

Αυστραλιανό Ποδόσφαιρο

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Αμερικάνικο Ποδόσφαιρο

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Αποτέλεσμα Ημιχρόνου	1 X 2	Ποιο θα είναι το ακριβές σκορ του αγώνα μετά τη λήξη του ημιχρόνου.
Ημίχρονο/Τελικό	1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2	Ο συνδυασμός του αποτελέσματος ημιχρόνου μαζί με το τελικό αποτέλεσμα. Πχ. Επιλογή X/2: ο αγώνας ήταν ισόπαλος στο ημίχρονο και η λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα βρήκε νικήτρια την φιλοξενούμενη ομάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός;
Μονά/Ζυγά - Α' Ημιχρόνου	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη του Α' Ημιχρόνου μονός ή ζυγός;
Μονά/Ζυγά - Παράταση	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη της παράτασης μονός ή ζυγός;
Παράταση;	Ναι Όχι	Θα υπάρξει παράταση στον αγώνα;
Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ	1η περίοδος 2 ^η περίοδος 3 ^η περίοδος 4 ^η περίοδος Ίσες	Κατά τη διάρκεια ποιας περιόδου θα σημειωθούν οι περισσότεροι πόντοι. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο πόντων ανά περίοδο είναι ίσο.
Τελικό Αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Under/Over	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 5,5);
Under/Over - Α' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο μετά την λήξη του Α' Ημιχρόνου (πχ. 5,5);

Under/Over - Παράταση	Under Over	Θα έχει η παράταση περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 5,5);
Χάντικαπ Πόντων	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην λήξη του Α' Ημιχρόνου μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων - Παράταση	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην παράταση του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ;

Βόλεϊ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Γκόλφ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Νικητής		Ποιος παίκτης θα κερδίσει το τουρνουά;

Μηχανοκίνητα

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Να Ανέβει στο Πόντιουμ		Ο επιλεγμένος οδηγός να καταλάβει μία από τις πρώτες τρεις θέσεις και να ανέβει έτσι στο πόντιουμ των νικητών.
Νικητής		Ποιος οδηγός θα αναδειχθεί πρώτος μετά την ολοκλήρωση του αγώνα;
Νικητής Δοκιμαστικών		Ποιος οδηγός θα κάνει τον ταχύτερο γύρο στα επίσημα δοκιμαστικά;
Ταχύτερος Γύρος		Ποιος οδηγός θα κάνει τον ταχύτερο γύρο κατά τη διάρκεια του αγώνα;

Μπάσκετ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
-------------------	----------	-----------

Αποτέλεσμα Α' Ημιχρόνου – Διπλής Επιλογής	Γηπ. Φιλ.	Ποιος ομάδα θα προηγείται στο τέλος του Α' Ημιχρόνου δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας;
Διαφορά Νίκης	Γηπ . > 10 Γηπ . 6-10 Γηπ . 1-5 Φιλ . 1-5 Φιλ. 6-10 Φιλ. > 10	Με πόσους πόντους διαφορά θα κερδίσει μία από τις δύο ομάδες τον αγώνα. Π.χ. Η επιλογή «Γηπ. >10» σημαίνει ότι η Γηπεδούχος ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 11 ή περισσότερους πόντους Π.χ. Η επιλογή «Φιλ. 1-5» σημαίνει ότι η Φιλοξενούμενη Ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 1,2,3,4 ή 5 πόντους διαφορά.
Ημίχρονο/Τελικό	1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2	Ο συνδυασμός του αποτελέσματος ημιχρόνου μαζί με το τελικό αποτέλεσμα. Πχ. Επιλογή X/2: ο αγώνας ήταν ισόπαλος στο ημίχρονο και η λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα βρήκε νικήτρια την φιλοξενούμενη ομάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός πόντων μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός; Πιθανή παράταση συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά - Α' Ημιχρόνου	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός πόντων μετά τη λήξη του Α' Ημιχρόνου μονός ή ζυγός;
Παράταση;	Ναι Όχι	Θα υπάρξει παράταση στον αγώνα;
Περίοδος με τους Περισσότερους Πόντους	1 ^η περίοδος 2 ^η περίοδος 3 ^η περίοδος 4 ^η περίοδος Ίσα	Κατά τη διάρκεια ποιας περιόδου θα σημειωθούν οι περισσότεροι πόντοι. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο πόντων ανά περίοδο είναι ίσο.
Τελικό Αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Under/Over	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 145,5); Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Under/Over - Α' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο μετά την λήξη του Α' Ημιχρόνου (πχ. 145,5);

Χάντικαπ Πόντων	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην λήξη του Α' Ημιχρόνου μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ;

Μπέιζμπολ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Έξτρα Περίοδος (Inning);	Ναι Όχι	Θα είναι ο αγώνας ισόπαλος μετά από την λήξη της κανονικής διάρκειας του παιχνιδιού;
Διαφορά Νίκης	Γηπ. > 4 Γηπ. 3-4 Γηπ. 1-2 Φιλ. 1-2 Φιλ. 3-4 Φιλ. > 4	Με πόσους πόντους διαφορά θα κερδίσει μία από τις δύο ομάδες τον αγώνα. Π.χ. Η επιλογή «Γηπ. >4» σημαίνει ότι η Γηπεδούχος ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 5 ή περισσότερους πόντους Π.χ. Η επιλογή «Φιλ. 1-2» σημαίνει ότι η Φιλοξενούμενη Ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 1 ή 2 πόντους διαφορά.
Μονά/Ζυγά - Έξτρα Περίοδος (Inning)	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός πόντων μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός;
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.
Under/Over - Έξτρα Περίοδος (Inning)	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 5,5);
Χάντικαπ Πόντων - Έξτρα Περίοδος (Inning)	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην λήξη της εξτρά περιόδου(Inning) μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ;

Μπιτς Βόλεϊ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
-------------------	----------	-----------

Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.
--	--------	--

Νταρτς

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Πεσάπαλο

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Ποδηλασία

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Νικητής		Ποιος παίκτης θα κερδίσει το τουρνουά;

Ποδόσφαιρο

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Ακριβές Σκορ	0:0 1:1 2:2 1:0 2:0 2:1 0:1 0:2 1:2 Άλλο	Ποιο θα είναι το ακριβές σκορ του αγώνα μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Ακριβές Σκορ - Α' Ημίχρονο	0:0 1:1 2:2 1:0 2:0 2:1 0:1 0:2 1:2 Άλλο	Ποιο θα είναι το ακριβές σκορ του αγώνα μετά τη λήξη του Α' ημιχρόνου.
Ακριβής Αριθμός "Βαθμών Ποινής"	0-30 31-45	Ο συνολικός αριθμός «Βαθμών Ποινής» που θα συγκεντρώσουν και οι δύο ομάδες κατά την

	46-60 61-75 76+	κανονική διάρκεια ενός αγώνα. Οι «Βαθμοί Ποινής» υπολογίζονται ως εξής: Κίτρινη Κάρτα = 10 Βαθμοί Κόκκινη κάρτα = 25 Βαθμοί Δύο κίτρινες κάρτες έχουν ως αποτέλεσμα αυτόματα μία κόκκινη και αντιστοιχούν με 35 βαθμούς.
Ακριβής Αριθμός "Βαθμών Ποινής" (Α' Ημίχρονο)	0-10 11-25 26-40 41+	Ο συνολικός αριθμός «Βαθμών Ποινής» που θα συγκεντρώσουν και οι δύο ομάδες μέχρι τη λήξη του Α' Ημιχρόνου. Οι «Βαθμοί Ποινής» υπολογίζονται ως εξής: Κίτρινη Κάρτα = 10 Βαθμοί Κόκκινη κάρτα = 25 Βαθμοί Δύο κίτρινες κάρτες έχουν ως αποτέλεσμα αυτόματα μία κόκκινη και αντιστοιχούν με 35 βαθμούς.
Ακριβής Αριθμός Γκολ	0-1 γκολ 2-3 γκολ 4-5 γκολ 6+	Ποιος θα είναι ο Ακριβής Αριθμός Γκολ μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα.
Ακριβής Αριθμός Γκολ	0 1 2 3 4 5 6+	Προβλέψτε τον συνολικό αριθμό γκολ που θα σημειωθούν κατά την κανονική διάρκεια του παιχνιδιού. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Ακριβής Αριθμός Γκολ - Α' Ημίχρονο	0 1 2+	Προβλέψτε τον συνολικό αριθμό γκολ που θα σημειωθούν κατά τη διάρκεια του Α' Ημιχρόνου.
Ακριβής Αριθμός Γκολ - Β' Ημίχρονο	0 1 2+	Προβλέψτε τον συνολικό αριθμό γκολ που θα σημειωθούν κατά τη διάρκεια του Β' Ημιχρόνου.
Ακριβής Αριθμός Καρτών	0-3 4 5 6 7 8 9 10 11 12+	Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται). Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.
Ακριβής Αριθμός Καρτών - Α' Ημίχρονο	0-10 11-25 26-40 41+	Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν μέχρι τη λήξη του Α' Ημιχρόνου. Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη

		κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.
Ακριβής Αριθμός Καρτών (Γηπεδούχος)	0-1 2 3 4+	<p>Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν στη γηπεδούχο ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται).</p> <p>Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.</p>
Ακριβής Αριθμός Καρτών (Γηπεδούχος) - Α' Ημίχρονο	0 1 2 3+	<p>Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν στη γηπεδούχο ομάδα μέχρι τη λήξη του Α' Ημιχρόνου.</p> <p>Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.</p>
Ακριβής Αριθμός Καρτών (Φιλοξενούμενη)	0-1 2 3 4+	<p>Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν στη φιλοξενούμενη ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται).</p> <p>Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.</p>
Ακριβής Αριθμός Καρτών (Φιλοξενούμενη) - Α' Ημίχρονο	0 1 2 3+	<p>Ο ακριβής αριθμός καρτών που θα δοθούν στη φιλοξενούμενη ομάδα μέχρι τη λήξη του Α' Ημιχρόνου.</p> <p>Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.</p>
Ακριβής Αριθμός Κόρνερ (Γηπεδούχος)	0-2 3-4 5-6 7+	<p>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ που θα κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στη κανονική διάρκεια του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.</p>
Ακριβής Αριθμός Κόρνερ (Γηπεδούχος) - Α' Ημίχρονο	0-1 2 3 4+	<p>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ που θα κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στο Α' Ημίχρονο.</p>
Ακριβής Αριθμός Κόρνερ (Φιλοξενούμενη)	0-2 3-4 5-6 7+	<p>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ που θα κερδίσει η φιλοξενούμενη ομάδα στη κανονική διάρκεια του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.</p>
Ακριβής Αριθμός Κόρνερ (Φιλοξενούμενη) - Α'	0-1 2 3	<p>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ που θα κερδίσει η φιλοξενούμενη ομάδα στο Α' Ημίχρονο.</p>

Ημίχρονο	4+	
Ακριβής Αριθμός Κόρνερ	0-8 9-11 12+	<i>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ στη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.</i>
Αριθμός Κόρνερ - Α' Ημίχρονο	0-4 5-6 7+	<i>Ο συνολικός αριθμός κόρνερ στη λήξη του Α' ημιχρόνου.</i>
Αποτέλεσμα Ημιχρόνου	1 X 2	<i>Ποιό θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη του Α' ημιχρόνου;</i>
Αποτέλεσμα Β' Ημιχρόνου	1 X 2	<i>Ποια ομάδα θα πετύχει τα περισσότερα γκολ (και άρα θα κερδίσει) το Β' ημίχρονο;</i>
Ασιατικό Σύνολο	Under Over	<i>Πόσα γκολ θα έχει ο αγώνας αφού προστεθεί ή αφαιρεθεί το «Ασιατικό Σύνολο» στο τελικό σκορ, όπως αυτό προκύπτει μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Σε περίπτωση που το «Ασιατικό Σύνολο» έχει δύο επιλογές θα πρέπει να επαληθευτούν και οι δύο για να κερδίσει το 100% του αρχικού πονταρίσματος επί την προσφερόμενη απόδοση. Σε περίπτωση που επαληθευτεί μόνο ή μία και η άλλη συμπίπτει με τον τελικό αριθμό γκολ τότε μόνο το 50% του πονταρίσματος κερδίζει και το άλλο μισό πολλαπλασιάζεται με την μονάδα. Το στοίχημα θεωρείται χαμένο αν καμία από τις δύο επιλογές δεν επαληθευτεί. Σε περίπτωση που το «Ασιατικό Σύνολο» περιέχει μόνο μία επιλογή +/- και αυτή συμπέσει με το τελικό σύνολο γκολ το στοίχημα θεωρείται άκυρο και πολλαπλασιάζεται με τη μονάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.</i>
Ασιατικό Σύνολο - Α' Ημίχρονο	Under Over	<i>Πόσα γκολ θα έχει ο αγώνας αφού προστεθεί ή αφαιρεθεί το «Ασιατικό Σύνολο» στο τελικό σκορ του Α' ημιχρόνου. Ισχύουν τα ίδια με το απλό «Ασιατικό Σύνολο».</i>
Ασιατικό Χάντικαπ	1 2	<i>Ποια ομάδα θα κερδίσει αφού προστεθεί ή αφαιρεθεί το «Ασιατικό Χάντικαπ» στο τελικό σκορ, όπως αυτό προκύπτει μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Συνήθως το «Ασιατικό Χάντικαπ» είναι ένα «διπλό στοίχημα» κάτι που σημαίνει ότι το 50% του πονταρίσματος πηγαίνει στην μία επιλογή και το άλλο 50% στην άλλη. Για να κερδίσει ένα στοίχημα με «Ασιατικό Χάντικαπ» ολόκληρο το ποντάρισμα επί την προσφερόμενη απόδοση θα πρέπει να επαληθευτούν και οι δύο επιλογές. Πχ. -1,5, 2,0 υπέρ της φιλοξενούμενης ομάδας και ο αγώνας λήξει με περισσότερα από 2 γκολ διαφορά για τη φιλοξενούμενη ομάδα. Εάν επαληθευτεί μόνο η μία (στην</i>

		περίπτωση μας η φιλοξενούμενη ομάδα κερδίζει με 2 γκολ διαφορά) τότε μόνο το 50% του πονταρίσματος κερδίζει και το άλλο μισό πολλαπλασιάζεται με την μονάδα. Το στοιχημα θεωρείται χαμένο αν καμία από τις δύο επιλογές δεν επαληθευτεί (στην περίπτωση μας η φιλοξενούμενη ομάδα δεν κερδίζει ή κερδίζει με 1 γκολ διαφορά). Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Ασιατικό Χάντικαπ - Α' Ημίχρονο	1 2	Ποια ομάδα θα κερδίσει αφού προστεθεί ή αφαιρεθεί το «Ασιατικό Χάντικαπ» στο τελικό σκορ του Α' ημιχρόνου. Ισχύουν τα ίδια με το απλό «Ασιατικό Χάντικαπ».
Ασιατικό Χάντικαπ - Β' Ημίχρονο	1 2	Ποια ομάδα θα κερδίσει αφού προστεθεί ή αφαιρεθεί το «Ασιατικό Χάντικαπ» στο τελικό σκορ του Α' ημιχρόνου. Ισχύουν τα ίδια με το απλό «Ασιατικό Χάντικαπ».
Ασιατικό Χάντικαπ Under/Over – Α' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερα ή λιγότερα γκολ από το εφαρμοσμένο Ασιατικό Χάντικαπ στο Α' ημίχρονο; Ισχύουν τα ίδια με το απλό «Ασιατικό Χάντικαπ».
Ασιατικό Χάντικαπ Under/Over - Β' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερα ή λιγότερα γκολ από το εφαρμοσμένο Ασιατικό Χάντικαπ στο Β' ημίχρονο; Ισχύουν τα ίδια με το απλό «Ασιατικό Χάντικαπ».
Γκολ στην Παράταση	Ναι Όχι	Θα σημειωθεί τουλάχιστον ένα γκολ κατά τη διάρκεια της παράτασης;
Διαφορά Νίκης	ΓΗΠ > 2 ΓΗΠ 2 ΓΗΠ 1 ΦΙΛ 1 ΦΙΛ 2 ΦΙΛ > 2	Με πόσα γκολ διαφορά θα κερδίσει μία από τις δύο ομάδες τον αγώνα. Π.χ. η επιλογή «ΓΗΠ > 2» σημαίνει ότι η γηπεδούχος ομάδα θα κερδίσει με 3 ή περισσότερα γκολ. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Διπλή Ευκαιρία	1X 12 X2	Συνδυαστικό στοιχημα το οποίο με μία επιλογή καλύπτει δύο πιθανά τελικά αποτελέσματα. Πχ. - 1X: το στοιχημα καλύπτει τις περιπτώσεις του να κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα ή να λήξει ο αγώνας στην κανονική του διάρκεια ισόπαλος.
Ημίχρονο/Τελικό	1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2	Ο συνδυασμός του αποτελέσματος ημιχρόνου μαζί με το τελικό αποτέλεσμα. Πχ. Επιλογή X/2: ο αγώνας ήταν ισόπαλος στο ημίχρονο και η λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα βρήκε νικήτρια την φιλοξενούμενη ομάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Ημίχρονο/Τελικό Τελικό Σκορ		Η πρόβλεψη του ακριβές σκορ του αγώνα στη λήξη του Α' Ημιχρόνου αλλά και στη λήξη της

		κανονικής του διάρκειας. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται και θα πρέπει να επαληθευτούν και τα δύο σκορ για να κερδίσει το στοίχημα.
Ημίχρονο με τα Περισσότερα Γκολ	Πρώτο Δεύτερο Ίσα	Κατά τη διάρκεια ποιου ημιχρόνου θα σημειωθούν τα περισσότερα γκολ. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο γκολ ανά ημίχρονο είναι ίσο.
Ισοπαλία Δεν Παίζει	1 2	Στοίχημα που συνυπολογίζει τον «κίνδυνο» πιθανής ισοπαλίας. Σε περίπτωση που η αρχική πρόβλεψη δικαιωθεί το στοίχημα κερδίζει βάσει της προσφερόμενης απόδοσης. Σε περίπτωση που η κανονική διάρκεια του αγώνα βρει τις δύο ομάδες ισόπαλες τότε η συγκεκριμένη επιλογή δεν χάνει. Σε περίπτωση που το συγκεκριμένο στοίχημα παιχτεί ως μονό το ποντάρισμα επιστρέφεται ενώ αν αποτελεί σκέλος παρολί υπολογίζεται ως μονάδα.
Κόκκινη Κάρτα;	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Κόκκινη Κάρτα - Α' Ημίχρονο;	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης κατά την κανονική διάρκεια του Α' Ημιχρόνου;
Κόκκινη Κάρτα (Γηπεδούχος)	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης της γηπεδούχου ομάδας κατά την κανονική διάρκεια του παιχνιδιού; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Κόκκινη Κάρτα (Γηπεδούχος) - Α' Ημίχρονο	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης της γηπεδούχου ομάδας κατά το Α' Ημίχρονο;
Κόκκινη Κάρτα (Φιλοξενούμενη)	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης της φιλοξενούμενης ομάδας κατά την κανονική διάρκεια του παιχνιδιού; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Κόκκινη Κάρτα (Φιλοξενούμενη) - Α' Ημίχρονο	Ναι Όχι	Θα αποβληθεί τουλάχιστον ένας παίκτης της φιλοξενούμενης ομάδας κατά το Α' Ημίχρονο;
Μονά/Ζυγά	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός;
Μονά/Ζυγά - Α' Ημίχρονο	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη του Α' Ημιχρόνου μονός ή ζυγός;
Μηδέν Παθητικό (Γηπεδούχος)	Ναι Όχι	Θα μπορέσει η γηπεδούχος ομάδα να μη δεχτεί γκολ κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.

