ज़िम्मेदार गेमिंग नीति

स्वीकृति की तारीख: 25.03.2025
आखिरी बार अपडेट किया गया: 25.03.2025

यह ज़िम्मेदार गेमिंग नीति New Entertainment Development N.V. द्वारा तैयार की गई है, जो कुरासाओ, के कानूनों के तहत रजिस्टर्ड एक कानूनी इकाई है, जिसका रजिस्ट्रेशन नंबर है: 162581 है और रजिस्टर्ड पता Abraham de Veerstraat 1 है।

परिभाषाएं

“वेबसाइट” का मतलब होगा www.4rabet.com और उसके सभी उपनाम।
“लाइसेंस" का मतलब होगा कंपनी को संबंधित गेमिंग प्राधिकरण द्वारा जारी किया गया लाइसेंस या ऐसा अस्थायी प्रमाणपत्र जो किसी लाइसेंस की जगह लेता हो।
"कंपनी" या **"हम"** का मतलब होगा New Entertainment Development N.V., जो कुरासाओ के कानूनों के तहत एक कानूनी इकाई है, जिसका रजिस्ट्रेशन नंबर: 162581 है और रजिस्टर्ड पता Abraham de Veerstraat 1 है।
“प्लेयर” का मतलब वह व्यक्ति होगा जो वेबसाइट का इस्तेमाल करता है।
“स्व-बहिष्करण” का मतलब ऐसी घटना से होगा जहां प्लेयर अपनी इच्छा से वेबसाइट पर सभी या कुछ ऑनलाइन गेमिंग से संबंधित गतिविधियों से खुद को रोकता है।
“कूलिंग-ऑफ़” का मतलब एक तय समय-सीमा से है, जिसके दौरान प्लेयर को वेबसाइट पर गैंबलिंग करने से थोड़े दिनों के लिए रोक दिया जाता है।

1. परिचय

1.1. कंपनी यह सुनिश्चित करने का दायित्व लेती है कि प्लेयर्स को वेबसाइट पर एक सुरक्षित, निष्पक्ष और ज़िम्मेदार गेमिंग वातावरण प्रदान किया जाए। कुरासाओ के क्षेत्राधिकार के तहत एक लाइसेंस प्राप्त ऑपरेटर के रूप में, हम ज़िम्मेदार गेमिंग प्रथाओं को बढ़ावा देने और जुए से जुड़े संभावित जोखिमों से प्लेयर की सुरक्षा सुनिश्चित करने के अपने कर्तव्य को समझते हैं।

1.2. गैंबलिंग की समस्या खराब मानसिक स्वास्थ्य से जुड़ी होती है और अवसाद, चिंता और आत्महत्या के विचारों के रूप में ज़ाहिर हो सकती है। परिवार के संबंधों, काम और शिक्षा के क्षेत्र से जुड़े प्रदर्शन पर भी इनका बुरा असर पड़ता है और यह दिवालियापन या अपराध का कारण भी बन सकती हैं।

1.3. गैंबलिंग एक मनोरंजक गतिविधि होनी चाहिए, न कि पैसे कमाने का तरीका।

1.4. दुर्भाग्यवश, कुछ मामलों में गैंबलिंग का गलत इस्तेमाल मुसीबतों की वजह बन सकता है। हम अपने ग्राहकों का ध्यान रखते हैं और उन्हें सुरक्षित और विश्वसनीय सेवा देने की हर संभव कोशिश करते

हैं जिसका इस्तेमाल हमारे ग्राहक कर सकें और इस दौरान उन्हें किसी हानिकारक नतीजे का सामना भी न करना पड़े।

2. नाबालिगों द्वारा गैंबलिंग

2.1. कंपनी कम उम्र में गैंबलिंग करने की अनुमति नहीं देती (18 साल से कम उम्र के लोगों के लिए)।

2.2. हम अपने प्रोडक्ट्स और सेवाओं का विज्ञापन नाबालिगों या मानसिक रूप से कमज़ोर लोगों के लिए नहीं करते हैं।

2.3. हम गारंटी देते हैं कि हमारे विज्ञापन, स्पॉन्सरशिप और मार्केटिंग से संबंधित गतिविधियों में ऐसी कोई जानकारी शामिल नहीं है जिसका मकसद कम उम्र के लोगों को सेवा की ओर आकर्षित करना हो।

