

BOOKIECO BETTING STORES LIMITED

(HE413311)

ΑΡ. ΑΔΕΙΑΣ ΑΠΟΔΕΚΤΗ, Α016

ΓΕΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ

ΚΥΠΡΟ.V6

07/03/2024

1. ΕΡΜΗΝΕΙΑ

- 1.1. Για σκοπούς των παρόντων κανονισμών οι ακόλουθες φράσεις – λέξεις θα ερμηνεύονται ως κατωτέρω:
- 1.2. «Αναβολή ή Ακύρωση ή Ματαίωση γεγονότος» - Η μη διεξαγωγή ενός γεγονότος κατά την επίσημη ημερομηνία που είχε καθορισθεί από την Διοργανώτρια αρχή να διεξαχθεί.
- 1.3. «Ανώτατο όριο πληρωμής» - Το μέγιστο καταβαλλόμενο κέρδος ανά στοίχημα ή αριθμό ίδιων στοιχημάτων ή παρόμοιων στοιχημάτων ή/και κατά πελάτη ή/και κατά ομάδα πελατών ανά ημέρα.
- 1.4. «Απόδειξη Καταχωρημένου Δελτίου Στοιχήματος ή Απόδειξη Στοιχήματος» - Έντυπο που περιέχει τις επιλογές και οδηγίες του πελάτη που θεωρείται και απόδειξη των εν λόγω καταχωρήσεων.
- 1.5. «Απόδειξη Πληρωμής» - Το έντυπο που περιέχει πληροφορίες σχετικές με το πρακτορείο και το κερδηθέν ποσό από στοιχηματισμό.
- 1.6. «Απόδοση» - Αναφέρεται στην τιμή που προσφέρει η «Εταιρεία» για κάποιο συγκεκριμένο «Στοίχημα». Η «Απόδοση» αντιπροσωπεύει το ποσό που πληρώνει η «Εταιρεία» για κάθε κερδισμένο «Στοίχημα» αξίας μιας στοιχηματικής μονάδας.
- 1.7. «Γεγονότα» - Γεγονότα (Αθλητικά και μη) που προσφέρονται για στοιχηματισμό σε Διαγωνισμούς παιχνιδιών στοιχημάτων προκαθορισμένης απόδοσης.
- 1.8. «Δελτίο Αποδόσεων ή Πρόγραμμα» - Κάθε διεξαγωγή παιχνιδιού που περιλαμβάνει ένα σύνολο γεγονότων και διαρκεί ορισμένη χρονική περίοδο. Το Πρόγραμμα είναι διαθέσιμο είτε σε έντυπη μορφή ή σε ηλεκτρονική μορφή στο διαδίκτυο ή στα τερματικά που βρίσκονται στα πρακτορεία.
- 1.9. «Δελτίο Στοιχήματος» - Κάθε «Δελτίο» είναι το μοναδικό συμβόλαιο μεταξύ της «Εταιρείας» και του «Πελάτη» που αποδεικνύει την ύπαρξη και ιδιοκτησία αυτού εκ μέρους του «Πελάτη». Καταχωρημένο «Στοίχημα» το οποίο περιγράφει το «Στοίχημα» και το οποίο λαμβάνει ο «Πελάτης» ως απόδειξη. Το «Δελτίο Στοιχήματος» περιλαμβάνει στοιχεία σχετικά με την ημερομηνία και ώρα καταχώρησης, μοναδικό κωδικό αναγνώρισης, τα γεγονότα που έχει επιλέξει ο «Πελάτης», τους χρόνους διεξαγωγής τους, τις «Αποδόσεις» αυτών, περιγραφή τύπου «Στοιχήματος» και άλλες αναγκαίες λεπτομέρειες.
- 1.10. «Εταιρεία» - Εννοείται η BookieCo Betting Stores LTD.

- 1.11. «Ζωντανό Στοίχημα» - Είναι το στοίχημα επί γεγονότος το οποίο βρίσκεται σε εξέλιξη.
- 1.12. «Ημερομηνία υπολογισμού κέρδους» - Ο χρόνος όπου, κατά την διαδικασία που διενεργείται από το κεντρικό μηχανογραφημένο σύστημα, ένα «Στοιχημα» καθορίζεται και καταχωρείται ως κερδισμένο.
- 1.13. «Κανονισμός» - Το παρόν κείμενο το οποίο περιγράφει τους γενικούς όρους που διέπουν την διεξαγωγή «Στοιχήματος» μεταξύ της «Εταιρείας» και των «Πελατών» της.
- 1.14. «Κανονισμοί» - Οι κανονισμοί είναι διαθέσιμοι στην Ελληνική, Αγγλική και Τούρκικη γλώσσα για ενημερωτικούς σκοπούς. Σε περίπτωση διαφοράς μεταξύ ενός πελάτη και της εταιρείας ή σε περίπτωση που υπάρχει ασυμφωνία στην ερμηνεία των όρων που σχετίζονται με κανονισμούς μεταξύ της Ελληνικής, Αγγλικής και Τουρκικής έκδοσης, θα υπερτερεί η έκδοση των Κανονισμών στην Ελληνική γλώσσα.
- 1.15. «Κουπόνι» - Περιγραφή προσφερόμενων «Στοιχημάτων» που προσφέρει η «Εταιρεία» και τα οποία δημοσιεύει για σκοπούς στοιχηματισμού και πληροφόρησης του κοινού.
- 1.16. «Κυβερνητικές Αρχές» - είναι οι Αρχές της Κύπρου.
- 1.17. «Πελάτης» - Άτομο που έχει συμμετάσχει στα «Στοιχήματα» που διοργανώνει η «Εταιρεία» και για τον οποίο ένα τουλάχιστον Στοίχημα του έχει γίνει αποδεκτό από το κεντρικό μηχανογραφικό σύστημα της Εταιρείας.
- 1.18. «Πρακτορείο» - Εξουσιοδοτημένα, φυσικά σημεία στοιχηματισμού.
- 1.19. «Στοιχημα» - Έγκυρο στοίχημα που καταχωρήθηκε στο κεντρικό μηχανογραφικό σύστημα της «Εταιρείας» και εκτυπώθηκε για αυτό «Δελτίο Στοιχήματος».
- 1.20. «Απόδοση» αντιπροσωπεύει το ποσό που πληρώνει η «Εταιρεία» για κάθε κερδισμένο «Στοιχημα» αξίας μιας στοιχηματικής μονάδας.

2. ΑΠΟΔΟΧΗ ΟΡΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

- 2.1. Ο Πελάτης θεωρείται ότι έχει αποδειχτεί αυτούς τους Κανονισμούς από την στιγμή της τοποθέτησης στοιχήματος.

3. ΕΝΑΡΞΗ ΙΣΧΥΟΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

- 3.1. Οι παρόντες «Κανονισμοί» εφαρμόζονται από την 09/02/2024 και διέπουν όλα τα «Στοιχήματα» που γίνονται αποδεκτά από την «Εταιρεία». Η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να πραγματοποιήσει αλλαγές σε αυτούς τους Κανονισμούς νοουμένου ότι έχει ληφθεί σχετική έγκριση από την Εθνική Αρχή Στοιχημάτων και ενημερώνει προς τούτο τους πελάτες της. Ωστόσο, στην περίπτωση μιας διαφωνίας, η «Εταιρεία» θα προσπαθήσει να επιλύσει τα παράπονα των «Πελατών» απευθείας με τους «Πελάτες». Οι «Πελάτες» της «Εταιρείας» πρέπει να διαβάσουν, να αποδεχτούν και να ακολουθήσουν τους παρακάτω «Κανονισμούς». Ακολούθως με την έκδοση ενός Δελτίου Στοιχήματος τεκμηριώνεται η αποδοχή και η κατανόηση των Κανονισμών από τον Πελάτη.

- 3.2. Απαγορεύεται η αποδοχή στοιχημάτων από πρόσωπα ηλικίας κάτω των 18 ετών. Επιτρέπεται μόνο η αποδοχή στοιχημάτων από πρόσωπα ηλικίας άνω των 18 ετών, υπό τον όρο της πλήρους και ανεπιφύλακτης εκ μέρους τους αποδοχής των Γενικών Κανονισμών Παιχνιδιών Στοιχημάτων Προκαθορισμένης Απόδοσης της Εταιρείας (Στοιχηματικών Κανόνων της BookieCo Betting Stores LTD), των ανακοινώσεων της Εταιρείας, των ειδικών όρων και προϋποθέσεων που θέτει για τον σκοπό αυτό κάθε φορά η Εταιρεία, των Νόμων της Κυπριακής Δημοκρατίας, των κανονισμών και οδηγιών της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων.

4. ΕΓΚΥΡΗ ΑΠΟΔΟΧΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ

- 4.1. Κανένα Στοιχίωμα δεν είναι αποδεκτό και/ή έγκυρο πριν ο πελάτης έχει στα χέρια του μια έγκυρη απόδειξη, το Δελτίο Στοιχήματος, το οποίο υπόκειται στους Κανονισμούς της Εταιρείας. Η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να αρνηθεί να αποδεχτεί ολόκληρο ή μέρος οποιουδήποτε στοιχήματος, τη στιγμή που προσφέρεται.
- 4.2. Στοιχήματα που τοποθετούνται μέσω των τερματικών της Εταιρείας γίνονται δεκτά μόνο εάν έχουν υποβληθεί σύμφωνα με τη γενικά εγκεκριμένη διαδικασία στοιχηματισμού της Εταιρείας. Καμία άλλη διαδικασία αποδοχής στοιχήματος δεν επιτρέπεται εκτός εάν εγκριθεί από την Εταιρεία. Θα επικυρώνονται και θα γίνονται δεκτά μόνο στοιχήματα που είναι εγγεγραμμένα στα ηλεκτρονικά αρχεία του Στοιχήματος και κατ' επέκταση στα ηλεκτρονικά αρχεία της Εταιρείας. Ο πελάτης πρέπει να ελέγξει ότι η εκτύπωση του Στοιχήματος από τον υπολογιστή αντιστοιχεί στο στοιχίωμα που ζητήθηκε. Εάν δεν αντιστοιχεί, ο πελάτης πρέπει να ζητήσει την ακύρωση του Στοιχήματος.
- 4.3. Κανένα Στοιχίωμα δεν είναι αποδεκτό και/ή έγκυρο πριν ο πελάτης έχει στα χέρια του μια έγκυρη απόδειξη, το Δελτίο Στοιχήματος, το οποίο υπόκειται στους Κανονισμούς της Εταιρείας. Η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να αρνηθεί να αποδεχτεί ολόκληρο ή μέρος οποιουδήποτε στοιχήματος, τη στιγμή που προσφέρεται.

5. ΧΡΟΝΟΣ ΑΠΟΔΟΧΗΣ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ

- 5.1. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να δηλώνει ως άκυρο κάθε «Στοιχίωμα» / επιλογή που καταλήγει στο δίκτυο της, μετά την έναρξη του αθλητικού γεγονότος, στο οποίο αναφέρεται το «Στοιχίωμα» / επιλογή», με την εξαίρεση των ζωντανών «Στοιχημάτων» («Στοιχήματα» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού).
- 5.2. Το εν λόγω δικαίωμα της Εταιρείας θα εφαρμόζεται και για τους αγώνες που θα ξεκινούν πριν την καθορισμένη ώρα παιχνιδιού(pre-game).

6. ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΝΩΜΑΛΙΕΣ

- 6.1. Όπου υπάρχουν αποδείξεις ότι ο αγώνας έχει χειραγωγηθεί ή οποιοδήποτε άλλο γεγονός, η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να αναβάλει την πληρωμή της επιλογής που αμφισβητείται και να την ακυρώσει μόνο όπου ο αγώνας/γεγονός κριθεί ως χειραγωγημένος μετά από την ολοκλήρωση της έρευνας από το επίσημο αρμόδιο σώμα του οποιοδήποτε σχετικού αθλήματος
- 6.2. Νοείται ότι σε μια τέτοια περίπτωση η Εταιρεία οφείλει να ενημερώνει γραπτώς τόσο τις αρμόδιες αρχές όσο και τον παίκτη για την διαδικασία διερεύνησης, την πορεία καθώς και το τελικό αποτέλεσμα της διερεύνησης.
- 6.3. Η «Εταιρεία» θα αξιώνει ποινικές κυρώσεις κατά οποιουδήποτε «Πελάτη» εμπλεκόμενου σε απάτη ή εγκληματικές πράξεις.
- 6.4. Η «Εταιρεία» θα παρακρατεί πληρωμή προς οποιονδήποτε «Πελάτη», όταν υπάρχουν υποψία ή ενδείξεις για κάποιο από τα παραπάνω.