Μηδέν Παθητικό (Φιλοξενούμενη)	Ναι Όχι	Θα μπορέσει η φιλοξενούμενη ομάδα να μη δεχτεί γκολ κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Να Κερδίσει το Τελευταίο Κόρνερ - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρξει τουλάχιστον ένα κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο; Αν ναι ποιά ομάδα θα κερδίσει το τελευταίο κόρνερ;
Να Σκοράρει	Παίκτης	Θα σκοράρει ο επιλεγμένος παίκτης στην κανονική διάρκεια του αγώνα; Το αυτογκόλ δεν μετράει ως γκολ για τον επιλεγμένο παίκτη.
Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες	Ναι Όχι	Θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες από ένα τουλάχιστον γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Ομάδα που θα Σκοράρει;	Γηπ. Φιλ. Και οι 2 Καμία	Ποιά ομάδα θα σκοράρει κατά τη διάρκεια του αγώνα; Μόνο η γηπεδούχος, μόνο η φιλοξενούμενη, και οι 2 ή καμία;
Παράταση	Ναι Όχι	Θα υπάρξει παράταση στον αγώνα;
Πέναλτι	Ναι Όχι	Θα υπάρξουν πέναλτι;
Περισσότερες Κάρτες	1 X 2	Ποιά ομάδα θα πάρει αθροιστικά τις περισσότερες κάρτες κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Περισσότερες Κάρτες - Α' Ημίχρονο	1 X 2	Ποιά ομάδα θα πάρει αθροιστικά τις περισσότερες κάρτες στο Α' Ημίχρονο; Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.
Περισσότερα Κόρνερ	Γηπ. Φιλ. Ισοπαλία	Ποια ομάδα θα κερδίσει τα περισσότερα κόρνερ στην κανονική διάρκεια του αγώνα;
Περισσότερα Κόρνερ - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ. Ισοπαλία	Ποια ομάδα θα κερδίσει τα περισσότερα κόρνερ στο Α' Ημίχρονο;
Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει	Γηπεδ. Φιλοξ.	Θα υπάρξει γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα κι αν ναι ποια ομάδα θα σκοράρει

	Καμία	πρώτη;
Πρώτη Κάρτα	1 2 Καμία	Παίκτης ποιας ομάδας θα αντικρύσει την πρώτη κάρτα στην κανονική διάρκεια του αγώνα, εφόσον υπάρξει τουλάχιστον μία;
Πρώτη Κάρτα - Α' Ημίχρονο	1 2 Καμία	Παίκτης ποιας ομάδας θα αντικρύσει την πρώτη κάρτα στην διάρκεια του Α' Ημιχρόνου, εφόσον υπάρξει τουλάχιστον μία;
Πρώτο κόρνερ	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρξει τουλάχιστον ένα κόρνερ στον αγώνα, κι αν ναι, ποιά ομάδα θα το κερδίσει;
Πρώτο Κόρνερ - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρξει τουλάχιστον ένα κόρνερ στο Α' Ημίχρονο, κι αν ναι, ποιά ομάδα θα το κερδίσει;
Πρώτος Σκόρερ	Παίκτης	Θα σκοράρει ο επιλεγμένος παίκτης το πρώτο γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα; Το αυτογκόλ δεν μετράει ως γκολ για τον επιλεγμένο παίκτη και πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Γκολ - Α' Ημίχρονο	Over Under	Θα έχει το ματς περισσότερα ή λιγότερα τέρματα από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 1,5) στο Α' Ημίχρονο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Γκολ - Β' Ημίχρονο	Over Under	Θα έχει το ματς περισσότερα ή λιγότερα τέρματα από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 1,5) στο Β' Ημίχρονο;
Συνολικά Γκολ Γηπεδούχου Ομάδας	0 1 2 3+	Πόσα γκολ θα σημειώσει η γηπεδούχος ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Γκολ Φιλοξενούμενης Ομάδας	0 1 2 3+	Πόσα γκολ θα σημειώσει η φιλοξενούμενη ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικές Κάρτες	Under Over	Ο συνολικός αριθμός καρτών που θα δείξει ο διαιτητής στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μικρότερος η μεγαλύτερος από τον προκαθορισμένο αριθμό (πχ. 4,5). Οι κίτρινες κάρτες ισοδυναμούν με μία μονάδα. Οι κόκκινες με 2. Σε περίπτωση που ένας παίκτης αντικρύσει 2 κίτρινες κάρτες (με αποτέλεσμα ο παίκτης αυτός να δει την κόκκινη κάρτα) τότε αυτό αντιστοιχεί σε 3 μονάδες.
Συνολικές Κάρτες - Α' Ημίχρονο	Under Over	Ο συνολικός αριθμός καρτών που θα δείξει ο διαιτητής στην διάρκεια του Α' Ημιχρόνου. Ισχύουν τα ίδια με την αγορά «Συνολικές Κάρτες».

Συνολικά Κόρνερ	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερα ή λιγότερα κόρνερ από το προκαθορισμένο σύνολο κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ - Α' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει το Α' Ημίχρονο περισσότερα ή λιγότερα κόρνερ από το προκαθορισμένο σύνολο κατά το Α' Ημίχρονο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ με Χάντικαπ	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει τα περισσότερα κόρνερ κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ με Χάντικαπ - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει τα περισσότερα κόρνερ κατά το Α' Ημίχρονο του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ;
Συνολικά Κόρνερ Γηπεδούχου	0-2 3-4 5-6 7+	Ποιος θα είναι ο συνολικός αριθμός των κόρνερ που θα κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ Γηπεδούχου - Α' Ημίχρονο	0-1 2 3 4+	Ποιος θα είναι ο συνολικός αριθμός των κόρνερ που θα κερδίσει η φιλοξενούμενη ομάδα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ Φιλοξενούμενης	0-2 3-4 5-6 7+	Ο συνολικός αριθμός κόρνερ της φιλοξενούμενης που θα επιτευχτεί κατά την κανονική διάρκεια παιχνιδιού. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ Φιλοξενούμενης - Α' Ημίχρονο	0-1 2 3 4+	Ποιος θα είναι ο συνολικός αριθμός των κόρνερ που θα κερδίσει η φιλοξενούμενη ομάδα στο Α' Ημίχρονο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ - Μονά/Ζυγά	Μονός Ζυγός	Θα είναι ο συνολικός αριθμός κόρνερ κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα μονός ή ζυγός; Πιθανή Παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Κόρνερ - Μονά/Ζυγά - Α' Ημίχρονο	Μονός Ζυγός	Θα είναι ο συνολικός αριθμός κόρνερ στο Α' Ημίχρονο μονός ή ζυγός;
Συνολικοί "Βαθμοί Ποινής" – Under/Over	Under Over	Ο συνολικός αριθμός «Βαθμών Ποινής» οι οποίοι προκύπτουν από τις κίτρινες και κόκκινες κάρτες που θα αντικρύσουν οι παίκτες των δύο αντιπάλων ομάδων στην κανονική διάρκεια του αγώνα. Κίτρινη Κάρτα=10 βαθμοί Κόκκινη κάρτα=25 βαθμοί 2 κίτρινες κάρτες έχουν ως αποτέλεσμα

