভেন্ট · অনলাইনে স্পোর্টসে লাইভ বাজি কীভাবে ধরবেন? · нарды-তে বাজি কীভাবে ধরবেন? · মেলবেট রু-এ লাইভ বাজি কীভাবে করবেন? · মেল বেট-এ বাজি কীভাবে ধরবেন? · মেলবেট-এ শীঘ্রই শুরু হতে যাওয়া ইভেন্টগুলো কীভাবে জানবেন? · মেলবেট রু-এ nardbal অনলাইনে ন্যূনতম বাজির পরিমাণ কত? · Melbet.ru-এ ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার · মেলবেট রু থেকে nardbal অনলাইনে অর্থের বাজি কাদের জন্য উপলব্ধ? · মেল বেট রু বিসি-এর ক্লায়েন্ট কে হতে পারেন? · Melbet.ru-এ ম্যাচ চলাকালীন স্পোর্টসে লাইভ বাজি · বুকমেকারের লাইন এবং কোঅফিসিয়েন্ট · মেলবেটের ক্লায়েন্ট কি স্মার্টফোন থেকে লাইভ বাজি ধরতে পারেন? · মেলবেট-এর লাইভ বাজি বিভাগে কোটেশনগুলো কতটা গতিশীলভাবে পরিবর্তিত হয়? · Melbet-এ সম্প্রচার দেখার জন্য কি অর্থ দিতে হয়? · ম্যাচ চলাকালীন বাজির বৈশিষ্ট্য · ব্যবহারকারীদের প্রশ্নের উত্তর · জনপ্রিয় প্রশ্নের উত্তর · ইস্পোর্টসে বাজি · লাইভ-বাজির জন্য জনপ্রিয় ক্রীড়া শাখা · মেলবেট বিসি-এর সুবিধা · লাইভ-মোডে বাজির সুবিধা · Melbet.ru বিসি-তে нарды-তে বাজির সুবিধা · Melbet.ru-এ ম্যাচের সরাসরি সম্প্রচার · ম্যাচের ফলাফল · Melbet.ru-এ অনলাইন нарды-তে সর্বোচ্চ কত বাজি ধরা যায়? · মেলবেট বুকমেকার অফিসে ইস্পোর্টসে বাজি · অনলাইনে нарды-তে বাজি · ফর্মুলা-তে বাজি - মেলবেটের লাইন এবং কোঅফিসিয়েন্ট · ফর্মুলা 1-এ বাজি - মেলবেটের লাইন এবং কোঅফিসিয়েন্ট · বাজির ধরন এবং কোঅফিসিয়েন্ট · মেলবেট-এ লাইভ বাজি প্রিম্যাচ বাজি থেকে কীভাবে আলাদা?

- **আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।** нарды কীভাবে সঠিকভাবে বাজি ধরবেন? · অনলাইন нарды - প্রতিযোগিতার সারমর্ম এবং মূল নিয়ম · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমের নিয়ন্ত্রণের নিয়ন্ত্রক-আইনি আইন · ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি · মেলবেটের নিয়মাবলী

## শর্তাবলী, প্যারামিটার এবং পর্যবেক্ষণের সারণী

**melbet.ru. প্রচারমূলকসক্রিয়তা, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।**

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস | অ্যাকটিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ (RUB) |
| S | পর্যন্ত 5 000 |
| M | পর্যন্ত 10 000 |
| L | পর্যন্ত 15 000 |
| XL | পর্যন্ত 20 000 |

**melbet.ru. প্রচারমূলকসক্রিয়তা, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।**

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| খেলোয়াড়ের ВИП-স্ট্যাটাস | ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণ (RUB) |
| L | পর্যন্ত 10 000 |
| XL | পর্যন্ত 15 000 |

**melbet.ru. প্রচারমূলকসক্রিয়তা, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।**

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| জন্মদিনে খেলোয়াড়ের যে ВИП-স্ট্যাটাস রয়েছে: | ফ্রিবেটের আকার (গেমিং কুপন একক (RUB)): |
| ভিআইপি স্ট্যাটাস XS | 5 000 |
| ভিআইপি-স্ট্যাটাস S | 15 000 |
| ভিআইপি-স্ট্যাটাস M | 25 000 |
| ভিআইপি-স্ট্যাটাস L | 50 000 |
| ভিআইপি-স্ট্যাটাস XL | 100 000 |

**melbet.ru. প্রচারমূলকসক্রিয়তা, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।**

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান | সাপ্তাহিক পুরস্কার তহবিল কমপক্ষে (গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)): |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| 1 | 49 999 |
| 2 | 24 999 |
| 3 | 19 999 |
| 4, 5 | 14 999 |
| 6 - 25 | 9 999 |
| 26 - 200 | 4 999 |
| 201 - 400 | 2 499 |
| 401 - 1200 | 999 |

## melbet.ru. প্রচারমূলকঃ活動, টুর্নামেন্ট, VIP এবং আনুগত্য।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| টুর্নামেন্ট টেবিলে অবস্থান | প্রচারণার বিজয়ী একজন অংশগ্রহণকারীর জন্য পুরস্কার/উপহারের পরিমাণ (গেমিং কুপন ইউনিট (RUB)) এর বেশি হতে পারবে না |
| 1 | 50 000 |
| 2 | 25 000 |
| 3 | 20 000 |
| 4, 5 | 15 000 |
| 6 - 25 | 10 000 |
| 26 - 200 | 5 000 |
| 201 - 400 | 2 500 |
| 401 - 1200 | 1 000 |

## অনলাইন нарды | বাস্তব প্রতিপক্ষের মধ্যে нарды-তে বাজি - Melbet.ru. স্পোর্টস, ইস্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 | ফিল্ড 3 | ফিল্ড 4 |
|---|---|---|---|
| বাদ পড়া সমন্বয়ের সংখ্যা | коэффициент | বাদ পড়া সমন্বয়ের সংখ্যা | коэффициент |
| 5 | 1.11 | 21 | 2.28 |
| 6 | 1.14 | 22 | 2.45 |
| 7 | 1.18 | 23 | 2.64 |
| 8 | 1.23 | 24 | 2.85 |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 | ফিল্ড 3 | ফিল্ড 4 |
|---|---|---|---|
| 9 | 1.27 | 25 | 3.11 |
| 10 | 1.32 | 26 | 3.42 |
| 11 | 1.37 | 27 | 3.80 |
| 12 | 1.43 | 28 | 4.28 |
| 13 | 1.49 | 29 | 4.89 |
| 14 | 1.56 | 30 | 5.70 |
| 15 | 1.63 | 31 | 6.84 |
| 16 | 1.71 | 32 | 8.55 |
| 17 | 1.80 | 33 | 11.40 |
| 18 | 1.90 | 34 | 17.10 |
| 19 | 2.02 | 35 | 34.20 |
| 20 | 2.14 | | |