2.4. अगर आप अपने कंप्यूटर को किसी नाबालिग को शेयर करते हैं, तो आपको यह सुनिश्चित करना चाहिए कि उनके पास यूज़रनेम, पासवर्ड और बैंकिंग से जुड़े जानकारी का ऐक्सेस न हो।

2.5. हम अपने प्लेयर्स की कानूनी उम्र सुनिश्चित करने के लिए नियमित रूप से रैंडम उम्र सत्यापन से जुड़ी प्रक्रियाएं संचालित करते हैं। इस प्रक्रिया में प्लेयर्स की जन्मतिथि की पुष्टि के लिए सरकार द्वारा जारी मान्य पहचान पत्र, जैसे पासपोर्ट, राष्ट्रीय पहचान पत्र या ड्राइविंग लाइसेंस प्रस्तुत करना ज़रूरी होता है। इसके अलावा, हम अनुपूरक दस्तावेज़ों की मांग करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं, जैसे कि सेल्फ़ी या पते का प्रमाण, और आगे उम्र के सत्यापन के लिए तीसरे-पक्ष के डेटाबेस का इस्तेमाल करने का भी अधिकार रखते हैं।

2.5.1. दस्तावेज़ अनुरोध एक स्वचालित सिस्टम (लाइवनेस) के माध्यम से प्रमाणित तीसरे-पक्ष की सेवा में किया जाता है।

2.6. जब तक हमें ज़रूरी जानकारी प्राप्त नहीं होती और यह स्पष्ट रूप से पुष्टि नहीं हो जाती कि आप कानूनी उम्र के हैं, तब तक व्यक्तिगत अकाउंट की उपलब्धता सीमित की जा सकती है और धनराशि फ्रीज़ किए जा सकते हैं।

2.7. बेट लगाने और गैंबलिंग की कानूनी उम्र आपके देश के कानूनों द्वारा तय की जाती है और आमतौर पर यह 18 साल होती है।

2.7. हमारे ग्राहकों को यह समझना चाहिए कि वे वेबसाइट पर अपने कानूनी रजिस्ट्रेशन के गारंटर हैं।

2.8. हम माता-पिताओं को दृढ़ता से सलाह देते हैं कि वे अपने बच्चों को ऑनलाइन गेमिंग वेबसाइटों को ऐक्सेस करने से बचाने के लिए विशेष सॉफ़्टवेयर का इस्तेमाल करें:

- Net Nanny
- CyberPatrol
- GamBlock®
- Solid Oak Software

3. स्व-मूल्यांकन

3.1. यह सुझाव दिया जाता है कि प्लेयर्स नियमित रूप से गैंबलिंग से जुड़ी हुई अपनी आदतों का विश्लेषण करें, ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि गैंबलिंग में उनकी भागीदारी स्वस्थ सीमाओं के अंदर रहे। प्लेयर्स की मदद के लिए स्व-मूल्यांकन टूल्स उपलब्ध हैं, जिनमें सवालों की एक श्रृंखला शामिल होती है जो गैंबलिंग की समस्या के संभावित लक्षणों की पहचान करने के मकसद से तैयार की गयी है। ये टूल्स प्लेयर्स को गैंबलिंग के बारे में सूचित निर्णय लेने में मदद करते हैं।

3.2. सामान्य तौर पर इस्तेमाल किया जाने वाला एक टेस्ट, Gamblers Anonymous से उपलब्ध कराया जाता है - यह 20-सवालों पर आधारित एक प्रश्नोत्तरी है जो उनकी वेबसाइट पर उपलब्ध है। https://gamblersanonymous.org/20-questions/

3.3. CAGE प्रश्नावली (गैंबलिंग के लिए अनुकूलित)

प्लेयर को नीचे दिए गए सवालों का ईमानदारी से जवाब देने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है:

1. **C – कट कम करना:** क्या आपने कभी महसूस किया है कि आपको गैंबलिंग कम कर देनी चाहिए?
2. **A – परेशान:** क्या लोगों ने आपकी गैंबलिंग की आदत की आलोचना करके आपको परेशान किया है?
3. **G – दोषी:** क्या आपने कभी गैंबलिंग के कारण अपराध बोध या पछतावा महसूस किया है?
4. **E – आँख खोलने वाला:** क्या आपको कभी सुबह-सुबह "आँखें खोलने वाली" घटना का अनुभव हुआ है, जिससे कि आपका तनाव कम हो या आप गैंबलिंग के नुकसान से उबर सकें?