		αυτόματα μία κόκκινη, και προσμετρώνται ως 35 βαθμοί.
Συνολικοί "Βαθμοί Ποινής" – Under/Over - Α' Ημιχρόνο	Under Over	Ο συνολικός αριθμός «Βαθμών Ποινής» οι οποίοι προκύπτουν από τις κίτρινες και κόκκινες κάρτες που θα αντικρύσουν οι παίκτες των δύο αντιπάλων ομάδων στην διάρκεια του Α' Ημιχρόνου. Κίτρινη Κάρτα=10 βαθμοί Κόκκινη κάρτα=25 βαθμοί 2 κίτρινες κάρτες έχουν ως αποτέλεσμα αυτόματα μία κόκκινη, και προσμετρώνται ως 35 βαθμοί.
Τελικό Αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Τελικό Αποτέλεσμα & Πρώτο Γκολ	ΓΗΠ & 1 ΓΗΠ & X ΓΗΠ & 2 ΦΙΛ & 1 ΦΙΛ & X ΦΙΛ & 2 Κανένα γκολ	Στοιχείο που συνδυάζει το τελικό αποτέλεσμα μαζί με το ποια ομάδα θα σκοράρει πρώτη στην κανονική διάρκειά του αγώνα. Π.χ. η επιλογή «ΓΗΠ & 1» σημαίνει πως η γηπεδούχος ομάδα θα σκοράρει πρώτη και τελικά θα κερδίσει τον αγώνα μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας (1). Φυσικά υπάρχει και η επιλογή «Κανένα Γκολ» για την περίπτωση της 'λευκής' ισοπαλίας (0-0).
Τελευταίο Κόρνερ	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρξει τουλάχιστον ένα κόρνερ στο ματς, κι αν ναι, ποιά ομάδα θα το κερδίσει;
Τρόπος Νίκης	1 ΚΔ 2 ΠΑΡ 1 ΠΕΝ 2 ΚΔ 2 ΠΑΡ 2 ΠΕΝ	Αγορά που συνδυάζει το τελικό αποτέλεσμα και τρόπο που θα επιτευχθεί η νίκη. Πχ. Η επιλογή «1 ΚΔ» σημαίνει ότι θα κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στην κανονική διάρκεια του παιχνιδιού. ΚΔ=Κανονική Διάρκεια ΠΑΡ= Παράταση ΠΕΝ=Πέναλτι
Under/Over	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερα ή λιγότερα γκολ από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 2,5); Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ	1 X 2	Ποια ομάδα θα κερδίσει αφού εφαρμοστεί το Χάντικαπ στο τελικό σκορ όπως αυτό προκύψει στη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Για να κερδίσει το στοιχείο «Χάντικαπ» θα πρέπει να επαληθευτεί η πρόβλεψη και όχι αυτή να συμπίπτει με το τελικό σκορ. Πχ. -2,0 υπέρ της γηπεδούχου ομάδας. Το στοιχείο κερδίζει σε περίπτωση που το παιχνίδι λήξει με νίκη της φιλοξενούμενης ομάδας με περισσότερα από 2 γκολ διαφορά. Εάν το παιχνίδι λήξει με νίκη της φιλοξενούμενης ομάδας με ακριβώς 2 γκολ διαφορά, αντίθετα

		με το «Ασιατικό Χάντικαπ», το στοίχημα δεν ακυρώνεται αλλά θεωρείται χαμένο. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
--	--	---

Ποδόσφαιρο Σάλας

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Ράγκμπι

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Αποτέλεσμα Ημιχρόνου	1 X 2	Ποιό θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη του Α' ημιχρόνου;
Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ	1 ^ο 2 ^ο Ίσα	Κατά τη διάρκεια ποιου ημιχρόνου θα σημειωθούν οι περισσότεροι πόντοι. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο πόντοι ανά ημίχρονο είναι ίσο
Ημίχρονο/Τελικό	1/1 1/X 1/2 X/1 X/X X/2 2/1 2/X 2/2	Ο συνδυασμός του αποτελέσματος ημιχρόνου μαζί με το τελικό αποτέλεσμα. Πχ. Επιλογή X/2: ο αγώνας ήταν ισόπαλος στο ημίχρονο και η λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα βρήκε νικήτρια την φιλοξενούμενη ομάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός πόντων μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά - Α' Ημιχρόνου	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός πόντων μετά τη λήξη Α' Ημιχρόνου μονός ή ζυγός;
Τελικό Αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.
Χάντικαπ Πόντων	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση

		δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων - Α' Ημίχρονο	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην λήξη του Α' Ημιχρόνου μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.

Σνούκερ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Τένις

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Ακριβές Σκορ Σετ (στα 3 Σετ)	2:0 2:1 1:2 0:2	Ακριβές τελικό σκορ των σετ
Ακριβές Σκορ Σετ (στα 5 Σετ)	3:0 3:1 3:2 2:3 1:3 0:3	Ακριβές τελικό σκορ των σετ
Νικητής 1ου Σετ	Γηπ. Φιλ.	Ποιος παίκτης θα κερδίσει το 1 ^ο σετ;
Νικητής 2ου Σετ	Γηπ. Φιλ.	Ποιος παίκτης θα κερδίσει το 2 ^ο σετ;
Σύνολο	Under Over	Το παιχνίδι θα έχει περισσότερα ή λιγότερα γκέιμς από την καθορισμένη σειρά όταν ανακηρυχθεί ο νικητής; Η πιο ανταγωνιστική half-ball σειρά θα χρησιμοποιηθεί.
Σύνολο Σετ (στα 3 Σετ)	2 σετ 3 σετ	Ο ακριβής αριθμός των σετ που παίχτηκαν
Σύνολο Σετ (στα 5 Σετ)	3 σετ 4 σετ 5 σετ	Ο ακριβής αριθμός των σετ που παίχτηκαν
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)		Ποιος παίκτης θα αναδειχθεί νικητής δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας;.

Υδατοσφαίριση

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Τελικό Αποτέλεσμα (Διπλής Επιλογής)	1 2	Ποια ομάδα θα αναδειχθεί νικήτρια δίχως να υπολογίζεται το ενδεχόμενο ισοπαλίας; Συμπεριλαμβάνεται πιθανή παράταση.

Χάντμπολ

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Αποτέλεσμα Α' Ημιχρόνου	1 Χ 2	Ποιό θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη του Α' ημιχρόνου;
Διαφορά Νίκης	Γηπ . > 10 Γηπ . 6-10 Γηπ . 1-5 Φιλ . 1-5 Φιλ . 6-10 Φιλ . > 10 Ισοπαλία	Με πόσα γκολ διαφορά θα κερδίσει μία από τις δύο ομάδες τον αγώνα. Π.χ. Γηπ. >10 = Η Γηπεδούχος ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 11 γκολ διαφορά και άνω Π.χ. Φιλ. 1-5 = Η Φιλοξενούμενη Ομάδα κερδίζει τον αγώνα με 1,2,3,4 ή 5 γκολ διαφορά.
Ημίχρονο με τα Περισσότερα Γκολ	1° 2° Ίσα	Κατά τη διάρκεια ποιου ημιχρόνου θα σημειωθούν τα περισσότερα γκολ. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο γκολ ανά ημίχρονο είναι ίσο.
Ημίχρονο/Τελικό	1/1 1/Χ 1/2 Χ/1 Χ/Χ Χ/2 2/1 2/Χ 2/2	Ο συνδυασμός του αποτελέσματος ημιχρόνου μαζί με το τελικό αποτέλεσμα. Πχ. Επιλογή Χ/2: ο αγώνας ήταν ισόπαλος στο ημίχρονο και η λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα βρήκε νικήτρια την φιλοξενούμενη ομάδα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Μονά/Ζυγά	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός;
Under/Over	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 30,5);

Under/Over - Α' Ημίχρονο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο μετά την λήξη του Α' Ημιχρόνου (πχ. 30,5);
Τελικό Αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ Πόντων - Α' Ημίχρονο	Under Over	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην λήξη του Α' Ημιχρόνου μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.

Χειμερινά Αθλήματα

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Νικητής		Ποιος παίκτης θα κερδίσει το τουρνουά;

Χόκεϊ επί Πάγου

Τύπος Στοιχήματος	Επιλογές	Περιγραφή
Ακριβές Σκορ	... Άλλα	Ποιο θα είναι το ακριβές σκορ του αγώνα μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Αποτέλεσμα Α' Περιόδου	1 X 2	Ποιό θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη της Α' περιόδου;
Αποτέλεσμα Β' Περιόδου	1 X 2	Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη της 2 ^{ης} περιόδου;
Αποτέλεσμα Γ' Περιόδου	1 X 2	Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα στη λήξη της 3 ^{ης} περιόδου;
Αριθμός Γκολ (Μονά/Ζυγά)	Μονά Ζυγά	Θα είναι ο συνολικός αριθμός γκολ μετά τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μονός ή ζυγός;

