

SEA BET Limited

Sediu: 215/1, Old Bakery Street, Valletta, VLT 1451, Malta

Număr de înregistrare: C77873/2016

REGULAMENT DE JOC PENTRU PARIURI ÎN COTĂ FIXĂ LA DISTANȚĂ

Dispoziții Generale

Organizatorul activității de jocuri de noroc on-line pe platforma accesibilă prin intermediul website-ului www.publicwin.ro (denumite în continuare "Servicii") este SEA-BET LTD, persoana juridică înregistrată și funcționând conform legilor din Malta, cu sediul social în 215/1, Old Bakery Street, Valletta, VLT 1451, Malta. În cuprinsul prezentului website, pe toate subdomeniile, în cadrul programele descarcabile si aplicatiile de mobil și în toate documentele PublicWin ("noi", "noua", "Organizator") înseamnă Sea Bet Ltd.

ARTICOLUL 1

1.1. Organizatorul dă dreptul participantilor sa aleaga între următoarele tipuri principale de pariuri:

PARIURI GENERALE (aplicabile tuturor evenimentelor din Oferta Organizatorului), de tipul:

Pariu solo;

Pariu cumulativ;

Pariu cu combinatii (tip sistem, pariuri live).

Pariu pe puncte.

1.2. PARIURI SPECIALE:

Aceste tipuri de pariuri se folosesc pentru o singura categorie de eveniment: Scor corect; Da gol / nu da gol; Total goluri; Prima repriza; Prima perioada; A doua repriza; Cartonasa rosu; Cartonasa galben; Penalty; Prima repriza/Final meci; Primul gol marcat; Par/Impar numar de goluri; In ce repriza se vor marca mai multe goluri; Cine merge mai departe; Prima perioada; Duel; Numar total de medalii; Handicap; Clasament final; Primul set; Castigator primul set; Duel – cine va fi mai bun?; Castigatorul turneului/campionatului; Castigator in seturi; In primii opt; In primii doi; In primii trei; Pole position, Duel – cine va fi mai bun?; Primii doi; Primii trei; Par/Impar; Cate numere pare vor fi extrase; Cel mai mic numar extras par; Sub/peste suma numerelor extrase; Care suma va fi mai mare- a celor pare sau a celor impare; Vor fi extrase numere de la 1 la 9

1.3) Organizatorul primește pariuri pentru următoarele categorii de evenimente sportive: fotbal, fotbal pe plaja, fotbal de sala, baschet, handbal, hochei, hochei pe iarba, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, volei, polo, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, rugby, sporturi de iarna, curse de automobile și de motociclete, bandy, fotbal australian, volei pe plaja, crichet, in-line hochei, tenis de masa, sah, curling, bowls, badminton, floorball etc.

Organizatorul va oferi, de asemenea, pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cum ar fi (dar nu limitat la): Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politica, financiare, pariuri virtuale.

Organizatorul poate adăuga în oferta orice alte evenimente care vor fi, de asemenea, supuse normelor generale.

1.4) Situații în care se aplica regula pariului nul:

a) Dacă un eveniment este contramandat, amanat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este rejucat sau continuat din minutul întreruperii în decurs de 60 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00.

b) În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe“, „Cine câștiga cupa?“, etc. și, în general, al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. La pariurile de acest gen, Organizatorul poate ține cont, uneori, și de deciziile luate la comisiile de specialitate.

c) În cazul în care Organizatorul accepta efectuarea unui pari după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a carei schimbare de ora a aflat-o ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cota 1.00. Dacă echipa (concurrentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment gen turneu, pariul legat de clasare, castigator competitie, etc, este nul și se calculează la cota de 1.00.

d) În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu este valabil) și se calculează cota 1.00.

În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor. Organizatorul poate oferi și posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din același eveniment (numar cartonasa galbene, numar cornere, numar schimbări, minute de prelungire), între ele și cu evenimentul în sine. Acest lucru va fi anunțat în oferta.

e) In cazul in care nu exista sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (exemplificare nelimitativa: numar de cornere, primul corner, lovitura de inceput, etc.) organizatorul va acorda acestor pariuri cota 1.00.

f) In cazul in care Organizatorul primeste plata dupa inceputul sau sfarsitul unui eveniment (eveniment a carei schimbare de ora a aflat-o ulterior momentului in care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) si se calculeaza cota 1.00.

1.5 Timpul suplimentar adaugat de arbitru, timpul de joc scurtat sau prelungit (varste mai mici,competitii amicale,meciuri cu caracter de revista etc.....), înlocuirea unui jucator exclus in meciurile amicale, numarul de jucatori intr-un meci de revista sau amical (de ex., Jocul NHL all star -3 la 3) si schimbari similare ale Regulamentului in unele cazuri specifice nu sunt considerate o deviere semnificativa de la normele obisnuite (de ex., Competitii de tineret 2X40 minute,competitii amicale 2X60 minute,3X30 minute,Etc)

1.6 Costul minim total (suma totala de plata pentru efectuarea pariului) pentru un pariu solo sau cumulativ este de 2 Lei. Castigul maxim aferent pariurilor care contin pariuri solo sau cumulative nu va putea depasi suma de 150.000 Lei, cu exceptia altor tipuri de pariuri pentru care se prevede in prezentul regulament, in mod expres, o alta valoare maxima a castigului.

1.7 In cazul pariurilor combinate miza minima totala pe fiecare linie nu are o limita. Castigul maxim pentru un pariu combinat nu poate depasi 150.000 Lei.

1.8 In cazul in care castigul eventual al unui pariu depaseste castigul maxim, castigul va fi redus la valoarea maxima admisa de Organizator.

ARTICOLUL 2

2.1 Organizatorul stabileste perioada de timp in care se pot inregistra pariuri pe anumite evenimente.

2.2 Cota la care a fost înregistrat Pariul nu se va schimba, indiferent de eventualele fluctuații ulterioare, cu exceptia cazurilor exceptionale, in care se acorda evenimentelor cota 1.00.

2.3. Numarul de pariuri incheiate de catre un jucator nu este limitat.

2.4. Organizatorul este indreptatit sa nu accepte pariuri identice de la acelasi participant ori de la acelasi grup de participanti, de a solicita diminuarea mizei astfel incat sa nu fie depasit castigul maxim prevazut de Regulament ori daca a acceptat pariuri identice, sa limiteze castigurile aferente tuturor acestor pariuri la plafonul castigului maxim admis de Organizator.

ARTICOLUL 3. REGULI GENERALE

3.1 PARIUL SOLO

Pariul solo este acela care contine pronosticul unui singur eveniment.

Conditia de validare a câștigului este ca rezultatul indicat de jucător să se realizeze. Castigul este determinat prin inmultirea cotei cu miza.

3.2 - PARIUL CUMULATIV

Pariul cumulativ este acela care contine pronosticurile a doua sau mai multe evenimente, înregistrate pe același formular (bet slip).

Conditia de validare a câștigului este ca toate pronosticurile indicate de jucător să se realizeze.

Castigul este determinat prin inmultirea cotei totale (rezultata din inmultirea tuturor cotelor) cu miza pusa in joc.