**melbet.ru. স্পোর্টস, ইস্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।**

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ফুটবল | |
| ফিফা আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ (FIFA) | |
| উয়েফা ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ (UEFA) | |
| উত্তর আমেরিকা কনকাকাফ চ্যাম্পিয়ন্স লিগ (CONCACAF) | |
| দক্ষিণ আমেরিকা কনমেবল চ্যাম্পিয়ন্স লিগ (CONMEBOL) | |
| আফ্রিকা ক্যাফ চ্যাম্পিয়নস লিগ (CAF) | |
| এশিয়ার চ্যাম্পিয়নস লিগ (AFC) | |
| এশিয়ান লিগ | |
| আরব দেশসমূহের কাপ আরব দেশসমূহের চ্যাম্পিয়ন্স লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আজারবাইজান | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আলবেনিয়া | |
| আলজেরিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সংযুক্ত আরব আমিরাত | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র MLS USL NASL NWSL WPSL | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ইংল্যান্ড ইংল্যান্ড প্রিমিয়ার লিগ ইংল্যান্ড চ্যাম্পিয়নশিপ ইংল্যান্ড 1-তম লিগ ইংল্যান্ড 2-তম লিগ ইস্তমিয়ান লিগ (ISTHMIAN LEAGUE) ফুটবল অ্যাসোসিয়েশনের মহিলা সুপার লিগ উত্তর প্রিমিয়ার লিগ দক্ষিণ ফুটবল লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অ্যাঙ্গোলা | |
| অ্যান্ডোরা | |
| অ্যান্টিগুয়া ও বারবুডা | |
| অস্ট্রেলিয়া অস্ট্রেলিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ NPL NPL 1 NPL 2 NPL NSW SAPL তাসমানিয়া প্রিমিয়ার লিগ VPL FFA কাপ ব্রিসবেন ক্যাপিটাল লিগ গোল্ড কোস্ট প্রিমিয়ার লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অস্ট্রিয়া অস্ট্রিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ অস্ট্রিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ। 1-তম লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আর্জেন্টিনা আর্জেন্টিনা চ্যাম্পিয়নশিপ আর্জেন্টিনা কাপ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আরুবা | |
| বাহরাইন | |
| বাংলাদেশ | |
| বার্বাডোস | |
| বেলারুশ | |
| বেলজিয়াম বেলজিয়াম চ্যাম্পিয়নশিপ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বেলিজ | |
| বেনিন | |
| বতসোয়ানা | |
| বলিভিয়া | |
| বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা | |
| ভুটান | |
| বুলগেরিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বুর্কিনা ফাসো | |
| বুরুন্ডি | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ব্রাজিল ব্রাজিল চ্যাম্পিয়নশিপ পাওলিস্তা (PAULISTA) মিনেইরো (MINEIRO) পারানায়েন্সে (PARANAENSE) সিয়ারেন্সে (CEARENSE) গাউচো (GAUCHO) পারায়েন্সে (PARAENSE) পেরনামবুকানো (PERNAMBUCHO) কাটারিনেন্সে (CATARINENSE) নর্ডেস্তে কাপ (COPA DE NORDESTE) কারিওকা (CARIOCA) বাইয়ানো (BAIANO) গোইয়ানো (GOIANO) সেরজিপানো (SERGIPIANO) আক্রেয়ানো (ACREANO) আলাগোয়ানো (ALAGOANO) আমাপায়েন্সে (AMAPAENSE) আমাজোনেন্সে (AMAZONENSE) ব্রাজিলিয়েন্সে (BRASILIENSE) কাপিশাবা (CAPIXABA) মারানইয়েন্সে (MARANHENSE) মাতো গ্রোসেন্সে (MATOGROSSENSE) পারাইবানো (PARAIBANO) পিয়াউইনসে (PIAUIENSE) পোটিগুয়ার (POTIGUAR) রন্ডোনিয়েন্সে (RONDONIENSE) টোকান্টিনেন্সে (TOCANTINENSE) সুল-মাতোগ্রোসেন্সে (MATOGROSSENSE DO SUL) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ব্রুনাই | |
| গ্যাবন | |
| গাম্বিয়া | |
| ঘানা | |
| জার্মানি জার্মানি চ্যাম্পিয়নশিপ DFB | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| গুয়াদেলুপ | |
| গুয়াতেমালা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| গ্রেনাডা | |
| ডেনমার্ক ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ, 1-তম বিভাগ ডেনমার্ক চ্যাম্পিয়নশিপ, 2-তম বিভাগ ডেনমার্ক কাপ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ডোমিনিকা | |
| ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র | |
| মিশর | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইয়েমেন | |
| জাম্বিয়া | |
| ইকুয়েডর | |
| এস্তোনিয়া | |
| ইথিওপিয়া | |
| থাইল্যান্ড | |
| তিউনিসিয়া | |
| তুরস্ক | |
| ইন্দোনেশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| আয়ারল্যান্ড | |
| আইসল্যান্ড | |
| স্পেন স্পেন চ্যাম্পিয়নশিপ তের্সেরা সেগুন্দা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইসরায়েল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইতালি সেরি আ সেরি বি প্রো লিগ (PRO) সেরি ডি | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইরান | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইরাক | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| লেবানন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| লাইবেরিয়া | |
| লিচেনস্টাইন | |
| লিথুয়ানিয়া | |
| লুক্সেমবার্গ | |
| ক্রোয়েশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ক্যামেরুন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| কানাডা | |
| সাইপ্রাস | |
| কিরগিজস্তান | |
| কুরাসাও | |
| কলম্বিয়া | |
| কঙ্গো | |
| কঙ্গো প্রজাতন্ত্র | |
| কসোভো | |
| কোস্টা রিকা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আইভরি কোস্ট | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| দক্ষিণ আফ্রিকা | |
| আর্মেনিয়া | |
| দক্ষিণ কোরিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| উত্তর আয়ারল্যান্ড | |
| উত্তর মেসিডোনিয়া | |
| ভারত ভারত চ্যাম্পিয়নশিপ আই-লিগ (I LEAGUE) গোয়া লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| হন্ডুরাস | |
| হংকং | |
| জর্ডান | |
| গ্রিস | |
| হাঙ্গেরি | |
| কাজাখস্তান | |
| জাপান | |
| মাদাগাস্কার | |
| মালয়েশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মালাউই | |
| মালদ্বীপ | |
| মাল্টা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মালি | |
| ম্যাকাও | |
| মেসিডোনিয়া | |
| মৌরিতানিয়া | |
| মরক্কো | |
| মেক্সিকো মেক্সিকো চ্যাম্পিয়নশিপ MXLIGA ASCENSOMX মেক্সিকো কাপ | |
| মোজাম্বিক | |
| মলদোভা | |
| মন্টিনিগ্রো | |
| জ্যামাইকা | |
| নেপাল | |
| নাইজেরিয়া | |
| নেদারল্যান্ডস নেদারল্যান্ডস চ্যাম্পিয়নশিপ নেদারল্যান্ডস কাপ KNVB KITCHEN CHAMPION DIVISION | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| নিকারাগুয়া | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| নিউজিল্যান্ড | |
| নরওয়ে | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| স্কটল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সুইডেন সুইডেন চ্যাম্পিয়নশিপ সুপারেত্তান (SUPERETTAN) 1-তম বিভাগ 2-তম বিভাগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সুইজারল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| উগান্ডা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ওয়েলস | |
| উজবেকিস্তান | |
| ইউক্রেন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| উরুগুয়ে | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| চেক প্রজাতন্ত্র | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| চিলি | |
| চীন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| পাকিস্তান | |
| ফিলিস্তিন | |
| পানামা | |
| পাপুয়া নিউ গিনি | |
| প্যারাগুয়ে | |
| পেরু | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| পর্তুগাল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| জিব্রাল্টার | |
| রুয়ান্ডা | |
| রোমানিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| রাশিয়া প্রিমিয়ার লিগ এফএনএল (FNL) পিএফএল (PFL) ইউএসএসআর 3X3 (USSR 3X3) ACL INDOOR 5X5 DIVISION 4X4 বুডনেসলিগা 5X5 (BUDNESLIGA 5X5) | তথ্য না থাকলে: |
| এল সালভাদর | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সান মারিনো | |
| সৌদি আরব | |
| সেনেগাল | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| সার্বিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সিঙ্গাপুর | |
| সিরিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| স্লোভাকিয়া স্লোভাকিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ FORTUNA LEAGUE | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| স্লোভেনিয়া | |
| সলোমন দ্বীপপুঞ্জ | |
| সুদান | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ভেনেজুয়েলা | |
| ভিয়েতনাম | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| জর্জিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| তানজানিয়া | |
| তাজিকিস্তান | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ত্রিনিদাদ ও টোবাগো | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| টোগো | |
| কাতার | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| কেনিয়া | |
| কুয়েত | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ওশেনিয়া | |
| ওমান | |
| ফারো দ্বীপপুঞ্জ | |
| ফিলিপাইন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ফিনল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ফ্রান্স জাতীয় লিগ লিগ-2 | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| হকি | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| চ্যাম্পিয়নস লিগ | |
| এশিয়ান লিগ | |
| আলপাইন হকি লিগ | |
| আন্তর্জাতিক হকি লিগ (MOL) | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| বিনি লিগ (BeNe League) | |
| শর্ট হকি | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র এনএইচএল (NHL) এএইচএল (AHL) ECHL EHL NAHL NCAA USPHL NWHL | |
| অস্ট্রেলিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অস্ট্রিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বেলারুশ | |
| জার্মানি DEL DEL 2 | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ডেনমার্ক | |
| এস্তোনিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| তাইওয়ান | |
| তুরস্ক | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড | |
| লিথুয়ানিয়া | |
| ক্রোয়েশিয়া | |
| কানাডা OHL QMJHL CHL BCHL CCHL WHL CWHL LHJQ OJHL RBC VIJHL OUA SJHL | |
| হাঙ্গেরি | |
| কাজাখস্তান | |
| জাপান | |
| ইংল্যান্ড | |
| নিউজিল্যান্ড | |
| নরওয়ে | |
| সুইডেন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সুইজারল্যান্ড | |
| ইউক্রেন | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| রোমানিয়া | |
| রাশিয়া কেএইচএল (KHL) ভিএইচএল (VHL) ভিএইচএল-বি (VHL B) এমএইচএল-বি (MHL B) মহিলা হকি লিগ প্রো লিগ (3x10) 3HL 5HL | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| স্লোভেনিয়া | |
| ফিনল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ফ্রান্স | |
| ফুটসাল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইংল্যান্ড | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | |
| আর্জেন্টিনা | |
| বেলারুশ | |
| বেলজিয়াম | |
| বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা | |
| ব্রাজিল গাউচো (GAUCHO) গোইয়ানো (GOIANA) কারিওকা (CARIOCA) পারানায়েন্সে (PARANAENSE) পাওলিস্তা (PAULISTA) পেরনামবুকানো (PERNAMBUCANO) | |
| বুলগেরিয়া | |
| জার্মানি | |
| গুয়াতেমালা | |
| এস্তোনিয়া | |
| থাইল্যান্ড | |
| তাইওয়ান | |
| তুরস্ক | |
| তুর্কমেনিস্তান | |
| ইন্দোনেশিয়া | |
| আয়ারল্যান্ড | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড | |
| ক্রোয়েশিয়া | |
| সাইপ্রাস | |
| আর্মেনিয়া | |
| দক্ষিণ কোরিয়া | |
| ভারত | |
| গ্রিস | |
| হাঙ্গেরি | |
| কাজাখস্তান | |
| জাপান | |
| মাল্টা | |
| মলদোভা | |
| নেদারল্যান্ডস | |
| সুইডেন | |
| সুইজারল্যান্ড | |
| ভিয়েতনাম | |
| জর্জিয়া | |
| ইউক্রেন | |
| উরুগুয়ে | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| চীন | |
| পর্তুগাল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| রোমানিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| রাশিয়া | |
| সৌদি আরব | |
| সার্বিয়া | |
| স্লোভাকিয়া | |
| স্লোভেনিয়া | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| কাতার | |
| ফিনল্যান্ড | |
| ফ্রান্স | |
| ওয়াটার পোলো | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আমেরিকা | |
| আঞ্চলিক লিগ (RWP) | |
| ইংল্যান্ড | |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| অস্ট্রিয়া | |
| জার্মানি | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |
| পোল্যান্ড | |
| ক্রোয়েশিয়া | |
| গ্রিস | |
| হাঙ্গেরি | |
| ইংল্যান্ড | |
| মন্টিনিগ্রো | |
| নরওয়ে | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| রাশিয়া | |
| সার্বিয়া | |
| স্লোভাকিয়া | |
| ইউক্রেন | |
| ফ্রান্স | |
| রাগবি ইউনিয়ন | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ UNITED RUGBY CHAMPIONSHIP | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ EPCRUGBY GUINNESS 6 NATIONS | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইংল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| আর্জেন্টিনা | |
| আয়ারল্যান্ড | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |
| পোল্যান্ড | |
| দক্ষিণ আফ্রিকা | |
| জাপান | |
| নিউজিল্যান্ড | |
| স্কটল্যান্ড | |
| জর্জিয়া | |
| ওয়েলস | |
| রোমানিয়া | |
| রাশিয়া | |
| ফ্রান্স | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| রাগবি লিগ | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | |
| ইংল্যান্ড | |
| অস্ট্রেলিয়া NRL NSW | |
| ফ্রান্স | |
| বল হকি | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | |
| নরওয়ে | |
| সুইডেন | |
| রাশিয়া | |
| ফিনল্যান্ড | |
| বেসবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আমেরিকা আমেরিকান অ্যাসোসিয়েশন ক্যারিবিয়ান সিরিজ | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র MLB MiLB NCAA | |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র | |
| তাইওয়ান | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |
| কলম্বিয়া | |
| কিউবা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| দক্ষিণ কোরিয়া | |
| জাপান | |
| মেক্সিকো LMP LMB | |
| নেদারল্যান্ডস | |
| নিকারাগুয়া LBPN GPO | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| চীন | |
| পুয়ের্তো রিকো | |
| ভেনেজুয়েলা LVBP LMBP | |
| হ্যান্ডবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নস লিগ | |
| দক্ষিণ-পূর্ব লিগ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আমেরিকা | |
| ইংল্যান্ড | |
| অস্ট্রিয়া | |
| আর্জেন্টিনা | |
| বেলারুশ | |
| বেলজিয়াম | |
| বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা | |
| ব্রাজিল | |
| বুলগেরিয়া | |
| জার্মানি | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ডেনমার্ক | |
| মিশর | |
| এস্তোনিয়া | |
| তিউনিসিয়া | |
| তুরস্ক | |
| আয়ারল্যান্ড | |
| আইসল্যান্ড | |
| স্পেন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইতালি | |
| ইরান | |
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড | |
| লিথুয়ানিয়া | |
| লুক্সেমবার্গ | |
| ক্রোয়েশিয়া | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ক্যামেরুন | |
| সাইপ্রাস | |
| কসোভো | |
| দক্ষিণ কোরিয়া | |
| গ্রিস | |
| হাঙ্গেরি | |
| জাপান | |
| মেসিডোনিয়া | |
| মাল্টা | |
| মন্টিনিগ্রো | |
| নেদারল্যান্ডস | |
| নরওয়ে | |
| স্কটল্যান্ড | |
| সুইডেন | |
| সুইজারল্যান্ড | |
| জর্জিয়া | |
| ইউক্রেন | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| চীন | |
| পর্তুগাল | |
| রোমানিয়া | |
| রাশিয়া | |
| সার্বিয়া | |
| স্লোভাকিয়া | |
| স্লোভেনিয়া | |
| কাতার | |
| কুয়েত | |
| ফিনল্যান্ড | |
| ফ্রান্স | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ভলিবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| মধ্য ইউরোপীয় লিগ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আফ্রিকা | |
| দক্ষিণ আমেরিকা | |
| আজারবাইজান | |
| আলজেরিয়া | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | |
| ইংল্যান্ড | |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| অস্ট্রিয়া | |
| আর্জেন্টিনা | |
| বার্বাডোস | |
| বেলারুশ | |
| বেলজিয়াম | |
| বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা | |
| বুলগেরিয়া | |
| ব্রাজিল | |
| জার্মানি | |
| গুয়াতেমালা | |
| ডেনমার্ক | |
| ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র | |
| জাম্বিয়া | |
| এস্তোনিয়া | |
| থাইল্যান্ড | |
| তাইওয়ান | |
| তিউনিসিয়া | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| তুরস্ক | |
| ইন্দোনেশিয়া | |
| আয়ারল্যান্ড | |
| আইসল্যান্ড | |
| স্পেন | |
| ইতালি | (পুরুষ) (মহিলা) |
| ইরান | |
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড | (পুরুষ) (মহিলা) |
| লেবানন | |
| লিথুয়ানিয়া | |
| লুক্সেমবার্গ | |
| ক্রোয়েশিয়া | |
| ক্যামেরুন | |
| কানাডা | |
| সাইপ্রাস | |
| কোস্টা রিকা | |
| দক্ষিণ আফ্রিকা | |
| দক্ষিণ কোরিয়া | |
| উত্তর কোরিয়া | |
| ভারত | |
| হংকং | |
| গ্রিস | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| হাঙ্গেরি | |
| কাজাখস্তান | |
| জাপান | |
| জ্যামাইকা | |
| ভিয়েতনাম | |
| মন্টিনিগ্রো | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| নেদারল্যান্ডস | |
| নরওয়ে | |
| সুইডেন | |
| সুইজারল্যান্ড | |
| ইউক্রেন | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| চিলি | |
| চীন | |
| পেরু | |
| পর্তুগাল | |
| পুয়ের্তো রিকো | |
| রোমানিয়া | |
| রাশিয়া | |
| সার্বিয়া | |
| স্লোভাকিয়া | |
| স্লোভেনিয়া | |
| কাতার | |
| ফিলিপাইন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ফিনল্যান্ড | |
| ফ্রান্স | |
| মোটরস্পোর্ট | |
| মোটরস্পোর্ট | |
| কার্লিং | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইংল্যান্ড | |
| কানাডা | |
| ই-স্পোর্টস | |
| ই-ফুটবল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ই-বাস্কেটবল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ই-হকি | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ই-টেনিস | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ই-রাগবি | |
| ই-বেসবল | |
| ই-ফ্লোরবল | |
| ই-হ্যান্ডবল | |
| ই-ভলিবল | |
| ই-UFC | |
| সাইবারস্পোর্ট | |
| COUNTER-STRIKE | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| DOTA 2 | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| HEARTHSTONE | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| HEROES OF THE STORM | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| LOL | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| STARCRAFT 2 | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অ্যাথলেটিক্স | |
| অলিম্পিক গেমস | |
| স্নুকার | |
| তথ্যের অনুপস্থিতিতে: | |
| ক্লাস্ক | |
| ব্যাডমিন্টন | |
| তথ্যের অনুপস্থিতিতে: | |
| ডার্টস | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ PDC | |
| বায়াথলন | |
| আমেরিকান ফুটবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র NFL NCAA XFL | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| অস্ট্রিয়া | |
| জার্মানি | |
| পোল্যান্ড | |
| কানাডা | |
| রাশিয়া | |
| ফিনল্যান্ড | |
| অস্ট্রেলিয়ান ফুটবল | |
| (পুরুষ) (মহিলা) | |
| বিচ ফুটবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| রাশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বিচ ভলিবল | |
| দাবা | |
| বক্সিং | |
| তথ্যের অনুপস্থিতিতে: | |
| মিশ্র মার্শাল আর্টস | |
| UFC BELLATOR GLORY WSOF TITAN M1 GLOBAL ACA LEGACY FA | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সাইক্লিং | |
| ফিগার স্কেটিং | |
| বল | |
| বাস্কেটবল | |
| ফিবা আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ (FIBA) | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ FIBA EUROPE চ্যাম্পিয়ন্স লিগ ইউরোপীয় লিগ (মহিলা) | |
| ইউরোপ কাপ | |
| ইউরোলিগ ULEB | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| অ্যাড্রিয়াটিক লিগ অ্যাড্রিয়াটিক লিগ দ্বিতীয় বিভাগ | |
| আল্পস-অ্যাড্রিয়া কাপ | |
| বলকান লিগ | |
| বাল্টিক লিগ | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| ভিটিবি ইউনাইটেড লিগ ভিটিবি ইউনাইটেড যুব লিগ | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| দক্ষিণ-পূর্ব এশীয় লিগ | abl.web.geniussports.com/ |
| 3X3 FIBA | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| লিগ BIG 3 | |
| YOUNG 3 | |
| আলবেনিয়া | |
| আলজেরিয়া | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র NBA WNBA NCAA NAIA G LEAGUE WNCCA | |
| অ্যাঙ্গোলা | |
| অ্যান্টিগুয়া ও বারবুডা | |
| অস্ট্রেলিয়া অস্ট্রেলিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ অস্ট্রেলিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | (পুরুষ) (মহিলা) তথ্য না থাকলে: |
| অস্ট্রিয়া | |
| আর্জেন্টিনা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বাহরাইন | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বার্বাডোস | ex.html |
| বেলারুশ | |
| বেলজিয়াম | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| বলিভিয়া | |
| বসনিয়া ও হার্জেগোভিনা | |
| বুলগেরিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ব্রাজিল ব্রাজিল চ্যাম্পিয়নশিপ LSB গোইয়ানো কারিওকা পাওলিস্তা পারানায়েন্সে কাটারিনেন্সে | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| জার্মানি জার্মানি চ্যাম্পিয়নশিপ PRO A/B | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| গুয়াতেমালা | |
| ডেনমার্ক | (পুরুষ) (মহিলা) |
| ডোমিনিকান প্রজাতন্ত্র | |
| ইকুয়েডর | |
| এস্তোনিয়া | |
| থাইল্যান্ড | |
| তিউনিসিয়া | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| তুরস্ক | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইন্দোনেশিয়া ইন্দোনেশিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ SRIKANDI CUP PERBASI CUP | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| আয়ারল্যান্ড | |
| আইসল্যান্ড | |
| স্পেন স্পেন চ্যাম্পিয়নশিপ LEB Oro LEB PLATA | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইসরায়েল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইতালি ইতালি চ্যাম্পিয়নশিপ ইতালি চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ইরান | |
| ইরাক | |
| লাটভিয়া | |
| পোল্যান্ড পোল্যান্ড চ্যাম্পিয়নশিপ পোল্যান্ড চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| লেবানন | |
| লিথুয়ানিয়া LKL NKL KKML MOTERU | |
| ক্রোয়েশিয়া | |
| ক্যামেরুন | |
| কানাডা | |
| সাইপ্রাস | |
| কিরগিজস্তান | |
| কসোভো | |
| আইভরি কোস্ট | |
| কিউবা | |
| আর্মেনিয়া | |
| দক্ষিণ কোরিয়া | (পুরুষ) (মহিলা) |
| উত্তর মেসিডোনিয়া | |
| ভারত | |
| হংকং | |
| জর্ডান | |
| গ্রিস গ্রিস চ্যাম্পিয়নশিপ গ্রিস চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) দ্বিতীয় বিভাগ অ্যাটিকা চ্যাম্পিয়নশিপ দক্ষিণ অ্যাটিকা চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| হাঙ্গেরি | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| কাজাখস্তান | |
| জাপান জাপান চ্যাম্পিয়নশিপ জাপান চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মাদাগাস্কার | |
| মালয়েশিয়া | (পুরুষ) (মহিলা) |
| মালি | |
| ম্যাকাও | |
| মেসিডোনিয়া | |
| মরক্কো | |
| ইংল্যান্ড | (পুরুষ) (মহিলা) |
| মেক্সিকো | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| মলদোভা | |
| মন্টিনিগ্রো | |
| নেদারল্যান্ডস | |
| নিকারাগুয়া | |
| নিউজিল্যান্ড | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| নরওয়ে | |
| সুইডেন সুইডেন চ্যাম্পিয়নশিপ সুইডেন চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সুইজারল্যান্ড | |
| উগান্ডা | |
| উজবেকিস্তান | |
| ইউক্রেন | |
| উরুগুয়ে | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| চিলি চিলি চ্যাম্পিয়নশিপ লিবসেন্ট্রো | |
| চীন NBL | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| পানামা | |
| পেরু | |
| পর্তুগাল | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| পুয়ের্তো রিকো | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| রুয়ান্ডা | |
| রোমানিয়া | |
| রাশিয়া লিগ 3X3 PRO | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| এল সালভাদর | |
| সৌদি আরব | |
| সেনেগাল | |
| সার্বিয়া সার্বিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ সার্বিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| সিঙ্গাপুর | |
| সিরিয়া | |
| স্লোভাকিয়া স্লোভাকিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ স্লোভাকিয়া চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | |
| স্লোভেনিয়া | |
| ভেনেজুয়েলা | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| ভিয়েতনাম | |
| জর্জিয়া | |
| কাতার | |
| ফিলিপাইন PBA PBA D METRO MPBL | |
| ফিনল্যান্ড | |
| ফ্রান্স ফ্রান্স চ্যাম্পিয়নশিপ ফ্রান্স চ্যাম্পিয়নশিপ (মহিলা) | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| টেনিস | |
| ATP চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ATP CUP কাপ | |
| NITTO ATP FINALS | |
| WTA চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ITF চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ফ্রেঞ্চ ওপেন – রোলাঁ গারো | |
| ইউএস ওপেন | |
| অস্ট্রেলিয়ান ওপেন | |
| উইম্বলডন | |
| ডেভিস কাপ | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| বিলি জিন কিং কাপ | |
| হপম্যান কাপ | |
| Next Generation ATP Finals | |
| চেক প্রজাতন্ত্র। এক্সট্রালিগা | |
| ফিল্ড হকি | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোলিগ | |
| এশীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আমেরিকা | |
| আফ্রিকা | |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| অস্ট্রিয়া | |
| ইংল্যান্ড | |
| বেলজিয়াম | |
| জার্মানি | |
| স্পেন | |
| ইতালি | |
| ভারত | |
| নেদারল্যান্ডস | |
| স্কটল্যান্ড | |
| রাশিয়া | |
| ফ্লোরবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ডেনমার্ক | |
| নরওয়ে | |
| সুইডেন | |
| সুইজারল্যান্ড | |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| ফিনল্যান্ড | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| টেবিল টেনিস | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| Challenge Series | |
| TT কাপ | |
| SETKA CUP | |
| অস্ট্রিয়া | |
| জার্মানি | |
| পোল্যান্ড | |
| হাঙ্গেরি | eti-bajnoksag |
| চেক প্রজাতন্ত্র | |
| রাশিয়া | |
| ফ্রান্স | |
| গলফ | |
| কেল্টিক ফুটবল | |
| ক্রিকেট | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইউরোপীয় চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আমেরিকা | |
| সংযুক্ত আরব আমিরাত | |
| ইংল্যান্ড | |
| অস্ট্রেলিয়া | |
| আফগানিস্তান | |
| তাইওয়ান | |
| আয়ারল্যান্ড | |
| কানাডা | |
| দক্ষিণ আফ্রিকা | |
| ভারত প্রিমিয়ার লিগ S20 মুম্বাই S20 তামিল নাড়ু কর্ণাটক প্রিমিয়ার লিগ | |
| হংকং | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| মালয়েশিয়া | |
| নিউজিল্যান্ড | |
| শ্রীলঙ্কা | |
| পাকিস্তান | |
| কাতার | |
| নেটবল | |
| সার্ফিং | |
| হার্লিং | |
| টেবিল ফুটবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| আর্মেনিয়া | |
| স্কোয়াশ | |
| তথ্যের অনুপস্থিতিতে: | |
| এয়ার হকি | |
| কুস্তি | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| রাশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |
| কাবাডি | |
| প্যাডেল টেনিস | |
| রোলার হকি | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| ইতালি | |
| স্পেন | |
| বিচ হ্যান্ডবল | |
| মিনিফুটবল | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | তথ্য না থাকলে: |
| অস্ট্রিয়া | |
| রাশিয়া | |
| সফটবল | |