नतीजों की व्याख्या

- हाँ में 0 जवाब: गैंबलिंग से जुड़ी समस्याओं के लिए कम जोखिम।
- हाँ में 1 जवाब: मध्यम जोखिम; आगे मूल्यांकन की ज़रूरत पड़ सकती है।
- हाँ में 2 या उससे अधिक जवाब: अत्यधिक जोखिम; आगे मूल्यांकन और दखल देने का दृढ़ता से सुझाव दिया जाता है।

अगर प्लेयर स्व-मूल्यांकन टूल्स के माध्यम से समस्या पैदा करने वाले गैंबलिंग से जुड़े व्यवहार को पहचानता है, तो उसे ज़िम्मेदार गेमिंग टूल्स का इस्तेमाल करने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है (जैसे कूलिंग अवधि और स्व-बहिष्करण)

4. प्रशिक्षण

4.1. कंपनी वेबसाइट के साथ काम करने वाले सभी लोगों को व्यापक प्रशिक्षण देती है, ताकि ज़िम्मेदार गैंबलिंग के उच्च मानकों को बरकरार रखा जा सके।

4.2. **कर्मचारी** जो ग्राहकों के साथ सीधे बातचीत करते हैं (जैसे सहायक कर्मचारी, VIP मैनेजर और ज़िम्मेदार गैंबलिंग विशेषज्ञ) विशेष प्रशिक्षण प्राप्त करते हैं जिसकी बदौलत वो गैंबलिंग की लत के लक्षणों की पहचान कर सकें, स्व-बहिष्करण के अनुरोधों का जवाब दे सकें और जोखिम वाले प्लेयर्स के साथ असरदार बातचीत कर सकें। इसके अलावा, वे नई नीतियों और सबसे बेहतर तरीकों पर अपडेट रहने के लिए वार्षिक रिफ्रेशर कोर्स करते हैं।

4.3. **मार्केटिंग पार्टनर्स और एफिलिएट्स** को भी कंपनी के प्रोडक्ट्स को बढ़ावा देने से पहले ज़िम्मेदार गैंबलिंग प्रशिक्षण पूरा करना होता है। उनसे उम्मीद की जाती है कि वे सख्त दिशा-निर्देशों का पालन करते रहेंगे जो नाबालिगों या कमज़ोर लोगों को टारगेट करने पर रोक लगाते हैं और गैर-ज़िम्मेदार मार्केटिंग मैसेज के इस्तेमाल को रोकते हैं।

4.4. **सोशल मीडिया इन्फ्लुएंसर्स** जो कंपनी के साथ सहयोग करते हैं, उन्हें ज़िम्मेदार गैंबलिंग से जुड़े सिद्धांतों पर मार्गदर्शन दिया जाता है और उन्हें उन लोगों में गैंबलिंग को बढ़ावा देने से रोका जाता है जो कम उम्र के हों या कमज़ोर दर्शक हों। सभी इन्फ्लुएंसर कॉन्टेंट में ज़िम्मेदार गैंबलिंग के बारे में चेतावनियाँ शामिल होनी चाहिए और गैंबलिंग की भ्रामक या अत्यधिक आकर्षक छवि बनाने से बचना चाहिए। अगर कोई इन्फ्लुएंसर इन मानकों को पूरा नहीं कर पाता है, तो कंपनी पार्टनरशिप को खत्म करने का अधिकार सुरक्षित रखती है।

5. कूलिंग-ऑफ़

5.1. कंपनी प्लेयर को हमारे प्लेटफॉर्म पर तकनीकी समायोजन द्वारा 24 घंटे, 7 दिन, 1 महीने या 3 महीने की कूलिंग-ऑफ़ अवधि शुरू करने का विकल्प देती है, जिसके दौरान प्लेयर वेबसाइट पर गैंबलिंग नहीं कर पाएगा/पाएगी।

5.2. जहां तकनीकी समायोजन अस्थायी रूप से उपलब्ध नहीं हैं, वहां प्लेयर support@4rabet.com पर ईमेल भेजकर अनुरोध जमा कर सकता है।

5.3. कंपनी द्वारा ऑफर किए गए एक, एक से अधिक या सभी उत्पाद वर्टिकलों के संयोजन के लिए प्लेयर द्वारा कूलिंग-ऑफ का चयन किया जा सकता है।