7. ΔΙΑΚΟΠΕΝΤΕΣ, ΑΝΑΒΛΗΘΕΝΤΕΣ ΚΑΙ ΜΗ ΔΙΕΞΑΧΘΕΝΤΕΣ ΑΓΩΝΕΣ

- 7.1. Ο διαιτητής του αγώνα είναι ο αρμόδιος να καθορίσει τη λήξη του ημιχρόνου ή/και του παιχνιδιού.
- 7.2. Τυχόν παράταση ή διαδικασία πέναλτι ή διαδικασία Χρυσού γκολ δεν λογίζονται στον υπολογιζόμενο χρόνο διάρκειας ενός παιχνιδιού, εκτός κι αν αυτό αναφέρεται καθαρά στην επιλογή του Στοιχήματος.
- 7.3. Σε περίπτωση τελεσίδικης διακοπής πριν το τέλος του γεγονότος, επιλογές οι οποίες έχουν ήδη κριθεί (στο σύνολο τους ή μέρος τους όπως επεξηγείται πιο κάτω) θεωρούνται έγκυρες.
- 7.4. Επιλογές που θεωρούνται ότι έχουν κριθεί στο σύνολο τους είναι οι επιλογές οι οποίες ήδη είναι χαμένες ή κερδισμένες βάσει του αποτελέσματος την ώρα που διακόπηκε ο αγώνας και δεν υπήρχε περίπτωση αλλαγής του αποτελέσματος τους εάν συνεχιζόταν ο αγώνας. Π.χ., στο ποδόσφαιρο εάν ο υποθετικός αγώνας SHEFFIELD UNITED – LEEDS UNITED διακοπεί στο 55' λεπτό και το αποτέλεσμα είναι 1-1, τότε όλα τα «Στοιχήματα» που δεν έχουν κριθεί είναι άκυρα (VOID), αλλά κερδίζει π.χ. η επιλογή πρόβλεψης ημιχρόνου (HALFTIME BET) η οποία έχει ήδη κριθεί (αποτέλεσμα Χ) και οποιαδήποτε άλλη επιλογή που έχει ήδη κριθεί. Σε αυτή την περίπτωση, όσοι στοιχημάτισαν στο αποτέλεσμα ημιχρόνου Χ κερδίζουν και όσοι στοιχημάτισαν στο αποτέλεσμα ημιχρόνου 1 ή 2 χάνουν, διότι εάν συνεχιζόταν ο αγώνας, τότε το αποτέλεσμα του «Στοιχήματος» τους δεν θα άλλαζε.
- 7.5. Στο Άθλημα «Ποδόσφαιρο» (Soccer) και μόνο, σε περίπτωση που κάποιο γεγονός/αγώνας διακοπεί κατά την διάρκειά του και συνεχιστεί εντός 24 ωρών από την έναρξή του από το λεπτό της διακοπής του, τότε όλα τα ανοικτά «Στοιχήματα» που αφορούν το συγκεκριμένο γεγονός/αγώνα, θα διευθετηθούν βάσει του τελικού αποτελέσματος.
Στην αντίθετη περίπτωση, όπου δηλαδή κάποιο γεγονός δεν συνεχιστεί από το σημείο διακοπής του αλλά ξεκινήσει από την αρχή, τότε όλα τα «Στοιχήματα» θα διευθετηθούν ως άκυρα (void) με «Απόδοση» 1.00 (μονάδα). Επιλογές για αγώνες

που δεν διεξάγονται ή αναβάλλονται ή διακόπτονται για οποιονδήποτε λόγο θα παραμένουν έγκυρες για 24 ώρες από την προγραμματισμένη ώρα έναρξης τους. Εάν με την πάροδο 24 ωρών ο αγώνας δεν διεξαχθεί, θα θεωρούνται άκυρες (VOID) στο «Δελτίο Στοιχήματος» και για σκοπό υπολογισμού κερδών θεωρούνται (void) με «Απόδοση» 1.00.

- 7.6. Σε όλα τα υπόλοιπα αθλήματα, σε περίπτωση που κάποιο γεγονός/αγώνας διακοπεί κατά την διάρκειά του και συνεχιστεί εντός 72 ωρών από την έναρξή του από το λεπτό της διακοπής του, τότε όλα τα ανοικτά «Στοιχήματα» που αφορούν το συγκεκριμένο γεγονός/αγώνα, θα διευθετηθούν βάση του τελικού αποτελέσματος. Αν ένας παίκτης/ομάδα κερδίσει με walkover (περάσει bye) όλα τα στοιχήματα της αναμέτρησης θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void). Αν ένας παίκτης/ομάδα αποσυρθεί (retired) κατά τη διάρκεια μιας αναμέτρησης, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.
- 7.7. Αν η ημερομηνία και η ώρα έναρξης που έχουν εισαχθεί στον υπολογιστή της «Εταιρείας» είναι μετά (κατά λάθος ή για οποιοδήποτε άλλο λόγο) την ουσιαστική ημερομηνία και ώρα του γεγονότος και το γεγονός είναι είτε σε εξέλιξη ή έχει τελειώσει, όλες οι επιλογές για το γεγονός θα υπόκεινται σε ακύρωση και τα «Στοιχήματα» θα αποζημιώνονται με «Απόδοση» 1.00, με την εξαίρεση των ζωντανών «Στοιχημάτων» («Στοιχήματα» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού). Όταν ένα «Στοιχημα» αποτελείται από διάφορες επιλογές και ένα ή περισσότερα από τα γεγονότα στα οποία αναφέρεται, είναι ήδη σε εξέλιξη ή έχει ολοκληρωθεί την ώρα που το «Στοιχημα» έχει ληφθεί από το δίκτυο της «Εταιρείας», η επιλογ-ή,ές υπολογίζονται με ποσοστό 1.00. Οι εναπομείνουσες επιλογές είναι έγκυρες και θα αναγνωρίζονται.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

«Στοιχημα» (ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΑΓΩΝΩΝ – PREMATCH) €20 Σύνολο 5 ομάδων δεδομένου ότι οι

επιλογές είναι τρείς (3) κατά το ελάχιστο αποδεκτές.

MANCHESTER CITY

LEEDS UNITED

ARSENAL

SHEFFIELD UNITED

JUVENTUS

Εάν η MANCHESTER CITY και η LEEDS UNITED έχουν ήδη ξεκινήσει τη στιγμή που το «Στοιχημα» έγινε αποδεκτό από την «Εταιρεία», το «Στοιχημα» θα θεωρηθεί ως ένα «Στοιχημα» 3 ομάδων, αξίας €20, με MANCHESTER CITY και LEEDS UNITED αξιολογημένες με «Απόδοση» 1.00.

- 7.8. Σε αγώνες/γεγονότα (φιλικά παιχνίδια, παιχνίδια νέων, ηλεκτρονικά αθλήματα ποδοσφαίρου ή άλλα γεγονότα) οποιουδήποτε αθλήματος, τα οποία έχουν προγραμματιστεί να διαρκέσουν περισσότερο ή λιγότερο ή σε διαφορετικές ώρες (ημίχρονο/περίοδοι) από τη συνηθισμένη / κανονική διάρκεια (στα πρωταθλήματα

που συμμετέχουν) εάν η Εταιρεία δεν προσδιορίσει τη σωστή διάρκεια στη στοιχηματική της προσφορά, τα στοιχήματα σε αυτούς τους αγώνες θα θεωρούνται «άκυρα» εκτός από την περίπτωση ποδοσφαιρικών αγώνων όπου ισχύουν τα ακόλουθα:

- (i) Σε αγώνες/γεγονότα που διαρκούν το μέγιστο 90 λεπτά (επιπλέον τις καθυστερήσεις) ή το ελάχιστο 80 λεπτά, τα Στοιχήματα κανονικής διάρκειας (πριν την έναρξη του αγώνα αλλά και κατά τη διάρκεια του Live Betting) θα θεωρούνται έγκυρα.
- (ii) Σε αγώνες/γεγονότα όπου η κανονική διάρκεια του αγώνα δεν είναι τουλάχιστον συνολικής διάρκειας 80 λεπτά και το μέγιστο 90 λεπτά (επιπλέον τις καθυστερήσεις) και αυτό δεν έχει διευκρινιστεί από την Εταιρεία από την αρχή, τα Στοιχήματα κανονικής διάρκειας (πριν την έναρξη του αγώνα αλλά και κατά τη διάρκεια του Live Betting) θα θεωρούνται άκυρα (VOID) και θα πληρώνονται με απόδοση 1,00 (μία μονάδα).
- (iii) Σε αγώνες/γεγονότα όπου υπάρχουν περισσότερα ή λιγότερα από 2 ημίχρονα και η Εταιρεία δεν το έχει προσδιορίσει στη στοιχηματική της προσφορά, εξαιρουμένης της περίπτωσης παράτασης, τα στοιχήματα ημιχρόνου (πριν την έναρξη του αγώνα αλλά και κατά τη διάρκεια του Live Betting) (VOID) και θα πληρώνονται με απόδοση 1,00 (μία μονάδα)
- (iv) Σε αγώνες/γεγονότα όπου διεξάγονται 2 ημίχρονα, αλλά κάποιο τουλάχιστον από αυτά δεν είναι χρονικής διάρκειας το ελάχιστο 40 λεπτά (επιπλέον τις καθυστερήσεις) ή το μέγιστο 45 λεπτά (επιπλέον τις καθυστερήσεις) και η Εταιρεία δεν το έχει προσδιορίσει στη στοιχηματική της προσφορά, εξαιρουμένης της περίπτωσης παράτασης, τα στοιχήματα του αντίστοιχου ημιχρόνου (πριν την έναρξη του αγώνα αλλά και κατά τη διάρκεια του Live Betting) (VOID) και θα πληρώνονται με απόδοση 1,00 (μία μονάδα).

7.9. Η Εταιρεία δεν φέρει καμία ευθύνη και δεν υποχρεούται να ενημερώνει τους πελάτες της για το σωστό πρόγραμμα αγώνων. Είναι ευθύνη των πελατών να γνωρίζουν το σωστό πρόγραμμα αγώνων πριν το Στοιχηματισμό.

7.10. Η Εταιρεία δεν φέρει καμία ευθύνη εάν ο πλήρης προγραμματισμένος χρόνος (χρόνος τραυματισμού ή άλλος) δεν παιχτεί μετά από απόφαση του διαιτητή. Διαφορές σχετικά με τον προγραμματισμένο χρόνο παιχνιδιού δεν θα είναι λόγος ακύρωσης του στοιχήματος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

- (i) Σε παιχνίδι συνολικής διάρκειας 90 λεπτών, ο διαιτητής αποφασίζει να σφυρίξει τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα μετά από 81 λεπτά. Για τους σκοπούς της διευθέτησης στοιχημάτων, το παιχνίδι θεωρείται ότι έχει καλύψει ολόκληρη τη διάρκεια του αγώνα σύμφωνα με τον διαιτητή και θα διευθετηθεί όπως ένα κανονικό παιχνίδι σύμφωνα με το τελικό του αποτέλεσμα.
- (ii) Σε παιχνίδι δύο ημιχρόνων, σε (1^ο ή 2^ο) ημίχρονο διάρκειας 40 λεπτών, ο διαιτητής αποφασίζει να σφυρίξει το τέλος του ημιχρόνου. Για σκοπούς διευθέτησης στοιχημάτων, το ημίχρονο αυτό θεωρείται πως έχει ολοκληρωθεί και τα αντίστοιχα στοιχήματά του θα θεωρούνται «έγκυρα».

- (iii) Σε ημίχρονο διάρκειας 35 λεπτών, ο διαιτητής αποφασίζει να σφυρίξει το τέλος του ημιχρόνου. Για σκοπούς διευθέτησης στοιχημάτων, το ημίχρονο αυτό δεν θεωρείται πως έχει ολοκληρωθεί και τα αντίστοιχα στοιχήματά του θα θεωρούνται «άκυρα».
- (iv) Σε ημίχρονο διάρκειας 50 λεπτών, ο διαιτητής αποφασίζει να σφυρίξει το τέλος του ημιχρόνου. Για σκοπούς διευθέτησης στοιχημάτων, το ημίχρονο αυτό θεωρείται πως έχει υπερβεί την «κανονική διάρκεια» (45 λεπτά επιπλέον τις καθυστερήσεις) και τα αντίστοιχα στοιχήματά του θα θεωρούνται «άκυρα»

8. ΧΡΗΣΗ VAR (Video Assistant Referee)

- 8.1. Όταν ζητείται η χρήση του VAR, το γεγονός που οδήγησε στην παραπομπή στο VAR θα θεωρείται, για τους σκοπούς των παρόντων Κανονισμών, ότι συνέβη σε πραγματικό χρόνο (και όχι στον χρόνο που καθορίζεται στην απόφαση). Για παράδειγμα, κάποιος επιλέγει την επιλογή να μπει γκολ στο τέλος του δεκαλέπτου από τις 20:00 έως τις 29.59 και το γκολ να σημειωθεί στις 28:36 και αμέσως ο VAR υποδεικνύει «επανεξέταση της φάσης». Εάν χρησιμοποιηθεί VAR και το γκολ θεωρείται κανονικό, ο χρόνος γκολ θα θεωρείται 28:36 και το στοίχημα θα θεωρείται κερδισμένο.
- 8.2. Εάν έχει διευθετηθεί ένα στοίχημα και, λόγω μεταγενέστερης απόφασης ενός VAR, αυτός ο διακανονισμός κριθεί ανακριβής, η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να αναστρέψει τη διευθέτηση (υπό την προϋπόθεση ότι η απόφαση του VAR λήφθηκε πριν από την ολοκλήρωση του αγώνα ή άλλου προγράμματος που σχετίζονται με το Στοίχημα). Εάν η Εταιρεία έχει αποδεχθεί κατά λάθος ένα στοίχημα κατά τη διάρκεια ενός ελέγχου VAR, έχει το δικαίωμα να το ακυρώσει.
- 8.3. Τα στοιχήματα που τοποθετούνται μεταξύ της εμφάνισης ενός γεγονότος που οδηγεί σε αναθεώρηση ενός VAR και της σχετικής απόφασης ενός VAR θα θεωρούνται άκυρα εκτός εάν:
 - (i) η αναθεώρηση του VAR (και η επακόλουθη απόφασή του) δεν άλλαξε τελικά την αρχική απόφαση.
 - (ii) η αναθεώρηση του VAR (και η επακόλουθη απόφασή του) τροποποίησε την αρχική απόφαση αλλά δεν επηρέασε ουσιαστικά το συγκεκριμένο Στοίχημα (π.χ. εάν το γεγονός που εξετάζεται από το VAR δεν σχετίζεται με το αποτέλεσμα του συγκεκριμένου στοιχήματος). Όλα τα στοιχήματα που δεν επηρεάζονται ουσιαστικά από την αναθεώρηση του VAR (και την επακόλουθη απόφασή του) θα ισχύουν.
- 8.4. Για τη διευθέτηση των στοιχημάτων, θα θεωρείται ότι έχει χρησιμοποιηθεί VAR εάν αυτό γίνεται κατανοητό από τις χειρονομίες του διαιτητή (π.χ. χειρονομίες ή διακοπή του αγώνα για επανεξέταση του περιστατικού) ή/και η χρήση του VAR επιβεβαιώνεται από την αναφορά αγώνα που εκδίδεται από το επίσημο όργανο που είναι υπεύθυνο για κάθε διοργάνωση που είναι και τελικά υπεύθυνο για την επίβλεψη του συγκεκριμένου αγώνα.

8.5. Όπου δεν είναι σαφές εάν το VAR χρησιμοποιήθηκε λόγω έλλειψης τηλεοπτικής κάλυψης ή/και αντικρουόμενων αναφορών, η Εταιρεία θα διευθετήσει τα Στοιχήματα με βάση τις πληροφορίες που έχει από τους παρόχους της ή από οποιαδήποτε αξιόπιστη διαδικτυακή ή εκτός σύνδεσης πηγή.