Διπλή Ευκαιρία	1X 12 X2	Συνδυαστικό στοίχημα το οποίο με μία επιλογή καλύπτει δύο πιθανά τελικά αποτελέσματα. Πχ. - 1X: το στοίχημα καλύπτει τις περιπτώσεις του να κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα ή να λήξει ο αγώνας στην κανονική του διάρκεια ισόπαλος.
Διπλή Ευκαιρία - Α' Περίοδος	1X 12 X2	Συνδυαστικό στοίχημα το οποίο με μία επιλογή καλύπτει δύο πιθανά τελικά αποτελέσματα. Πχ. - 1X: το στοίχημα καλύπτει τις περιπτώσεις του να κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στην α' περίοδο ή να λήξει αυτή στην κανονική της διάρκεια ισόπαλη.
Διπλή Ευκαιρία - Β' Περίοδος	1X 12 X2	Συνδυαστικό στοίχημα το οποίο με μία επιλογή καλύπτει δύο πιθανά τελικά αποτελέσματα. Πχ. - 1X: το στοίχημα καλύπτει τις περιπτώσεις του να κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στην β' περίοδο ή να λήξει αυτή στην κανονική της διάρκεια ισόπαλη.
Διπλή Ευκαιρία - Γ' Περίοδος	1X 12 X2	Συνδυαστικό στοίχημα το οποίο με μία επιλογή καλύπτει δύο πιθανά τελικά αποτελέσματα. Πχ. - 1X: το στοίχημα καλύπτει τις περιπτώσεις του να κερδίσει η γηπεδούχος ομάδα στην γ' περίοδο ή να λήξει αυτή στην κανονική της διάρκεια ισόπαλη.
Ισοπαλία Δεν Παίζει	1 2	Στοίχημα που συνυπολογίζει τον «κίνδυνο» πιθανής ισοπαλίας. Σε περίπτωση που η αρχική πρόβλεψη δικαιωθεί το στοίχημα κερδίζει βάσει της προσφερόμενης απόδοσης. Σε περίπτωση που η κανονική διάρκεια του αγώνα βρει τις δύο ομάδες ισόπαλες τότε η συγκεκριμένη επιλογή δεν χάνει. Σε περίπτωση που το συγκεκριμένο στοίχημα παιχτεί ως μονό το ποντάρισμα επιστρέφεται ενώ αν αποτελεί σκέλος παρολί υπολογίζεται ως μονάδα.
Μονά/Ζυγά (Συμπ.: Πιθανής Παράτασης & Πέναλτι)	Μονά Ζυγά	Μονός ή Ζυγός συνολικός αριθμός γκολ, συμπεριλαμβανομένου και της παράτασης και των πέναλτι.
Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες	Ναι Όχι	Θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες από ένα τουλάχιστον γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ	1 ^η περίοδος 2 ^η περίοδος 3 ^η περίοδος Ίσα	Κατά τη διάρκεια ποιας περιόδου θα σημειωθούν τα περισσότερα γκολ. Η επιλογή «Ίσα» είναι για την περίπτωση που το σύνολο γκολ ανά περίοδο είναι ίσο.
Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρξει γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα κι αν ναι ποια ομάδα θα σκοράρει πρώτη;

Συνολικά Γκολ - Α' Περίοδος	Under Over	Θα έχει το ματς περισσότερα ή λιγότερα τέρματα από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 1,5) στην α' περίοδο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Γκολ - Β' Περίοδος	Under Over	Θα έχει το ματς περισσότερα ή λιγότερα τέρματα από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 1,5) στη β' περίοδο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Συνολικά Γκολ - Γ' Περίοδος	Under Over	Θα έχει το ματς περισσότερα ή λιγότερα τέρματα από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 1,5) στη γ' περίοδο; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Σύνολο	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερα ή λιγότερα γκολ από την καθορισμένη Συνολική σειρά μέχρι την λήξη της κανονικής διάρκειας; Οι 4 half – ball σειρές στα αριστερά θα χρησιμοποιηθούν.
Συνολικοί Πόντοι	Under Over	Θα έχει ο αγώνας περισσότερους ή λιγότερους πόντους από το προκαθορισμένο σύνολο (πχ. 5,5);
Τελευταία Ομάδα που θα Σκοράρει	Γηπ. Φιλ. Καμία	Θα υπάρχει γκολ στην κανονική διάρκεια και αν ναι ποια ομάδα θα σκοράρει τελευταία;
Τελικό αποτέλεσμα	1 X 2	Ποιο θα είναι το τελικό αποτέλεσμα μετά την συμπλήρωση της κανονικής διάρκειας του αγώνα; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.
Χάντικαπ	1 X 2	Ποια ομάδα θα κερδίσει αφού εφαρμοστεί το Χάντικαπ στο τελικό σκορ όπως αυτό προκύψει στη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Για να κερδίσει το στοίχημα «Χάντικαπ» θα πρέπει να επαληθευτεί η πρόβλεψη και όχι αυτή να συμπίπτει με το τελικό σκορ. Πχ. -2,0 υπέρ της γηπεδούχου ομάδας. Το στοίχημα κερδίζει σε περίπτωση που το παιχνίδι λήξει με νίκη της φιλοξενούμενης ομάδας με περισσότερα από 2 γκολ διαφορά. Εάν το παιχνίδι λήξει με νίκη της φιλοξενούμενης ομάδας με ακριβώς 2 γκολ διαφορά, αντίθετα με το «Ασιατικό Χάντικαπ», το στοίχημα δεν ακυρώνεται αλλά θεωρείται χαμένο.
Χάντικαπ Πόντων	Γηπ. Φιλ.	Ποια ομάδα θα κερδίσει στην κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την εφαρμογή του προκαθορισμένου Χάντικαπ; Πιθανή παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται.

Κανόνες Ρουλέτας

Η Ρουλέτα είναι ένα από τα παλιότερα και πιο γνωστά τυχερά παιχνίδια, που προσφέρει μεγάλες συγκινήσεις.

Παίζεται με έναν τροχό ο οποίος περιστρέφεται σε έναν άξονα, ο οποίος έχει έναν αριθμό εσοχών με αυλάκια και στον οποίον περιστρέφεται μία μικρή κοκάλινη μπίλια. Πλάι από τον «τροχό» υπάρχει και το σχετικό ταμπλό για την τοποθέτηση των στοιχημάτων.

Ο τροχός της ρουλέτας χωρίζεται σε 37 εσοχές με αυλάκια, οι οποίες έχουν εναλλάξ κόκκινο και μαύρο χρώμα, ενώ κάθε εσοχή αντιστοιχεί σε έναν αριθμό. Σύμφωνα με τους κανόνες της Ευρωπαϊκής ρουλέτας, υπάρχει ένα μηδέν (0) και οι αριθμοί από το 1 έως και το 36.

Ο κρουπιέρης περιστρέφει τον τροχό και έπειτα ρίχνει αντίθετα την μπίλια η οποία τελικά πέφτει σε μία από τις εσοχές. Οι αποδόσεις καθορίζονται με βάση το που κατέληξε η μπίλια και το που στοιχημάτισε ο κάθε παίκτης.

Υπάρχουν εννέα διαφορετικοί τρόποι στοιχημάτων σε ένα τραπέζι Ρουλέτας. Κάθε τύπος στοιχήματος καλύπτει ένα συγκεκριμένο εύρος αριθμών και έχει διαφορετικά ποσοστά αποδόσεων.

Οι στενές γραμμές στο ταμπλό που περιέχουν τρεις αριθμούς ονομάζονται «Ντουζίνες» (dozens), ενώ οι γραμμές με μεγαλύτερο μήκος, που περιέχουν δώδεκα αριθμούς, ονομάζονται «Κολώνες» (columns). Τα στοιχήματα που τοποθετούνται επάνω σε αριθμούς ονομάζονται εσωτερικά στοιχήματα, ενώ τα στοιχήματα που τοποθετούνται έξω από τους αριθμούς ονομάζονται εξωτερικά στοιχήματα.

Πιο αναλυτικά:

Τύπος Στοιχήματος	Τι Καλύπτει	Σημείο τοποθέτησης της μάρκας	Πιθανότητες
Straight Up (Μονός αριθμός)	Ένα μεμονωμένο αριθμό	Τοποθετήστε τις μάρκες ακριβώς επάνω σε έναν αριθμό	35 προς 1
Split Bet (σπλιτ)	Δύο γειτονικούς αριθμούς	Τοποθετήστε τις μάρκες στη γραμμή ανάμεσα σε δύο αριθμούς	17 προς 1
Street (τριάδα)	Τρεις γειτονικούς αριθμούς	Τοποθετήστε τις μάρκες στην άκρη μιας γραμμής με αριθμούς (μία «σειρά»). Επίσης, μπορείτε να τοποθετήσετε τις μάρκες στο σημείο όπου το μηδέν συναντά το δύο και το τρία ή το δύο και το ένα.	11 προς 1
Corner (γωνία)	Τέσσερις γειτονικούς αριθμούς	Τοποθετήστε τις μάρκες σε μια γωνία η οποία συνορεύει με τέσσερις αριθμούς	8 προς 1
Six-line (εξάδα)	Έξι γειτονικούς αριθμούς	Τοποθετήστε τις μάρκες στην άκρη των δύο γραμμών ώστε να εφάπτεται και με τις δύο γραμμές (δύο σειρές)	5 προς 1
Column (Κολώνα)	Όλους τους αριθμούς της επιλεγμένης στήλης.	Τοποθετήστε τις μάρκες σε ένα από τα τετράγωνα που βρίσκονται στο άκρο μιας στήλης αριθμών (με σήμανση 2 προς 1). Το μηδέν δεν καλύπτεται από καμία στήλη.	2 προς 1