5.4. कूलिंग-ऑफ़ और स्व-बहिष्करण के बीच मुख्य अंतर निम्नानुसार होगा:

पहलू	**कूलिंग-ऑफ़**	**स्व-बहिष्करण**
उद्देश्य	गैंबलिंग से थोड़े समय के लिए	गैंबलिंग से जुड़े व्यवहार पर

	ब्रेक, प्लेयर्स को अस्थायी रूप से पीछे हटने की अनुमति देता है	काबू पाने के लिए लंबे समय तक चलने वाला, न बदलने वाले बहिष्करण।
अवधि	24 घंटे, 7 दिन, 1 महीना या 3 महीने।	न्यूनतम 1 साल
प्रभाव	प्लेयर चुनी गई अवधि के दौरान चुने हुए खेलों में हिस्सा नहीं ले सकता।	प्लेयर वेबसाइट पर गैंबलिंग से जुड़ी किसी भी प्रकार की गतिविधियों में भाग नहीं ले सकता/सकती।

6. स्व-बहिष्करण

6.1 प्लेयर को हमारे प्लेटफ़ॉर्म पर तकनीकी समायोजन के माध्यम से किसी भी समय गेम से खुद को बाहर करने का अधिकार है।

6.1.1. जहां तकनीकी समायोजन अस्थायी रूप से उपलब्ध नहीं हैं, प्लेयर support@4rabet.comपर ईमेल भेजकर अनुरोध कर सकता है

6.2 प्लेयर कम से कम 1 साल की अवधि के लिए स्वयं को बाहर रखने का विकल्प चुन सकता है। एक बार स्व-बहिष्करण से जुड़े अनुरोध सबमिट कर दिए जाने पर, वह तुरंत प्रभावी हो जाएगा। प्लेयर चयनित बहिष्करण अवधि के दौरान अपने अकाउंट को ऐक्सेस नहीं कर सकेगा या किसी भी गैंबलिंग गतिविधियों में भाग नहीं ले सकेगा।

6.3 स्व-बहिष्करण के अनुरोध को प्लेयर बहिष्करण की अवधि ख़त्म होने से पहले रद्द या उलट नहीं सकता/सकती है। बहिष्करण की अवधि के दौरान, प्लेयर को अपना अकाउंट फिर से खोलने या नया अकाउंट बनाने की अनुमति नहीं दी जाएगी।

6.4 एक बार स्व-बहिष्करण प्रभावी हो जाने पर:

1. प्लेयर का अकउंट बहिष्करण अवधि के दौरान लॉक कर दिया जाएगा।
2. कंपनी की ओर से सभी मार्केटिंग संचार निलंबित कर दिए जाएँगे। हम आपकी स्व-बहिष्करण अवधि के दौरान मार्केटिंग और प्रमोशन की सभी सूचियों से आपका डेटा हटा देंगे।
3. प्लेयर जमा नहीं कर सकेगा, बेट्स नहीं लगा सकेगा, या गैंबलिंग से जुड़ी किसी भी गतिविधि में शामिल नहीं हो सकेगा।

6.5 स्व-बहिष्करण अवधि खत्म हो जाने के बाद, लॉग इन करने पर, प्लेयर को एक पॉप-अप दिखाई देगा जिसमें उन्हें अकाउंट का इस्तेमाल फिर से शुरू करने के अपने फैसले की पुष्टि करने की

आवश्यकता होगी। ऐक्सेस को रीस्टोर करना अभी भी ज़िम्मेदार गेमिंग द्वारा अतिरिक्त समीक्षा के अधीन हो सकता है।

7. सीमाएं

7.1 प्लेयर्स किसी विशिष्ट अवधि में जमा की जाने वाली राशि को नियंत्रित करने के लिए, हमारी सहायता टीम support@4rabet.com से अनुरोध करके जमा सीमा निर्धारित कर सकते हैं। ये सीमाएं दैनिक, साप्ताहिक या मासिक अवधि के लिए लागू की जा सकती हैं।

7.2 एक बार जमा की सीमा पूरी हो जाने पर, प्लेयर सीमा के रीसेट होने तक अतिरिक्त धनराशि जमा नहीं कर सकेगा। जमा सीमा को कम करना तुरंत प्रभावी होता है।