9. ΠΑΡΑΠΟΝΑ – ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ – ΕΠΙΛΥΣΗ ΔΙΑΦΟΡΩΝ

- 9.1. Για οποιοδήποτε πρόβλημα, διατυπώστε με τις απαραίτητες λεπτομέρειες τα παράπονά σας και αποστείλετε στην «Εταιρεία» μέσω γραπτής επιστολής στην ταχυδρομική διεύθυνση της εταιρείας: ΠΗΛΙΟΥ 11-13, QUALITY TOWERS A, OFFICES No. 401, T.K.6037, ΛΑΡΝΑΚΑ, ή μέσω ηλεκτρονικού μηνύματος στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της εταιρείας στο info@bookieco.com.cy.
- 9.2. Επίσης, βάσει της Οδηγίας υπ' αριθμόν 20/2017, δυνάμει των προνοιών του άρθρου 15 (η) του περί Στοιχημάτων Νόμου του 2019 (37(I)/2019), ως εκάστοτε τροποποιείται ή αντικαθίσταται σχετικά με τις Αρμοδιότητες της Αρχής που ορίζουν τον καθορισμό της διαδικασίας υποβολής και εξέτασης παραπόνων προς την Αρχή ή αδειούχο αποδέκτη Κλάσης Α
- 9.3. Σε περίπτωση που το συγκεκριμένο παράπονο ή αίτημα δεν μπορεί να επιλυθεί με αμοιβαία συναίνεση, τότε θα παραπέμπεται σε διαιτησία με βάση τον περί διαιτησίας νόμο, Κεφάλαιο 4, της Κυπριακής Δημοκρατίας.
- 9.4. Ο παραπονούμενος, ως προνοεί η Οδηγία 20/2017, μπορεί να απευθυνθεί στην επιτροπή που έχει διοριστεί από την Εθνική Αρχή Στοιχημάτων δια την εξέταση παραπόνων ή παραβάσεων.
- 9.5. Η διαδικασία αναλύεται λεπτομερώς στην Οδηγία 20/2017. Αφού γίνει η ολοκλήρωση της διαδικασίας, η επιτροπή εξέτασης καταθέτει το πόρισμά της στην Αρχή προς λήψη απόφασης.
- 9.6. Τα στοιχεία επικοινωνίας της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων της Κύπρου:
 - Ιστοσελίδα Αρχής: www.nba.gov.cy
 - Διεύθυνση : Διγενή Ακρίτα 83, ΤΚ.1070, Λευκωσία, Κύπρος
 - Τηλέφωνο : +357 22 881800
 - Ηλεκτρονική διεύθυνση Αρχής για υποβολή παραπόνων: complaints@nba.gov.cy
 - Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο Αρχής : info@nba.gov.cy

10. ΕΓΚΥΡΟΤΗΤΑ ΑΠΟΔΟΧΗΣ

- 10.1. Κανένα «Στοιχίμα» με πίστωση δεν είναι αποδεκτό.
- 10.2. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να αρνηθεί την αποδοχή ολόκληρου ή μέρους οποιουδήποτε «Στοιχήματος», δίδοντας προς τούτο την πρέπουσα αιτιολόγηση στον Πελάτη. Μόνο «Στοιχήματα» που καταλήγουν στα αρχεία υπολογιστή της «Εταιρείας» θα επικυρώνονται και θα γίνονται αποδεκτά.
- 10.3. Στοιχήματα/πονταρίσματα δεν γίνονται αποδεκτά κατά οποιονδήποτε άλλο τρόπο (ταχυδρομείο, email, κτλ.)

- 10.4. Κάθε επικυρωμένο Στοίχημα από την Εταιρεία θα καταχωρείται στο γενικό διακομιστή (Server) και σε ένα δεύτερο εφεδρικό διακομιστή (backup-server) για λόγους ασφαλείας, το οποίο ονομάζεται «αρχείο ασφαλείας». Οι Αποδόσεις (odds) που ισχύουν τη στιγμή που το Στοίχημα καταγράφεται, είναι οι Αποδόσεις με βάση τις οποίες θα υπολογιστούν τα πιθανά κέρδη.
- 10.5. Κατά τον υπολογισμό των κερδών ισχύει μόνο το περιεχόμενο της απόδειξης στα αρχεία που τηρούνται στην Εταιρεία. Εάν οι αποδείξεις του Πελάτη έχουν διαφορετικά δεδομένα από αυτά που αποθηκεύονται στα αρχεία της Εταιρείας, η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει έγκυρα μόνο τα δεδομένα που περιέχονται στα αρχεία ασφαλείας της. Σημειώνεται ότι εάν συμβούν τα παραπάνω, η Εταιρεία έχει υποχρέωση να αιτιολογήσει επαρκώς το γεγονός.
- 10.6. Οποιοσδήποτε λεπτομέρειες περιέχονται στις αποδείξεις που κατέχει ένας Πελάτης, σχετικά με το λεπτό κατά το οποίο διεξάγεται ο αγώνας (εάν το Στοίχημα πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια αγώνων Live Betting) τη στιγμή που τοποθετήθηκε το Στοίχημα, δεν θεωρούνται δεσμευτικές για την Εταιρεία.

11. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΚΥΠΡΙΑΚΟ ΔΙΚΑΙΟ

- 11.1 Οι κανονισμοί της «Εταιρείας» διέπονται από το Κυπριακό Δίκαιο και ερμηνεύονται από τα Κυπριακά Δικαστήρια τα οποία έχουν αποκλειστική δικαιοδοσία.

12. ΥΠΟΧΡΕΩΣΗ ΛΗΨΗΣ ΜΕΤΡΩΝ ΔΕΟΥΣΑΣ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑΣ

- 12.1 Ο Πελάτης, έχει ενημερωθεί από τον Εξουσιοδοτημένο Αντιπρόσωπο της Εταιρείας εν σχέση με την υποχρέωση του η οποία προκύπτει και/ή εκπηγάζει από τις Νομοθεσίες της Κυπριακής Δημοκρατίας καθώς και από τις σχετικές Οδηγίες της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων, ήτοι του Νόμου περί της Παρεμπόδισης και Καταπολέμησης της Νομιμοποίησης Εσόδων από Παράνομες Δραστηριότητες του 2007 (Ν. 188(I)/2007) και/ή του άρθρου 13 του Κανονισμού (ΕΕ) 2016/679 και/ή ΟΔ15.2024 v.4. της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων, περί υποχρέωσης εφαρμογής των μέτρων δέουσας επιμέλειας σε περιπτώσεις συναλλαγής ίσης ή άνω των €2.000.-
- 12.2 Σε περίπτωση που η συναλλαγή του πελάτη με τον εξουσιοδοτημένο αντιπρόσωπο και/ή την Εταιρεία είναι ίση ή άνω των €2.000.- τότε ο πελάτης έχει υποχρέωση όπως προμηθεύσει και/ή παραδώσει προς τον εξουσιοδοτημένο αντιπρόσωπο και/ή την Εταιρεία, στοιχεία ταυτοποίησης (Δελτίο Ταυτότητας ή Διαβατήριο, Ονοματεπώνυμο, Τηλ. Επικοινωνίας και Διεύθυνση). Σε περιπτώσεις όπου η συναλλαγή είναι ίσης ή άνω των €10.000, απαιτείται και η προσκόμιση του IBAN του πελάτη προκειμένου ο αποδέκτης να προβεί σε κατάθεση του ποσού στο λογαριασμό του παίκτη μέσω τραπεζικού εμβάσματος.
- Σύμφωνα με την παράγραφο 5.2.4.6 της Οδηγίας 15.2024 v.4 της Αρχής, δύναται να ζητηθεί από τον παίκτη να προσκομίσει επιπλέον έγγραφο ώστε να επιβεβαιωθούν τα

στοιχεία του και να επαληθευτεί η διεύθυνση κατοικίας του, όπως ο Λογαριασμός Κοινής Ωφελείας (εκδομένο από τους εξής:

1. από οργανισμό τηλεπικοινωνιών μόνο για υπηρεσίες διαδικτύου, συνδρομητικής τηλεόρασης ή σταθερής τηλεφωνίας και δεν περιλαμβάνει λογαριασμό για υπηρεσίες κινητής τηλεφωνίας,
2. από την Αρχή Ηλεκτρισμού Κύπρου (ΑΗΚ)
3. από Συμβούλια Υδατοπρομήθειας και Αποχετεύσεων,
4. από Αρχές Τοπικής Αυτοδιοίκησης μόνο για φόρο σκυβάλων, φόρο ακίνητης ιδιοκτησίας ή άλλους φορολογικούς λογαριασμούς.

Τα ως άνω στοιχεία ταυτοποίησης ο Πελάτης μπορεί να τα καταχωρήσει στο σύστημα της εταιρείας δια μέσω της σελίδα <https://aml.bookieco.com.cy/aml/GR/>

13. ΠΛΗΡΩΜΗ ΚΕΡΔΩΝ

- 13.1. Η πληρωμή των κερδών θα γίνεται αμέσως από την στιγμή που το αποτέλεσμα του γεγονότος επισημοποιήθηκε και διευθετήθηκε από την Εταιρεία.
- 13.2. Το κερδισμένο «Στοιχίωμα» μπορεί να εξαργυρωθεί μόνο με την προσκόμιση του «Δελτίου Στοιχήματος» από τον «Πελάτη». Εάν το αποτέλεσμα ενός γεγονότος δεν μπορεί να εξακριβωθεί επίσημα, η «Εταιρεία» έχει το δικαίωμα να καθυστερήσει οποιαδήποτε πληρωμή μέχρι την επίσημη εξακρίβωση.
- 13.3. Σε περίπτωση λανθασμένου υπολογισμού κερδών, η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα διόρθωσης του λάθους, πριν την πληρωμή των κερδών προς τον Πελάτη, εφόσον πρώτα προβεί σε δέουσα αιτιολόγηση προς τον Πελάτη.
- 13.4. Κάθε πελάτης είναι υπεύθυνος για το «Δελτίο στοιχήματος» το οποίο έχει λάβει και η εταιρεία ουδεμία ευθύνη έχει εάν αυτός το απωλέσει και το δελτίο εξαργυρωθεί από άλλο πρόσωπο.

14. ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΑΠΟΔΟΧΗΣ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ – ΑΛΛΑΓΕΣ ΑΠΟΔΟΣΕΩΝ

- 14.1. Ο ελάχιστος αριθμός επιλογών που μπορούν να επιλεχθούν σε ένα γεγονός («Στοιχήματα»), που επιτρέπονται ανά συνδυασμό και κάθε άλλο περιοριστικό στοιχείο, υποδηλώνονται πριν την επικύρωση του στοιχήματος.
- 14.2. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να αλλάζει οποιεσδήποτε «Αποδόσεις». Η πραγματική «Απόδοση» για οποιανδήποτε επιλογή παραμένει πάντα η «Απόδοση» η οποία εκτυπώνεται τη στιγμή της επικύρωσης στο «Δελτίο Στοιχήματος». Γι' αυτόν τον λόγο οι «Πελάτες» προ τρέπονται να ελέγχουν τα «Δελτία Στοιχήματος» τους με ιδιαίτερη προσοχή.
- 14.3. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα, να ακυρώνει όλα τα επαναλαμβανόμενα/όμοια/ίδια, δελτία στοιχήματος που κατατέθηκαν από τον ίδιο πελάτη και/ή συνδεδεμένο πρόσωπο με τον πελάτη εάν κρίνει σκόπιμη την πράξη του πελάτη και/ή του συνδεδεμένου τρίτου προσώπου να καταθέσει 2 και ή

περισσότερα δελτία με το ίδιο ουσιαστικά περιεχόμενο για αποφυγή της έγκρισης των συγκεκριμένων στοιχημάτων. Η Εταιρεία οφείλει να δώσει την πρέπουσα αιτιολόγηση για την εν λόγω ακύρωση στην Εθνική Αρχή Στοιχημάτων.

15. ΜΕΓΙΣΤΟ ΟΡΙΟ ΠΛΗΡΩΜΩΝ

- 15.1. Κάθε «Στοιχείο» υπόκειται σε ένα μέγιστο κέρδος που καθορίζεται από την «Εταιρεία». Το μέγιστο κέρδος για κάθε «Στοιχείο» που προσφέρει η «Εταιρεία» αναγράφεται στο «Ειδικό Παράρτημα Α» που επισυνάπτεται με τους «Κανονισμούς». Σε τέτοιες περιπτώσεις ισχύουν πάντα τα όρια που αναφέρονται στους «Κανονισμούς».
- 15.2. Όρια τα οποία μπορεί να αναγραφούν σε οποιοδήποτε τόπο της «Εταιρείας» («Κουπόνια», ιστοσελίδα) είναι έγκυρα μόνο αν αναφέρονται στο ειδικό παράρτημα Α' που επισυνάπτεται με τους «Κανονισμούς».
- 15.3. Όπου έχει τοποθετηθεί πολλαπλό στοιχείο που εμπεριέχει γεγονότα με διαφορετικά μέγιστα όρια κέρδους τότε θα ισχύει το χαμηλότερο όριο.
- 15.4. Όλα τα μέγιστα όρια κερδών ισχύουν για κάθε πελάτη ξεχωριστά, ή για ομάδα πελατών που ενεργεί μαζί, που περιέχουν στοιχήματα με τις ίδιες επιλογές, συμπεριλαμβανομένων σειρών στοιχημάτων σε διαφορετικό εύρος τιμών ή/και σε αριθμό ημερών.
- 15.5. Εάν έχουμε κάποιο λόγο να πιστεύουμε ότι ένας αριθμός στοιχημάτων έχει τοποθετηθεί κατ' αυτόν τον τρόπο, η συνολική πληρωμή για όλα τα στοιχήματα που έχουν συνδυαστεί θα περιοριστούν σε μια και μοναδική μέγιστη πληρωμή κερδών.

16. ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

- 16.1. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιεί τους «Κανονισμούς» με σχετική ανακοίνωση.
- 16.2. Οποιοσδήποτε προηγούμενος «Κανονισμός» της «Εταιρείας» θεωρείται άκυρος, εφόσον έχει εκδοθεί από την «Εταιρεία» νέος «Κανονισμός» που αφορά τον εν λόγω «Κανονισμό».
- 16.3. Νοείται ότι οποιαδήποτε τροποποίηση χρειάζεται πρωτίστως έγκριση/άδεια από την Εθνική Αρχή Στοιχημάτων.

17. ΤΕΧΝΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

- 17.1. Η «Εταιρεία» δεν φέρει καμία ευθύνη σε περίπτωση που λόγω τεχνικών προβλημάτων (αιφνίδια διακοπή λειτουργίας του συστήματος, ταυτόχρονη διακοπή ρεύματος στο υποστατικό, διακοπή διαδικτυακής σύνδεσης), κατέστη αδύνατον να επικυρωθεί κάποιο «Στοιχείο».

18. ΑΓΩΝΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΔΙΕΞΑΓΟΝΤΑΙ ΟΠΩΣ ΑΝΑΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΟΥΔΕΤΕΡΟ ΓΗΠΕΔΟ

- 18.1. Όταν ένας αγώνας παίζεται στο γήπεδο της άλλης πλευράς από αυτόν που υποδεικνύεται στο Κουπόνι που εκδίδει η Εταιρεία, ο αγώνας θα είναι ΑΚΥΡΟΣ εκτός εάν πρόκειται για αγώνα που παίζεται σε ουδέτερο γήπεδο.
- 18.2. Εάν μια ομάδα έχει διαφορετικό αντίπαλο από αυτόν που αναφέρεται στο Κουπόνι, τότε ο αγώνας είναι και πάλι άκυρος.
- 18.3. Για στοιχηματικούς σκοπούς, όταν ένας αγώνας παίζεται σε ουδέτερο γήπεδο, η ομάδα στα αριστερά θα υπολογίζεται ως γηπεδούχος ομάδα (ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ).
- 18.4. Ένα ουδέτερο γήπεδο για στοιχηματικούς σκοπούς είναι πάντα αποτέλεσμα ποινής της γηπεδούχου ομάδας. Σε κάθε άλλη περίπτωση το γήπεδο δεν είναι ουδέτερο, εκτός αν η αρμόδια ομοσπονδία υπό την οποία διεξάγεται ο συγκεκριμένος αγώνας ορίσει ουδέτερο γήπεδο για τον εν λόγω αγώνα (τελικός αγώνας πρωταθλήματος κ.λπ.). Η επιλογή ενός αγώνα που παίζεται σε ουδέτερο γήπεδο είναι ΑΚΥΡΗ, εκτός εάν το γεγονός ότι ο αγώνας θα διεξαχθεί σε ουδέτερο γήπεδο αναφέρεται στα φυλλάδια που περιέχουν τα γεγονότα και τις αποδόσεις.
- 18.5. Οι ανακοινώσεις για αγώνες που διεξάγονται σε ουδέτερο γήπεδο, γίνονται για σκοπούς ενημέρωσης και πληροφόρησης και μόνο. Η «Εταιρεία» θα προσπαθεί πάντα να πληροφορεί/ενημερώνει για οποιαδήποτε αλλαγή έδρας ή για οποιαδήποτε διεξαγωγή αγώνα σε «ουδέτερο γήπεδο». Η Εταιρεία δεν φέρει την οποιαδήποτε ευθύνη σε περίπτωση που δεν ανακοινώσει/ενημερώσει για αγώνα που διεξάγεται σε «ουδέτερο γήπεδο».

19. ΕΥΘΥΝΗ ΠΕΛΑΤΩΝ

- 19.1. Ο «Πελάτης» υποβάλλοντας «Δελτίο Στοιχήματος» δηλώνει αμετάκλητα ότι έχει διαβάσει, κατανοήσει και αποδεχτεί πλήρως τους «Κανονισμούς» της «Εταιρείας» όπως είναι αναρτημένοι και αναγνωρίζει ότι η αποδοχή του «Δελτίου Στοιχήματος» γίνεται υπό τον όρο ελέγχου του και διαπίστωσης συμφωνίας του με τους «κανονισμούς» και τις ανακοινώσεις της «Εταιρείας».

20. ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ / ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ

- 20.1. Με τον όρο «τυπογραφικό λάθος/λανθασμένη εκτύπωση» περιλαμβάνεται οτιδήποτε σχετίζεται με παροχή λανθασμένης πληροφορίας (π.χ. ώρα και μέρα διεξαγωγής ενός παιχνιδιού, πρωτάθλημα που αφορά η διεξαγωγή ενός παιχνιδιού κ.ο.κ.) ή μια λάθος εκτύπωση σε κάποιο στοιχείο ενός αγώνα, λόγω προβλήματος στον εκτυπωτή κ.ο.κ.
- 20.2. Σε περίπτωση λανθασμένης εκτύπωσης ή προφανών λαθών στα στοιχεία, που έχουν εισαχθεί μέσα στον υπολογιστή της «Εταιρείας», η «Εταιρεία» δύναται ανάλογα με την κρίση της, να διευθετήσει τέτοια «Στοιχήματα» στα σωστά ποσοστά/«Αποδόσεις», ακόμη και αν η ανακάλυψη του λάθους γίνει μετά την ολοκλήρωση του γεγονότος.

- 20.3. Σε περίπτωση όπου η τιμή απόδοσης είναι «προφανές λάθος», το δελτίο στοιχήματος θα διευθετηθεί βάσει της σωστής απόδοσης.
- 20.4. Η «Εταιρεία» δεν φέρει καμία ευθύνη για την εγκυρότητα της πληροφόρησης που παρέχει στους «Πελάτες» της όσον αφορά σε ημερομηνίες διεξαγωγής και ώρες έναρξης των αγώνων, βαθμολογίες ή οποιαδήποτε άλλη πληροφόρηση που τυχόν θα θεωρηθεί σημαντική από τους «Πελάτες». Δεν αναγνωρίζονται λάθη που γίνονται από τον «Πελάτη». Ο έλεγχος όλων των «Στοιχημάτων» για τυχόν κέρδη θα γίνεται βάσει των «Κανονισμών».
- 20.5. Σαν προφανές τυπογραφικό λάθος θα θεωρείται οποιαδήποτε «Απόδοση» είναι ουσιαστικά διαφορετική, τουλάχιστον κατά 30% υψηλότερη ή χαμηλότερη από τον μέσο όρο των τιμών της γενικής αγοράς για το συγκεκριμένο «Στοίχημα» ή τον συνδυασμό «Στοιχημάτων» την στιγμή που αυτό τοποθετήθηκε είτε καθαρά εσφαλμένη, δεδομένης της πιθανότητας να συνέβη το γεγονός όταν το συγκεκριμένο «Στοίχημα» η ο συνδυασμός «Στοιχημάτων» τοποθετήθηκε.

21. ΟΝΟΜΑΣΙΕΣ

- 21.1. Η Εταιρεία δεν φέρει ουδεμία ευθύνη εάν γίνει λάθος ή παράλειψη σχετικά με το όνομα της ομάδας/παίκτη/διαγωνιζόμενου.
- 21.2. Εάν το όνομα μιας ομάδας έχει εισαχθεί λανθασμένα και η ερμηνεία είναι διφορούμενη ή διαφορετική από την πραγματική, τότε η συγκεκριμένη επιλογή ομάδας θεωρείται άκυρη (VOID).
- 21.3. Εάν το όνομα μιας ομάδας είναι ανορθόγραφο και η ερμηνεία είναι διφορούμενη, τότε η συγκεκριμένη επιλογή ομάδας είναι έγκυρη.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

(i) Εάν διεξάγεται αγώνας στο Πρωτάθλημα Νέων κάτω των 20 ετών που αναφέρεται στις προσφορές που παρέχει η Εταιρεία και ο αγώνας εμφανίζεται και προσφέρεται στο σύστημα ως ΑΓΓΛΙΑ – ΓΑΛΛΙΑ (χωρίς να γράφετε U20 δίπλα στο όνομα) οι επιλογές σχετικά με τον αγώνα θεωρούνται «έγκυρες».

(ii) Εάν διεξάγεται αγώνας για πρωτάθλημα στην Αγγλία και ο αγώνας αναφέρεται και προσφέρεται στο σύστημά μας ως MAN UTD – LIVERPOOL, ενώ για διαφημιστικούς ή άλλους λόγους η LIVERPOOL έχει αλλάξει όνομα για τη συγκεκριμένη αγωνιστική περίοδο και αναγράφεται επίσημα στο πρωτάθλημα με την όνομα του διαφημιστή και όχι «LIVERPOOL», οι επιλογές που αφορούν τον αγώνα θεωρούνται «έγκυρες».

(iii) Εάν ένας αγώνας διεξάγεται κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε πρωταθλήματος που αναφέρεται στις προσφορές που παρέχονται από την Εταιρεία και ο αγώνας γράφεται λάθος όταν αναφέρεται και προσφέρεται από το σύστημα, αλλά αυτό το ορθογραφικό λάθος δεν επηρεάζει την πραγματική ερμηνεία του ονόματος της ομάδας που

αναφέρεται, τότε οι επιλογές σχετικά με τον αγώνα θεωρούνται έγκυρες. Π.χ. εάν ο αγώνας που διεξάγεται στα πλαίσια ενός πρωταθλήματος στην Αγγλία αναφέρεται και προσφέρεται από το σύστημά μας ως MAN UTD – LIVERPOOL M ή MAN UTD – LIVERPOL, θα είναι «έγκυρος».

(iv) Μπορεί να υπάρχουν ομάδες με το ίδιο ακριβώς όνομα στο μηχανογραφικό σύστημα της Εταιρείας, αλλά φαίνεται ξεκάθαρα ότι αγωνίζονται σε διαφορετικά πρωταθλήματα. Σε τέτοιες περιπτώσεις ο «Πελάτης» δεσμεύεται αρχικά από την επιλογή της διοργάνωσης και όχι από το όνομα της ομάδας. Π.χ. μπορεί το μηχανογραφικό σύστημα της Εταιρείας να αναφέρει τη ΒΑΡΚΕΛΩΝΗ ως αγωνιζόμενη στο πρωτάθλημα Ανδρών αλλά να αναφέρει και τη ΒΑΡΚΕΛΩΝΗ ως αγωνιζόμενη στο Γυναικείο πρωτάθλημα. Στη συνέχεια, είναι αποκλειστική ευθύνη του «Πελάτη» να βεβαιωθεί ότι το Στοιχίμά του αναφέρει σωστά το γεγονός για το οποίο θέλει να στοιχηματίσει.

(v) Στην περίπτωση των στοιχημάτων Ante Post (μακροχρόνιο στοιχίμα), εάν τοποθετηθεί ένα στοιχίμα σε μια ομάδα της οποίας το όνομα έχει αλλάξει κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος/διοργάνωσης, οι επιλογές στοιχήματος σχετικά με αυτήν την ομάδα θα ισχύουν καθώς σχετίζονται με την ίδια ομάδα στην οποία αναφέρεται το Στοιχίμα εκείνη τη στιγμή ότι τοποθετήθηκε και όχι σε νέα ομάδα που δημιουργήθηκε αργότερα.

22. ΑΟΡΙΣΤΑ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΑ

- 22.1. Η «Εταιρεία διατηρεί» το δικαίωμα να θεωρήσει ως «άκυρα» τυχόν «Αόριστα Στοιχήματα», ακόμη και αν αυτά έχουν γίνει αποδεκτά από τον υπολογιστή του Πρακτορείου Στοιχημάτων - Αντιπροσώπου και ο «Πελάτης» έχει λάβει την απόδειξη του «Στοιχήματος». Ως «Αόριστο» θεωρείται ένα «Στοιχίμα» που έχει διφορούμενη ερμηνεία (επιδέχεται δύο ή και περισσότερες ερμηνείες).

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

- Στοιχίμα σε συνολικό αριθμό τερμάτων ενός αγώνα, όπου δεν αναφέρεται καθαρά το όριο τερμάτων.
- Στοιχίμα διαφοράς νίκης στην καλαθοσφαίριση (μπάσκετ), όπου δεν αναφέρεται καθαρά ο αριθμός διαφοράς πόντων

ΕΙΔΙΚΟΙ ΟΡΟΙ:

23. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ DEAD-HEAT

- 23.1. Στην περίπτωση ενός γεγονότος που ολοκληρώνεται σε ίσα ποσά με πάνω από ένα νικητή, όπου ένας μόνο νικητής είχε ληφθεί υπόψιν, θα ισχύει ο κανονισμός ισοπαλίας (DEADHEAT). Ένα αποτέλεσμα «deadheat» είναι ένα αποτέλεσμα κατά το οποίο δύο ή παραπάνω διαγωνιζόμενοι μοιράζονται την ίδια τελική θέση.

- 23.2. Στην περίπτωση που δύο διαγωνιζόμενοι μοιραστούν την ίδια τελική θέση, η επιλογή θεωρείται κερδισμένη και χαμένη κατά το ήμισυ, και κατά συνέπεια διευθετείται με πλήρη ποσοστά («Αποδόσεις») και μισό το ποσό πονταρίσματος (stake).

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Εάν 3 παίχτες μοιράζονται την θέση του πρώτου σκόρερ στο παγκόσμιο κύπελλο, τότε το ποσό πονταρίσματος διαμερίζεται ανάλογα (1/3 του ποσού πονταρίσματος X τις αποδόσεις)

24. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΘΕΙ

- 24.1. Τα αποτελέσματα είναι αυτά τα οποία αναγνωρίζονται και ορίζονται από τον διαιτητή μέσα στον αγωνιστικό χώρο ή από τον ίδιο τον διοργανωτή, στο βάθρο των νικητών. Οποιαδήποτε αποτελέσματα που οφείλονται σε νομικές, πειθαρχικές ή άλλες αποφάσεις που αλλοιώνουν τα αποτελέσματα ή τη σειρά τερματισμού, δεν θα λαμβάνονται υπόψη. Εφόσον η έρευνα του αρμόδιου σώματος γίνει κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής του γεγονότος, τότε το αποτέλεσμα της θα χρησιμοποιείται και θα ισχύει. Εάν όμως γίνει μετά τη λήξη του γεγονότος, σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή στο μέλλον και ανατρέψει το αποτέλεσμα του γεγονότος, δεν θα λαμβάνεται υπόψη. Π.χ. εάν ο Bottas κερδίσει το Grand Prix της Monza και την επόμενη ημέρα ακυρωθεί από την FIA για κάποιο παράπτωμα, όλα τα «Στοιχήματα» που περιλαμβάνουν τον Vettel να κερδίσει το Grand Prix του Μονακό θα ισχύουν και θα διευθετηθούν ως κερδισμένα.
- 24.2. ANTE POST: Στις περιπτώσεις πρωταθλημάτων όπου διεξάγονται αγώνες μπαράζ (playoffs) η τελική κατάταξη του βαθμολογικού πίνακα θα έχει ισχύ μόνο μετά την ολοκλήρωση των αγώνων μπαράζ στο εκάστοτε πρωτάθλημα.