Dozen (Ντουζίνα)	Όλους τους αριθμούς της επιλεγμένης δωδεκάδας.	Τοποθετώντας μία μάρκα σε ένα από τα τρία τετράγωνα, με τις ενδείξεις "1st Dozen", "2nd Dozen", ή "3rd Dozen" καλύπτει αυτούς τους δώδεκα αριθμούς.	2 προς 1
Μαύρο ή κόκκινο	Όλους τους μαύρους ή όλους τους κόκκινους αριθμούς	Στο τετράγωνο με το κόκκινο σύμβολο ή στο τετράγωνο με το μαύρο σύμβολο.	1 προς 1
Μονά ή ζυγά	Όλους τους μονούς ή όλους τους ζυγούς αριθμούς	Στο τετράγωνο με την ένδειξη «Μονά» (Odd) ή στο τετράγωνο με την ένδειξη «Ζυγά» (Even)	1 προς 1
Μικροί ή μεγάλοι	Όλους τους αριθμούς μεταξύ 1 και 18 ή όλους τους αριθμούς μεταξύ 19 και 36	Τοποθετήστε τις μάρκες στο τετράγωνο με την ένδειξη «1 έως 18» ή στο τετράγωνο με την ένδειξη «19 έως 36».	1 προς 1
Γειτονικοί	Έναν αριθμό στον τροχό, συν τους δύο αριθμούς στα αριστερά του αριθμού και τους δύο αριθμούς στα δεξιά του αριθμού	Τοποθετήστε τις μάρκες σε ένα μεμονωμένο αριθμό στο αναδυόμενο διάγραμμα στοιχημάτων (στα άκρα αριστερά του τραπέζιου, δίπλα από το κινούμενο εικονίδιο του τροχού της ρουλέτας)	1 προς 1
Serie 0/2/3 (Βουαζάν)	Αυτό είναι στοίχημα 9 κομματιών.	Στην ενότητα «Γειτονικοί» ή «Βουαζάν» (Neighbours), μετακινήστε τον κέρσορα επάνω από την ένδειξη Serie 0/2/3 και θα επιλεγούν όλοι οι αριθμοί που περιλαμβάνονται σε αυτό το στοίχημα.	1 προς 1
Orphans (ορφανά)	Αυτό είναι στοίχημα 5 κομματιών.	Στην ενότητα «Γειτονικοί» (Neighbours), μετακινήστε τον κέρσορα επάνω από την ένδειξη Orphans και θα επιλεγούν όλοι οι αριθμοί που περιλαμβάνονται.	1 προς 1
Serie 5/8	Αυτό είναι στοίχημα 6 κομματιών.	Στην ενότητα «Γειτονικοί» (Neighbours), μετακινήστε τον κέρσορα επάνω από την ένδειξη Serie 5/8 και θα επιλεγούν όλοι οι αριθμοί που περιλαμβάνονται.	1 προς 1
Zero (μηδέν)	Αυτό είναι στοίχημα 4 κομματιών.	Στην ενότητα «Γειτονικοί» (Neighbours), μετακινήστε τον κέρσορα επάνω από την ένδειξη ZERO και θα επιλεγούν όλοι οι αριθμοί που περιλαμβάνονται.	

Κατανοήστε το παιχνίδι της Ρουλέτας

Η διάταξη του παραθύρου της ρουλέτας περιλαμβάνει μερικά βασικά χαρακτηριστικά. Το πιο προφανές και πιο σημαντικό είναι η διάταξη του τραπέζιου. Το τραπέζι της Ρουλέτας είναι ίδιο με αυτό που υπάρχει σε όλα τα καζίνο. Οι θέσεις στο τραπέζι είναι ίδιες και τα στοιχήματα μπορούν να τοποθετηθούν με τον ίδιο τρόπο. Εάν δεν είστε σίγουροι για τους αριθμούς που καλύπτονται από ένα συγκεκριμένο στοίχημα, μετακινήστε τον κέρσορα επάνω από το όνομα του στοιχήματος ή επάνω από το σημείο του ταμπλό όπου θέλετε να

ποντάρετε και θα δείτε να επισημαίνονται όλοι οι αντίστοιχοι αριθμοί.

Δίπλα από το τραπέζι, υπάρχουν οκτώ διαφορετικές κατηγορίες μαρκών, που ξεκινούν από €0,50 και φτάνουν έως τα €1000. Στα δεξιά τους υπάρχουν δύο κουμπιά με τα σύμβολα «συν» και «πλην». Περισσότερα για αυτά μπορείτε να διαβάσετε παρακάτω. Εάν κάνετε αριστερό κλικ στο τραπέζι που εμφανίζει τα μικρότερα και τα μεγαλύτερα στοιχήματα, θα δείτε περισσότερες λεπτομέρειες για τα όρια του τραπέζιού.

Στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχουν τρεις επιλογές: η επιλογή «ΕΚΚΑΘΑΡΙΣΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ» (CLEAR BETS) χρησιμοποιείται για την ακύρωση όλων των στοιχημάτων που έχουν τοποθετηθεί προτού εμφανιστεί το μήνυμα «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» (NO MORE BETS). Η επιλογή «ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ» (REPEAT) χρησιμοποιείται όταν θέλετε να επαναλάβετε ακριβώς το ίδιο στοιχήμα που τοποθετήσατε στην τελευταία περιστροφή της ρουλέτας. Η επιλογή «ΓΕΙΤΟΝΙΚΑ» (NEIGHBOURS) χρησιμοποιείται για πρόσβαση στα ειδικά στοιχήματα της ρουλέτας. Με την επιλογή «ΓΕΙΤΟΝΙΚΑ» μπορείτε να τοποθετήσετε γειτονικά στοιχήματα και στοιχήματα τύπου orphans, tier, grande serie, και zero spiel.

Στην κορυφή της οθόνης, εμφανίζεται ο Αναγνωριστικός αριθμός του παιχνιδιού – παρακαλούμε αναφέρετε αυτόν τον αριθμό όταν επικοινωνείτε με την εξυπηρέτηση πελατών για προβλήματα με ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Δίπλα σε αυτόν μπορείτε να δείτε το ποσό του στοιχήματος που τοποθετήσατε, καθώς και το ποσό που κερδίσατε. Το διαθέσιμο υπόλοιπο για στοιχήματα εμφανίζεται στην κορυφή, δίπλα από το όνομά σας. Για απενεργοποίηση του ήχου, κάντε κλικ στο εικονίδιο του ηχείου που βρίσκεται επάνω δεξιά. Όταν ο ήχος είναι απενεργοποιημένος, στο εικονίδιο εμφανίζεται ένας κόκκινος κύκλος. Για να ενεργοποιήσετε ξανά τον ήχο, κάντε ξανά κλικ στο εικονίδιο. Ο κόκκινος κύκλος θα αφαιρεθεί. Εάν θέλετε να δείτε το τραπέζι σε πλήρη οθόνη, κάντε κλικ στο μπλε εικονίδιο δίπλα από το ηχείο. Για να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις, κάντε ξανά κλικ στο μπλε εικονίδιο.

Τοποθέτηση Πονταρισμάτων

Για να τοποθετήσετε στοιχήματα, βεβαιωθείτε ότι το εικονίδιο με το σύμβολο «συν» είναι επιλεγμένο, επιλέξτε την κατηγορία μάρκας που θέλετε κάνοντας αριστερό κλικ επάνω στο αντίστοιχο εικονίδιο και, στη συνέχεια, κάντε αριστερό κλικ επάνω στον επιθυμητό αριθμό ή στον τύπο στοιχήματος για να τοποθετήσετε το στοιχήμά σας. Μπορείτε να τοποθετήσετε περισσότερα από ένα στοιχήματα κάθε φορά, προτού εμφανιστεί το μήνυμα «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» (NO MORE BETS). Κάτω από τη ζωντανή εικόνα μπορείτε να δείτε το χρονόμετρο. Ο κρουπιέρης θα γυρίσει τον τροχό μόλις αδειάσουν οι πράσινες μπάρες. Μπορείτε να αλλάξετε την επιλεγμένη κατηγορία μάρκας, κάνοντας αριστερό κλικ σε μία διαφορετική αξία μάρκας. Εάν τοποθετήσετε περισσότερες από μία μάρκες στο ίδιο στοιχήμα, οι μάρκες μπορεί να αλλάξουν αυτόματα ή/και να γίνει διόρθωση της σειράς τοποθέτησης. Η αξία του στοιχήματος θα παραμείνει η ίδια, ωστόσο η σειρά τοποθέτησης θα αλλάξει ώστε να υπάρχει ο μικρότερος αριθμός από μάρκες στο τραπέζι, με τη μεγαλύτερη μάρκα στο κάτω μέρος της στοιβας και τη μικρότερη στο επάνω.

Ακύρωση Στοιχημάτων

Για να ακυρώσετε όλα τα στοιχήματα που τοποθετήσατε, απλώς κάντε κλικ στην επιλογή «ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ» (CLEAR BETS) στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Όλα τα στοιχήματα θα ακυρωθούν, αρκεί να κάνετε κλικ στην επιλογή προτού εμφανιστεί το μήνυμα «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» (NO MORE BETS). Εάν θέλετε απλώς να αφαιρέσετε κάποια από τα στοιχήματα στο τραπέζι, επιλέξτε κάνοντας αριστερό κλικ το εικονίδιο με το σύμβολο «πλην» και, στη συνέχεια, κάντε αριστερό κλικ επάνω στις μάρκες που θέλετε να αφαιρέσετε. Να θυμάστε ότι εάν η κατηγορία μάρκας που έχετε επιλέξει είναι €1 και κάνετε κλικ στο σύμβολο «πλην», οι μάρκες θα αφαιρούνται κατά €1 κάθε φορά.

Για «Επανάληψη» των στοιχημάτων

Για να τοποθετήσετε ακριβώς τα ίδια στοιχήματα με αυτά που τοποθετήσατε στην τελευταία περιστροφή της ρουλέτας, μπορείτε να κάνετε κλικ στο κουμπί ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ (REPEAT).

Φιλοδώρημα

Για να δώσετε φιλοδώρημα στον κρουπιέρη, επιλέξτε την επιθυμητή κατηγορία μάρκας και κάντε αριστερό κλικ στο πλαίσιο «ΦΙΛΟΔΩΡΗΜΑ» (TIP) για επιβεβαίωση.