3.3 - PARIURILE COMBINATE (TIP SISTEM)

Pariul combinat (tip sistem) este pariul care permite selectarea pe acelasi formular a mai multor pariuri, în combinatie reciproca.

Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematica a numarului dat de evenimentele selectate. Participantul alege maxim 33 evenimente din oferta si specifica sa fie combinate câte "n". Calculatorul genereaza toate combinatiile posibile ca si pariuri independente, dar elibereaza un singur Pariu pe care figureaza toate evenimentele alese.

Numarul de evenimente de pariu în combinatii va fi de maxim 13 evenimente, iar numarul evenimentelor "fixe" poate fi între 0-11 evenimente. Miza minima pe combinatie este de 0,01 LEI.

Organizatorul va stabili evenimentele care pot fi selectate în pariurile combinate.

Conditia pentru validarea pariului este ca jucatorul sa previzioneze corect cel puțin un numar de evenimente ale pariului conform sistemului de joc ales si inscris in pariu. Castigul se calculeaza după cum urmează: Se calculeaza castigul pentru fiecare combinatie castigatoare prin inmultirea cotelor evenimentelor din combinatie cu miza pe combinatie. Castigul este egal cu suma tuturor valorilor combinatiilor castigatoare.

In cazul pariurilor combinate miza minima pe Pariu este 1,90 Lei. Câștigul eventual maxim pe întreg pariu combinat este de 150.000 LEI.

Rezultatele se omologhează după finalizarea rezultatelor tuturor evenimentelor, incluse în pariurile combinate.

ARTICOLUL 4

4.1 Pentru validarea rezultatelor, Organizatorul va tine seama de urmatoarele dispozitii:

a) Fotbal

Pentru rezultatul evenimentului se ia in considerare rezultatul stabilit in cadrul timpului regulamentar de joc (Ex: 90 de minute plus minutele dictate de arbitru pana la fluierul final al celei de-a doua reprize, fara reprizele de prelungiri), in afara de cazul in care Organizatorul stabileste deja in Oferta ca, pentru anumite evenimente, conteaza rezultatul final. Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrului sau la masa verde). Daca un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului regulamentar de joc si nu este reluat in decurs de 60 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat initial) pariu pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00.

b) In cazul pariurilor de genul "Cine merge mai departe?", "Cine castiga cupa?", etc. si in general al pariurilor pe termen lung se asteapta pana la redisputarea evenimentului respectiv. Daca evenimentul se reia in decurs de 60 de ore, se iau in considerare cotele jucate.

4.2. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out

4.2.1. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out se aplică biletelor de pariere pe evenimente sportive, pe selecții pre-match (disponibile pentru pariere înainte ca evenimentele sportive să înceapă). In cazul schimbarilor de cote sau in cazul in care un eveniment se suspenda, optiunea de Închide Pariul/ Cash Out ar putea sa nu fie disponibilă.

4.2.2. Opțiunea este valabilă numai sub condiția ca toate evenimentele selectate să fie incluse de Organizator în secțiunea Cash Out și numai dacă selecția jucătorului, finalizată la momentul alegerii opțiunii Cash Out este câștigătoare. Exemplu: Ati pariat 100 de lei pe 4 evenimente si 3 dintre acestea sunt deja castigatoare.

Aveti posibilitatea sa inchideti pariul/Cash out inainte ca cel de-al 4 lea eveniment să înceapă.

4.2.3 Organizatorul are dreptul exclusiv de a stabili valoarea de răscumpărare a pariului în cazul omologării timpurii. Acceptarea opțiunii Cash Out implică acceptarea necondiționată a ofertei de răscumpărare.

❖ PARIURILE PE EVENIMENTE SPORTIVE

ARTICOLUL 5. FOTBAL

5.1. De regula, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc.

5.2. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (**cine merge mai departe, cine castiga cupa**, etc.), care vor fi indicate în mod expres de Organizator și în cazul cărora va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau loviturile de departajare de la 11 metri.

5.3. La fotbal sunt posibile si urmatoarele tipuri de pariuri:

Clasare competitie/grupa/campionat, etc– se pariaza pe pozitia pe care o va ocupa echipa la sfarsitul competitiei/grupeii/ campionatului etc.

Golgeter competitie/grupa/campionat, etc--se pariaza pe jucatorul care va inscrie mai multe goluri la sfarsitul competitiei/grupeii/ campionatului, etc.

Alte exemple:

Cate echipe romanesti se vor califica din grupe?

Cate puncte vor aduce echipele romanesti in diferite competitii?

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

5.4. In cadrul acestei discipline sportive exista mai multe tipuri de pariuri:

Pariul de tip **Meci baza** in care jucatorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1 (gazdele castiga)

X (rezultat de egalitate)

2 (oaspetii castiga)

5.5. Pariul de tip **MECI BAZA / SANSA DUBLA** in care jucatorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1X (gazdele castiga sau rezultat de egalitate)

X2 (oaspetii castiga sau rezultat de egalitate)

12 (gazdele castiga sau oaspetii castiga)

5.6. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA (Prima repriza 1-X-2)** in care jucatorul poate miza pe 6 variante:

Prima repriza 1 (gazdele conduc la pauza)

Prima repriza X (rezultat de egalitate la pauza)

Prima repriza 2 (oaspetii conduc la pauza)

Prima repriza 1X(gazdele conduc la pauza sau egal)

Prima repriza X2(oaspetii conduc la pauza sau egal)

Prima repriza 12(gazdele sau oaspetii conduc la pauza)

5.7. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA (A 2 A repriza 1-X-2)** in care jucatorul poate miza pe 6 variante:

A 2 a repriza 1 (gazdele castiga a 2 a repriza)

A 2 a repriza X (rezultat de egalitate in a 2 a repriza)

A 2 a repriza 2 (oaspetii castiga a 2 a repriza)

A 2 a repriza 1X(gazdele castiga a 2 a repriza sau egal)

A 2 a repriza X2(oaspetii castiga a 2 a repriza sau egal)

A 2 a repriza 12(gazdele sau oaspetii castiga a 2 a repriza)

Precizare: În cazul pariului de tip **A 2 A REPRIZA**, Organizatorul considera acest eveniment de sine statator, adica se va consemna rezultatul de la inceperea celei de-a doua reprize pana la sfarsitul timpului regulamentar de joc. Se considera ca repriza secunda va incepe de la scorul de 0-0.

5.8 Pariul de tip **VICTORIE**

Definitie: La acest tip de pariu se poate paria pe victoria obtinuta de una dintre echipe: in timpul regulamentar de joc (V), in prima repriza (Victorie 1.repriza) sau in a doua repriza (Victorie a 2 a repriza).

Jucatorul poate alege intre 2 variante:

- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 1 (gazda) – Victorie 1/ Victorie 1.repriza 1 / Victorie a 2 a repriza 1.

- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 2 (oaspete) – Victorie 2/Victorie 1.repriza 2 / Victorie a 2 a repriza 2.

In cazul in care evenimentul pariat (la finalul timpului regulamentar/la finalul primei reprize/finalul celei de-a doua reprize) se termina la egalitate, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.