25. ΕΙΔΙΚΟΙ 'LIVEBETTING' ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

- 25.1. Η Αγορά 'Live Betting' θα προσφέρεται κατά την διάρκεια ενός γεγονότος αποκλειστικά από την πλατφόρμα 'Live Betting'. Οι «Αποδόσεις» ανανεώνονται συνεχώς έτσι ώστε να αντικατοπτρίζουν την εικόνα του κάθε γεγονότος. Για την αποφυγή της μη αποδοχής «Στοιχήματος» λόγω της αλλαγής μίας η περισσότερων «Αποδόσεων», ο «Πελάτης» μπορεί να αποδεχτεί την επιλογή «Accept all Odds changes» ή «accept higher or lower Odds» κατά την τοποθέτηση κάποιου «Στοιχήματος». Όπου αυτή εφαρμόζεται, οι στατιστικές που μας δίνονται από τον προμηθευτή της υπηρεσίας 'LiveBetting', θα χρησιμοποιούνται για να διευθετηθούν «Στοιχήματα». Σε περίπτωση όπου η κάλυψη κάποιου γεγονότος από τον προμηθευτή υπηρεσιών σταματήσει ή διακοπεί λόγω τεχνικού προβλήματος και προκαλεί την λανθασμένη προβολή «Αποδόσεων» ή του λανθασμένου υπολογισμού κερδών, ο προμηθευτής ή/και η Εταιρεία, δύνανται να θεωρήσουν «άκυρα» όλα τα «Στοιχήματα» που θα τοποθετηθούν κατά την διάρκεια που θα υφίσταται το πιο

πάνω πρόβλημα. Όπου δεν διατίθενται στατιστικές του προμηθευτή της υπηρεσίας, θα χρησιμοποιούνται βιντεοσκοπημένες αποδείξεις για την υποστήριξη του τρόπου διεύθησης του «Στοιχήματος». Αν για οποιοδήποτε λόγο, δεν υπάρχει βιντεοσκοπημένη απόδειξη, θα χρησιμοποιηθεί ανεξάρτητη απόδειξη και το «Στοιχίμα» θα διευθετηθεί με βάση τη πλειοψηφία της «ανεξάρτητης γνώμης». Όταν αυτό δεν είναι ξεκάθαρο, όπου εφαρμόζεται, θα πάρει προτεραιότητα η ιστοσελίδα του επίσημου διαγωνισμού.

- 25.2. Η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα της να προβεί σε ακύρωση οποιουδήποτε στοιχήματος νοουμένου ότι σε μια τέτοια περίπτωση η «Εταιρεία» θα προβεί σε σχετική ενημέρωση για τους λόγους ακύρωσης προς τον παίκτη.
- 25.3. Κάθε αγορά διευθετείται βάσει της τηλεοπτικής κάλυψης και των στατιστικών που παρέχουν τα διάφορα Μέσα Ενημέρωσης, εκτός εάν υπάρχει απόδειξη ότι τα συγκεκριμένα στατιστικά είναι λανθασμένα.
- 25.4. Όλες οι αγορές (εκτός του ημιχρόνου, της παράτασης και της διαδικασίας των πέναλτι) υπολογίζονται βάσει της κανονικής διάρκειας του γεγονότος
- 25.5. Εάν το αποτέλεσμα μίας αγοράς δεν μπορεί να προσδιοριστεί από επίσημες πηγές, η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να καθυστερήσει την πληρωμή μέχρι την ανακοίνωση των επίσημων αποτελεσμάτων.
- 25.6. Εάν καταχωρηθεί λάθος αποτέλεσμα, τότε όλες οι αγορές θα θεωρηθούν «άκυρες» από την στιγμή της λάθος καταχώρησης.
- 25.7. Σε περίπτωση λανθασμένης διεύθησης μιας αγοράς, η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα διόρθωσής της οποιαδήποτε στιγμή.
- 25.8. Εάν οι «Αποδόσεις» που προσφέρονται αφορούν αγώνα με λανθασμένη ώρα έναρξης (πέραν των 5 λεπτών), τότε η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» τα αντίστοιχα «Στοιχήματα».
- 25.9. Εάν τα ονόματα των ομάδων ή η κατηγορία αποδοθούν λάθος, τότε η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» τα αντίστοιχα «Στοιχήματα».
- 25.10. Εάν κάποια αγορά προσφέρεται και το αποτέλεσμα του γεγονότος είναι γνωστό, τότε η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» τα «Στοιχήματα» της συγκεκριμένης αγοράς
- 25.11. Σε περίπτωση όπου υπάρχει «προφανές λάθος» στις «Αποδόσεις» η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» όλα τα επηρεαζόμενα «Στοιχήματα», συμπεριλαμβανομένης και μιας απόκλισης άνω του 100% στο κέρδος κάποιου «Στοιχηματικού δελτίου» εν συγκρίσει με τον μέσο όρο της υπόλοιπης αγοράς
- 25.12. Σε περίπτωση όπου η αναμετάδοση ενός γεγονότος διακοπεί λόγω τεχνικών προβλημάτων και ο αγώνας ολοκληρωθεί κανονικά, όλες οι αγορές για τον συγκεκριμένο αγώνα διευθετούνται βάσει του τελικού αποτελέσματος
- 25.13. Σε περίπτωση που κάποιο ποδοσφαιρικό γεγονός διακοπεί κατά την διάρκειά του και συνεχιστεί εντός 24 ωρών από την έναρξή του, όλα τα ανοικτά «Στοιχήματα» που αφορούν το συγκεκριμένο γεγονός, θα διευθετηθούν βάσει του τελικού αποτελέσματος. Σε περίπτωση που κάποιο γεγονός άλλου αθλήματος διακοπεί κατά τη διάρκειά του και συνεχιστεί εντός 72 ωρών από την έναρξή του, όλα τα ανοικτά

«Στοιχήματα» που αφορούν το συγκεκριμένο γεγονός, θα διευθετηθούν βάσει του τελικού αποτελέσματος. Σε αντίθετη περίπτωση, όλα τα ανοικτά «Στοιχήματα», ακόμα και αυτά που θα περιλαμβάνουν ποδοσφαιριστή που έχει ήδη σκοράρει, θα θεωρηθούν ως «άκυρα». Εάν επίσης κάποιο γεγονός δεν συνεχιστεί από το σημείο διακοπής του αλλά ξεκινήσει από την αρχή, τότε όλα τα «Στοιχήματα» θα διευθετηθούν ως άκυρα (void).

- 25.14. Σε περίπτωση μη ολοκλήρωσης ή μη διεξαγωγής ενός γεγονότος (π.χ. λόγω αποβολής, διακοπής, απόσυρσης, αλλαγής στην κλήρωση), αυτό θα θεωρείται ως άκυρο εκτός και αν το αποτέλεσμα αυτού έχει ήδη κριθεί.
- 25.15. Σε περίπτωση όπου βασικοί κανονισμοί κάποιου αθλήματος παραβιάζονται, η «Εταιρεία» ενημερώνει τις Αρμόδιες Αρχές οι οποίες θα αποφασίσουν ότι πράγματι έχουν αυτοί παραβιαστεί και ως αποτέλεσμα, η συγκεκριμένη αγορά θα θεωρείται «άκυρη». Π.χ. διαφοροποίηση στην διάρκεια ενός γεγονότος, στους κανονισμούς διεξαγωγής ενός γεγονότος κ.ο.κ.
- 25.16. Οποιοδήποτε παράπονο σχετικά με κάποιο αποτέλεσμα ενός γεγονότος, θα πρέπει να κατατεθεί στην «Εταιρεία» μέσω γραπτής επιστολής ή ηλεκτρονικού μηνύματος ή τηλεομοιοτύπου
- 25.17. Η κίτρινη κάρτα μετράει ως 1 κάρτα και η κόκκινη ή κίτρινη-κόκκινη ως 2. Η δεύτερη κίτρινη σε έναν παίκτη που οδηγεί στην κόκκινη, δεν λογίζεται. Ως αποτέλεσμα κάποιος παίκτης δεν μπορεί να καταγράψει πάνω από 3 κάρτες.
- 25.18. Η κίτρινη κάρτα μετράει 10 βαθμούς και η κόκκινη ή κίτρινη-κόκκινη ως 25. Η δεύτερη κίτρινη σε έναν παίκτη που οδηγεί στην κόκκινη, δεν λογίζεται. Ως αποτέλεσμα κάποιος παίκτης δεν μπορεί να καταγράψει πάνω από 35 βαθμούς.
- 25.19. Η διευθέτηση θα γίνει βάσει όλων των διαθέσιμων αποδεικτικών που υπάρχουν, για τις κάρτες που δόθηκαν κατά την κανονική διάρκεια ενός αγώνα.
- 25.20. Κάρτες σε μη αγωνιζόμενους (παίχτες που έχουν ήδη γίνει αλλαγή, προπονητικό επιτελείο, παίχτες στον πάγκο που δεν έχουν γίνει αλλαγή), δεν λογίζονται.
- 25.21. Κάρτες που δόθηκαν μετά την λήξη του αγώνα δεν λογίζονται.
- 25.22. Εάν η αγορά παραμένει ανοικτή ενώ τα διάφορα γεγονότα έχουν ήδη συμβεί (π.χ. γκολ, κίτρινη ή κίτρινη-κόκκινη κάρτα, πέναλτι κ.ο.κ.) τότε η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» τα αντίστοιχα «Στοιχήματα».
- 25.23. Εάν κάποια αγορά ανοίξει με μία λανθασμένη κόκκινη κάρτα ή με την παράλειψη μίας, τότε η «Εταιρεία» διατηρεί το δικαίωμα να θεωρήσει «άκυρα» τα αντίστοιχα «Στοιχήματα».
- 25.24. Κόρνερ τα οποία δόθηκαν αλλά δεν έγινε η εκτέλεσή τους, δεν θα λογίζονται.
- 25.25. Αυτογκόλ δεν θα υπολογίζονται για την αγορά Anytime Goalscorer και θα αγνοούνται.
- 25.26. Αυτογκόλ δεν θα υπολογίζονται για την αγορά Next Goalscorer και θα αγνοούνται.
- 25.27. Οι ποδοσφαιριστές που αγωνίζονται από την έναρξη του αγώνα ή από την στιγμή επίτευξης του προηγούμενου τέρματος θεωρούνται ως runners.
- 25.28. Όλοι οι ποδοσφαιριστές που συμμετέχουν σε έναν αγώνα, προσφέρονται για στοιχηματισμό. Σε περίπτωση που κάποιος ποδοσφαιριστής σημειώσει τέρμα και

δεν είναι καταχωρημένος στην λίστα, τότε όλα τα «Στοιχήματα» σε ποδοσφαιριστές που είναι πάνω στην λίστα θεωρούνται «έγκυρα».

26. ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ:

- 26.1. «Winner of rest of match» - Ποια ομάδα θα κερδίσει στο υπόλοιπο του αγώνα (κανονική διάρκεια) από την στιγμή που θα τοποθετηθεί το «Στοιχήμα». Μόνο τέρματα που θα σημειωθούν μετά την επιβεβαίωση του «Στοιχήματος» θα μετρούν (το παρόν σκορ θα τυπωθεί πάνω στο «Δελτίο Στοιχήματος»). Αυτογκόλ θα μετράει για την αντίπαλη ομάδα και όχι για την ομάδα που το σημείωσε.
- 26.2. Μερικά γεγονότα είναι προγραμματισμένα να διαρκούν λιγότερο από ότι συνήθως. Κάτω από τέτοιες συνθήκες τα «Στοιχήματα» θα διευθετούνται βάση των εκάστοτε ιδιαιτεροτήτων. Π.χ. ορισμένοι ποδοσφαιρικοί αγώνες νέων διαρκούν 80 αντί για 90 λεπτά, επομένως τα «Στοιχήματα» που αφορούν τους συγκεκριμένους αγώνες θα διευθετούνται βάση του τελικού αποτελέσματος των 80 λεπτών.
- 26.3. Για κανέναν λόγο δεν θα γίνεται αποδεκτό αίτημα για ακύρωση ή επιστροφή χρημάτων για «Στοιχήματα» LIVE BETTING. Εάν ένα «Στοιχήμα» LIVE BET καταχωρηθεί με λάθος «Απόδοση» λόγω καθυστερημένης αναμετάδοσης του γεγονότος, τότε το «Στοιχήμα» θα θεωρείται «άκυρο» με απόδοση 1,00 (μία μονάδα), ανεξαρτήτως εάν το «Στοιχήμα» κερδίζει ή χάνει.

27. ΤΟ PLACEBET (στοίχημα τερματισμού σε εύρος τελικών θέσεων)

- 27.1. Ο «Πελάτης» επιλέγει το «Στοιχήμα» πλασέ εφόσον θέλει να στηρίξει μία Ομάδα/Αθλητή/Οδηγό να τερματίσει σε μια θέση εκ των προκαθορισμένων. Το κέρδος εξαρτάται από τους ειδικούς για το πλασέ όρους για το συγκεκριμένο γεγονός.
- 27.2. Αν κάτω από τις «Αποδόσεις» κατάκτησης ενός πρωταθλήματος αναγράφεται η πρόταση '1/4 'ODDSINPLACES 1,2', ο «Πελάτης» κερδίζει το 1/4 του κέρδους που προσφέρεται για κατάκτηση αν η ομάδα στην οποία στοιχημάτισε τερματίσει στις δύο (2) πρώτες θέσεις, ή αν κάτω από τις «Αποδόσεις» κατάκτησης ενός πρωταθλήματος αναγράφεται η πρόταση '1/3 'ODDSINPLACES 1,2', ο «Πελάτης» κερδίζει το 1/3 του κέρδους που προσφέρεται για κατάκτηση αν η ομάδα στην οποία στοιχημάτισε τερματίσει στις δύο (2) πρώτες θέσεις.

28. ΑΣΦΑΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- 28.1. Το «Στοιχήμα» αποτελεί διασκέδαση για ενήλικους και δεν είναι τρόπος για να βγάξει κάποιος χρήματα. Μην προκαλείς την τύχη σου. Στοιχημάτισε μόνο όσα αντέχεις να χάσεις. Η Εταιρεία έχει εφαρμόσει χαρακτηριστικά στο σύστημα τυχερών

παιχνιδιών της που επιτρέπει στους παίκτες να στοιχηματίζουν με υπευθυνότητα. Για πολλούς ανθρώπους, τα τυχερά παιχνίδια είναι συναρπαστικά και διασκεδαστικά. Παίρνουν προσεκτικές αποφάσεις για το πώς να περνούν το χρόνο τους και να ξοδεύουν τα χρήματά τους, πού να πάνε και πώς να διασκεδάσουν. Όταν ένας παίκτης χάνει την αίσθηση της διασκέδασης που περιστασιακά τα τυχερά παιχνίδια έχουν ως στόχο να δημιουργήσουν, αυτό σημαίνει ότι έχει πρόβλημα. Μπορεί να αρχίσει να εξετάζει τα τυχερά παιχνίδια ως έναν τρόπο για να βγάλει χρήματα ή, ακόμη χειρότερα προσπαθεί να κερδίσει πίσω τα χρήματα που έχασε στο παρελθόν. Πιστεύει συχνά ότι έχει ιδιαίτερη τύχη ή τις ικανότητες ή ότι η τύχη του μπορεί να αλλάξει. Όταν στοιχηματίζετε για να καλύψετε τις απώλειες σας ή/και συνεχίζετε να ποντάρτε περισσότερο, το αποτέλεσμα είναι ένας φαύλος κύκλος της αύξησης των απωλειών και της αύξησης στοιχηματισμού με σκοπό να ανακτηθούν οι απώλειες. Αν πιστεύεις ότι έχεις κάποιο πρόβλημα με το τυχερό παιχνίδι, συμβουλευσου το συμβουλευτικό κέντρο πολλαπλής παρέμβασης (22465616, 22465619). Διαφορετικά, μπορείτε να αποστείλετε γραπτή επιστολή ή ηλεκτρονικό μήνυμα ή τηλεομοιότυπου στη «Εταιρεία» και σκεφτείτε το ενδεχόμενο να αποσυρθείτε. Μπορείτε επίσης να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.safegabling.gov.cy ούτως ώστε να ενημερωθείτε για το ασφαλές παιχνίδι, καθώς και μέτρα πρόληψης και αντιμετώπισης για εσάς και τους γύρω σας. Όπως επίσης και στο να βοηθηθείτε στο να αξιολογήσετε εάν στοιχηματίζετε υπεύθυνα και κατά πόσον η ενασχόληση σας με τον στοιχηματισμό είναι ελεγχόμενη ή/και πως μπορείτε να την ελέγξετε ή/και διορθώσετε εάν χρειάζεται.

29. ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΟΣΟ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ

- 29.1. Το ελάχιστο ποσό στοιχηματισμού είναι €1 ανά «Δελτίο Στοιχήματος», και 3 σεντς (0,03c) ανά γραμμή.

30. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΚΑΤΑ ΤΟΥ ΞΕΠΛΥΜΑΤΟΣ ΧΡΗΜΑΤΟΣ

- 30.1. Η «Εταιρεία» εφαρμόζει διαδικασίες και μέτρα πρόληψης κατά του ξεπλύματος χρήματος βάση την υπ' αριθμόν ΟΔ.15.2023 ν.3. Οδηγία για την Παρεμπόδιση και Καταπολέμηση της Νομιμοποίησης Εσόδων από Παράνομες Δραστηριότητες σύμφωνα με τον περί της Παρεμπόδισης και Καταπολέμησης της Νομιμοποίησης Εσόδων από Παράνομες Δραστηριότητες Νόμο και με βάση το άρθρο 15(γ) του περί Στοιχημάτων Νόμου του 2019 και οποιαδήποτε ύποπτη συναλλαγή θα αναφέρεται άμεσα στις σχετικές αρχές. Οι σχετικές διαδικασίες περιγράφονται αναλυτικά στο εγχειρίδιο Πρόληψης Ξεπλύματος Παράνομου Χρήματος (Anti-Money Laundering) και Προσδιορισμού Ταυτότητας Πελατών (Know Your Customer) της «Εταιρείας».

31. ΣΤΟΙΧΗΜΑ ΣΕ ΚΥΠΡΙΑΚΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ

- 31.1. Βάση του άρθρου 22 της Κ. Π 102/98, στοίχημα επί των αποτελεσμάτων αγώνων με Κυπριακές Ομάδες είτε στο έδαφος της Κύπρου είτε στο εξωτερικό επιτρέπεται μόνο όταν γίνεται σε συνδυασμό επί των αποτελεσμάτων αγώνων άλλων τριών τουλάχιστον ομάδων του εξωτερικού.

32. ΠΟΛΙΤΙΚΗ

- 32.1. Όλα τα γεγονότα που προσφέρονται προς στοιχηματισμό σε κάθε εκλογική αναμέτρηση είναι μόνο μονά.
- 32.2. Σε περίπτωση που λανθασμένα γίνουν αποδεκτά πολλαπλά στοιχήματα από την ίδια εκλογική αναμέτρηση, θα διευθετηθούν ως μονά με τις πρέπουσες αποδόσεις.
- 32.3. Μεταγενέστερες εφέσεις ή δικαστικές αποφάσεις σχετικά με την επικύρωση του αποτελέσματος ή την επικύρωση του νικητή των εκλογών δεν υπολογίζονται για σκοπούς διευθέτησης.
- 32.4. Κάθε υποψήφιος που αποσύρεται μετά την ανακοίνωση της υποψηφιότητάς του, διευθετείται ως «χαμένος» (LOST).
- 32.5. Η διευθέτηση όλων των στοιχημάτων βασίζεται στις συνολικές καταμετρημένες ψήφους κατά την εκλογική διαδικασία, και όχι σε οποιαδήποτε επακόλουθη νομική ένσταση.
- 32.6. Τα επίσημα αποτελέσματα θα επιβεβαιώνονται από την επίσημη αρχή κάθε Χώρας.
- 32.7. Διαθέσιμες αγορές για την εν λόγω κατηγορία:
- I. Νικητή (φυσικό πρόσωπο ή πολιτική παράταξη / κόμμα) εκλογών (Α' γύρος ή/και Β' γύρος αν και εφόσον υπάρχει στο πολιτικό σύστημα της χώρας στην οποία το στοίχημα αναφέρεται)
 - II. Ποσοστό επί τις εκατό διαφοράς νικητή από τον αμέσως επόμενο ανθυποψήφιο ή την επόμενη / δεύτερη σε ποσοστό πολιτική παράταξη
 - III. Αυτοδύναμη κυβέρνηση (βάσει αριθμού εδρών) ΝΑΙ / ΟΧΙ σε περίπτωση βουλευτικών εκλογών
 - IV. Αριθμός εδρών (σε εύρος) σε περίπτωση βουλευτικών εκλογών
 - V. Αριθμός κομμάτων που εισέρχονται στην βουλή, σε περίπτωση βουλευτικών εκλογών
 - VI. Είσοδος κόμματος στην βουλή (Ναι ή Όχι)
- 32.8. Μέγιστο όριο πληρωμής ανά δελτίο στοιχήματος:
Maximum payout = ό,τι αναφέρεται στους εγκεκριμένους μας κανονισμούς στα άλλα αθλήματα, δηλαδή 10.000€ ανά δελτίο

33. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ / ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ:

- 33.1. Όλα τα γεγονότα που προσφέρονται προς στοιχηματισμό σε κάθε διαγωνισμό διασκέδασης / ψυχαγωγίας είναι μόνο μονά.
- 33.2. Μεταγενέστερες εφέσεις ή δικαστικές αποφάσεις σχετικά με την επικύρωση των αποτελεσμάτων του διαγωνισμού, δεν υπολογίζονται για σκοπούς διευθέτησης.

- 33.3 Κάθε διαγωνιζόμενος/η που αποσύρεται μετά την ανακοίνωση της συμμετοχής του/της, διευθετείται ως «χαμένος/η» (LOST).
- 33.4 Η διευθέτηση όλων των στοιχημάτων βασίζεται στην ανακοίνωση των επίσημων αποτελεσμάτων του διαγωνισμού, και όχι σε οποιαδήποτε επακόλουθη νομική ένσταση.
- 33.5 Τα επίσημα αποτελέσματα θα επιβεβαιώνονται από την επίσημη διοργανώτρια αρχή του διαγωνισμού.
- 33.6 Οι αγορές προσφέρονται μόνο πριν την έναρξη του πραγματικού χρόνου διεξαγωγής των γεγονότων και δεν προσφέρονται για γεγονότα των οποίων το αποτέλεσμα έχει ήδη καθοριστεί, ανεξάρτητα αν αυτό δεν είναι γνωστό για τους παίκτες, ή δεν έχουν ανακοινωθεί τα επίσημα αποτελέσματα από τη διοργανώτρια Αρχή.
- 33.7 Διαθέσιμες αγορές για την εν λόγω κατηγορία:
- I. Νικητής (φυσικό πρόσωπο, Εταιρεία, ομάδα Ανθρώπων) διαγωνισμού (Προημιτελικός, Ημιτελικός, Τελικός) αν και εφόσον υπάρχει στην διαδικασία του διαγωνισμού στην οποία το στοίχημα αναφέρεται:
 - II. Ποσοστό επί τις εκατό διαφοράς νικητή από τον αμέσως επόμενο διαγωνιζόμενο
 - III. Πρόκριση διαγωνιζόμενου στον επόμενο γύρο
 - IV. Ομάδα θέσεων κατάταξης (π.χ. πρώτοι 3, 4, 5) του διαγωνιζόμενου σε κάποια από τα στάδια του διαγωνισμού στα οποία το στοίχημα αναφέρεται
- 33.8 Μέγιστο όριο πληρωμής ανά δελτίο στοιχήματος:
Maximum payout = ό,τι αναφέρεται στους εγκεκριμένους μας κανονισμούς στα άλλα αθλήματα, δηλαδή 10000€ ανά δελτίο.

34. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ (E-SPORTS):

34.1 Στοιχήματα Αγώνα:

- I. Η διευθέτηση θα βασίζεται στο επίσημο αποτέλεσμα, όπως αυτό δηλώνεται από τον αντίστοιχο διοργανωτικό φορέα του συγκεκριμένου διαγωνισμού, τη μετάδοση ή την διεπαφή της αναμέτρησης. Για μη συμμετέχοντες δεν ισχύουν τα στοιχήματα.
- II. Οι ημερομηνίες ή/και ώρες έναρξης είναι ενδεικτικές και χωρίς εγγυήσεις για την ορθότητα τους. Σε περίπτωση ορθογραφικών λαθών στο όνομα ενός παίκτη ή ομάδας, όλα τα στοιχήματα ισχύουν κανονικά εκτός αν το λάθος αυτό είναι «προφανές» (επηρεάζει το αποτέλεσμα της διεύθετησης).
- III. Σε περίπτωση αλλαγής ονόματος μίας ομάδας, μετά την αποχώρησή της από τον οργανισμό, την προς ένταξή της σε άλλο οργανισμό ή την επίσημη αλλαγή του ονόματός της, όλα τα στοιχήματα ισχύουν κανονικά.
- IV. Σε περίπτωση που η αρχική σύνθεση της ομάδας αλλάξει μετά το κλείσιμο των στοιχηματικών αγορών, όλα τα στοιχήματα ισχύουν κανονικά. Αυτό ισχύει και στην περίπτωση αλλαγής στην ομάδα ή τα πρόσωπα μετά την έναρξη της αναμέτρησης. Αν μια ομάδα ξεκινήσει με συγκεκριμένη αρχική σύνθεση και κατά την διάρκεια, ένας συμμετέχων αντιμετωπίσει προβλήματα με την σύνδεσή του, τότε, εάν ένα άλλο πρόσωπο μπορέσει να τον αντικαταστήσει, όλα τα στοιχήματα ισχύουν κανονικά.

V. Αν μια αναμέτρηση διεξαχθεί πριν από την προγραμματισμένη ημερομηνία / ώρα έναρξής της, τότε όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται μετά την πραγματική ώρα έναρξης, θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void). Όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται πριν την πραγματική ώρα έναρξης, ισχύουν κανονικά. Οι αναφερόμενες ως «προγραμματισμένες» ημερομηνίες και ώρες έναρξης είναι ενδεικτικές.

34.2 Νικητής Αγώνα / Νικητής «Χάρτη»:

I. Να Νικήσει τον Αγώνα / Να Κερδίσει τον Χάρτη (συμπεριλαμβανομένου Τρέχοντος και Επόμενου) / Διπλή Ευκαιρία. Αν μια αναμέτρηση ή χάρτης επαναληφθεί εξαιτίας μιας ισοπαλίας, η επαναληπτική αναμέτρηση ή ο χάρτης θα λογίζεται ως μια ξεχωριστή ενότητα γεγονότων.

II. Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ή χάρτης ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τότε όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void). Αν μετά την έναρξη, ένας παίκτης / ομάδα έχει αποκλειστεί και ο αντίπαλος παίκτης / ομάδα προκρίνεται στον επόμενο γύρο ή κηρύσσεται νικητής /τρια από τον διοργανωτικό φορέα του συγκεκριμένου τουρνουά, την μετάδοση ή το API του παιχνιδιού, τα αντίστοιχα στοιχήματα θεωρούνται πως ισχύουν και θα διευθετηθούν κανονικά.

III. Αν μια αναμέτρηση ή χάρτης επαναληφθεί εξαιτίας αποσύνδεσης, όλα τα στοιχήματα στη συγκεκριμένη αγορά θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί. Η επαναληπτική αναμέτρηση ή ο χάρτης θα λογίζεται ως μια ξεχωριστή ενότητα γεγονότων. Το σημείο αυτό δεν ισχύει για τους αγώνες LAN.