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র | |
| পুল | |
| তথ্যের অনুপস্থিতিতে: | |
| রেসকোর্সে ঘোড়ার পরীক্ষা | |
| আন্তর্জাতিক চ্যাম্পিয়নশিপ | |
| রাশিয়া | তথ্যের অনুপস্থিতিতে: |

## অনলাইন স্পোর্টস বাজি - বুকমেকার অফিস মেলবেট। স্পোর্টস, ইস্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| মেল বেটে স্টেকের ধরন | |
| অর্ডিনার | - একক বাজি, যা একটি ক্রীড়া ইভেন্টে একটি ফলাফল অন্তর্ভুক্ত করে। যদি পূর্বাভাস সঠিক হয়, তাহলে খেলোয়াড় লাভ পায়। জয়ের পরিমাণ কুপনмі সহগ দ্বারা বাজির মূল্য গুণ করে গণনা করা হয়। |
| এক্সপ্রেস | - ক্রীড়ার সম্মিলিত বাজি কয়েকটি স্বাধীন ক্রীড়া ম্যাচ অন্তর্ভুক্ত করতে পারে। এক্সপ্রেস বিভিন্ন শাখার ইভেন্ট থেকে গঠিত হয়। যদি এক্সপ্রেসে অন্তত একটি পূর্বাভাস সফল না হয়, তাহলে পুরো বাজি হেরে যায়। যখন খেলোয়াড় এক্সপ্রেস কুপনে চিহ্নিত সমস্ত ম্যাচ সঠিকভাবে পূর্বাভাস দেয়, তখন জয় কুপনে চূড়ান্ত সহগ দ্বারা বাজির গুণফল হিসাবে গণনা করা হবে। |
| সিস্টেম | - সিস্টেম ধরনের বাজি অনুমান করে যে কুপনে কয়েকটি পৃথক এক্সপ্রেস অন্তর্ভুক্ত থাকবে, এবং অর্ডিনারও থাকতে পারে। এই ধরনের লেনদেন হেরে যাওয়া হিসাবে বিবেচিত হবে না, যদি কোনো এক্সপ্রেস খেলোয়াড় দ্বারা ভুলভাবে পূর্বাভাস দেওয়া হয়। |

## melbet.ru. সহায়তা, অভিযোগ এবং যোগাযোগ।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| প্রতিক্রিয়া | |
| সাধারণ প্রশ্ন | info@melbet.ru |
| প্রযুক্তিগত সহায়তা | support@melbet.ru |
| নিরাপত্তা পরিষেবা | security@melbet.ru |
| সহযোগিতা | partners@melbet.ru |

## মেলবেট-এ স্পোর্টসে লাইভ বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান। স্পোর্টস, ইস্পোর্টস এবং গণনার নিয়ম।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 |
|---|---|
| লাইভ বিভাগের উপকারী অপশন | |
| গ্রাফিক্যাল সম্প্রচার | - সরাসরি সম্প্রচারে গেমের অনলাইন সম্প্রচার। ম্যাচের গ্রাফিক্যাল সম্প্রচার Melbet বুকমেকার-এ এমনকি নিবন্ধিত না হওয়া ব্যবহারকারীদের জন্যও উপলব্ধ। অফিসিয়াল সাইটে এবং এর লাইট সংস্করণে গেমের অগ্রগতি দেখা যাবে। |
| পরিসংখ্যান | - বিস্তৃত পরিসংখ্যান সারাংশ, যার মধ্যে বর্তমান এবং পূর্ববর্তী ফলাফল সম্পর্কিত সর্বশেষ তথ্য অন্তর্ভুক্ত। এছাড়াও খেলোয়াড় টুর্নামেন্ট টেবিলে প্রবেশাধিকার পায়। |
| সহগ পরিবর্তনের গ্রাফ | - মার্কেটের দৃশ্যমান গতিবিধির মাধ্যমে খেলোয়াড় বুঝতে পারবেন কীভাবে সহগগুলি পরিবর্তিত হয়েছে এবং সঠিক পূর্বাভাস তৈরি করতে পারবেন। |

## মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru. আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 | ফিল্ড 3 | ফিল্ড 4 | ফিল্ড 5 | ফিল্ড 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| উপাদান 1 (এক্সপ্রেস 1) | উপাদান 2 (এক্সপ্রেস 2) | উপাদান 3 (এক্সপ্রেস 3) | | | |
| ইভেন্ট, ফলাফল | коэффициенты | ইভেন্ট, ফলাফল | коэффициенты | ইভেন্ট, ফলাফল | коэффициенты |
| স্কটল্যান্ড – ইসরায়েল X | 3.5 | আইসল্যান্ড – রোমানিয়া P2 | 2 | স্কটল্যান্ড – ইসরায়েল X | 3.5 |
| আইসল্যান্ড – রোমানিয়া P2 | 2 | ভ্যালেন্সিয়া – আটালান্টা P1 | 2.5 | ভ্যালেন্সিয়া – আটালান্টা P1 | 2.5 |

## মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা এবং পরিভাষা Melbet.ru. আইনি শর্তাবলী, সীমাবদ্ধতা এবং সততা।

| ফিল্ড 1 | ফিল্ড 2 | ফিল্ড 3 | ফিল্ড 4 |
|---|---|---|---|
| এশিয়ান হ্যান্ডিক্যাপ | এশিয়ান টোটাল | | |
| হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1.25) | টোটাল ওভার 1.25 | | |
| প্রথম অংশ | দ্বিতীয় অংশ | প্রথম অংশ | দ্বিতীয় অংশ |
| হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1) | হ্যান্ডিক্যাপ 1 (-1.5) | টোটাল ওভার 1.5 | টোটাল ওভার 1 |
| ফোরা 1 (1.25) | টোটাল আন্ডার 1.25 | | |
| প্রথম অংশ | দ্বিতীয় অংশ | প্রথম অংশ | দ্বিতীয় অংশ |
| ফোরা 1 (1.5) | ফোরা 1 (1) | টোটাল আন্ডার 1.5 | টোটাল আন্ডার 1 |

## স্ক্রিনশট থেকে অতিরিক্ত পর্যবেক্ষণ

স্ক্রিনের প্রেক্ষাপটসহ পঠনযোগ্য লেবেল এবং শর্তাবলীর অংশ সংরক্ষিত। পরিমাণ, সময়সীমা এবং কোঅফিসিয়েন্টের চিহ্নগুলো মূল শর্তাবলীর সাথে মিলিয়ে নেওয়া হয়েছে। নিয়ন্ত্রণমূলক দৃশ্য পাঠ 7 বিভাগে দেওয়া হয়েছে।