Organizatorul va returna jucatorului miza jucata, in urmatoarele cazuri:

- Jucatorul a înregistrat pe același formular (bet slip) unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;

- Jucatorul a înregistrat pe același formular (bet slip) cel puțin un pariu de tip Victorie care s-a terminat la egalitate cat si alte evenimente la care, din diferite motive, se calculeaza cota 1.00.

5.9. Pariul de tip **HANDICAP**

Definiție: Echipa gazda porneste la startul partidei cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.

La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante: 1, X, 2

5.10. Pariul de tip **PAUZA/FINAL**

Definitie: Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final.

Precizare: In cazul pariului de tip Pauza/Final exista 9 tipuri de pronosticuri posibile:

- Gazdele conduc la pauza si castiga la final(1/1)
- Gazdele conduc la pauza,egal la final(1/X)
- Gazdele conduc la pauza,oaspetii castiga la final(1/2)
- Egal la pauza,gazdele castiga la final(X/1)
- Egal atat la pauza,cat si la final(X/X)
- Egal la pauza,oaspetii castiga la final(X/2)
- Oaspetii conduc la pauza,gazdele castiga la final(2/1)
- Oaspetii conduc la pauza,egal la final(2/X)
- Oaspetii conduc la pauza si castiga la final(2/2)

5.11. Pariul de tip **AMBELE ECHIPE MARCHEAZA** (timp regulamentar de joc)/Ambele echipe marcheaza in prima repriza /Ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza

Pariul de tip Ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar de joc are urmatoarele variante:

- 1.Da-Ambele echipe marcheaza in meci
- 2.Nu-O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci

5.12. Pariul de tip Ambele echipe marcheaza in prima repriza are urmatoarele variante:

- 1.Da-Ambele echipe marcheaza in Prima repriza
- 2.Nu-O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in Prima repriza

5.13. Pariul de tip Ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza are urmatoarele variante:

- 1.Da-Ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza
- 2.Nu-O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in a 2 a repriza

5.14. Pariul de tip **AMBELE ECHIPE MARCHEAZA/TOTAL GOLURI** (2,5)

Pariul de tip Ambele echipe marcheaza/Total goluri(2,5) are 4 tipuri de pronostic:

- Da/Peste(Ambele echipe marcheaza in meci si se inscriu cel putin 3 goluri)
- Da/Sub(Ambele echipe marcheaza in meci si se inscriu intre 0 si 2 goluri)
- Nu/Peste(O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci si se inscriu cel putin 3 goluri)
- Nu/Sub(O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci si se inscriu intre 0 si 2 goluri)

5.15. Pariul de tip **MECI BAZA/AMBELE ECHIPE MARCHEAZA**

Pariul de tip Meci baza/Ambele echipe marcheaza are 6 tipuri de pronostic:

- Gazdele/Da (Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci)
- Gazdele/Nu (Echipa gazda castiga meciul si o echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci)
- X/Da (Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci)
- X/Nu (Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci)
- Oaspetii/Da (Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci)
- Oaspetii/Nu (Echipa oaspete castiga meciul si o echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci)

5.16. Pariul de tip **GAZDELE/OASPETII NU PRIMESC GOL**

- Pariul de tip Gazdele nu primesc gol are 2 tipuri de pronostic:
 - Da-In meci gazdele nu primesc gol
 - Nu-In meci gazdele primesc gol
- Pariul de tip Oaspetii nu primesc gol are 2 tipuri de pronostic:
 - Da-In meci oaspetii nu primesc gol
 - Nu-In meci oaspetii primesc gol

5.17. Pariul de tip **TOTAL GOLURI/PRIMA REPRIZA-TOTAL GOLURI/A 2 a REPRIZA-TOTAL GOLURI**

- Pariul de tip **TOTAL GOLURI** in care jucatorul poate miza pe 2 variante:
 - Sub (in meci / repriza se marcheaza sub "n" goluri)
 - Peste (in meci /repriza se marcheaza peste "n" goluri)

Precizare: În cazul pariului de tip TOTAL GOLURI, de obicei, "n" are valoarea 2.5 adica daca in meci/repriza nu se marcheaza sau se marcheaza 1 sau 2 goluri se va consemna pronosticul S (de la sub), iar daca se marcheaza 3 sau mai mult de 3 goluri se va consemna pronosticul P (de la peste).

De asemenea, "n" poate avea si alta valoare, dar acest lucru va fi anuntat de catre organizator.

5.18. Pariul de tip **TOTAL GOLURI (Interval) Si TOTAL GOLURI (Exact)**

1. Pariul de tip Total goluri(interval) in timpul regulamentar are 4 tipuri de pronostic:

- 0-1 in meci se marcheaza intre 0 si 1 gol
- 2-3 in meci se marcheaza intre 2 si 3 goluri
- 4-5 in meci se marcheaza intre 4 si 5 goluri
- 6+ in meci se marcheaza cel putin 6 goluri

2. Pariul de tip Total goluri(exact) in timpul regulamentar are mai multe tipuri de pronostic:

- 0 - in meci nu se marcheaza nici un gol
- 1 - in meci se marcheaza exact 1 gol
- 2 - in meci se marcheaza exact 2 goluri
- 3 - in meci se marcheaza exact 3 goluri
- 4 - in meci se marcheaza exact 4 goluri
- 5 - in meci se marcheaza exact 5 goluri
- 6+ - in meci se marcheaza cel putin 6 goluri.

5.19. Pariul de tip **TOTAL GOLURI (MULTI)**

Pariul Total goluri(Multi) are urmatoarele variante:

- Sub-numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar
- Peste-numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar.

Precizare:In general "n" are valorile de(0,5);(1,5);(2,5);(3,5);(4,5);(5,5) dar de asemenea poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

5.20 Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA-GAZDELE/OASPETII NU PRIMESC GOL**

1. Pariul de tip Prima repriza- Gazdele nu primesc gol permite 2 tipuri de pronostic:

- Da-In prima repriza gazdele nu primesc gol
- Nu-In prima repriza gazdele primesc gol.

2. Pariul de tip A 2 a repriza-Gazdele nu primesc gol permite 2 tipuri de pronostic:

- Da-In a 2 a repriza gazdele nu primesc gol
- Nu-In a 2 a repriza gazdele primesc gol.

3. Pariul de tip Prima repriza-Oaspetii nu primesc gol are 2 tipuri de pronostic:

- Da-In prima repriza oaspetii nu primesc gol
- Nu-In prima repriza oaspetii primesc gol.

4. Pariul de tip A 2 a repriza-Oaspetii nu primesc gol are 2 tipuri de pronostic:

- Da - In a 2 a repriza oaspetii nu primesc gol
- Nu - In a 2 a repriza oaspetii primesc gol.

5.21. Pariul de tip **TOTAL GOLURI GAZDE/OASPETI**

Pariul Total goluri Gazde/Total goluri Oaspeti are 2 variante:

- Sub-Numarul total de goluri inscrise de gazde/oaspeti este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar
- Peste-Numarul total de goluri inscrise de gazde/oaspeti este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: In general "n" are valoarea de (1,5) dar de asemenea poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

5.22. Pariul de tip **MARJA VICTORIEI**

Pariul de tip Marja Victoriei are 7 variante:

- G>2 Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
- G=2 Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
- G=1 Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
- O=1 Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

- O=2 Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
- O>2 Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
- X-Meciul se termina egal.