7.3 जमा सीमा बढ़ाने के लिए लागू किए जाने से पहले सात दिन की अनिवार्य प्रतीक्षा अवधि की आवश्यकता होगी, ताकि जिम्मेदारीपूर्वक फैसला लिया जा सके।

8. व्यवहार से जुड़ी ट्रैकिंग

8.1. व्यवहार से जुड़ी ट्रैकिंग हमारी ज़िम्मेदार गेमिंग से जुड़ी रणनीति का एक ज़रूरी तत्व है। हम समस्या वाले गैंबलिंग से जुड़े व्यवहारों की पहचान करने के लिए निम्नलिखित डेटा पॉइंट्स को ट्रैक करते हैं और उनका विश्लेषण करते हैं:

जमा करने और बेट लगाने की फ़्रीक्वेंसी

जमा, बेट या गेमिंग सेशंस में अचानक बढ़ोतरी या अनियमित पैटर्न, जो बाध्यकारी गैंबलिंग का संकेत हो सकते हैं।

भुगतान के कई तरीके का इस्तेमाल

भुगतान के कई तरीकों को इस्तेमाल करने की कोशिश, विशेष रूप से तब जब इनका इस्तेमाल स्थापित सीमाओं का उल्लंघन करने के लिए किया जाता है।

विथ्ड्रॉल्स को वापस करना

प्लेयर्स जो बार-बार विथ्ड्रॉल के अनुरोधों को रद्द कर देते हैं या उन्हें रिवर्स कर देते हैं, और यह नुकसान की भरपाई करने की कोशिश या नियंत्रण की कमी का संकेत हो सकता है।

विस्तारित प्ले सेशन

बिना ब्रेक लिए लंबे समय तक गेम खेलना, संभावित रूप से बाध्यकारी या लत वाले व्यवहार का संकेत हो सकता है।

ग्राहक सहायता के साथ बातचीत में बढ़ोतरी

ऐसे प्लेयर्स जो बोनस के अनुरोधों, वित्तीय समस्याओं के लिए अक्सर ग्राहक सहायता से संपर्क करते हैं, या बेचैनी या परेशानी के लक्षण दिखाते हैं।

ज़िम्मेदार गेमिंग टूल्स में बार-बार समायोजन

ऐसे प्लेयर्स जो बार-बार अपनी जमा या नुकसान की सीमा में बदलाव करते हैं या कूलिंग-ऑफ़ अवधि और स्व-बहिष्करण जैसी सुविधाओं का बार-बार इस्तेमाल करते हैं।

अधिक खर्च करने वाले युवा प्लेयर्स

25 साल से कम उम्र के प्लेयर्स जो कुछ ज़्यादा ही खर्च करते हैं, खासतौर से कैसीनो या वर्चुअल गेम्स पर, जिनकी अधिक गहराई से जांच करने की आवश्यकता होती है।

क्रेडिट कार्ड की अधिकतम सीमा का इस्तेमाल करना

ऐसे प्लेयर्स जो अपनी क्रेडिट कार्ड की अधिकतम सीमा का इस्तेमाल कर लेते हैं और आगे की जमा राशि के लिए अतिरिक्त कार्ड को रजिस्टर करने की कोशिश करते हैं।

खर्च करने के अवास्तविक पैटर्न

खर्च करने का ऐसा व्यवहार जो प्लेयर्स की जनसांख्यिकीय प्रोफ़ाइल या उसके ज्ञात वित्तीय हालात से काफ़ी अलग हो।

एक से अधिक अकाउंट खोलना

जमा या नुकसान की सीमा को बायपास करने और बिना किसी पाबंदी के गैंबलिंग को जारी रखने के मकसद से एक से अधिक अकाउंट बनाने की कोशिश करना।

8.2 अगर हमें समस्या से ग्रस्त गैंबलिंग व्यवहार से जुड़े ऊपर बताए गए किसी भी संकेत का पता चलता है, तो हमारी सहायता टीम निम्नलिखित उपाय करेगी:

1. प्लेयर को ज़िम्मेदार गेमिंग टूल्स के बारे में बताएगी जिसमें जमा सीमा, टाइम-आउट और स्व-बहिष्करण शामिल हैं।

2. अगर आवश्यक हो तो प्लेयर के अकाउंट पर जमा सीमा लागू करना या अकाउंट की गतिविधि को प्रतिबंधित करना।