### পাঠযোগ্য নাম এবং ক্যাপশন।

- **melbet.ru.** - রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 29.04.2026 তারিখের 57নং আদেশ «জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের ঝুঁকি ও সম্ভাব্য পরিণতি সম্পর্কে তথ্যের বিষয়বস্তুর প্রয়োজনীয়তা, যা মূল · 1-এ প্রকাশিত হয়) সেটেলমেন্ট পিরিয়ডে «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» নির্ধারণের জন্য, S, M, L বা XL সক্রিয় ভিআইপি মর্যাদা ধারণ করে, যা খেলোয়াড়কে · 1 অনুযায়ী প্রতিষ্ঠিত ও প্রদত্ত। জুয়া খেলার আয়োজক তার খেলোয়াড়দের মধ্যে «СТРАхОВкА ОТ СКУКИ РПЛ» (এরপর – প্রচার) নামক প্রচারাভিযান পরিচালনা করে, যার লক্ষ্য খেলোয়াড়দের সক্রিয়তা বৃদ্ধি, · 12 বৃদ্ধি। জুয়া খেলার একক নিয়ন্ত্রক জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় নিরবচ্ছিন্ন প্রবেশাধিকার নিশ্চিত করে জুয়া খেলার আয়োজকদের, একক · 15-এর জন্য। জুয়া খেলার আয়োজক বাধ্যতামূলকভাবে সেই ব্যক্তিকে প্রত্যাখ্যান করতে বাধ্য, যার সম্পর্কে তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, · 8-এ প্রবেশাধিকারে। এই নিবন্ধের 7 অংশে предусмотрен চুক্তি সম্পাদন জুয়া খেলার আয়োজকদের দ্বারা ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হল-এ, যা জুয়া খেলার · «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি মর্যাদা, কিন্তু কোনো অবস্থাতেই 20 000 RUB-এর বেশি হতে পারে না। · খেলোয়াড়ের ভিআইপি মর্যাদা প্রদান/পরিবর্তনের বিষয়ে জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়কে বিজ্ঞপ্তি পাঠানোর অধিকারী। খেলোয়াড়ের ভিআইপি মর্যাদা প্রদান/পরিবর্তনের জন্য জুয়া খেলার আয়োজক · খেলোয়াড়কে ভিআইপি মর্যাদা প্রদান বা উন্নীত করার সিদ্ধান্ত জুয়া খেলার আয়োজক 00:00:00 (UTC +3) 25 (পঁচিশ) থেকে 23:59:59 (UTC +3) 31 · «চাল» এবং খেলোয়াড়ের ভিআইপি মর্যাদা, কিন্তু কোনো অবস্থাতেই 15 000 RUB-এর বেশি হতে পারে না। · জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকা, যা বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক কেন্দ্র দ্বারা প্রদান করা হয় এবং · খেলোয়াড়ের নামে оформленные ক্রীড়া ইভেন্টের টিকিট এবং খেলোয়াড়ের দ্বারা পরিশোধিত ক্রীড়া ইভেন্টের টিকিট ক্রয়ের চেক, অথবা оформленный চুক্তি · খেলোয়াড়কে একটি ভিআইপি মর্যাদা প্রদান। · খেলোয়াড়কে ВИП-মর্যাদা XS, S, M, L প্রদান, ভিআইপি মর্যাদা XL পরিবর্তনের ক্ষেত্রে জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়ের পূর্বাভাসের পরিমাণ বিবেচনায় নেওয়ার অধিকারী, যা 180 সময়কালে গণনা করা হয় · 26। বিদেশি পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি · 28। পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে অর্থের আন্তঃসীমান্ত স্থানান্তরের ক্ষেত্রে পেমেন্ট কার্ড ইস্যুকারী кредитная организация অবশ্যই প্রত্যাখ্যান করতে বাধ্য · 49। পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর, যারা তথ্য প্রদানের অনুরোধ পেয়েছে, তা পাওয়ার দিন থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে সম্পাদন করে। · 51। পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর দ্বারা রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত · 6-এর অনুরোধে তথ্য প্রদানের ফর্ম এবং পদ্ধতি। кредитная организация, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর ব্যক্তিকে সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার বিষয়ে অবহিত বলে গণ্য হয়, যাদের পক্ষে স্থানান্তর নিষিদ্ধ · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার জন্য, সেই বিদেশি পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার মাধ্যমে, বিদেশি পেমেন্ট সেবা প্রদানকারীকে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা, кредитная организация, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর-এর কাছে ·-এ চিহ্নিত ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য দাবি ও প্রাপ্তির অধিকারী · অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় তথ্য অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের এবং (বা) · জুয়া খেলার আয়োজক থেকে অর্থ প্রদানের দাবি এবং তা হিসাবে বিবেচিত হতে পারে না, এবং উইল, উপহার,

অন্যদের কাছে হস্তান্তরও করা যাবে না · পেমেন্ট গ্রহণ, অর্থ স্থানান্তর, ইলেকট্রনিক অর্থ স্থানান্তর সহ, ইলেকট্রনিক · পেমেন্ট কার্ড ব্যবহার করে পেমেন্ট গ্রহণের সেবা প্রদানকারী প্রতিষ্ঠান থেকে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের এবং (বা) · আবেদন প্রাপ্তির সময় ও তারিখ গণনার জন্য UTC+3 টাইম জোন ব্যবহার করা হয়। · 5 000 RUB-এর বেশি। · লিখিত বিজ্ঞপ্তি বা অন্য কোনো উপায়ে প্রচারে অংশগ্রহণ থেকে প্রত্যাখ্যান। · যাচাইকরণ নথি এবং তথ্য। · - রাশিয়ার অর্থ মন্ত্রণালয়ের 24.03.2026 তারিখের 34নং আদেশ «জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্তির আবেদনের ফর্ম অনুমোদন · ক্যাফ চ্যাম্পিয়ন্স লিগ (CAF) · ক্রজিজানোভস্কি স্ট্রিট, বিল্ডিং 14, ক. 3, প্রাঙ্গণ 5/1), এর নিজস্ব ব্যক্তিগত তথ্য: পুরো নাম, জন্মস্থান, জন্মতারিখ, পরিচয়পত্র, আবাসস্থলের ঠিকানা · জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় XL ভিআইপি মর্যাদা দিতে পারে সেই খেলোয়াড়কে, যিনি জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট/মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনে হিসাবকালীন সময়ে · আলফা-ব্যাংক রাশিয়ান ফুটবল চ্যাম্পিয়নশিপ প্রিমিয়ার-লিগ ক্লাব দলগুলোর মধ্যে 2026-2027 মৌসুমে; · ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক নিশ্চিত করার জন্য, একটি আবেদনে, প্রতিটি সেটেলমেন্ট পিরিয়ডে একবার «ক্রীড়া কার্যকলাপ সূচক» নির্ধারণের জন্য · বাজি(টিভি) · জুয়া খেলার আয়োজকের, বুকমেকার অফিস এবং টোটালাইজেটরের বাজি স্থানান্তরের একক কেন্দ্রে খোলা, ব্যক্তিদের ব্যাংক অ্যাকাউন্টে, তালিকায় অন্তর্ভুক্ত · (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর, সেই ব্যক্তিদের তালিকা যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ। · 1। плательщик-এর সেবা প্রদানকারী кредитная организация বাধ্যতামূলকভাবে অর্থ স্থানান্তর, ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, · 11। এই নিবন্ধের 10 অংশে উল্লিখিত আবেদন পাঠানোর ফর্ম এবং পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল · 12। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 15। রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে সেই ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার ভিত্তি, যাদের পক্ষে স্থানান্তর নিষিদ্ধ · 19। রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর · 21। অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তি রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত · 23-এ পাঠানোর অধিকারী। ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্তির আবেদনের অবস্থা সম্পর্কে ব্যক্তির প্রবেশাধিকার · 24। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 25। জুয়া খেলার আয়োজকরা বাধ্যতামূলকভাবে জুয়া প্রতিষ্ঠানের দর্শকদের জন্য доступных স্থানে দ্বি-মাত্রিক বারকোড (QR-কোড) স্থাপন করবে, যাতে এনকোডেড আকারে · 25। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের সিদ্ধান্ত, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) · 26। ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে নগদ অর্থের বিনিময়ে জুয়া প্রতিষ্ঠানের বিনিময় চিহ্ন ইস্যু করা নিয়ম অনুযায়ী করা হয় · 27। плательщик-এর সেবা প্রদানকারী кредитная организация বাধ্যতামূলকভাবে অর্থ স্থানান্তর, ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, · 3.1। প্রচার – «СТРАхОВКА ОТ СКУКИ РПЛ» প্রচার, যার পরিচালনার পদ্ধতি এই নিয়ম ও শর্তে বর্ণিত (এরপর – প্রচার)। প্রচার লটারি নয় · 31। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 32। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 33। রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর · 35। বিদেশি ব্যাংক, বিদেশি ব্যাংকগুলোর তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী · 36-এ পাঠানোর অধিকারী। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 38। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 39। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের সিদ্ধান্ত, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 1 500 (এক হাজার পাঁচশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 1000 (এক হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি

নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 2 500 (দুই হাজার পাঁচশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 2 500 (দুই হাজার পাঁচশত) গেমিং কুপন (KUB)-এর বেশি নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 3 000 (তিন হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 700 (সাতশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · 4.2 এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 9 000 (নয় হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · 41। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 42। кредитная организация-এ তথ্য প্রদানের অনুরোধ রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ · 44-এ পাঠায়। রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংক রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের সাথে সমন্বয় করে, · 45। кредитная организация বাধ্যতামূলকভাবে রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের কাছে উপস্থাপন করবে, যা · 46। তথ্য প্রদানের অনুরোধ রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ দ্বারা প্রদান করা হয় · 5। প্রচারে অংশগ্রহণ ও পরিচালনার নিয়মাবলী। · 5। সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকা, সেইসাথে তা · 5.3.1-5.3.3-এ পৌঁছে দেওয়ার পদ্ধতি এই প্রচারের নিয়মাবলী, জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী যাচাইকরণের জন্য প্রয়োজনীয় নথি অনুরোধ করে। · 6। প্রচারে অংশগ্রহণ ও পরিচালনার নিয়মাবলী। · 6.4। প্রচারের আওতায় বিজয়ী হিসাবে স্বীকৃত হতে পারে সেই প্রচার অংশগ্রহণকারীরা, যারা এই প্রচার নিয়মাবলীর 6.3 ধারায় উল্লিখিত ক্রিয়া সম্পাদন করেছেন, স্বীকৃত · 7। রাশিয়ান আইনি সত্তা, স্বতন্ত্র উদ্যোক্তা বা বিদেশি ব্যক্তিকে সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করার ভিত্তি, যাদের পক্ষে স্থানান্তর নিষিদ্ধ · 8। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · 9। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও · N 115-ФЗ «অপরাধমূলক উপায়ে অর্জিত আয় বৈধতা প্রদান (মানি লন্ডারিং) প্রতিরোধ এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধ» এবং সেই ব্যক্তির বয়স নির্ধারণ। · জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নিয়ে। সেটেলমেন্ট মাস শুরু হয় 00:00:00 (UTC +3) 01 তারিখে · জুয়া খেলার নিয়মাবলী এবং যেকোনো খেলোয়াড়কে তার বিবেচনায় এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই প্রচারে অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী, এবং প্রচার অংশগ্রহণকারীর যেকোনো একজনের · জুয়া খেলার নিয়মাবলী, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইটে প্রচার অংশগ্রহণকারীর পূর্বাভাস করার আগে বিজয়ী হিসাবে পরিশোধিত · জুয়া খেলার নিয়মাবলী, যিনি সেটেলমেন্ট মাসের সময়কালে জুয়া খেলার আয়োজকের ওয়েবসাইট বা মোবাইল অ্যাপ্লিকেশনের মাধ্যমে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি রেখেছেন · পুরস্কার জুয়া খেলার আয়োজক দ্বারা নির্ধারিত ফর্ম এবং আকারে, তার বিবেচনায় এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নিয়ে। সেটেলমেন্ট পিরিয়ড · রাশিয়ান ফেডারেশন, যদি অর্থ প্রাপকের সম্পর্কে বিদ্যমান তথ্য кредитная организация-কে নির্ধারণ করতে দেয় যে অর্থ প্রাপক · রাশিয়ান ফেডারেশন, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, নিয়ন্ত্রক-আইনি · আমি জুয়া খেলার নিয়মাবলীর সাথে সম্মত। গ্রহণ · প্রচার অংশগ্রহণকারীর শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী, তার বিবেচনায় প্রচার অংশগ্রহণকারীকে স্বীকৃতি দেওয়ার সিদ্ধান্ত নেয় · Ф3 «লটারি সম্পর্কে»)। Ф3 «লটারি সম্পর্কে» প্রচারের নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের নিয়ন্ত্রণে প্রয়োগ করে না, যদি প্রচারের নিয়মাবলীতে তা предусмотрены। · Ф3 «লটারি সম্পর্কে»)। Ф3 «লটারি সম্পর্কে» প্রচারের শর্তাবলীতে предусмотрены থাকলে প্রচারের নিয়মাবলী পরিচালনা এবং পুরস্কার প্রদানের নিয়ন্ত্রণে প্রয়োগ করে না। · জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নিয়ে। · জুয়া খেলার আয়োজক তার বিবেচনায় এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী বিবেচনায় নিয়ে। সেটেলমেন্ট মাস শুরু হয় 00:00:00 (UTC +3) 01 তারিখে ক্যালেন্ডার · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় (এরপর - বিদেশি ব্যাংকগুলোর তালিকা)। তালিকা পরিচালনার পদ্ধতি · যার ফলে এই খেলোয়াড়ের ОСП (মোট