5.23. Pariul de tip **REZULTAT DUPA X MINUTE**

Pariul rezultat dupa X minute are 3 variante:

- 1-Gazdele conduc dupa X minute
- X-Meciul indica rezultatul de egalitate dupa X minute
- 2-Oaspetii conduc dupa X minute

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea X-ului. In general, X are valoarea de 10, 15, 20 minute etc.

5.24. Pariul de tip **REPRIZA CU CEL MAI MARE SCOR**

Pariul de tip repriza cu cel mai mare scor are 3 variante:

- 1-In prima repriza se inscriu mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza
- X-Numarul de goluri inscris in cele doua reprize este acelasi
- 2-In repriza a 2 a se inscriu mai multe goluri decat in prima repriza.

5.25. Pariul de tip **PRIMA ECHIPA CARE MARCHEAZA**

Pariul de tip Prima echipa care marcheaza are 3 variante:

- 1-Echipa gazda marcheaza prima in meci
- 2-Echipa oaspete marcheaza prima in meci
- Niciunul-Niciuna din echipe nu marcheaza in meci si meciul se termina 0-0.

5.26. Pariul de tip **PRIMUL GOL MARCAT/MECI BAZA**

Pariul de tip **PRIMUL GOL MARCAT/MECI BAZA** are 7 variante:

- G/1-Gazdele marcheaza primul gol si gazdele castiga meciul la finalul timpului regulamentar de joc
- G/X-Gazdele marcheaza primul gol si meciul se termina la egalitate la finalul timpului regulamentar de joc
- G/2-Gazdele marcheaza primul gol si oaspetii castiga meciul la finalul timpului regulamentar de joc
- O/1-Oaspetii marcheaza primul gol si gazdele castiga meciul la finalul timpului regulamentar de joc
- O/X-Oaspetii marcheaza primul gol si meciul se termina la egalitate la finalul timpului regulamentar de joc
- O/2-Oaspetii marcheaza primul gol si oaspetii castiga meciul la finalul timpului regulamentar de joc
- Fara gol-Niciuna din echipe nu marcheaza in meci si meciul se termina 0-0.

5.27. Pariul de tip **GAZDELE/OASPETII INSCRIU IN AMBELE REPRIZE**

1. Pariul de tip Gazdele inscriu in ambele reprize are 2 variante:

- Da-Echipa gazda inscrie cel putin 1 gol si in prima si in a 2 a repriza
- Nu-Echipa gazda nu inscrie cel putin 1 gol si in prima si in a 2 a repriza.

2. Pariul de tip Oaspetii inscriu in ambele reprize are 2 variante:

- Da-Echipa oaspete inscrie cel putin 1 gol si in prima si in a 2 a repriza
- Nu-Echipa oaspete nu inscrie cel putin 1 gol si in prima si in a 2 a repriza.

5.28. Pariul de tip **CELE MAI MULTE CARTONASE**

Pariul de tip Cele mai multe cartonase are 3 variante:

- 1-Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in meci
- X-Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in meci
- 2-Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in meci.

5.29. Pariul de tip **TOTAL CARTONASE**

Pariul de tip Total cartonase are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cartonase-In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cartonase-In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 3,5; 4,5; 5,5 etc.

5.30. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA-CELE MAI MULTE CARTONASE**

1. Pariul de tip Prima repriza-Cele mai multe cartonase are 3 variante:

- 1 -Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cartonase decat echipa oaspete
- X-Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete
- 2-Echipa oaspete primeste in prima repriza un numar mai mare de cartonase decat echipa gazda

2. Pariul de tip A 2 repriza-Cele mai multe cartonase are 3 variante:

- 1-Echipa gazda primeste in a 2 a repriza un numar mai mare de cartonase decat echipa oaspete
- X-Echipa gazda primeste in a 2 a repriza acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete
- 2-Echipa oaspete primeste in a 2 a repriza un numar mai mare de cartonase decat echipa gazda

5.31. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA-TOTAL CARTONASE**

1. Pariul de tip Prima repriza-Total cartonase are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cartonase-In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cartonase-In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator.

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5;1,5 etc.

2. Pariul de tip A 2 a repriza-Total cartonase are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cartonase-In a 2 a repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cartonase-In a 2 a repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5;1,5 etc.

Precizare:

Pariuri pe cartonase:

- cartonas rosu direct=2 cartonase
- cartonas galben+cartonas galben=cartonas rosu=3 cartonase

3. Pariul privind punctele de penalizare:

- cartonas galben=10 puncte
- cartonas rosu=25 puncte
- cartonas galben+cartonas galben=cartonas rosu=35 puncte

5.32 Pariul de tip **CELE MAI MULTE CORNERE**

Pariul de tip Cele mai multe cornere are 3 variante:

- 1-Echipa gazda primeste in meci un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X-Echipa gazda primeste in meci acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2-Echipa oaspete primeste in meci un numar mai mare de cornere decat echipa gazda.

5.33. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA CELE MAI MULTE CORNERE**

1. Pariul de tip Prima repriza cele mai multe cornere are 3 variante:

- 1-Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X-Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2-Echipa oaspete primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

2. Pariul de tip A 2 repriza-Cele mai multe cornere are 3 variante:

- 1 - Echipa gazda primeste in a 2 a repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X - Echipa gazda primeste in a 2 a repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2 - Echipa oaspete primeste in a 2 a repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda.

5.34. Pariul de tip **TOTAL CORNERE INTERVAL (MULTI)**

Pariul de tip Total cornere interval (Multi) are 3 variante:

- 0- 8 In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere
- 9-11 In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere
- 12+ In timpul regulamentar de joc se executa cel putin 12 cornere

5.35. Pariul de tip **TOTAL CORNERE**

Pariul de tip Total cornere are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 7,5;8,5;9,5 etc.

5.36. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA-TOTAL CORNERE(MULTI)**

Pariul de tip Prima repriza Total cornere(Multi) are 3 variante:

- 0-4 In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere
- 5-6 In Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere
- 7+ In Prima repriza se executa cel putin 7 cornere.

5.37. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA-TOTAL CORNERE**

1. Pariul de tip Prima repriza-Total cornere are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

2. Pariul de tip A 2 a repriza-Total cornere are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In a 2 a repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-In a 2 repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 3,5;4,5;5,5 etc.

5.38. Pariul de tip **TOTAL GOLURI/MECI BAZA**

Pariul de tip Total Goluri/Meci baza are 6 variante:

- Sub/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga meciul
- Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
- Sub/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
- Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul
- Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
- Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 1,5; 2,5; 3,5 etc).