Κανόνες Blackjack

Ο στόχος του Black Jack είναι ο παίκτης να συγκεντρώσει περισσότερους πόντους από τον ντίλερ (κρουπιέρη) χωρίς να ξεπεράσει συνολικά τους 21 πόντους.

Τα χαρτιά έχουν τις παρακάτω αξίες: Άσσος: 1 ή 11 πόντους, Ρήγας (K), Ντάμα (Q) και Βαλές (J) 10 πόντους, όλα τα υπόλοιπα χαρτιά: έχουν την ονομαστική τους αξία.

Το Blackjack επιτυγχάνεται όταν ο παίκτης συγκεντρώσει 21 πόντους με μόνο 2 χαρτιά. Π.χ. Άσσος + 10. Το παιχνίδι παίζεται με 8 πλήρεις τράπουλες, οι οποίες μοιράζονται από μία βάση («Μπότα»).

Τα χαρτιά ανακατεύονται και ο ντίλερ δίνει τα χαρτιά σε έναν από τους παίκτες για να κόψει την τράπουλα. Σε περίπτωση όπου κανείς από τους παίκτες δεν θέλει να κόψει την τράπουλα ή όταν δεν υπάρχει παίκτης στο τραπέζι, ο ντίλερ κόβει την τράπουλα τοποθετώντας την κάρτα κοψίματος κάπου κοντά στο μέσο της στοίβας.

Ο ντίλερ θα φροντίσει ώστε η κάρτα κοψίματος να τοποθετηθεί από τον παίκτη σε κάποιο σημείο που αντιστοιχεί σε 1 πλήρη τράπουλα από το κάτω ή το επάνω μέρος της στοίβας. Μετά το κόψιμο, το μπροστινό τμήμα της στοίβας τοποθετείται στο πίσω μέρος της στοίβας και τα χαρτιά τοποθετούνται στη βάση για να ξεκινήσει το μοίρασμα. Το μέγιστο και ελάχιστο επιτρεπόμενο στοίχημα εμφανίζονται ξεκάθαρα.

Ο ντίλερ θα τραβάει χαρτιά μέχρι να φτάσει στους 17 ή περισσότερους πόντους. Με άλλα λόγια θα τραβάει μέχρι τους 16 ή λιγότερους πόντους, και μπορεί να σταματήσει όταν φτάσει στους 17 ή περισσότερους πόντους. Ο Άσσος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα ή έντεκα. Π.χ. 6 + Άσσος = 17 και 6 + 8 + Άσσος = 15.

Ο ντίλερ μοιράζει από ένα ανοιχτό χαρτί σε κάθε ένα από τα τρία τετράγωνα και ένα ανοιχτό χαρτί μπροστά από τον ντίλερ. Στη συνέχεια, μοιράζει ένα δεύτερο ανοιχτό χαρτί επάνω από κάθε ένα πρώτο χαρτί που μοιράστηκε. Στη συνέχεια, ο ντίλερ μοιράζει χαρτιά σύμφωνα με την σειρά του ταμπλό.

Όταν ο μοναδικός παίκτης που απομένει έχει blackjack και ο dealer έχει 10 ή Άσσο, τότε ο dealer μπορεί να τραβήξει μόνο ένα ακόμη χαρτί. Εάν όλοι οι παίκτες συγκεντρώσουν πάνω από 21 πόντους, ο ντίλερ δεν τραβάει δεύτερο χαρτί.

Διπλασιασμός (Double Down)

Όταν το χέρι του παίκτη είναι 9, 10 ή 11, ο παίκτης έχει την επιλογή να διπλασιάσει το στοίχημά του. Το παιχνίδι δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα για ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ (CONFIRM) ή ΑΠΟΡΡΙΨΗ (DECLINE) του διπλασιασμού στα πρώτα δύο χαρτιά που μοιράζονται. Εάν ο

παίκτης δεν αντιδράσει μέσα σε πέντε (5) δευτερόλεπτα, γίνεται αυτόματα απόρριψη της δυνατότητας διπλασιασμού και θεωρείται ότι ο παίκτης δεν θέλει να διπλασιάσει το στοίχημα. Όταν γίνει διπλασιασμός, ένα ποσό ίσο με το αρχικό στοίχημα αφαιρείται από το υπόλοιπο του παίκτη και τοποθετείται στο τραπέζι. Είτε ο παίκτης αποδεχτεί το διπλασιασμό ή όχι, το παιχνίδι συνεχίζει να ακολουθεί τους κανόνες σύμφωνα με τον πίνακα και μοιράζεται μόνο ένα χαρτί όταν το σύνολο των πόντων είναι 9, 10 ή 11.

Διαχωρισμός (Split)

Όταν το ταμπλό ορίζει ότι ο παίκτης μπορεί να διαχωρίσει τα χαρτιά (πχ. Δύο όμοια φύλλα), ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να τοποθετήσει ένα ακόμη στοίχημα ίσης αξίας με το αρχικό στοίχημα, το οποίο αφαιρείται από το υπόλοιπο του παίκτη, διαχωρίζοντας έτσι τα φύλλα του για το υπόλοιπο της χεριάς. Εάν τα χαρτιά που μοιράστηκαν δίνουν στον παίκτη τη δυνατότητα για διπλασιασμό, η διαδικασία διπλασιασμού θα ξεκινήσει. Σε περίπτωση όπου ο παίκτης δεν επιθυμεί το διαχωρισμό, ή εάν δεν αντιδράσει μέσα στο χρονικό περιθώριο των πέντε (5) δευτερολέπτων, θεωρείται ότι ο παίκτης δεν επιθυμεί να κάνει διαχωρισμό, το αρχικό στοίχημα θα τοποθετηθεί στο πρώτο χέρι και τα χαρτιά θα συνεχίσουν να μοιράζονται σύμφωνα με τους κανόνες.

Όταν γίνει διαχωρισμός σε Άσσους μοιράζεται μόνο ένα χαρτί σε κάθε χέρι, και εάν το χαρτί που θα μοιραστεί είναι φιγούρα ή 10, τότε ο παίκτης θεωρείται ότι συγκέντρωσε 21 πόντους και όχι ότι πέτυχε blackjack.

Όταν εμφανιστεί η κάρτα κοψίματος, ο ντίλερ ολοκληρώνει το χέρι και, στη συνέχεια, ανακατεύει τα χαρτιά. Εάν η κάρτα κοψίματος εμφανιστεί ως το πρώτο χαρτί ενός χεριού, τότε ο ντίλερ ανακατεύει τα χαρτιά.

Blackjack (Άσσος και 10 ή Άσσος και φιγούρα)

Όταν ο παίκτης πετύχει blackjack τα ποσοστά που πληρώνεται είναι 3 προς 2.

Όλοι οι παίκτες που παίζουν στο τραπέζι θα πρέπει να υπακούουν στους πίνακες και να ακολουθούν τους κανόνες του online παιχνιδιού.

Παρατυπίες: Σε περίπτωση όπου ένα χαρτί δεν μοιραστεί σύμφωνα με τους πίνακες, το χαρτί θα μοιραστεί ξανά στο επόμενο μοίρασμα, ενώ εάν ένα χαρτί τραβηχτεί από λάθος μπροστά από τον ντίλερ, αυτό το χαρτί θα μοιραστεί ως το πρώτο χαρτί του επόμενου μοιράσματος.

Σε περίπτωση όπου ο ντίλερ παραλείψει να μοιράσει ένα χαρτί σε ένα τετράγωνο, θα πρέπει το μοίρασμα να διορθωθεί ώστε να χαρτιά να μοιραστούν με σωστό τρόπο.

Σε περίπτωση όπου δεν έχουν απομείνει αρκετά χαρτιά στη βάση προκειμένου να ολοκληρωθεί ο γύρος μετά την εμφάνιση της κάρτας κοψίματος, ο ντίλερ θα ανακατέψει όλα τα χαρτιά που έχουν ήδη παιχτεί ακολουθώντας την κανονική διαδικασία και θα συνεχίσει το μοίρασμα μετά το ανακάτεμα.

Σε περίπτωση όπου, για οποιοδήποτε λόγο, δεν έχουν απομείνει αρκετά χαρτιά στην «μπότα» προκειμένου να ολοκληρωθεί ο γύρος, ο ντίλερ θα ανακατέψει τα χαρτιά που έχουν ήδη παιχτεί ακολουθώντας την κανονική διαδικασία και θα συνεχίσει το μοίρασμα μετά το ανακάτεμα.

Οποιαδήποτε απόφαση του καζίνο είναι οριστική.

Κανόνες Punto Banco (Μπακαρά)

Το Punto Banco (ή «Μπακαρά» στα Γαλλικά) θεωρείται ως ένα συναρπαστικό παιχνίδι με πολύ υψηλά όρια.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να επιλέξετε ποια πλευρά, ο παίκτης ή ο «τραπεζίτης» (στο Punto Banco, ο ντίλερ ονομάζεται τραπεζίτης από την αγγλική λέξη banker), θα τελειώσει πιο κοντά στο εννέα όταν μοιραστούν όλα τα χαρτιά.