3. प्लेयर को निर्देशित करेगी कि वह बाहरी गैंबलिंग समर्थन संगठनों से सहायता ले।

9. मार्केटिंग और विज्ञापन

9.1. कंपनी यह तय करने के लिए प्रतिबद्ध है कि मार्केटिंग, प्रमोशनल और विज्ञापन से जुड़ी सारी गतिविधियां ज़िम्मेदार गेमिंग सिद्धांतों के अनुरूप हों। कंपनी सक्रिय कूलिंग-ऑफ़ या स्व-बहिष्करण अवधि के दौरान ईमेल, मैसेज, बोनस या प्रोत्साहन जैसी प्रत्यक्ष मार्केटिंग गतिविधियों में शामिल नहीं होती है।

9.2. कंपनी यह सुनिश्चित करती है कि उसका विज्ञापन सच्चाई पर आधारित हो, अत्यधिक गैंबलिंग को प्रोत्साहित न करे, और कमज़ोर व्यक्तियों को टारगेट न करे। कंपनी के सभी बिज़नेस पार्टनर्स, जिनमें एफिलिएट्स, इन्फ्लुएंसर्स (सोशल मीडिया और अन्य प्लेटफॉर्म्स पर), VIP प्रतिनिधि और मार्केटर्स शामिल हैं, को ज़िम्मेदार गेमिंग फ्रेमवर्क का अनुपालन करना और विज्ञापन से जुड़े सभी प्रासंगिक विनियमों का पालन करना ज़रूरी है।

9.3. कंपनी भ्रामक, हद पार करने वाले या गैर-ज़िम्मेदार विज्ञापन से बचती है। इसे सुनिश्चित करने के लिए, कंपनी कई प्रमुख सिद्धांतों का पालन करती है:

9.3.1. विज्ञापन कभी भी हद पार करने वाले, भ्रामक या आक्रामक प्रकृति का नहीं होना चाहिए। इसके अलावा, मार्केटिंग और प्रमोशन स्वयं को बहिष्कृत करने वाले प्लेयर्स, गैंबलिंग की समस्या से जूझ रहे लोगों, नाबालिगों या आर्थिक रूप से कमज़ोर लोगों को टारगेट करने या उन्हें आकर्षित करने के लिए नहीं करना चाहिए।

9.3.2. कंपनी वित्तीय सफलता पाने या वित्तीय कठिनाइयों को हल करने के साधन के रूप में गैंबलिंग के किसी भी चित्रण पर भी प्रतिबंध लगाती है। इसके अलावा, मार्केटिंग में यह सुझाव नहीं दिया जाना चाहिए कि कौशल उन गेम्स के नतीजों पर प्रभाव डाल सकता है जो पूरी तरह से संयोग पर आधारित हैं। विज्ञापन में गैंबलिंग को कभी भी तनाव, अवसाद, अकेलेपन या व्यक्तिगत संघर्षों से बचने के साधन के रूप में पेश नहीं किया जाना चाहिए।

9.3.3. इसके अलावा, मार्केटिंग की सामग्री में ऐसे कार्टून, एनिमेशन या विजुअल का इस्तेमाल नहीं किया जाना चाहिए जो बच्चों या नाबालिगों को अपनी तरफ़ आकर्षित करें। कंपनी ऐसे सोशल मीडिया इन्फ्लुएंसर्स, मशहूर हस्तियों या मनोरंजन करने वालों का इस्तेमाल करने से बचती है जिनकी मार्केटिंग गतिविधि नाबालिगों को आकर्षित करती है।

9.3.4. इसके अलावा, मार्केटिंग की सामग्री में नाबालिगों को नहीं दिखाया जाना चाहिए या उन्हें गैंबलिंग से जुड़े कॉन्टेंट में शामिल होते हुए नहीं दिखाया जाना चाहिए।

9.3.5. बोनस के सभी ऑफ़र और प्रमोशन, पारदर्शी नियमों और शर्तों के साथ साफ़ तौर पर बताए जाते हैं, कंपनी आक्रामक बोनस प्रमोशन के माध्यम से अत्यधिक गैंबलिंग को प्रोत्साहित नहीं करती है।

10. ज़िम्मेदार गेमिंग अधिकारी

10.1. अगर आपको हमारी ज़िम्मेदार गेमिंग नीति और इस नीति के तहत आपके अधिकारों से जुड़ी कोई शिकायत है, तो कृपया हमारे ज़िम्मेदार गेमिंग अधिकारी से support@4rabet.com पर संपर्क करें