5.39. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA/A 2 a repriza-TOTAL GOLURI GAZDE/OASPETI**

1.Pariul de tip Prima repriza/a 2 a repriza-Total goluri gazde are 2 variante:

- Peste-Peste"n" goluri-In Prima repriza/a 2 a repriza gazdele marcheaza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" goluri-In Prima repriza/a 2 a repriza gazdele marcheaza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator

2. Pariul de tip Prima repriza-Total goluri oaspeti are 2 variante:

- Peste-Peste"n" goluri-In Prima repriza/a 2 a repriza oaspetii marcheaza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
- Sub-Sub"n" goluri-In Prima repriza/a 2 a repriza oaspetii marcheaza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator

5.40 Pariul de tip **SANSA DUBLA/AMBELE ECHIBE MARCHEAZA**

Pariul de tip Sansa dubla/ambele echipe marcheaza are 6 variante:

- 1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- 1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
- 12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- 12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
- X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci.

5.41. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA SANSA DUBLA/A 2 A REPRIZA SANSA DUBLA SI AMBELE ECHIBE MARCHEAZA**

Pariul de tip Prima repriza sansa dubla/A 2 a repriza sansa dubla si ambele echipe marcheaza are 6 variante:

- 1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- 1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
- 12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- 12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
- X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
- X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci.

5.42. Pariul de tip **AMBELE ECHIBE MARCHEAZA PRIMA REPRIZA/A 2 A REPRIZA**

Pariul de tip Ambele echipe marcheaza Prima repriza/A 2 a repriza are 4 variante:

- Da/Da-Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/ Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza
- Nu/Nu-Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/ Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza
- Da/Nu- Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza
- Nu/Da- Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in Prima repriza/ Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza.

5.43. Pariul de tip **SANSA DUBLA/TOTAL GOLURI**

Pariul de tip Sansa dubla/total goluri are 6 variante:

- 1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
- 1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri
- 12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
- 12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri
- X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
- X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de (1,5;2,5;3,5;4,5 etc).

5.44. Pariul de tip **PRIMUL GOL INTERVAL 10 MINUTE**

Pariul de tip primul gol interval 10 minute are 10 variante:

- 1-10 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 11-20 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 21-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 31-40 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 41-50 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 51-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 61-70 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 71-80 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 81-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- Niciunul Nu se marcheaza gol in timpul regulamentar de joc, meciul se termina 0-0

Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+ se va considera minutul 90.

5.45. Pariul de tip **PRIMUL GOL INTERVAL 15 MINUTE**

Pariul de tip primul gol interval 15 minute are 7 variante:

- 1-15 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 16-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 46-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 61-75 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 76-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- Niciunul Nu se marcheaza gol in timpul regulamentar de joc, meciul se termina 0-0.

Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+ se va considera minutul 90.

5.46. Pariul de tip **IN CE REPRIZA MARCHEAZA MAI MULT GAZDELE**

Pariul de tip **IN CE REPRIZA MARCHEAZA MAI MULT GAZDELE** are 3 variante:

- 1-Gazdele marcheaza de cele mai multe ori in prima repriza
- X-Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
- 2-Gazdele marcheaza de cele mai multe ori in a 2 a repriza.

5.47. Pariul de tip **IN CE REPRIZA MARCHEAZA MAI MULT OASPETII**

Pariul de tip **IN CE REPRIZA MARCHEAZA MAI MULT OASPETII** are 3 variante:

- 1-Oaspetii marcheaza de cele mai multe ori in prima repriza
- X-Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
- 2-Oaspetii marcheaza de cele mai multe ori in a 2 a repriza.

5.48. Pariul de tip **GAZDELE/OASPETII CASTIGA LA 0**

1. Pariul de tip Gazdele castiga la 0 are 2 variante:

- Da-Echipa gazda castiga meciul fara sa primeasca gol
- Nu-Echipa gazda castiga meciul dar primeste gol

2. Pariul de tip Oaspetii castiga la 0 are 2 variante:

- Da-Echipa oaspete castiga meciul fara sa primeasca gol
- Nu-Echipa oaspete castiga meciul dar primeste gol.

5.49. Pariul de tip **GAZDELE SA CASTIGE ORICARE DIN REPRIZE/OASPETII SA CASTIGE ORICARE DIN REPRIZE**

1. Pariul de tip Gazdele sa castige oricare din reprize are 2 variante:

- Da-Gazdele inscriu mai multe goluri ca oaspetii ori in prima ori in a 2 a repriza
- Nu-Gazdele nu inscriu mai multe goluri ca oaspetii in prima ori in a 2 a repriza

2. Pariul de tip Oaspetii sa castige oricare din reprize are 2 variante:

- Da-Oaspetii inscriu mai multe goluri ca gazdele ori in prima ori in a 2 a repriza
- Nu-Oaspetii nu inscriu mai multe goluri ca gazdele in prima ori in a 2 a repriza

5.50. Pariul de tip **GAZDELE CASTIGA AMBELE REPRIZE/OASPETII CASTIGA AMBELE REPRIZE**

1. Pariul de tip gazdele castiga ambele reprize are 2 variante:

- Da-Gazdele inscriu mai multe goluri ca oaspetii si in prima si in a 2 a repriza
- Nu-Gazdele nu inscriu mai multe goluri ca oaspetii si in prima si in a 2 a repriza

2. Pariul de tip Oaspetii castiga ambele reprize are 2 variante:

- Da-Oaspetii inscriu mai multe goluri ca gazdele si in prima si in a 2 a repriza
- Nu-Oaspetii nu inscriu mai multe goluri ca gazdele si in prima si in a 2 a repriza

5.51. Pariul de tip **IN CE REPRIZA SE MARCHEAZA MAI MULT**

Pariul de tip **IN CE REPRIZA SE MARCHEAZA MAI MULT** are 3 variante:

1-In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

X-In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

2-In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

5.52. Pariul de tip **ULTIMA ECHIPA CARE VA INSCRIE**

Pariul de tip Ultima echipa care va inscri are 3 variante:

- 1-Echipa gazda marcheaza ultimul gol
- 2-Echipa oaspete marcheaza ultimul gol
- Niciunul-Niciuna din echipe nu marcheaza in meci si meciul se termina 0-0

5.53. Pariul de tip **AMBELE REPRIZE PESTE/SUB "N" TOTAL GOLURI**

Pariul de tip **AMBELE REPRIZE PESTE/SUB "N" TOTAL GOLURI** are 2 variante:

- Da-In prima si in a 2 a repriza se vor marca peste "n" goluri

- Nu-In prima sau in a 2 a repriza nu se vor marca peste "n" goluri
- **Pariul de tip In fiecare repriza se vor marca sub "n" goluri are 2 variante:**
- Da-In prima si in a 2 a repriza se vor marca sub "n" goluri
- Nu-In prima sau in a 2 a repriza nu se vor marca sub "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 1,5; 2,5 etc.

5.54. Pariul de tip **HANDICAP ASIATIC**

Pentru tipul de pari Handicap asiatic exista urmatoarele variante:

a) Handicap (0.0)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoziata.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoziata.

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

b) Handicap (-0.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate, jumatate din miza este inapoziata si jumatate din miza este pierduta.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoziata.

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

c) Handicap (-0.5)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

Handicap (+0.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate, jumatate din miza este inapoziata si jumatate din miza este castigata.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate, jumatate din miza este inapoziata si jumatate din miza este pierduta.