পরাজয়ের পরিমাণ), এই প্রচারের শর্তাবলী অনুযায়ী গণনা করা, সেটেলমেন্ট মাসে কম নয় · অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত এবং (বা) পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংক গ্রহণের জন্য · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংক গ্রহণের জন্য · অর্থ, এবং (বা) অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের। · অর্থ, এই নিবন্ধের 3.1 ধারা অনুযায়ী জুয়া খেলার আয়োজককে স্থানান্তরিত) এবং নিয়মাবলী অনুযায়ী জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসাবে কাজ করে, · তাকে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে, আবেদন পর্যালোচনার ফলাফলের ভিত্তিতে গৃহীত, · সেই তালিকা থেকে তাকে বাদ দেওয়ার বিষয়ে, যার মধ্যে অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরের সেবা প্রদানের কার্যক্রম বন্ধ করার কারণে · শুধুমাত্র এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী ব্যবহার করা হয়েছে। প্রচার অংশগ্রহণকারী কোনো ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করার অধিকারী নয় · শুধুমাত্র এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী ব্যবহার করা হয়েছে। প্রচার অংশগ্রহণকারী কোনো ক্ষতিপূরণ বা পুনঃগণনার দাবি করার অধিকারী নয় · যার সম্পর্কে তথ্য সেই তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ছিল, সেইসাথে সেই তালিকা থেকে ব্যক্তির তথ্য বাদ দেওয়ার আবেদন পাওয়ার মুহূর্ত থেকে · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশি ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তি · কোনো কারণে, এবং শুধুমাত্র এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী ব্যবহার করা যেতে পারে। প্রচার অংশগ্রহণকারী দাবি করার অধিকারী নয় · এই প্রচারের নিয়মাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা, তাদের শর্তাবলী গ্রহণ করে, তাদের সাথে সম্মত এবং সম্পূর্ণরূপে তাদের মেনে চলতে বাধ্য · এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 1 200 (এক হাজার দুইশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 400 (চারশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচার পরিচালনার নিয়মাবলীতে, এবং জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় যেকোনো সময় পরিবর্তন করা যেতে পারে। · নির্ধারণ করতে যে তার সম্পর্কে তথ্য অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত। · সংস্থা এবং জুয়া খেলার আয়োজন বুকমেকার অফিস বা টোটালাইজেটরে এবং তাদের পক্ষে ব্যক্তিদের নির্দেশে অর্থ স্থানান্তর, · অর্থ স্থানান্তর (ইলেকট্রনিক অর্থ) অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তিদের পক্ষে, অথবা সেই ব্যক্তিদের পক্ষে · সেই ব্যক্তির পক্ষে অর্থ স্থানান্তর, ইলেকট্রনিক অর্থ সহ, ব্যক্তির নির্দেশে। · প্রচারের নিয়মাবলী, কিন্তু 200 (দুইশত) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা, এই নিবন্ধের 10 অংশে উল্লিখিত আবেদন পাওয়ার পরের দিন থেকে দশ কার্যদিবসের মধ্যে তা পর্যালোচনা করে এবং গ্রহণ করে · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা, এই নিবন্ধের 21 অংশে предусмотрен আবেদন পাওয়ার পরের দিন থেকে দশ কার্যদিবসের মধ্যে তা পর্যালোচনা করে এবং · «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 10 000 000 (দশ মিলিয়ন) গেমিং কুপন (RUB) বা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотрен যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস · «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 150 000 000 (একশত পঞ্চাশ মিলিয়ন) গেমিং কুপন (RUB) বা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотрен যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস · «এক্সপ্রেস» ধরনের পূর্বাভাস মোট 50 000 000 (পঞ্চাশ মিলিয়ন) গেমিং কুপন (RUB) বা জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে предусмотрен যেকোনো ধরনের পূর্বাভাস · যার ফলে এই খেলোয়াড়ের ОСП (মোট পরাজয়ের পরিমাণ), এই প্রচারের শর্তাবলী অনুযায়ী গণনা করা, সেটেলমেন্ট মাসে কম নয় 5 · এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী অনুযায়ী, সেটেলমেন্ট মাসে মোট 1 (এক) শর্তসাপেক্ষ এককের কম নয়। · এই প্রচারের শর্তাবলী এবং জুয়া খেলার নিয়মাবলী দ্বারা প্রতিষ্ঠিত। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2 উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 12 000 (বারো হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2 উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 15 000 (পনেরো হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2 উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 22 000 (বাইশ হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2 উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 25 000 (পঁচিশ হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2

উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 30 000 (ত্রিশ হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই প্রচারের নিয়মাবলীর 4.2 উপ-ধারা বিবেচনায়, কিন্তু 6 000 (ছয় হাজার) গেমিং কুপন (RUB)-এর বেশি নয়। · এই নিবন্ধের 6 অংশ অনুযায়ী সেই তালিকায় ব্যক্তির তথ্য অন্তর্ভুক্তির আবেদন পাওয়ার মুহূর্ত থেকে ঘণ্টার মধ্যে। ব্যক্তির ব্যক্তিগত অ্যাকাউন্টে

- **Мелбет বুকমেকার কোম্পানির নিয়ম | ধারণা ও পরিভাষা Melbet.ru.** যদি জুয়া খেলার একজন অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কমিশন কেটে নেওয়ার পর অ্যাকাউন্টের ব্যালেন্স ঋণাত্মক হয়ে যায়, এবং · জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কমিশন এবং ফি আরোপ ও কেটে নেওয়ার অধিকার সংরক্ষণ করে · জুয়া খেলায়, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর দ্বারা পুরস্কার পাওয়ার লক্ষ্যে পরিচালিত কার্যক্রমের ঘটনা সম্পর্কে যাচাই পরিচালনা করে · জুয়া খেলার আয়োজকের সন্দেহ হলে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কাছ থেকে পূর্বে প্রাপ্ত তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা ও নির্ভুলতা সম্পর্কে, জুয়া খেলার আয়োজক প্রত্যাখ্যান করার অধিকারী · তৃতীয় পক্ষের অংশগ্রহণে, তৃতীয় পক্ষের কাছ থেকে কোনো ধরনের ইঙ্গিত পাওয়ার ক্ষেত্রে, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর কার্যক্রমকে লক্ষ্যমুখী কার্যক্রম হিসেবে স্বীকৃতি দেওয়ার অধিকারী · খেলোয়াড় বাধ্য অগ্রিম জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অনুমতি নিতে একটি আইপি-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক অন্য খেলোয়াড়দের সাথে যৌথভাবে ব্যবহারের জন্য, · ক্লায়েন্টের মালিকানাধীন, ডিভাইসগুলির আইপি ঠিকানার তথ্য যেখান থেকে পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, নগদ অর্থের উৎস নিশ্চিত করার তথ্য ও নথি · - তৃতীয় পক্ষ এবং/অথবা তৃতীয় পক্ষের ডেটা ব্যবহার ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থাপন এবং জয়লাভের অর্থ প্রদানের জন্য (ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি স্থাপনের জন্য ব্যবহার সহ · জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর তথ্য জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ প্রত্যাখ্যানকারী ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত করা, পরিমাণে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীকে জয়লাভের অর্থ প্রদান · ক্লায়েন্ট নিবন্ধন/পুনরায় নিবন্ধনের নিয়ম লঙ্ঘন করলে (অন্য ইমেইল ঠিকানা, ফোন নম্বর, · নিয়মাবলী, যা জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যক্তিগত কেবিনেটে (অ্যাকাউন্ট) জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর ব্যালেন্সে প্রতিফলিত হয়। · রাশিয়ান ফেডারেশন, পাশাপাশি অন্যান্য নথি ও তথ্য, শনাক্তকরণ পরিচালনার জন্য প্রয়োজনীয়। · ব্যক্তিগত কেবিনেটে প্রবেশাধিকার পুনরুদ্ধারের সময়কালে ব্যক্তিগত কেবিনেট অপ্রাপ্যতার কারণে এতে প্রবেশাধিকারের পাসওয়ার্ড বাতিলের ফলে। · যে ইভেন্টের ফলাফলের উপর পূর্বাভাসের ফলাফল নির্ভর করে, রিয়েল টাইমে ক্রীড়া ইভেন্টের অন্তর্বর্তী ও চূড়ান্ত ফলাফল সম্পর্কে তথ্য পাওয়া, পাশাপাশি · - 07.08.2001 তারিখের 115-Ф3 নং ফেডারেল আইন «অপরাধমূলক উপায়ে প্রাপ্ত আয় বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধ সম্পর্কে»; · 1.4. গেমিং কুপন (RUB) - ইলেকট্রনিক বিনিময় চিহ্ন, যা জুয়া খেলার সময় জুয়া খেলার আয়োজক কর্তৃক ওয়েবসাইটে প্রচলনের জন্য প্রদত্ত · 3.2.17. জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের সম্পর্কে তথ্য ও উপাত্ত সংগ্রহ করা, যার মধ্যে Ф.И.О., জন্মস্থান, জন্মতারিখ, পরিচয় নিশ্চিতকারী নথি, বসবাসের ঠিকানা · 3.2.9. যদি জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর বিরুদ্ধে প্রতারণামূলক উপায়ে জয়লাভের লক্ষ্যে কার্যক্রম পরিচালনার সন্দেহ থাকে এবং/অথবা · 5.10.2. যদি যাচাইয়ের ফলাফল হিসেবে প্রতীয়মান হয় যে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারী নিয়মাবলী লঙ্ঘন করেছে বা প্রতারণামূলক · 6. পূর্বাভাসের সাধারণ নিয়মাবলী। · নিয়মাবলীতে বর্ণিত থেকে ভিন্ন সাময়িক শর্ত ও নিষ্পত্তির নিয়মাবলী। · পূর্বাভাস দেওয়া হয়েছে, পরিচয় নিশ্চিতকারী নথির বিবরণ, পাশাপাশি পূর্বাভাস প্রদানের সময় অস্বাভাবিক কার্যকলাপ বা অন্যান্য তথ্য ও উপাত্তের উপস্থিতি · জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের নির্দেশে খেলা এবং নিয়মাবলী অনুসারে জুয়া খেলায় অংশগ্রহণের শর্ত হিসেবে কাজ করে। · সহগ ইত্যাদি), অক্রীড়ামূলক সংগ্রামের প্রমাণ থাকলে, পূর্বাভাস প্রদানের সময় নিয়মাবলী থেকে отклонение হলে, পাশাপাশি নিশ্চিতকারী অন্যান্য যুক্তি · জুয়া খেলার আয়োজকের কাছে স্থানান্তর। · তার প্রাপ্তবয়স্কতা নিশ্চিতকরণ (জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সেই বয়সে পৌঁছানো) এবং নিয়মাবলীর সাথে তার সম্মতি। · 2.5 সহগ এবং সমস্ত ইভেন্টের ফলাফল সঠিকভাবে

পূর্বাভাসিত হলে, সম্ভাব্য জয়ের পরিমাণ হবে 800 x (2 x 3.5 x 2.5) = 14000। · অনুচ্ছেদ 5.10.1 – 5.10.2 এ নির্ধারিত। এই নিয়মাবলীর।

- **জুয়া খেলার নিয়ন্ত্রণ, আইনী-নিয়ামক আইন - Melbet.ru.** 7. জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রমে, যা জুয়া খেলার আয়োজকরা শুধুমাত্র ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে পরিচালনা করতে পারে, · চিত্র, অঙ্কন ও প্রতীক, যা ক্যাসিনো এবং গেমিং মেশিন হলে জুয়া খেলা পরিচালনায় ব্যবহৃত হয়। · লটারি টিকিট (বিক্রয়, প্রদান), লটারি রসিদ, ইলেকট্রনিক লটারি টিকিট, লটারি অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে লটারি বাজি গ্রহণ, প্রদান, হস্তান্তর বা · 1.1. ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটর এমন ব্যক্তির সাথে চুক্তি করতে পারবে না, যিনি সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত যাদের পক্ষে নিষিদ্ধ · 3. ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান - পেমেন্ট কার্ড ইস্যুকারী ক্লায়েন্ট - প্রাকৃতিক ব্যক্তিকে সীমান্ত-পারাপার অর্থ স্থানান্তর কার্যক্রমে প্রত্যাখ্যান করতে বাধ্য · 47. তথ্য প্রদানের অনুরোধ পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর বা ডাক যোগাযোগ অপারেটরের প্রতিনিধিকে রসিদের বিনিময়ে প্রদান করার সময় অনুরোধ পাওয়ার তারিখ · অর্থ স্থানান্তর সেবা প্রদানের কার্যক্রম, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ এবং (বা) অর্থ প্রদান গ্রহণের কার্যক্রম, এমন ব্যক্তিদের পক্ষে যাদের সম্পর্কে সন্দেহ রয়েছে · তথ্য পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর, ডাক যোগাযোগ অপারেটরদের জানানোর জন্য রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারণ করে। এ ক্ষেত্রে যে ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য, · জুয়া খেলা পরিচালনা, পেমেন্ট এজেন্ট, যোগাযোগ অপারেটর বা ডাক যোগাযোগ অপারেটরের প্রতিনিধির অনুরোধ প্রাপ্তির রসিদে (চিহ্নে) উল্লেখিত তারিখ · বাজি, ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি, তাদের উপর গণনা করা প্রদেয় জয়লাভের অর্থ, প্রদত্ত ও অপ্রদত্ত জয়লাভ, ফেরত না-খেলা বাজি সম্পর্কে · বুকমেকার বা টোটোতে ইন্টারঅ্যাকটিভ বাজি গ্রহণ করতে পারে, শুধুমাত্র অর্থ স্থানান্তরের মাধ্যমে প্রেরিত, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ · বুকমেকার ও টোটোর বাজি স্থানান্তর জুয়া খেলার আয়োজকের বুকমেকার বা টোটোতে বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে। জুয়া খেলার আয়োজক · টোটোর বাজি গ্রহণ কেন্দ্রে এবং বুকমেকার ও টোটোর স্থানান্তরের একীভূত অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্রে; · বুকমেকার ও টোটোর স্থানান্তরের একীভূত অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্র থেকে প্রাপ্ত তথ্যের ভিত্তিতে বাজি, জুয়া খেলার ফলাফল রেকর্ড করে, পরিমাণ গণনা করে · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর (তত্ত্বাবধান), তাদের জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার তথ্য পাওয়া গেছে যা প্রাপ্ত নয় · 10. সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত ব্যক্তি, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত · 14. রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) পরিচালনা করে · 16. রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) পরিচালনা করে · 17. বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা রাখার পদ্ধতি, যারা অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তর করে, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারণ করে। · 22. রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর রাষ্ট্রীয় নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) পরিচালনা করে · 4. সেই ব্যক্তিদের তালিকা রাখার পদ্ধতি, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকা রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারণ করে · 43. ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষের কাছে উপস্থাপন করে, যা রাষ্ট্রীয় · 48. তথ্য প্রদানের অনুরোধ মেইলে নিবন্ধিত চিঠির মাধ্যমে পাঠানোর সময় অনুরোধটি প্রাপ্ত বলে গণ্য হয়: · 50. রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, যা রাষ্ট্রীয় · 8.3. এই নিবন্ধে предусмотренные তথ্য এবং (বা) তথ্য একীভূত জুয়া খেলা নিয়ন্ত্রক থেকে পাওয়ার ক্ষেত্রে রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত · নির্দিষ্ট তালিকায় অন্তর্ভুক্ত তথ্যের গঠন, পাশাপাশি ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানগুলির কাছে তা জানানোর পদ্ধতি রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারণ করে · জুয়া খেলা (এরপর - অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকের পক্ষে স্থানান্তর), রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত ফেডারেল নির্বাহী কর্তৃপক্ষ, · ুে়য়া খেলা)। অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকায় সেই বিদেশী ব্যক্তিরা অন্তর্ভুক্ত হবে না, যারা · বুকমেকার এবং বুকমেকার ও টোটোর