Οι φιγούρες και τα δεκάρια μετράνε ως 0, οι άσσοι μετράνε ως 1, και όλα τα υπόλοιπα χαρτιά έχουν την ονομαστική τους αξία. Εάν είναι απαραίτητο, μπορεί να μοιραστεί ένα τρίτο χαρτί σε κάθε παίκτη, σύμφωνα με τους ειδικούς κανόνες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα. Εάν η αξία των δύο πρώτων χαρτιών που μοιράζονται σε έναν από τους δύο παίκτες είναι 8 ή 9, γεγονός που είναι γνωστό ως "Natural" (φυσικό), τότε δεν μοιράζονται επιπλέον χαρτιά. Το σύνολο δεν υπερβαίνει ποτέ το 9 (κάψιμο), επειδή το πρώτο ψηφίο από ένα διψήφιο αριθμό πάντοτε αφαιρείται. Για παράδειγμα, εάν μοιραστούν τα χαρτιά 5 και 7 βγάζοντας σύνολο 12, το αποτέλεσμα θα είναι 2. Κερδίζει ο παίκτης με τον αριθμό που είναι πιο κοντά στο εννέα.

Όταν κερδίζει ο «παίκτης», τότε πληρώνεται το ίδιο ποσό που στοιχημάτισε. Όταν κερδίζει ο «τραπεζίτης», πληρώνεται με ποσοστό 19/20. Εάν και οι δύο παίκτες έχουν το ίδιο άθροισμα, τότε προκύπτει «ισοπαλία» (Tie), που πληρώνει με ποσοστό 8 προς 1 (οι μάρκες τοποθετούνται στο σημείο του τραπεζιού με την ένδειξη "Tie" (ισοπαλία). Όταν προκύψει ισοπαλία, τα στοιχήματα του «παίκτη» και του «τραπεζίτη» δεν πληρώνονται ούτε αφαιρούνται.

Κανόνες Μοιράσματος για τον Παίκτη :

Εάν τα δύο πρώτα χαρτιά του παίκτη (αρχικό μοίρασμα) έχουν άθροισμα...	Ο παίκτης...
1, 2, 3, 4, 5, 0	Τραβάει χαρτί
6, 7	Πάει πάσο
8, 9	Πάει πάσο (Φυσικό)

Κανόνες Μοιράσματος για τον Τραπεζίτη:

Εάν τα δύο πρώτα χαρτιά του τραπεζίτη (αρχικό μοίρασμα) έχουν άθροισμα...	Ο τραπεζίτης τραβάει όταν το τρίτο χαρτί του παίκτη είναι:	Ο τραπεζίτης ΔΕΝ τραβάει όταν το τρίτο χαρτί του παίκτη είναι:
0, 1, 2	Ο τραπεζίτης πρέπει πάντοτε να τραβήξει όταν	-

	συγκεντρώσει 0, 1, 2	
3	1,2,3,4,5,6,7,9,0	8
4	2,3,4,5,6,7	1,8,9,0
5	4,5,6,7	1,2,3,8,9,0
6	6,7	1,2,3,4,5,8,9,0
7	-	Πάει πάσο
8, 9	-	Πάει πάσο (Φυσικό)

Όταν ο παίκτης σταματήσει στο 6 ή το 7, ο τραπεζίτης θα πρέπει να τραβήξει χαρτί εάν έχει άθροισμα 0,1,2,3,4, και 5, ενώ πρέπει να σταματήσει όταν έχει 6,7,8 και 9. Ο τραπεζίτης πρέπει να τραβήξει χαρτί όταν έχει άθροισμα 0,1 ή 2 και, στη συνέχεια, θα πρέπει να τηρήσει τους κανόνες για τον τραπεζίτη. Δεν υπάρχουν προαιρετικά τραβήγματα χαρτιών.

Κατανοήστε το παιχνίδι του Punto Banco

Η διάταξη του παραθύρου του Punto Banco περιλαμβάνει μερικές βασικές λειτουργίες. Η πιο προφανής και πιο σημαντική είναι η διάταξη του τραπεζιού. Το τραπέζι του Punto Banco είναι ίδιο με αυτό που υπάρχει σε όλα τα καζίνο. Οι θέσεις στο τραπέζι είναι ίδιες και τα στοιχήματα μπορούν να τοποθετηθούν με τον ίδιο τρόπο. Όταν βρίσκεστε στην οθόνη του τραπεζιού, στην επάνω πλευρά μπορείτε να δείτε ζωντανή εικόνα από το παιχνίδι που βρίσκετε σε εξέλιξη στο Καζίνο. Στην κάτω δεξιά πλευρά του τραπεζιού, υπάρχουν επτά διαφορετικές κατηγορίες μαρκών, που ξεκινούν από €5 και φτάνουν έως τα €1000. Στα δεξιά τους υπάρχουν δύο κουμπιά με τα σύμβολα «συν» και «πλην». Στην κάτω αριστερή πλευρά υπάρχει η επιλογή «ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ» (CLEAR BETS). Περισσότερα για αυτά μπορείτε να διαβάσετε παρακάτω. Στην κορυφή της οθόνης, εμφανίζεται ο Αναγνωριστικός αριθμός του παιχνιδιού – παρακαλούμε αναφέρετε αυτόν τον αριθμό όταν επικοινωνείτε με την εξυπηρέτηση πελατών για προβλήματα με ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Στην επάνω δεξιά πλευρά, εμφανίζεται το ποσό του στοιχήματος που τοποθετήσατε, καθώς και το ποσό που κερδίσατε. Το διαθέσιμο υπόλοιπο για στοιχήματα εμφανίζεται στην κορυφή, δίπλα από το όνομά σας. Για απενεργοποίηση του ήχου, κάντε κλικ στο εικονίδιο του ηχείου που βρίσκεται επάνω δεξιά. Όταν ο ήχος είναι απενεργοποιημένος, στο εικονίδιο εμφανίζεται ένας κόκκινος κύκλος. Για να ενεργοποιήσετε ξανά τον ήχο, κάντε ξανά κλικ στο εικονίδιο. Ο κόκκινος κύκλος θα αφαιρεθεί. Εάν θέλετε να δείτε το τραπέζι σε πλήρη οθόνη, κάντε κλικ στο μπλε εικονίδιο δίπλα από το ηχείο. Για να επαναφέρετε τις αρχικές ρυθμίσεις, κάντε ξανά κλικ στο μπλε εικονίδιο.

Τοποθέτηση πονταρισμάτων

Για να τοποθετήσετε στοιχήματα, βεβαιωθείτε ότι το εικονίδιο με το σύμβολο «συν» είναι επιλεγμένο, επιλέξτε την κατηγορία μάρκας που θέλετε κάνοντας αριστερό κλικ επάνω στο αντίστοιχο εικονίδιο και, στη συνέχεια, κάντε αριστερό κλικ επάνω στον επιθυμητό αριθμό. Μπορείτε να παίξετε σε περισσότερα από ένα τετράγωνα, για παράδειγμα μπορείτε να στοιχηματίσετε στον παίκτη και ταυτόχρονα να στοιχηματίσετε στην ισοπαλία. Όλα τα στοιχήματα θα πρέπει να τοποθετηθούν προτού εμφανιστεί το μήνυμα «ΟΧΙ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» (NO MORE BETS). Στη δεξιά πλευρά μπορείτε να δείτε το χρόνο που απομένει για την τοποθέτηση του στοιχήματος. Μόλις το χρονόμετρο φτάσει στο μηδέν, δεν γίνονται αποδεκτά άλλα στοιχήματα και ο τραπεζίτης ξεκινάει το μοίρασμα.

Μπορείτε να αλλάξετε την επιλεγμένη κατηγορία μάρκας, κάνοντας αριστερό κλικ σε μία διαφορετική αξία μάρκας. Εάν τοποθετήσετε περισσότερες από μία μάρκες στο ίδιο στοιχήμα, οι μάρκες μπορεί να αλλάξουν αυτόματα ή/και να γίνει διόρθωση της σειράς τοποθέτησης. Η αξία του στοιχήματος θα παραμείνει η ίδια, ωστόσο η σειρά τοποθέτησης θα αλλάξει ώστε να υπάρχει ο μικρότερος αριθμός από μάρκες στο τραπέζι, με τη μεγαλύτερη μάρκα στο κάτω μέρος της σοίβας και τη μικρότερη στο επάνω.

Ακύρωση Στοιχημάτων

Για να ακυρώσετε όλα τα στοιχήματα που τοποθετήσατε, απλώς κάντε κλικ στην επιλογή «ΑΚΥΡΩΣΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ» (CLEAR BETS). Όλα τα στοιχήματα θα ακυρωθούν, αρκεί να κάνετε κλικ στην επιλογή προτού εμφανιστεί το μήνυμα «ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ» (NO MORE BETS).

Εάν θέλετε απλώς να αφαιρέσετε κάποια από τα στοιχήματα στο τραπέζι, επιλέξτε το εικονίδιο με το σύμβολο «πλην» με αριστερό κλικ και, στη συνέχεια, κάντε αριστερό κλικ επάνω στις μάρκες που θέλετε να αφαιρέσετε. Να θυμάστε ότι εάν η κατηγορία μάρκας που έχετε επιλέξει είναι €5, και κάνετε κλικ στο σύμβολο «πλην», οι μάρκες θα αφαιρούνται κατά €5 κάθε φορά.

Φιλοδώρημα

Για να δώσετε φιλοδώρημα στον κρουπιέρη, επιλέξτε την επιθυμητή κατηγορία μάρκας και κάντε αριστερό κλικ στο πλαίσιο «ΦΙΛΟΔΩΡΗΜΑ» (TIP) για επιβεβαίωση.