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

d) Handicap (+0.5)

Tip 1

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

e) Handicap (-1.0)

Tip 1

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, miza este inapoziata.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, miza este inapoziata.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

f) Handicap (-1.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este castigatoare.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

g) Handicap (-0.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este castigatoare.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierzatoare.

Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

h) Handicap (+1.0)

Tip 1

Daca gazdele termina la egalitate sau castiga meciul, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, miza este inapoata.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele termina la egalitate sau castiga meciul, pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, miza este inapoata.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

i) Handicap (+1.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este pierzatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

j) Handicap (+0.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

k) Handicap (+1.50)

Tip 1

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd la 1 gol diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, termina la egalitate, sau pierd cu 1 gol diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

l) Handicap (-1.50)

Tip 1

Daca gazdele castiga cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd meciul, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd meciul, pariul este castigator.

m) Handicap (+1.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd meciul cu 1 gol diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele pierd meciul la 2 goluri diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierzatoare.

Daca gazdele pierd meciul cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd meciul cu 1 gol diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele pierd meciul la 2 goluri diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este castigatoare.

Daca gazdele pierd meciul cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

n) Handicap (-1.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca gazdele castiga cu 2 goluri diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Daca gazdele castiga cu 2 goluri diferenta, jumatate din miza este pierzatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

Nota: In oferta organizatorului tipul de Handicap asiatic poate varia.

Se pot intalni si alte tipuri de pariu Handiap asiatic ce nu sunt explicate in acest regulament cum ar fi:

Handicap - sau +2.00 ; - sau + 2.25; - sau + 2.50 ; - sau + 2.75; - sau + 3.00; - sau + 3.25; - sau + 3.50; - sau + 3.50; - sau + 3.75; - sau + 4.00; - sau + 4.25; - sau + 4.50; - sau + 4.75; - sau + 5.00; - sau + 5.25; - sau + 5.50; - sau + 5.75; - sau + 6.00 ...etc.

Interpretarea tuturor este aceeaasi cu cea de la fiecare valoare explicata mai sus, diferentierea facandu-se prin numarul de goluri.

Tip 1 inseamna pronostic 1

Tip 2 inseamna pronostic 2

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili pentru fiecare eveniment in parte anumite valori ale Handicapului asiatic.

5.55. Pariul de tip TOTAL GOLURI ASIATIC

Pentru tipul de pariu Total Goluri Asiatic exista urmatoarele variante:

a) Peste 0.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscrie 1 gol, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.

b) Sub 0,75 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie niciun gol, pariul este castigator

Daca in meci/prima repriza se inscrie 1 gol, jumatate din miza este pierduta si jumatate din miza este inapoata.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.

c) Peste 1 Gol : Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, miza este inapoata.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.

d) Sub 1 Gol: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este castigator

Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, miza este inapoata.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.

e) Peste 1.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.

f) Sub 1.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza este castigatoare si jumatate este inapoata.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.

g) Peste 1.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 2 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 2 goluri, pariul este castigator.

h) Sub 1,50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 2 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 2 goluri, pariul este pierzator.

- i) Peste 2.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 3 goluri, pariul este castigator.
- j) Sub 2.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 3 goluri, pariul este pierzator.
- k) Peste 2.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoiata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- l) Sub 2.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este inapoiata si jumatate din miza este pierduta.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- m) Peste 3 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/ prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este inapoiata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri, pariul este castigator.
- n) Sub 3 goluri :Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/ prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este inapoiata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri, pariul este pierzator.
- o) Peste 3.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este inapoiata si jumatate din miza este pierduta.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- p) Sub 3.25 Goluri : Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- q) Peste 3.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri,pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri, pariul este castigator.
- r) Sub 3.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri , pariul este pierzator.
- s) Peste 3.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 5 sau mai multe goluri,pariul este castigator.
- t) Sub 3,75 Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri,pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza este pierduta si jumatate din miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 5 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- u) Peste 4 goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 5 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- v) Sub 5 goluri : Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 5 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.

5.56. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA-HANDICAP ASIATIC**

Pentru tipul de pariuri Prima Repriza Handicap asiatic exista aceleasi variante ca cele explicate la punctul 5.55.

5.57. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA-TOTAL GOLURI ASIATIC**

Pentru tipul de pariuri Prima Repriza Total Goluri Asiatic exista aceleasi variante ca cele explicate la punctul 5.56.

5.58. Pariul de tip **SCOR CORECT** in care jucatorul trebuie sa indice scorul in prima repriza, in a doua repriza, in ambele reprize sau la sfarsitul timpului regulamentar de joc. Variantele de scor sunt cele oferite de catre Organizator.

5.59 Pariul de tip **Pauza/Final-Scor corect** in care jucatorul trebuie sa indice scorul atat in prima repriza cat si in a doua repriza. Variantele de scor sunt cele oferite de catre Organizator.

5.60. Pariul de tip **CARE ECHIPA VA INSCRIE**

Pariul de tip Care echipa va inscrie are 4 variante:

- 1-Doar echipa gazda va marca in timpul regulamentar de joc
- 2-Doar echipa oaspete va marca in timpul regulamentar de joc
- Ambele echipe marcheaza-Si echipa gazda si echipa oaspete marcheaza in timpul regulamentar de joc
- Niciunul-Niciuna din echipe nu marcheaza in timpul de regulamentar de joc si meciul se termina 0-0.

5.61. Pariul de tip **TOTAL GOLURI EXACT**

Pariul de tip total goluri exact are 7 variante:

- 0-In timpul regulamentar de joc nu se inscrie niciun gol
- 1-In timpul regulamentar de joc se inscrie exact 1 gol
- 2- In timpul regulamentar de joc se inscriu exact 2 goluri
- 3- In timpul regulamentar de joc se inscriu exact 3 goluri
- 4- In timpul regulamentar de joc se inscriu exact 4 goluri
- 5- In timpul regulamentar de joc se inscriu exact 5 goluri
- 6+ In timpul regulamentar de joc se inscriu cel putin 6 goluri.

5.62. Pariul de tip **TOTAL GOLURI EXACT GAZDE/OASPETI**

1.Pariul de tip total goluri Gazde are 4 variante:

- 0-In timpul regulamentar de joc Gazdele nu inscriu nici un gol
- 1-In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 1 gol
- 2-In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 2 goluri
- 3+ In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu cel putin 3 goluri

2.Pariul de tip total goluri Oaspeti are 4 variante:

- 0-In timpul regulamentar de joc Oaspetii nu inscriu nici un gol
- 1-In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 1 gol
- 2-In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 2 goluri
- 3+ In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu cel putin 3 goluri.

5.68. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA-HANDICAP**

Echipa gazda porneste de la începutul primei reprize cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj.

La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante: 1, X, 2

5.69 Pariul de tip **PRIMA REPRIZA TOTAL GOLURI EXACT**

Pariul de tip Prima repriza total goluri exact are 3 variante:

0-In prima repriza nu se marcheaza niciun gol

1-In prima repriza se marcheaza exact 1 gol

2+ In prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

5.70. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA TOTAL GOLURI**

Pariul de tip Prima repriza total goluri are 2 variante:

- Peste- In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri
- Sub- In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri

Precizare:Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5; 1,5;2,5;3.5 etc.