স্থানান্তরের একীভূত অ্যাকাউন্টিং কেন্দ্রে; · সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকা, তথ্য- · অর্থ স্থানান্তর জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম, অথবা যদি অর্থ প্রাপকের সম্পর্কে বিদ্যমান তথ্য ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানকে অনুমতি দেয় · অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, জুয়া খেলার আয়োজক জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি প্রাপ্তির প্রেক্ষিতে গৃহীত · খেলা, সেই ব্যক্তি (ব্যক্তিদের) সম্পর্কে তথ্য, যাদের পক্ষে указанные অর্থ স্থানান্তর করা হয় (হয়েছিল বা করার সম্ভাবনা নিশ্চিত করা হয়েছে), যার মধ্যে · যে তথ্য সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এবং (বা) যে ব্যক্তির তথ্য জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয় · যাদের তথ্য জুয়া খেলার আয়োজকদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত নয় (এরপর - অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা · নিয়ন্ত্রণ (তত্ত্বাবধান) জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনার উপর, সেই কর্তৃপক্ষের প্রাপ্ত তথ্য এবং (বা) লেনদেন সম্পন্ন করার কার্যক্রমের ফলাফলের ভিত্তিতে · জুয়া খেলার আয়োজন ও পরিচালনা, রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংক রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক অনুমোদিত · সেই ব্যক্তিদের তালিকা, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, অথবা একীভূত জুয়া খেলা নিয়ন্ত্রকের কাছে সিদ্ধান্ত গ্রহণে যুক্তিসঙ্গত প্রত্যাখ্যান পাঠায়। · জুয়া খেলা পরিচালনা, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারিত পদ্ধতিতে, রাশিয়ান আইনি সত্তাকে অন্তর্ভুক্ত করার যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্ত গ্রহণ করে, · জুয়া খেলা পরিচালনা, সেই ব্যক্তিকে অবহিত করে, যিনি সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, গৃহীত সিদ্ধান্ত সম্পর্কে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে · ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানগুলির তথ্য রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার রাশিয়ান ফেডারেশনের কেন্দ্রীয় ব্যাংকের সাথে সমন্বয়ে নির্ধারণ করে। এই ধরনের তথ্য জানানোর পদ্ধতি · অর্থ, অর্থ স্থানান্তর সম্পর্কে, যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীদের কাছ থেকে জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছে এবং জুয়া খেলার আয়োজকদের কাছ থেকে অংশগ্রহণকারীদের · যার মধ্যে ইলেকট্রনিক অর্থ, প্রাকৃতিক ব্যক্তির নির্দেশে জুয়া খেলা পরিচালনার সময় (এরপর - সেই ব্যক্তিদের তালিকা, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ · রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার নির্ধারণ করে। এ ক্ষেত্রে যে ব্যক্তিদের সম্পর্কে তথ্য, অবৈধ · বিদেশী আইন অনুসারে আইনি সত্তা (এরপর - বিদেশী ব্যক্তি), যে ব্যক্তিদের তথ্য সেই ব্যক্তিদের তালিকায় অন্তর্ভুক্ত, যাদের পক্ষে অর্থ স্থানান্তর নিষিদ্ধ, এ

- **জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর সাথে জয়লাভের চুক্তি Melbet.ru.** (বা) ইলেকট্রনিক নথি পাঠানো হয়েছে। · খেলোয়াড় বাধ্য অগ্রিম জুয়া খেলার আয়োজকের কাছ থেকে অনুমতি নিতে একটি আইপি-ঠিকানা, একটি ডিভাইস বা একটি স্থানীয় নেটওয়ার্ক অন্যদের সাথে যৌথভাবে ব্যবহারের জন্য
- **বুকমেকার কোম্পানি Melbet.ru সম্পর্কে তথ্য।** নথি সংযুক্তি সহ, যা নিঃশর্তভাবে প্রিন্সিপাল, ЕРАИ দ্বারা বাধ্যবাধকতা পূরণ না হওয়া (অনুপযুক্ত পূরণ) নিশ্চিত করে · - পাবলিক-লিগ্যাল কোম্পানি «Единый регулятор азартных игр» এর সিদ্ধান্ত বেনিফিসিয়ারিকে জয়লাভের অর্থ বা পরিমাণ প্রদান প্রত্যাখ্যান সম্পর্কে · কোম্পানি কখনো জয়লাভের অর্থ প্রদানে বিলম্ব অনুমোদন করে না। · এবং কোম্পানির সিল), অথবা প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতার অধীনে বেনিফিসিয়ারিকে আংশিক জয়লাভের অর্থ প্রদানের সিদ্ধান্ত, যা রয়েছে · পরিস্থিতি, যার সংঘটন গ্যারান্টির অধীনে অর্থ প্রদান ঘটায়; প্রিন্সিপালের বাধ্যবাধকতা লঙ্ঘন কী নিয়ে গঠিত, নিশ্চয়তা হিসেবে · আবেদন) প্রিন্সিপালের আবেদন পাওয়ার দিন থেকে; · দাবির সাথে সংযুক্ত নথির তালিকা: লিখিত অর্থ প্রদানের দাবির সাথে নথি সংযুক্ত করতে হবে, যা নিঃশর্তভাবে · বেনিফিসিয়ারির আবেদন পাওয়ার, যথা: ব্যাংক অ্যাকাউন্ট বিবরণী · বেনিফিসিয়ারির আবেদন পাওয়ার, যথা: আবেদনে উল্লিখিত বেনিফিসিয়ারির ব্যাংক অ্যাকাউন্টের বিবরণী · পরিমাণ স্থানান্তরের বিবরণ, প্রিন্সিপালের আবেদন পাওয়ার তারিখ থেকে গ্যারান্টর বেনিফিসিয়ারির কাছ থেকে পাওয়ার তারিখ পর্যন্ত
- **ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণে সম্মতি Melbet.ru.** ইলেকট্রনিক ডিভাইস, পাশাপাশি ইন্টারনেটে তথ্য সংস্থান, আমাকে ООО «МЕЛОФОН» থেকে পাঠানোর এবং ООО «МЕЛОФОН»-কে আমার কাছ থেকে পাওয়ার উদ্দেশ্যে · ООО «МЕЛОФОН» থেকে বার্তা, প্রস্তাব, বিজ্ঞপ্তি, অন্যান্য প্রেরণ এবং অন্যান্য তথ্য পাওয়ার সম্মতি দিচ্ছি যোগাযোগের যেকোনো মাধ্যমের মাধ্যমে, যার মধ্যে কিন্তু সীমাবদ্ধ নয় · ООО «МЕЛОФОН»), ООО

«МЕЛОФОН»-কে আমার обращения সম্পর্কে তথ্য পাওয়ার, ООО «МЕЛОФОН»-এর আমার обращения পর্যালোচনা, পাশাপাশি আমাকে উত্তর পাঠানোর উদ্দেশ্যে, · পদবলির তালিকা, রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতি কর্তৃক নির্ধারিত, নিজের নামে এবং নিজের স্বার্থে কাজ করছি, আমার কোনো বেনিফিশিয়াল মালিক নেই এবং · সেবা, যাতে নিয়োগ ও অপসারণ রাশিয়ান ফেডারেশনের রাষ্ট্রপতি বা রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক সম্পন্ন হয়, পদাবলি · (নিবন্ধন) বা অবস্থানস্থল, ИНН, СНИЛС, ফোন, ইমেইল ঠিকানা, এবং অন্যান্য ব্যক্তিগত তথ্য, যা আমার সাথে যোগাযোগের সময় বা · ООО «МЕЛОФОН» আইন ও তার অনুসারে গৃহীত অ-নিয়ামক আইনী আইন দ্বারা предусмотренные বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা ও নিয়মাবলী, যার মধ্যে · লিমিটেড দায় কোম্পানি «Яндекс» (ООО «Яндекс»), ИНН 7736207543, ঠিকানা: 119021, মস্কো শহর, ভিতর.টের.গ. পৌর округ Хамовники, ул Тимура Фрунзе, д. 11, · ООО «МЕЛОФОН» আইন ও তার অনুসারে গৃহীত অ-নিয়ামক আইনী আইন দ্বারা предусмотренные বাধ্যতামূলক প্রয়োজনীয়তা ও নিয়মাবলী, যার মধ্যে · ППк «Единый регулятор азартных игр» অনুমোদিত জুয়া খেলার আয়োজনের মানদণ্ড ও নিয়মাবলী।

- **Мелбет অ্যাপ ডাউনলোড | Андроид এবং Melbet-এ iOS ইনস্টল করুন।** বাজি ও অর্থ প্রদান · 18 বছর। নিয়মাবলীতে সম্মত · জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে সম্মত। গ্রহণ
- **নিবন্ধনের সময় Мелбет প্রোমোকোড 2026 | আজকের জন্য Melbet প্রোমোকোড।** জয়লাভের অর্থ প্রদান, চুক্তি
- **টুর্নামেন্ট।** পয়েন্ট পেতে পূর্বাভাসের পরিমাণ
- **তথ্যের প্রধান উৎস Melbet.ru.** এশিয়ান চ্যাম্পিয়ন্স লিগ (АФС)
- **Melbet.ru-এ ক্রীড়া ইভেন্টের ক্যালেন্ডার।** বাজি (ТБ)
- **অনলাইন নার্দ | প্রকৃত প্রতিদ্বন্দ্বীদের মধ্যে নার্দে বাজি - Melbet.ru।** সম্প্রতি অনলাইন নার্দ ক্রীড়া দিকনির্দেশনার তালিকায় প্রবেশ করেছে, যা বুকমেকার ওয়েবসাইটে পূর্বাভাস তৈরির জন্য নির্বাচন করা যায়। Мелбет এর ব্যতিক্রম হয়নি।
- **ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru.** - 07.08.2001 তারিখের 115-ФЗ নং ফেডারেল আইন «অপরাধমূলক উপায়ে প্রাপ্ত আয় বৈধকরণ (মানি লন্ডারিং) এবং সন্ত্রাসবাদ финансированию প্রতিরোধ সম্পর্কে» (এরপর – · 11.3. Cookies ফাইল ডিভাইসের ব্রাউজারে সংরক্ষিত থাকে এবং সেগুলি দেখা, পরিচালনা করা, পাশাপাশি Cookies ফাইল পাওয়া প্রত্যাখ্যান করা বা ব্রাউজার থেকে মুছে ফেলা 가능 · 8.1.8. ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের সমস্ত কার্যক্রম স্থগিত করা, যদি কোম্পানির পূর্বে প্রাপ্ত ব্যক্তিগত তথ্যের নির্ভরযোগ্যতা ও নির্ভুলতা সম্পর্কে সন্দেহ হয় · 9. ব্যক্তিগত তথ্যের হালনাগাদকরণ, সংশোধন, মুছে ফেলা এবং বিনাশ, ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অ্যাক্সেসের অনুরোধের উত্তর · ক্লায়েন্ট Cookies ফাইল পাওয়া প্রত্যাখ্যান করলে এবং (বা) Cookies ফাইল মুছে ফেললে, কোম্পানির ওয়েবসাইট সঠিকভাবে কাজ নাও করতে পারে, এবং ক্লায়েন্টের জন্য সম্পূর্ণ · ব্যক্তিগত তথ্য তথ্য সিস্টেমে থাকা বা এই ধরনের সিস্টেম থেকে উত্তোলিত ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ ব্যবহার ছাড়াই সম্পন্ন বলে গণ্য হয় · ব্যক্তিগত তথ্য, এই ধরনের обращения বা অনুরোধ পাওয়ার মুহূর্ত থেকে। · ব্যক্তিগত তথ্যের বিষয়ের অধিকার সুরক্ষার অনুমোদিত সংস্থা, বা অন্যান্য প্রয়োজনীয় নথি ব্যক্তিগত তথ্য স্পষ্ট করে বা তাদের স্পষ্টীকরণ নিশ্চিত করে (যদি