IV. Αν ένας παίκτης / ομάδα πάρει ένα «walkover» (περάσει bye) τουλάχιστον για έναν χάρτη προτού ξεκινήσει ο αγώνας, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void). Αν ένας χάρτης επαναληφθεί εξαιτίας ενός τεχνικού προβλήματος μη σχετιζόμενου με παίκτη, τα στοιχήματα πριν την έναρξη του γεγονότος θα ισχύουν για τον επαναλαμβανόμενο χάρτη, σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα. Όλα τα στοιχήματα σε-εξέλιξη στον συγκεκριμένο χάρτη θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

34.3 Στοιχήμα Χάντικαπ / Στοιχήμα Συνόλου Χαρτών / Ακριβές Σκορ / 'Πρώτος Σε' Χάρτες:

Τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void) αν το καθορισμένο σύνολο χαρτών αλλάξει, ή διαφέρει από το όριο που προσφέρεται για σκοπούς διευθέτησης. Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

34.4 Να Κερδίσει Τουλάχιστον Ένα Χάρτη: Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

34.5 Προσφερόμενα Τουρνουά και ειδικοί κανόνες για το κάθε ένα:

● **StarCraft II:**

□ Στοιχίωμα Χάρτη: στην περίπτωση μίας ισοπαλίας, η αγορά Να Κερδίσει τον Χάρτη θα διευθετηθεί ως «άκυρη» (Void). Νικητήρια Κούρσα / Έθνος Νικητή Παίκτη: Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

● **CS (Counter Strike) / GO (Global Offensive):**

□ Αγώνες Best-of-One (bo1): Στην περίπτωση αναμετρήσεων Best-of-One (1ο Στάδιο), οι δύο ομάδες αφαιρούν (ban) πίστες εναλλακτικά, μέχρι να παραμείνει μία, η οποία θα είναι και η πίστα που θα παιχτεί. Η ομάδα που εμφανίζεται πρώτη στο bracket (υψηλότερο seed), θα είναι και η ομάδα που ξεκινάει το ban των πιστών.

□ Αγώνες Best-of-Three (bo3): Στην περίπτωση αναμετρήσεων Best-of-Three (2ο Στάδιο), οι δύο ομάδες αφαιρούν (ban) πίστες εναλλακτικά μέχρι να παραμείνουν 3 πίστες. Η ομάδα που εμφανίζεται πρώτη στο bracket (υψηλότερο seed), θα είναι και αυτή που ξεκινάει το ban των πιστών. Ύστερα, η ίδια ομάδα, θα επιλέξει την πρώτη πίστα που θα διεξαχθεί και η αντίπαλη ομάδα την δεύτερη. Η εναπομένουσα πίστα θα διεξαχθεί ως τελευταία, αν αυτό απαιτηθεί από το αποτέλεσμα των δύο πρώτων αναμετρήσεων. Μεταξύ των αναμετρήσεων bo3, οι ομάδες έχουν δικαίωμα διαλείμματος 5 λεπτών.

□ Νικήτρια Ομάδα: κάθε αναμέτρηση παίζεται σε μία πίστα και χωρίζεται σε δύο ημίχρονα των 15 γύρων. Σε κάθε ημίχρονο, οι ομάδες παίζουν εναλλακτικά terrorist και counter - terrorist. Ο νικητής του κάθε γύρου κερδίζει ένα πόντο. Ο νικητής της αναμέτρησης είναι η πρώτη ομάδα που θα φτάσει συνολικά τους 16 πόντους. Η διευθέτηση βασίζεται στην κανονική διάρκεια μόνο, με την εξαίρεση της αγοράς «Να Νικήσει στην Παράταση».

□ Στοιχίωμα Χάρτη: στην περίπτωση ισοπαλίας, η επιλογή «Ισοπαλία» θα λαμβάνεται ως νικήτρια για σκοπούς διευθέτησης. Όπου δεν προσφέρεται «ισοπαλία», η διευθέτηση θα περιλαμβάνει το ενδεχόμενο της παράτασης.

□ Στοιχίωμα Γύρου: Τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void) αν το σύνολο των γύρων αλλάξει, ή διαφέρει από το όριο που προσφέρεται για σκοπούς διευθέτησης. Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση, χάρτης ή γύρος ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθεί ως «άκυρα» (Void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

□ Ακριβές Σκορ: Προβλέψτε το ακριβές σκορ στην αναμέτρηση. Αν το τελικό σκορ δεν υπήρχε σαν επιλογή στην αγορά, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «χαμένα» (lost).

□ Περιθώριο Νίκης: Προβλέψτε τον τελικό νικητή της αναμέτρησης, με βάση το καθορισμένο όριο αυτής της νίκης.

- **LOL (League Of Legends):**

Οι παίκτες διαμορφώνονται σε 2 ομάδες, των τριών ή πέντε «Πρωταθλητών» σε κάθε ομάδα. Κάθε ομάδα ξεκινά σε δύο αντίθετες πλευρές του χάρτη σε μια περιοχή που ονομάζεται "πηγή", κοντά σε αυτό που ονομάζεται "Nexus". Μια αναμέτρηση κερδίζεται όταν είτε το Nexus καταστραφεί είτε η αντίπαλη ομάδα παραδοθεί. Για να καταστραφεί ένα Nexus, κάθε ομάδα πρέπει να λειτουργεί μέσα από μια σειρά πύργων που ονομάζονται "Turret". Στην πορεία, κάθε παίκτης κερδίζει επίπεδα, από τη θανάτωση άλλων πρωταθλητών της αντίπαλης ομάδας, των "Minions" και νικώντας ουδέτερα τέρατα. Σκοτώνοντας τους «εχθρούς» επιτρέπεται στους πρωταθλητές να αγοράσουν "αντικείμενα" με χρυσό για τη βελτίωση των στατιστικών τους. Στο League of Legends, κάθε παίκτης ξεκινά στο επίπεδο 1 στην αρχή του αγώνα και μπορεί να επιτύχει το μέγιστο επίπεδο των 18 επιπέδων, με τον πρωταθλητή τους και για να επιτύχουν την ισοπέδωση των υπόλοιπων πρωταθλητών έχουν επιστρατευμένες 4 διαφορετικές ειδικές δυνατότητες.

- Στοιχίμα Χάρτη: Στην περίπτωση μίας ισοπαλίας, η αγορά «Να Κερδίσει τον Χάρτη» θα διευθετηθεί ως «άκυρη» (void).
- First Blood αγορές: Υπολογίζονται μόνο σκοτωμοί που προέρχονται από την αντίπαλη ομάδα / παίκτη.
- Kill αγορές: Θα διευθετούνται με βάση τον επίσημο πίνακα σκορ, τη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού.
- Αγορές Τέρατος: Θα διευθετούνται με βάση τον επίσημο πίνακα σκορ, τη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού.
- Αγορές Κτιρίων: Για σκοπούς διευθέτησης, όλα τα κατεστραμμένα κτίρια μετρούν ως «κατεστραμμένα από την αντίπαλη ομάδα», ανεξάρτητα από το αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από έναν Πρωταθλητή ή Minion ή αν αυτά είναι ή όχι αναδομημένα κτίρια. Στην περίπτωση μίας «παράδοσης», ο τελικός αριθμός των «καταστραμμένων Πύργων και Αναστολέων» θα διευθετείται στον ελάχιστο αριθμό «Πύργων και Αναστολέων» που απαιτούνται για να κερδίσει μια ομάδα το παιχνίδι κατά τη στιγμή της παράδοσης. Αυτά τα επιπρόσθετα κτίρια θα μεταχειρίζονται ως κατεστραμμένα από την νικήτρια ομάδα και περιορίζονται σε πέντε Πύργους και έναν Αναστολέα. Στην περίπτωση μίας «παράδοσης», τα στοιχήματα για το Επόμενο Κτίριο που θα Καταστραφεί, θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void). Τα στοιχήματα πάσης ώρας διευθετούνται με βάση το ρολόι στο παιχνίδι και δεν περιλαμβάνουν την περίοδο πριν τα minions γεννήσουν. Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

- **DOTA2:**

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι και οι παίκτες της κάθε ομάδας θα πρέπει να συγχρονίσουν απόλυτα τις κινήσεις τους ώστε να καταφέρουν το επιθυμητό αποτέλεσμα, είτε αυτό είναι ένα gank ώστε να σκοτώσουν έναν ήρωα, είτε αυτό λέγεται άμυνα-επίθεση κτλ. Όλα αυτά διαδραματίζονται σε έναν χάρτη στον οποίο συμμετέχουν δύο ομάδες των πέντε παικτών η καθεμία. Υπάρχει μία βάση για κάθε ομάδα, στην κάτω αριστερή και πάνω δεξιά γωνία αντίστοιχα. Κάθε βάση περιέχει ένα κτίριο, το οποίο ονομάζεται Ancient Fortress. Εάν με κάποιο τρόπο καταστραφεί το συγκεκριμένο κτίριο, τότε η αναμέτρηση ολοκληρώνεται αναδεικνύοντας νικήτρια την ομάδα που κατέστρεψε το Ancient Fortress του αντιπάλου.

- Στοιχίμα Χάρτη: Στην περίπτωση μίας ισοπαλίας, η αγορά «Να Κερδίσει τον Χάρτη» θα διευθετηθεί ως «άκυρη» (void).
- First Blood αγορές: Υπολογίζονται μόνο σκοτωμοί που προέρχονται από την αντίπαλη ομάδα / παίκτη.
- Kill αγορές: Θα διευθετούνται με βάση τον επίσημο πίνακα σκορ, τη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού.
- Creep αγορές: Θα διευθετούνται με βάση τον επίσημο πίνακα σκορ, την μετάδοση ή το API του παιχνιδιού. Η διευθέτηση καθορίζεται από την ομάδα που θα σκοτώσει τον Roshan και όχι από το ποια ομάδα λαμβάνει το Aegis of the Immortal. Τα «creeps» ελέγχονται αποκλειστικά από την CPU, εκτός από μερικούς ήρωες οι οποίοι μπορούν να ελέγξουν μερικές απ' αυτές, όποτε η διαδρομή τους είναι καθορισμένη.
- Αγορές Κτιρίων: Για σκοπούς διευθέτησης, όλα τα κατεστραμμένα κτίρια μετρούν ως «κατεστραμμένα από την αντίπαλη ομάδα», ανεξάρτητα από το αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από έναν Ήρωα ή έναν Κακό. Ο αριθμός των στρατώνων θα καθορίζεται από την το εύρος των ατόμων και τους εμπλεκόμενους στρατώνες που καταστράφηκαν. Στην περίπτωση μίας «παράδοσης», ο τελικός αριθμός των κατεστραμμένων Πύργων και Αναστολέων θα διευθετείται στον ελάχιστο αριθμό Πύργων και Αναστολέων που απαιτούνται για να κριθεί η αναμέτρηση κατά τη στιγμή της «παράδοσης». Αυτά τα επιπρόσθετα κτίρια θα μεταχειρίζονται ως κατεστραμμένα από την νικήτρια ομάδα και περιορίζονται σε πέντε Πύργους και έναν Αναστολέα. Στην περίπτωση μίας «παράδοσης», τα στοιχήματα για το «Επόμενο Κτίριο που θα Καταστραφεί», θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void). Τα στοιχήματα πάσης ώρας διευθετούνται με βάση το ρολόι στο παιχνίδι, και δεν περιλαμβάνουν την περίοδο πριν τα creeps γεννήσουν. Στην περίπτωση που μια αναμέτρηση ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (Void) εκτός κι αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί.

- **VALORANT:**

- Νικητής: Προβλέψτε τον τελικό νικητή της αναμέτρησης.

- Ακριβές Σκορ: Προβλέψτε το ακριβές σκορ της αναμέτρησης.
- Kill Χάντικαπ: Προβλέψτε ποια ομάδα θα επιτύχει τα περισσότερα Kill σε ένα ματς όταν εφαρμοστεί η διαφορά στο χάντικαπ.
- Συνολικά Kill Over / Under: Προβλέψτε αν το σύνολο των Kill θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από ένα συγκεκριμένο όριο. Εάν μια αναμέτρηση δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός και αν η διευθέτηση των αγορών έχει ήδη κριθεί.
- Map Χάντικαπ: Προβλέψτε τον νικητή της αναμέτρησης, μετά την εφαρμογή συγκεκριμένης διαφοράς χάντικαπ. Εάν μια αναμέτρηση δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός εάν η διευθέτηση της αγοράς έχει ήδη κριθεί.
- Map Over / Under: Προβλέψτε αν το σύνολο των Map που θα διεξαχθούν σε μια αναμέτρηση θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από ένα συγκεκριμένο όριο. Εάν μια αναμέτρηση δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός εάν το αποτέλεσμα της αγοράς έχει ήδη κριθεί.
- Συνολικοί Γύροι Χάρτη Over / Under: Προβλέψτε εάν το σύνολο των γύρων του χάρτη θα είναι πάνω ή κάτω από ένα συγκεκριμένο όριο. Ενδεχόμενος επιπρόσθετος γύρος (παράταση) δεν υπολογίζεται για αυτή την αγορά.
- Χάντικαπ Γύρων Χάρτη: Προβλέψτε τον νικητή των περισσότερων γύρων στον χάρτη μετά την εφαρμογή συγκεκριμένης διαφοράς χάντικαπ. Ενδεχόμενος επιπρόσθετος γύρος (παράταση) δεν υπολογίζεται για αυτή την αγορά.
- Παράταση: Προβλέψτε το ενδεχόμενο η αναμέτρηση να οδηγηθεί σε επιπρόσθετο γύρο (παράταση).

- **WARCRAFT III:**

- Τελικός νικητής αγώνα 2πλής & 3πλής Επιλογής: Προβλέψτε τον νικητή της αναμέτρησης. Εάν η αναμέτρηση λήξει ισόπαλη, η αγορά 2πλής επιλογής θα διευθετηθεί ως «άκυρη» (void). Σε ενδεχόμενη διαφοροποίηση στο σύνολο των Map ή των Games που διεξάγονται, ό,τι στοιχήματα τοποθετούνται σε αυτήν την αγορά, ισχύουν κανονικά. Εάν δεν διεξαχθεί κάποιο Map ή κατοχυρωθεί υπέρ ενός παίκτη ή η ομάδα εγκαταλείψει ή από προεπιλογή χωρίς να έχει ξεκινήσει η αναμέτρηση, όλα τα στοιχήματα τόσο σε αυτό το Map, όσο και στην αναμέτρηση συνολικά, θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void).
- Ακριβές Σκορ: Προβλέψτε το ακριβές σκορ της αναμέτρησης.

□ Map Over / Under: Προβλέψτε εάν ο αριθμός των Map που διεξάγονται στην αναμέτρηση είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από ένα συγκεκριμένο όριο. Εάν η αναμέτρηση δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void), εκτός εάν το αποτέλεσμα της αγοράς έχει ήδη κριθεί.