5.71. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA-PRIMA ECHIPA CARE VA INSCRIE**

Pariul de tip Prima repriza-prima echipa care va inscrie are 3 variante:

- 1-Echipa gazda va inscrie primul gol in prima repriza
- 2-Echipa oaspete va inscrie primul gol in prima repriza
- Niciunul- Niciuna din echipe nu va inscrie in prima repriza si prima repriza se termina 0-0.

5.72. Pariul de tip **TOTAL GOLURI/PRIMA REPRIZA**

Pariul de tip Total goluri/Prima repriza are 6 variante:

- Sub/1-In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga prima repriza
- Sub/X-In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate
- Sub/2-In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza

- Peste/1-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga prima repriza
- Peste/X-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate
- Peste/2-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 1,5; 2,5 etc.

5.73. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA HANDICAP**

Echipe gazda porneste de la începutul celei de-a 2 a reprize cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj.

La rezultatul celei de-a 2 a reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante: 1, X, 2.

5.74. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA TOTAL GOLURI EXACT**

Pariul de tip A 2 a repriza total goluri exact are 3 variante:

- 0-In a 2 a repriza nu se marcheaza niciun gol
- 1-In a 2 a repriza se marcheaza exact 1 gol
- 2+ In a 2 a repriza se marcheaza minim 2 goluri.

5.75. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA TOTAL GOLURI**

Pariul de tip A 2 a repriza total goluri are 2 variante:

- Peste-In a 2 a repriza se marcheaza peste "n" goluri
- Sub-In a 2 a repriza se marcheaza sub "n" goluri

5.76. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA PRIMA ECHIPA CARE VA INSCRIE**

Pariul de tip A 2 a repriza prima echipa care va inscrie are 3 variante:

- 1-Echipe gazda va marca primul gol in a 2 a repriza
- 2-Echipe oaspete va marca primul gol in a 2 a repriza
- Niciunul- Niciuna din echipe nu va marca in a 2 a repriza si a 2 a repriza se termina 0-0.

5.77. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA TOTAL GOLURI GAZDE/OASPETI**

1. Pariul de tip A 2 a repriza total goluri gazde are 2 variante:

- Peste-In a 2 a repriza gazdele inscriu peste "n" goluri
- Sub- In a 2 a repriza gazdele inscriu sub "n" goluri

2. Pariul de tip A 2 a repriza numar goluri oaspeti are 2 variante:

- Peste-In a 2 a repriza oaspetii inscriu peste "n" goluri
- Sub- In a 2 a repriza oaspetii inscriu sub "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5; 1,5 etc).

5.78. Pariul de tip **A 2 A REPRIZA GAZDELE/OASPETII NU PRIMESC GOL**

1. Pariul de tip a 2 a repriza gazdele nu primesc gol are 2 variante:

- Da-In a 2 a repriza gazdele nu primesc gol
- Nu-In a 2 a repriza gazdele primesc gol

2. Pariul de tip a 2 a repriza oaspetii nu primesc gol are 2 variante:

- Da-In a 2 a repriza oaspetii nu primesc gol
- Nu-In a 2 a repriza oaspetii primesc gol.

5.79. **Prima repriza/A doua repriza-Total cornere Gazde/Oaspeti(exact)**

Variante:

- 0-1 In prima repriza/A doua repriza, gazdele/oaspetii executa maxim un corner
- 2 In prima repriza/A doua repriza, gazdele/oaspetii executa exact 2 cornere
- 3 In prima repriza/A doua repriza, gazdele/oaspetii executa exact 3 cornere
- 4+ In prima repriza/A doua repriza, gazdele/oaspetii executa 4 sau mai multe cornere

Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

Precizare: Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica numarul de cornere, dar va specifica de fiecare data asta in oferta.

5.80. Pariul de tip **Marcheaza oricand**

La acest tip de pariu jucatorul trebuie sa indice numele marcatorului care va inscrie cel putin o data oricand in meci (timp regulamentar, nu se ia in considerare autogolul).

Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

5.81 (I) Pariul de tip **Primul marcator**

La acest tip de pariu jucatorul trebuie sa indice numele primului marcator in meci, timpul regulamentar, (fara prelungiri), fara a lua in considerare autogolul.

In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul, acordandu-se evenimentului cota 1.00.

5.82. Pariul de tip **Impar/Par**

1. Impar/ Par pe meci

Variante:

- Impar – numarul de goluri inregistrate in timpul regulamentar de joc este unul impar
- Par – numarul de goluri inregistrate in timpul regulamentar de joc este unul par (*scorul de 0-0 se considera par*)

2. Impar/Par 1. Repriza

Variante:

- Impar – numarul de goluri inregistrate in prima repriza de joc este unul impar
- Par: numarul de goluri inregistrate in prima repriza de joc este unul par (*scorul de 0-0 se considera par*)

5.83. **Ultimul gol marcat**

Variante:

- 1-Echipe gazda marcheaza ultimul gol in meci
- 2-Echipe oaspete marcheaza ultimul gol in meci
- 0-0 Niciuna din cele 2 echipe nu marcheaza in meci

5.84. **Primul gol marcat**

Variante:

- 1 - Echipe gazda marcheaza primul gol in meci
- 2 - Echipe oaspete marcheaza primul gol in meci
- 0-0 Niciuna din cele 2 echipe nu marcheaza in meci.

5.85. **Duel**

Variante:

- 1 -Jucatorul 1 /echipe 1 inregistreaza mai multe goluri decat jucatorul 2/echipe 2
- 2-Jucatorul 2 /echipe 2 inregistreaza mai multe goluri decat jucatorul 1/echipe 1

5.86 . **Vor fi prelungiri**

Variante:

- Da-Meciul va avea prelungiri
- Nu-Meciul nu va avea prelungiri.

5.87 **Prima repriza /a 2 a repriza-Total cornere Gazde /Oaspeti**

1. Pariul de tip Prima repriza/a 2 a repriza -Total cornere Gazde are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In prima repriza/a 2 a repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde
- Sub-Sub"n" cornere-In prima repriza/a 2 a repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde

2. Pariul de tip Prima repriza-Total cornere Oaspeti are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In prima repriza/a 2 a repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru oaspeti
- Sub-Sub"n" cornere-In prima repriza/a 2 a repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru oaspeti

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 3,5;4,5;5,5 etc.

5.88. **Primul corner/Ultimul corner/Meci baza/Prima repriza/A 2 a repriza**

Variante:

- 1-Echipe gazda va executa primul/ultimul corner in timpul regulamentar de joc/Prima repriza/A 2 a repriza
- 2--Echipe oaspete va executa primul/ultimul corner in timpul regulamentar de joc/Prima repriza/A 2 a repriza

- Niciunul-In timpul regulamentar de joc/Prima repriza/A 2 a repriza nu se va executa nici un corner.