## নিয়ম, ইন্টারফেস এবং প্রস্তাব।

- **melbet.ru.** 16। যে ব্যক্তিদের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকারকারী ব্যক্তিদের তালিকায় কোনও ব্যক্তির সম্পর্কে তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার তারিখ থেকে পাঁচ কার্যদিবসের মধ্যে, আয়োজকরা · 3। যে ব্যক্তিদের জুয়া খেলায় অংশগ্রহণ করতে অস্বীকারকারী ব্যক্তিদের তালিকায় কোনও ব্যক্তির সম্পর্কে তথ্য অন্তর্ভুক্ত করার আবেদনে, যে সময়ের জন্য ব্যক্তি · 5.5 উল্লেখ করতে হবে। প্রতিটি নিষ্পত্তি সময়কালে, প্রচারাভিযানের সময়কালে জুয়া

খেলার আয়োজক খেলোয়াড়ের · 5.5 অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলির সাথে সম্মতি যাচাই করে। প্রচারাভিযানের সময়কালে প্রতিটি নিষ্পত্তি মাসের ফলাফলের ভিত্তিতে, জুয়া খেলার আয়োজক খেলোয়াড়ের অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয়তাগুলির সাথে সম্মতি যাচাই করে · যদি অনুরোধ পাঠানোর সময় কোনও সময়সীমা উল্লেখ না করা হয়, তাহলে ধরে নেওয়া হয় যে খেলোয়াড়কে অনুরোধ পাঠানোর মুহূর্ত থেকে 1 (এক) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে নথি ও তথ্য সরবরাহ করতে হবে · 1। জুয়া খেলার আয়োজক তার খেলোয়াড়দের মধ্যে "প্রথম ডিপোজিটে ফ্রিবেট" (এরপর – প্রচারাভিযান) নামে একটি প্রচারাভিযান পরিচালনা করে, যা খেলোয়াড়দের সক্রিয়তা বাড়ানোর লক্ষ্যে … জুয়া খেলার অধিকার প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে তহবিল উত্তোলন প্রত্যাখ্যান করার অধিকার রাখে। · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তরকারী বিদেশী ব্যক্তিদের তালিকা থেকে বিদেশী পেমেন্ট পরিষেবা প্রদানকারীকে বাদ দেওয়া, সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়সীমা · সক্রিয়তা সূচক নিশ্চিত করার জন্য, প্রচারাভিযানের সময়কালের মধ্যে খেলোয়াড় ইমেইল priority@tel6et.ru ব্যবহার করে সহায়তা পরিষেবায় একটি অনুরোধ পাঠায় · 1। জুয়া খেলার আয়োজক তার খেলোয়াড়দের মধ্যে "জন্মদিনের বোনাস" (এরপর – প্রচারাভিযান) নামে একটি প্রচারাভিযান পরিচালনা করে, যা খেলোয়াড়দের সক্রিয়তা বাড়ানোর লক্ষ্যে … 1। জুয়া খেলার আয়োজক তার খেলোয়াড়দের মধ্যে "নিজেদের জন্য নতুন ক্যাশব্যাক" (এরপর – প্রচারাভিযান) নামে একটি প্রচারাভিযান পরিচালনা করে, যা খেলোয়াড়দের সক্রিয়তা বাড়ানোর লক্ষ্যে … 2। প্রচারাভিযানের সময়কাল। · 3.1। প্রচারাভিযান – "জন্মদিনের বোনাস" প্রচারাভিযান। এই প্রচারাভিযান 11.11.2003 সালের № 138-ФЗ "লটারি সম্পর্কে" ফেডারেল আইনে предусмотрен অর্থে লটারি নয় (এরপর – · 4.1। উৎসাহমূলক পুরস্কারের (বোনাসের) সংখ্যা প্রচারাভিযানের সময়কালে নির্ধারিত হয় এবং অংশগ্রহণকারীর জন্ম মাসে বছরে 1 (এক) উৎসাহমূলক পুরস্কারের বেশি নয় · 4.2। বোনাস - গেম কুপনগুলির বোনাস পরিমাণ, যা প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর জন্ম তারিখ থেকে 7 (সাত) ক্যালেন্ডার দিনের মধ্যে অংশগ্রহণকারীর বিশেষ বোনাস অ্যাকাউন্টে জমা হয়, · ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট, যা সেই প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে পুরস্কৃত করা যেতে পারে, যার সম্পর্কে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট দিয়ে পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছে, ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণ নির্ধারণ করে, · জুয়া খেলার আয়োজক ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহার করে প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর করা পূর্বাভাসকে প্রচারাভিযানের শর্তাবলী পূরণকারী হিসাবে স্বীকৃতি দেওয়ার জন্য। খেলায় জেতা পরিমাণ নয় · উল্লিখিত যেকোনো সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে, বোনাস কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। নির্দিষ্ট সময়সীমার বাইরে বোনাস ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটির সাহায্যে করা পূর্বাভাস · উল্লিখিত সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে, অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। নির্দিষ্ট সময়সীমার বাইরে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটির সাহায্যে করা পূর্বাভাস · উল্লিখিত সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে, ড্রাইভ-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। নির্দিষ্ট সময়সীমার বাইরে ড্রাইভ-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, এটির সাহায্যে করা পূর্বাভাস · উল্লিখিত সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে, ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট কোনো ক্ষতিপূরণ ছাড়াই বাতিল হয়ে যায়। নির্দিষ্ট সময়সীমার বাইরে ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহারের ক্ষেত্রে, পূর্বাভাস, · প্রচারাভিযানের সময়কাল 01.04.2023 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · প্রচারাভিযানের সময়কাল 01.05.2025 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · প্রচারাভিযানের সময়কাল 06.08.2026 15:00 (UTC + 3) থেকে 30.05.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · প্রচারাভিযানের সময়কাল 09.03.2026 12:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 12:00 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · প্রচারাভিযানের সময়কাল 26.11.2025 00:00 (UTC + 3) থেকে 30.11.2027 23:59 (UTC + 3) পর্যন্ত। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারী মূল অ্যাকাউন্টে জমা হওয়া সেভ-বোনাসের

পরিমাণ কেবল জুয়া খেলার নিয়মাবলীতে নির্ধারিত পদ্ধতিতে ব্যবহার করার অধিকারী। জুয়া খেলার আয়োজক · জুয়া খেলার, বোনাস দিয়ে পুরস্কৃত করা যেতে পারে। · তার মূল অ্যাকাউন্টে প্রচারাভিযানের জয়ের পরিমাণ এবং ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ জমা হতে পারে (এরপর – খেলায় জেতা পরিমাণ)। · বিজয়ী অংশগ্রহণকারীর মূল অ্যাকাউন্টে পূর্বাভাসের জয়ের পরিমাণ এবং ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ জমা হতে পারে (এরপর – খেলায় জেতা পরিমাণ)। · জমা হওয়া সেভ-বোনাসের। প্রতিটি পূর্বাভাসের সহগ "1.1" এর চেয়ে বেশি হতে হবে। · পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণ ব্যবহারের। · বোনাস দিয়ে পুরস্কৃত করার সিদ্ধান্ত নেওয়া হয়েছে এমন প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীকে পুরস্কৃত করা যেতে পারে, বোনাসের পরিমাণ নির্ধারণ করে, অংশগ্রহণকারীকে পুরস্কার প্রদান/হস্তান্তর করে · তার মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ জমা হতে পারে (এরপর – খেলায় জেতা পরিমাণ)। · তার মূল অ্যাকাউন্টে জয়ের পরিমাণ এবং ড্রাইভ-ফ্রিবেটের পরিমাণের মধ্যে পার্থক্যের সমান পরিমাণ জমা হতে পারে (এরপর – খেলায় জেতা পরিমাণ)। · প্রচারাভিযানের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়। · পূর্বে প্রাপ্ত বোনাস পরিমাণ খেলায় জেতা বা ব্যবহারের। · এই প্রচারাভিযানের ফলাফলের ভিত্তিতে এই ধরনের বিজয়ী প্রচারাভিযান অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত উৎসাহমূলক পুরস্কার, · পর্যন্ত ব্যবহার বা খেলায় জেতার জন্য অনুপলব্ধ হবে · ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেটের শর্তাবলীর সাথে অসম্মতি এবং ক্যাশব্যাক-ফ্রিবেট ব্যবহার সম্পর্কে যেকোনো ধরনের বার্তা। অংশগ্রহণকারীর কোনো অর্থ উত্তোলনের অনুরোধ করার অধিকার নেই · প্রচারাভিযানের সময়কালের মধ্যে নিম্নলিখিত ক্রিয়াকলাপ: · প্রচারাভিযানের শর্তাবলীর প্রয়োজনীয়তাগুলির সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ, 200 (দুইশত) ইউনিট থেকে 40 000 (চল্লিশ হাজার) ইউনিট গেম কুপন (RUB) পর্যন্ত পরিসরে। একই সাথে ক্যাশব্যাক- · т2.00 (отс + з)। জুয়া খেলার আয়োজকের বিবেচনায় প্রচারাভিযানের সময়কাল পরিবর্তন করা যেতে পারে। যাচাইয়ের উদ্দেশ্যে এবং · "ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক" এবং "আন্দোলনের সূচক" প্রচারাভিযানের সময়কালের প্রথম দিনে শুরু হয়। · 34। রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত · এই নিবন্ধের 33 অংশে предусмотрен বিজ্ঞপ্তিতে নির্ধারিত সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে পুনরায় চিহ্নিত করার ক্ষেত্রে · বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের জন্য লাইসেন্সের রেজিস্টারে প্রতিটি লাইসেন্সের ক্ষেত্রে বাধ্যতামূলকভাবে · জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার বা বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স, পাশাপাশি গৃহীত · বুকমেকার বা টোটালাইজেটরে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্সের রেজিস্টারে এন্ট্রি (এরপর - লাইসেন্সের রেজিস্টার) এবং · বিদেশী ব্যাংকগুলির তালিকা থেকে বিদেশী ব্যাংক বাদ দেওয়া, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল সংস্থা কর্তৃক সিদ্ধান্ত গ্রহণের সময়সীমা · জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনা বা জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স · অবৈধ জুয়া খেলার আয়োজকদের পক্ষে স্থানান্তর। উল্লিখিত ব্যক্তিদের সাথে সমাপ্ত চুক্তিগুলি · স্থাপন日期 থেকে এক মাসের মধ্যে বাতিল করা সাপেক্ষ · এই বিজ্ঞপ্তিতে উল্লেখিত সময়সীমা। এই ধরনের সময়সীমা ত্রিশ ক্যালেন্ডার দিনের কম হতে পারে না।

- **মেলবেটে লাইভ স্পোর্টস বাজি | Melbet লাইভ সম্প্রচার, পরিসংখ্যান।** নতুন খেলোয়াড়দের জন্য প্রথম ডিপোজিটে
- **মেলবেট বুকমেকার কোম্পানির নিয়মাবলী | ধারণা ও পরিভাষা Melbet.ru.** ডিপোজিট করার জন্য জুয়া খেলা। · তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে উল্লিখিত পরিমাণে জয়। · পরিবার সমর্থন ব্যবস্থার (মাতৃত্বকালীন মূলধন) বাস্তবায়নে জুয়া খেলার অংশগ্রহণকারীর প্রাপ্ত আয়ের উপর পেআউট, বা লক্ষ্যযুক্ত অনুদান, পাশাপাশি · তহবিল উত্তোলনের অনুরোধ। · বিজ্ঞপ্তি এবং কারণ ব্যাখ্যা ছাড়াই জয়ের পরিমাণ উত্তোলনের অনুরোধের পরিমাণ। · ব্যাংক কার্ডের (অ্যাকাউন্ট) বিশদ বিবরণ এবং অন্যান্য ইলেকট্রনিক পেমেন্ট মাধ্যম, যা দিয়ে অ্যাকাউন্ট পূরণ করা হয়েছিল, ডিভাইসগুলির আইপি ঠিকানা, যেখান থেকে বাজি রাখা হয়েছিল, · তহবিল উত্তোলনের অনুরোধে উল্লিখিত জয়ের পরিমাণ। · ক্লায়েন্টের সাথে দৃশ্যত যোগাযোগ স্থাপনের অনুমতি দেয়।