● **NBA2k:**

Το άθλημα NBA2k ακολουθεί τους κανόνες στοιχηματισμού του αθλήματος «Καλαθόσφαιρα» (Basketball). Ως εκ τούτου, όλες οι προσφερόμενες αγορές διευθετούνται με βάση τους στοιχηματικούς κανόνες του συγκεκριμένου αθλήματος, όπως αναγράφονται αναλυτικά στην αντίστοιχη ενότητα.

● **Παγκόσμιο Διαδραστικό Κύπελλο FIFA:**

Η διευθέτηση «Να Νικήσει τον Αγώνα» θα βασίζεται στο επίσημο σκορ στο τέλος των προγραμματισμένων 90 λεπτών FIFA που έχουν παιχτεί και δεν περιλαμβάνει την παράταση ή τον χρόνο που αποδόθηκε σε κάποιο σουτ πέναλτι ή χρυσό γκολ.

34.6. Διευθέτηση Στοιχημάτων:

- I. Θα χρησιμοποιούνται στατιστικά από την επίσημη ιστοσελίδα της αντίστοιχης διοργάνωσης ή γεγονόςτος για τη διευθέτηση των στοιχημάτων. Όπου μια επίσημη ιστοσελίδα είναι διαθέσιμη ή υπάρχουν συγκεκριμένες αποδείξεις ότι η επίσημη ιστοσελίδα δεν είναι σωστή, θα χρησιμοποιούνται ανεξάρτητα αποδεικτικά στοιχεία για να υποστηρίξεται η διευθέτηση των στοιχημάτων.
- II. Αν δεν υπάρχει οποιαδήποτε συμβατή ανεξάρτητη πηγή στοιχείων ή αν υπάρχουν συγκεκριμένα αποδεικτικά στοιχεία που αντιβαίνουν μεταξύ τους, τα στοιχήματα θα διευθετούνται με βάση τα δεδομένα που λαμβάνει η Εταιρεία. Για τις αγορές του «ζωντανού στοιχηματισμού», οι διευθετήσεις θα γίνονται με βάση τους όρους της παραγράφου «Διευθέτηση Στοιχημάτων». Αν δεν ολοκληρωθεί κάποια αναμέτρηση, όλα τα στοιχήματα που έχουν κριθεί διευθετούνται κανονικά. Όσα δεν έχουν κριθεί θα διευθετηθούν ως «άκυρα» (void).

35. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

35.1. Η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει τους Κανονισμούς καθώς και να εκδώσει νέους με σχετική ανακοίνωση, νοουμένου ότι έχει προηγηθεί ενημέρωση και έγκριση τους από την Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων.

35.2. Οποιοσδήποτε προηγούμενος Κανονισμός της Εταιρείας θεωρείται άκυρος εάν έχει εκδοθεί νέος Κανονισμός από την Εταιρεία που αντικαθιστά τον προηγούμενο Κανονισμό, μετά από έγκριση της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων.

36. ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

1.1. Συλλογή Προσωπικών Δεδομένων. Η συλλογή και επεξεργασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα που διενεργείται, υπόκειται στις διατάξεις του Κανονισμού (ΕΕ) 2016/679. Όλα τα Προσωπικά Δεδομένα Προσώπων, που συλλέγονται για

οποιοδήποτε σκοπό, προστατεύονται από την αντίστοιχη νομοθεσία περί Προσωπικών Δεδομένων της Κυπριακής Δημοκρατίας και/ή ο περί της Προστασίας των Φυσικών Προσώπων Έναντι της Επεξεργασίας των Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα και της Ελεύθερης Κυκλοφορίας των Δεδομένων αυτών Νόμος του 2018 (Ν. 125(I)/2018), ως τροποποιήθηκε μέχρι σήμερα.

- 1.2. Μπορούμε να επεξεργαστούμε μόνο Προσωπικά Δεδομένα «Πελάτη»:
 - 1) Εάν αυτό είναι απαραίτητο για την εκπλήρωση οποιασδήποτε σύμβασης που έχουμε με το μέλος.
 - 2) Εάν απαιτείται από νομική υποχρέωση.
 - 3) Εάν «ο Πελάτης» έχει συναινέσει στην επεξεργασία.
 - 4) Εάν αυτό απαιτείται για λόγους που αφορούν τα έννομα συμφέροντά μας.
 - 5) Εάν αυτό απαιτείται για λόγους δημοσίου συμφέροντος
- 1.3. Οι διαδικασίες που ακολουθεί η Εταιρεία μας σχετικά με τη συλλογή και επεξεργασία των Προσωπικών Δεδομένων «Πελάτη» περιγράφονται λεπτομερώς στην Πολιτική Απορρήτου της Εταιρείας μας, η οποία είναι αναρτημένη στον επίσημο ιστότοπο μας στη διεύθυνση <https://bookieco.com.cy> στην ενότητα «Πολιτική Απορρήτου».
- 1.4. Αποτελεί πολιτική μας να διατηρούμε Προσωπικά Δεδομένα «Πελάτη» μόνο για όσο διάστημα αυτό είναι απαραίτητο για τον σκοπό για τον οποίο συλλέχθηκαν, σύμφωνα με τις αρχές της ελαχιστοποίησης των δεδομένων και του περιορισμού της περιόδου αποθήκευσης. Για όλους τους παραπάνω λόγους, τα Προσωπικά Δεδομένα των «Πελατών» μας θα διατηρούνται για τουλάχιστον πέντε (5) έτη από την ημερομηνία συλλογής τους. Σημειώνεται, ωστόσο, ότι η Εταιρεία δεν δύναται να διαγράψει κανένα από τα Προσωπικά Δεδομένα των «Πελατών», εκτός εάν έχει παρέλθει η πενταετία και έχει προηγηθεί έγκριση της Εθνικής Αρχής Στοιχημάτων. Επιπλέον, σε ορισμένες περιπτώσεις, συγκεκριμένα Προσωπικά Δεδομένα «Πελάτη» μπορούν να διατηρηθούν για περισσότερο από αυτήν την περίοδο πέντε (5) ετών λόγω πιθανών νομικών υποχρεώσεων, έννομων συμφερόντων κ.λπ. Τέτοιες περιπτώσεις θα μπορούσαν να αφορούν:
 - Ξέπλυμα χρήματος
 - Taxation
 - Player Protection
 - Αστικό δίκαιο
 - Ποινικό δίκαιο
 - Οποιαδήποτε άλλα νομικά ζητήματα
- 1.5. Αποκάλυψη Προσωπικών Δεδομένων. Δεν θα εκχωρήσουμε και/ή θα αποκαλύψουμε Προσωπικά Δεδομένα των «Πελατών» μας σε κανένα τρίτο μέρος/οντότητα. Ωστόσο, διατηρούμε το δικαίωμα να αποκαλύψουμε τα Προσωπικά Δεδομένα των «Πελατών» μας σε τρίτους:
 - 1) Εάν απαιτείται να αποκαλύψουμε ή να μοιραστούμε τα Προσωπικά Δεδομένα των «Πελατών» μας προκειμένου να συμμορφωθούμε με οποιοδήποτε νομικές ή κανονιστικές υποχρεώσεις, να επιβάλλουμε τους όρους και τις προϋποθέσεις ή/και

τους κανονισμούς μας ή να προστατεύσουμε τα δικαιώματα, την ιδιοκτησία και την ασφάλειά μας καθώς και την ασφάλεια των «Πελατών» μας ή τρίτων.

2) Εάν χρειάζεται να συνεργαστούμε με υπηρεσίες επιβολής του νόμου και άλλες αρμόδιες υπηρεσίες όπου, κατά την εκτίμησή μας, η αποκάλυψη Προσωπικών Δεδομένων είναι απαραίτητη ή σχετίζεται με οποιαδήποτε έρευνα για απάτη ή άλλη παράνομη δραστηριότητα.

1.6. Το δικαίωμα πρόσβασης του παίκτη στα δεδομένα που το αφορούν δύναται να αρθεί εν μέρει ή εν όλων σύμφωνα με τις διατάξεις του Κανονισμού (ΕΕ) 2016/679, του περί της Προστασίας των Φυσικών Προσώπων Έναντι της Επεξεργασίας των Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα και της Ελεύθερης Κυκλοφορίας των Δεδομένων αυτών Νόμου- (α) για σκοπούς ορθής εκπλήρωσης των καθηκόντων του αποδέκτη και των εποπτικών αρχών, όπως αυτά απορρέουν από τον Νόμο, ή (β) για να μην παρεμποδίζεται η διενέργεια επίσημων ή νομικών ερευνών, αναλύσεων ή διαδικασιών για τους σκοπούς του παρόντος Νόμου και να διασφαλίζεται ότι, δεν διακυβεύονται η πρόληψη, η διερεύνηση και ο εντοπισμός της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες και της χρηματοδότησης της τρομοκρατίας. (Δες Σχετική Οδηγία ΕΑΣ - 15.2024 ν.4. παράγραφος 7.4.4.)

1.7. Ειδικότερα, οι αρχές αυτές μπορεί να είναι:

- Η Εθνική Αρχή Στοιχημάτων
- Αθλητικά όργανα διοίκησης (π.χ. FIFA, IOC, TIU)
- Οργανισμοί κατά της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες (AML).
- Οργανισμοί Αντιτρομοκρατικής Χρηματοδότησης (CTF)
- Οι υπηρεσίες επιβολής του νόμου (Αστυνομία, Δικαστήρια) οποιασδήποτε χώρας ενδέχεται να ζητήσουν τέτοια δεδομένα από εμάς.
- Νοείται ότι για όλες τις παραπάνω περιπτώσεις θα ενημερωθεί η Εθνική Αρχή Στοιχημάτων. (V 6.00 14/12/2022)

ΕΙΔΙΚΟ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Τα ανώτατα όρια πληρωμής ανά πελάτη ανά ημέρα καθορίζονται ως ακολούθως:

- **Ποδόσφαιρο (Pregame)**

- €70.000 για όλους τους αγώνες σε κορυφαίες διεθνείς διοργανώσεις Ανδρών (Τελική φάση Ευρωπαϊκού Κυπέλλου / Euro και Τελική Φάση Παγκόσμιου Κυπέλλου / World Cup) και τις ακόλουθες διοργανώσεις: Αγγλική Πρέμιερ Λιγκ, Ισπανική Πριμέρα Ντιβιζιόν, Serie A Ιταλίας, Γερμανική Μπουντεσλίγκα Ι, Γαλλική Ligue 1, ΟΥΕΦΑ Τσάμπιονς Λιγκ, ΟΥΕΦΑ Γιουρόπα Λιγκ, ΟΥΕΦΑ Κόνφερενς Λιγκ τελικά αποτελέσματα (1-X-2) μόνον. Υπόλοιπα είδη στοιχήματος €30.000 μόνον.

- €50.000 για όλες τις υπόλοιπες ποδοσφαιρικές διοργανώσεις για Τελικά αποτελέσματα (1-X-2) μόνον. Υπόλοιπα είδη στοιχήματος €20.000 μόνον.

- €20.000 για όλους τους Κυπριακούς αγώνες 1^{ης} Κατηγορίας και Κυπέλλου Κύπρου σε όλα τα είδη στοιχήματος.

- €5000 για όλους τους Κυπριακούς αγώνες Β και Γ Κατηγορίας σε όλα τα είδη στοιχήματος.

- **Ποδόσφαιρο (Live Betting)**

- €20.000 για όλους τους αγώνες σε κορυφαίες διεθνείς διοργανώσεις Ανδρών (Τελική φάση Ευρωπαϊκού Κυπέλλου / Euro και Τελική Φάση Παγκόσμιου Κυπέλλου / World Cup) και τις ακόλουθες διοργανώσεις: Αγγλική Πρέμιερ Λιγκ, Ισπανική Πριμέρα Ντιβιζιόν, Serie A Ιταλίας, Γερμανική Μπουντεσλίγκα Ι, Γαλλική Ligue 1, ΟΥΕΦΑ Τσάμπιονς Λιγκ, ΟΥΕΦΑ Γιουρόπα Λιγκ, ΟΥΕΦΑ Κόνφερενς Λιγκ τελικά αποτελέσματα (1-X-2) μόνον. Υπόλοιπα είδη στοιχήματος €10.000 μόνον.

- €10.000 για όλες τις υπόλοιπες ποδοσφαιρικές διοργανώσεις σε όλα τα είδη στοιχήματος.

- €10.000 για όλους τους Κυπριακούς αγώνες 1^{ης} Κατηγορίας και Κυπέλλου Κύπρου σε όλα τα είδη στοιχήματος.

- €5000 για όλους τους Κυπριακούς αγώνες Β και Γ Κατηγορίας σε όλα τα είδη στοιχήματος.

- **Άλλα Σπορ**

- €10.000 για όλες τις διοργανώσεις και σε όλα τα είδη στοιχήματος

- **ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ (E-SPORTS)**

- €10.000 για όλες τις διοργανώσεις, όλα τα ηλεκτρονικά αθλήματα και σε όλα τα είδη στοιχήματος

- **Antepost / Outrights/ΠΟΛΙΤΙΚΗ/ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ & ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ**

- €10.000 για όλα τα μακροχρόνια στοιχήματα

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα «Στοιχήμα» με επιλογές ποδοσφαίρου εκ των οποίων η 1 επιλογή αφορά Κυπριακό αγώνα αναγκαστικά υπολογίζεται με το μέγιστο όριο των Κυπριακών αγώνων (αν το μέγιστο όριο πληρωμής για τους Κυπριακούς αγώνες είναι μικρότερο). Π.χ. Man utd, Chelsea, Bayern, Ομόνοια (Μέγιστο όριο πληρωμής 20000€)

Όλα τα μέγιστα όρια πληρωμής που αναφέρονται σε αυτούς τους κανόνες, ισχύουν για οποιοδήποτε «Πελάτη», ή για ομάδα πελατών που στοιχηματίζουν από κοινού, και στοιχηματίζουν στον ίδιο ή με παρόμοιο θέμα συνδυασμό επιλογής / επιλογών, ακόμα και αν αυτό γίνεται σε μια σειρά «Στοιχημάτων», σε μια σειρά τιμών, μέσα σε κάποιες μέρες.

Αν η «Εταιρεία» έχει λόγο να πιστέψει και κρίνει ότι ένας αριθμός «Στοιχημάτων» έχουν παιχτεί κατ' αυτόν τον τρόπο, η τελική πληρωμή αυτών των «Στοιχημάτων» σε συνδυασμό, θα περιορίζεται σε μία μονή μέγιστη πληρωμή, όπως έχει αναφερθεί πιο πάνω.