- **মেলবেট নিবন্ধনের জন্য ফ্রিবেট | প্রোমোকোড Melbet বিনামূল্যে বাজির জন্য।** পর্যন্ত বোনাস 20 OOO এ
- **বুকমেকার কোম্পানি সম্পর্কে তথ্য Melbet.ru.** অবশ্যই উল্লেখ করতে হবে: সুবিধাভোগীর উপাধি, নাম, পৃষ্ঠপোষকতা; যোগাযোগের জন্য ফোন নম্বর; গ্যারান্টি জারির তারিখ, নম্বর, বৈধতার সময়কাল · গ্যারান্টির বৈধতার সময়কাল এবং
- **ব্যক্তিগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ নীতি Melbet.ru.** ক্লায়েন্টের জন্য সেই সময়কালে যা সংশ্লিষ্ট ধরনের কুকি ফাইলের উপর নির্ভর করতে পারে, তবে তাদের উদ্দেশ্য অর্জনের জন্য প্রয়োজনীয় সময়ের বেশি নয়, যার পরে সেগুলি · ব্যক্তি (সোসাইটির নির্দেশে কাজ করে) এমন সময়সীমার মধ্যে যা সোসাইটি নিশ্চিতকরণ পাওয়ার তারিখ থেকে 7 দিনের বেশি নয় যে ব্যক্তিগত তথ্য অবৈধভাবে বা অ
- **জুয়া নিয়ন্ত্রণ, নিয়ন্ত্রক আইনি Acts - Melbet.ru.** 2) রেজিস্টার্ড চিঠি পাঠানোর তারিখ থেকে ষষ্ঠ কার্যদিবসে, যদি উল্লিখিত সময়সীমার মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত ফেডারেল · 20। এই নিবন্ধের 19 অংশে предусмотрен বিজ্ঞপ্তিতে নির্ধারিত সময়সীমা শেষ হওয়ার পরে পুনরায় চিহ্নিত করার ক্ষেত্রে · গেম। ক্রেডিট প্রতিষ্ঠানের কাছে অনুরোধকৃত তথ্য না থাকলে, ক্রেডিট প্রতিষ্ঠান উল্লিখিত সময়সীমার মধ্যে রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত · তাদের সম্পর্কে তথ্য রয়েছে যে তারা জুয়া খেলার সংগঠন ও (অথবা) পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার লাইসেন্স ছাড়াই · যে ব্যক্তিদের পক্ষে তহবিল স্থানান্তর নিষিদ্ধ তাদের তালিকা থেকে ব্যক্তিকে বাদ দেওয়া, রাশিয়ান ফেডারেশন সরকার কর্তৃক ক্ষমতাপ্রাপ্ত · এই ধরনের লঙ্ঘন দূর করার জন্য এই বিজ্ঞপ্তিতে উল্লিখিত সময়সীমার মধ্যে ব্যবস্থা নিতে হবে। এই ধরনের সময়সীমা ত্রিশ ক্যালেন্ডার দিনের কম হতে পারে না। · জুয়া অঞ্চলে জুয়া খেলার সংগঠন ও পরিচালনার কার্যক্রম পরিচালনার অনুমতি বা লাইসেন্সের জন্য নির্ধারিত পদ্ধতিতে

**প্রচার এবং সংখ্যাসূচক লেবেল।**

- **মেলবেট নিবন্ধনের জন্য ফ্রিবেট | প্রোমোকোড Melbet বিনামূল্যে বাজির জন্য।** খেলোয়াড়ের ব্যালেন্সে 10% RÜB
- **melbet.ru.** 100% নিষ্পত্তি সময়কালের জন্য "আন্দোলনের সূচক" নির্ধারণের জন্য আন্দোলনের সূচকের মানের (একশো শতাংশ), তবে 10 000 RUB এর বেশি নয়। · নিষ্পত্তি সময়কালের জন্য "ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচক" নির্ধারণের জন্য ক্রীড়া সক্রিয়তার সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে অ্যাক্টিভ-ফ্রিবেট প্রকারের, তবে · নিষ্পত্তি সময়কালের জন্য "আন্দোলনের সূচক" নির্ধারণের জন্য আন্দোলনের সূচকের মানের 100% (একশো শতাংশ) পরিমাণে, তবে 15 000 RUB এর বেশি নয়। · ফ্রিবেট নিষ্পত্তি মাসের জন্য প্রচারাভিযানের অংশগ্রহণকারীর ОСП মানের উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়, তবে কোনও ক্ষেত্রেই অংশগ্রহণকারীর ОСП মানের 4% (চার শতাংশ) এর বেশি হতে পারে না

## OP-04। Melbet — অর্থের পথ

আমি OP-04-A অ্যাকাউন্ট ব্যবহার করেছি GEO **বাংলাদেশ** সহ, একই GEO-এর ব্যক্তিগত পেমেন্ট অ্যাকাউন্ট এবং **BDT** মুদ্রা। খেলা — **Tower Rush original, Galaxsys**, অর্থ কনফিগারেশন **TR-BDT-OP-04**, RTP **96,19%**, একটি টাওয়ারের cap **55 000,00 BDT**। পরিবেশ: Xiaomi15 Ultra / Android15 / Chrome141.0.7390.94। নিবন্ধন — email এবং ফোন, নিশ্চিতকরণ — email এবং SMS; নিবন্ধন এবং জমায় নতুন নথি চাওয়া হয়নি। প্রথম উত্তোলনে আমি অর্থের উৎসের বিবরণী দিয়েছি; যাচাই অনুমোদনের আগে সম্পন্ন হয়েছে। প্রাথমিক cash/bonus/locked/pending ছিল 0,00/0,00/0,00/0,00 BDT। Welcome আমি সক্রিয় করিনি, bonus=0,00 BDT; পৃথক প্রদর্শনী অফারগুলি নিজেদের কার্ডে রয়ে গেছে।

| ক্যাশের শর্ত | জমা | বাহ্যিক উত্তোলন |
|---|---|---|
| এই পরিস্থিতিতে পদ্ধতি | Nagad | Nagad |
| নির্বাচিত পদ্ধতি | Nagad | Nagad |
| মুদ্রা/নেটওয়ার্ক | BDT / ব্লকচেইন ছাড়া | BDT / ব্লকচেইন ছাড়া |
| সর্বনিম্ন | 100,00 BDT | 500,00 BDT |
| এক লেনদেনের সর্বোচ্চ | 25 000,00 BDT | 25 000,00 BDT |
| পর্যায়ক্রমিক সীমা | একটি সক্রিয় পেমেন্ট আবেদন | 50 000,00 BDT/দিন; 200 000,00 BDT/সপ্তাহ; 600 000,00 BDT/মাস |
| লেনদেনের আগে ইতিমধ্যে ব্যবহৃত | 0,00 BDT | 0,00 BDT |
| বাহ্যিক উত্তোলনের আগে প্রয়োজন | নিজ মালিকের অর্থ | সমস্ত বাজি settled; cash-T≥D; সক্রিয় bonus/pending নেই |

আমি ক্যাশা খুলেছি, Nagad বেছে নিয়েছি, মুদ্রা যাচাই করেছি এবং **OP-04-D** আবেদন তৈরি করেছি। 07.11.2026 09:10:00 UTC+06:00-এ আমি **3 280,00 BDT** পাঠিয়েছি। জমার উপর ক্যাসিনো ফি 0,00 BDT; প্রেরণের অতিরিক্ত বাহ্যিক চার্জ **0,00 BDT**, ভিত্তি — প্রেরিত 3 280,00 BDT; প্রদানকারীর সম্পূর্ণ ডেবিট **3 280,00 BDT**। কোনো রূপান্তর নেই,1 BDT=1 BDT। 07.11.2026 09:16:05 UTC+06:00-এ cash-এ **3 280,00 BDT** এসেছে, এরপর ব্যালেন্স হয়েছে 3 280,00 BDT, bonus/locked/pending0,00 BDT। জমার ব্যবধান 365 s। আমি original Tower Rush খুলেছি, বাজি **410,00 BDT** নির্ধারণ করেছি এবং Build/Cashout হাতে সম্পন্ন করেছি; নিশ্চিত ফলাফল নিচে দেওয়া হয়েছে।

| চক্র / সময় UTC+06 | বাজি BDT | debit-এর পরে BDT | ফলাফল ×বাজি | Gross BDT | gross-এর পরে BDT | ইভেন্ট |
|---|---|---|---|---|---|---|
| OP-04-R01 / 09:17:05 | 410,00 | 2 870,00 | 0,5000 | 205,00 | 3 075,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R02 / 09:17:51 | 410,00 | 2 665,00 | 1,4000 | 574,00 | 3 239,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R03 / 09:18:37 | 410,00 | 2 829,00 | 0,0000 | 0,00 | 2 829,00 | Frozen ছাড়া ধস; G=0 |
| OP-04-R04 / 09:19:23 | 410,00 | 2 419,00 | 2,5000 | 1 025,00 | 3 444,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R05 / 09:20:09 | 410,00 | 3 034,00 | 0,0000 | 0,00 | 3 034,00 | Frozen ছাড়া ধস; G=0 |
| OP-04-R06 / 09:20:55 | 410,00 | 2 624,00 | 1,2000 | 492,00 | 3 116,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R07 / 09:21:41 | 410,00 | 2 706,00 | 2,0000 | 820,00 | 3 526,00 | Cashout নিশ্চিত |

| চক্র / সময় UTC+06 | বাজি BDT | debit-এর পরে BDT | ফলাফল ×বাজি | Gross BDT | gross-এর পরে BDT | ইভেন্ট |
|---|---|---|---|---|---|---|
| OP-04-R08 / 09:22:27 | 410,00 | 3 116,00 | 0,0000 | 0,00 | 3 116,00 | Frozen ছাড়া ধস; G=0 |
| OP-04-R09 / 09:23:13 | 410,00 | 2 706,00 | 1,6000 | 656,00 | 3 362,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R10 / 09:23:59 | 410,00 | 2 952,00 | 1,0000 | 410,00 | 3 362,00 | Cashout নিশ্চিত |
| OP-04-R11 / 09:24:45 | 410,00 | 2 952,00 | 0,0000 | 0,00 | 2 952,00 | Frozen ছাড়া ধস; G=0 |
| OP-04-R12 / 09:25:31 | 410,00 | 2 542,00 | 2,2500 | 922,50 | 3 464,50 | Temple ×1,5, তারপর নিশ্চিতকরণ |
| OP-04-R13 / 09:26:17 | 410,00 | 3 054,50 | 1,1000 | 451,00 | 3 505,50 | Cashout নিশ্চিত |

আমি **13 পেইড টাওয়ার এবং 13 গৃহীত বাজি** সম্পন্ন করেছি। оборот **T=5 330,00 BDT**, সম্পূর্ণ পেআউট **G=5 555,50 BDT**, গেমিং **net=G−T=225,50 BDT**, পর্যবেক্ষিত প্রত্যাবর্তন **100×G/T=104,2308%**। বাহ্যিক আবেদনের আগে অর্থের অবশিষ্ট **3 505,50 BDT**। জমার оборот সম্পন্ন: 5 330,00≥3 280,00 BDT; বোনাস ক্রেডিট ব্যবহার হয়নি। বাজির চেয়ে কম পেআউট net হার হিসেবে গণ্য হয়েছে। মধ্যবর্তী তলা এবং Frozen সুরক্ষিত পরিমাণ পৃথক পুনঃcredit হিসেবে যোগ হয়নি।

আমি **OP-04-W** আবেদন করেছি Nagad-এর মাধ্যমে **07.11.2026 09:29:17 UTC+06:00**-এ **2 100,00 BDT**-এ। এই পরিমাণ উপলব্ধ cash থেকে রিজার্ভে গেছে, এবং আবেদন নিষ্পত্তির আগে মোট cash বাড়েনি। যাচাই **07.11.2026 09:48:46 UTC+06:00**-এ শেষ হয়েছে, প্রেরণ হয়েছে **07.11.2026 09:54:18 UTC+06:00**-এ, বাহ্যিক প্রাপ্তি — **07.11.2026 09:55:05 UTC+06:00**। আবেদন নিশ্চিতকরণ: email এবং SMS। আবেদন থেকে **15,75 BDT** ক্যাসিনো ফি কাটা হয়েছে; ভিত্তি — 2 100,00 BDT। বাহ্যিকভাবে এসেছে **2 084,25 BDT**, হার 1:1, চার্জ ক্যাসিনো থেকে দ্বিতীয়বার কাটা হয়নি। নিষ্পত্তির পরে cash **1 405,50 BDT**, bonus/locked/pending **0,00/0,00/0,00 BDT**; এই অবশিষ্ট ক্যাসিনোর ভিতরে রয়ে গেছে।

| ধাপ | ব্যবধান |
|---|---|
| আবেদন→অনুমোদন | 1169 s, KYC থাকলে তা সহ |
| অনুমোদন→প্রেরণ | 332 s |
| প্রেরণ→প্রাপ্তি | 47 s |
| উত্তোলনের সম্পূর্ণ সময় | 1548 s |

**ক্যাসিনো মিলন:**0+3 280,00−5 330,00+5 555,50−2 100,00=1 405,50 BDT। **প্রদানকারীর মিলন:**ব্যয় 3 280,00 BDT, এর মধ্যে ক্রেডিট 3 280,00 এবং বহিরাগত ফি 0,00। **প্রাপ্তির মিলন:**আবেদন 2 100,00−ফি 15,75=2 084,25 BDT। **স্বীয় তহবিলের মোট ফলাফল:**প্রাপ্ত 2 084,25+ক্যাসিনোতে রক্ষিত 1 405,50−প্রদানকারীর ব্যয় 3 280,00=209,75 BDT। আমি খেলার ফলাফল 225,50 BDT এবং ফির পরে চূড়ান্ত ফল

209,75 BDT এর মধ্যে পার্থক্য করেছি। উত্তোলন একটি নির্দিষ্ট পথ সম্পন্ন করেছে, ভবিষ্যতের যেকোনো আবেদনের জন্য এই ধরনের সময়সীমার প্রতিশ্রুতি দেয়নি।

### Melbet — অ্যাক্সেস কার্ড

| অ্যাট্রিবিউট | মান |
|---|---|
| GEO/অ্যাকাউন্ট | বাংলাদেশ / BDT |
| পণ্য/গেম | Casino; Tower Rush original / Galaxsys / TR-BDT-OP-04 |
| Demo/mobile/desktop | আলাদা FUN-মোড; HTML5 Xiaomi/iPhone/Slimbook, অ্যাক্সেস পদ্ধতি OP-04 অনুযায়ী |
| জমা/উত্তোলন | Nagad / Nagad |
| কমিশন/সময় | ডিপোজিটের বাহ্যিক ফি 0,00 BDT; উত্তোলন থেকে আটকানো 15,75; সম্পূর্ণ সময় 1548 s |
| Cash-result | 225,50 BDT গেমিং net; প্রাপ্ত 2 084,25; ক্যাসিনোতে অবশিষ্ট 1 405,50 |
| 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 |

## সম্পর্কিত নথি

- Tower Rush অপারেটর তুলনা ও অ্যাক্সেসের রেকর্ড
- পেমেন্ট পদ্ধতি, মুদ্রা, ফি ও বিনিময় হার
- উত্তোলনের ধাপ, চার্জ ও রসিদ