5.89. Total cornere gazde/oaspeti

1. Pariul de tip Total cornere Gazde are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazed
- Sub-Sub"n" cornere- In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde

2. Pariul de tip Total cornere Gazde are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere- In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru oaspeti
- Sub-Sub"n" cornere- In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru oaspeti

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 9,5;10,5;11,5 etc.

5.90 Prima repriza/A 2 a repriza cartonase rosu gazde/oaspeti

Da-Gazdele/ Oaspetii primesc cartonase rosu in prima repriza/a 2 a repriza

Nu-Gazdele/ Oaspetii nu primesc cartonase rosu in prima repriza/a 2 a repriza

5.91 Handicap Cornere/Prima repriza/A 2 a repriza

Definiție: Echipa gazda porneste la startul partidei/Prima repriza/a 2 a repriza cu "n" cornere avantaj sau dezavantaj.

La rezultatul meciului/ Prima repriza/a 2 a repriza se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante: 1, X, 2.

5.92 Suma punctelor de penalizare

Suma punctelor de penalizare pe cartonase adunate in meci pentru ambele echipe in timpul regulamentar de joc.

Cartonase galbene-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

5.93 Suma punctelor de penalizare in prima repriza

Suma punctelor de penalizare pe cartonase adunate in prima repriza pentru ambele echipe .

Cartonase galbene-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

5.94 Cartonase rosu

Variante:

- Da-In meci se va acorda cel putin 1 cartonase rosu
- Nu-In meci nu se va acorda nici un cartonase rosu

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

5.95 Prima repriza/a 2 a repriza cartonase rosu

Variante:

- Da-In prima repriza/a 2 a repriza se va acorda cel putin 1 cartonase rosu
- Nu-In prima repriza/a 2 a repriza nu se va acorda nici un cartonase rosu

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

5.96 Total cartonase gazde/oaspeti

Variante:

- Peste-Peste"n" cartonase gazde/oaspeti -In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde/oaspeti
- Sub-Sub"n" cartonase gazde/oaspeti -In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde/oaspeti

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 3,5;4,5;5,5 etc.

Direct cartonase rosu-2 cartonase

Cartonas galben+cartonas galben=cartonas rosu=3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

5.97 Prima repriza/a 2 a repriza total cartonase gazde/oaspeti

Variante:

- Peste-Peste"n" cartonase gazde/oaspeti -In prima repriza/a 2 repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde/oaspeti
- Sub-Sub"n" cartonase gazde/oaspeti - In prima repriza/a 2 repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator pentru gazde/oaspeti.

5.98 Prima repriza-Total goluri/Prima repriza

Pariul de tip Prima repriza-Total Goluri/Prima repriza are 6 variante:

- Sub/1-In prima repriza se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga prima repriza
- Sub/X-In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate
- Sub/2-In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza
- Peste/1-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga prima repriza
- Peste/X-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate
- Peste/2-In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5;1,5;2,5 etc.

5.99 Numar exact de cartonase

Variante:

- 0-3 In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase
- 4- In meci se vor acorda exact 4 cartonase
- 5- In meci se vor acorda exact 5 cartonase
- 6- In meci se vor acorda exact 6 cartonase
- 7- In meci se vor acorda exact 7 cartonase
- 8- In meci se vor acorda exact 8 cartonase
- 9- In meci se vor acorda exact 9 cartonase
- 10- In meci se vor acorda exact 10 cartonase
- 11- In meci se vor acorda exact 11 cartonase
- 12+ In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase.

5.100 Prima repriza-Numar exact de cartonase

Variante:

- 0- In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase
- 1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase
- 2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase
- 3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase
- 4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase
- 5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase
- 6+ In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase.

5.101 Prima echipa care primeste cartonase/Prima repriza prima echipa care primeste cartonase

Variante:

- 1-Echipa gazda primeste primul cartonase in meci/prima repriza
- 2- Echipa oaspete primeste primul cartonase in meci/prima repriza
- Niciuna-Niciuna din echipe nu primeste cartonase in meci/prima repriza.

5.102 Cum se va decide meciul

Variante:

- Gazdele castiga in timpul regulamentar
- Gazdele castiga dupa prelungiri
- Gazdele castiga dupa penalty
- Oaspetii castiga in timpul regulamentar
- Oaspetii castiga dupa prelungiri
- Oaspetii castiga dupa penalty.

5.103 Prelungiri+gol

Variante:

- Da-Meciul va ajunge in prelungiri si se va marca cel putin 1 gol in aceste prelungiri
- Nu-Meciul nu va ajunge in prelungiri.

5.104 Penalty

Variante:

- Da-In timpul regulamentar de joc se va acorda cel putin o lovitura de la 11 metri
- Nu-In timpul regulamentar de joc nu se va acorda cel putin o lovitura de la 11 metri

5.105 Total cornere Par/Impar

Variante:

- Par-In timpul regulamentar de joc totalul cornerelor va fi unul Par
- Impar- In timpul regulamentar de joc totalul cornerelor va fi unul Impar

Scorul de 0-0 la cornere este considerat Par.

5.106 Cartonas rosu Gazde/Oaspeti

Variante:

- Da-In timpul regulamentar de joc gazdele/oaspetii vor primi cel putin un carton rosu
- Nu- In timpul regulamentar de joc gazdele/oaspetii nu vor primi nici un carton rosu.

5.107 Rezultat dupa 10 minute

Care va fi rezultatul dupa primele 10 minute ale meciului

Variante:

- (gazdele conduc dupa primele 10 minute)
- X (rezultat de egalitate dupa primele 10 minute)
- 2 (oaspetii conduc dupa primele 10 minute)

Minutul 10:01 este considerat minutul 11

Minutul 9:59 este considerat minutul 10.

5.108. **Pariul de tip PAUZA sau FINAL (PSF)**, în care clientul trebuie sa indice pronosticul la pauza sau la final.

Precizare: In cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL exista 3 tipuri de pronosticuri:

- Pentru pronostic 1, gazdele conduc la pauza sau casitiga la final.
- Pentru pronostic X, rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final.
- Pentru pronostic 2, oaspetii conduc la pauza sau castiga la final.

5.109. **Pariul de tip MARCHEAZA/ NU MARCHEAZA** in care clientul poate miza pe urmatoarele variante:

MG1 – echipa gazda marcheaza cel putin un gol in meci

MO1 – echipa oaspete marcheaza cel putin un gol in meci

0:0 nici o echipa nu inscrie in timpul regulamentar

5.110. Pariul de tip Pauza/Final + Total Goluri

Rezultatul meciului atat la pauza cat si la final si meciul va avea mai multe sau mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

Variante:

1/1 + Peste - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

1/1 + Sub - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

1/X + Peste – Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

1/X + Sub – Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

1/2 + Peste - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

1/2 + Sub - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/1 + Peste -Egal la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/1 + Sub -Egal la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/X + Peste -Egal la pauza si egal la final + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/X + Sub -Egal la pauza si egal la final + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/2 + Peste -Egal la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

X/2 + Sub -Egal la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/1 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/1 + Sub -Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/X + Peste -Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate +meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/X + Sub -Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate +meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/2 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

2/2 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + meciul va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

Precizare: Pentru toate tipurile de pariuri referitoare la cartonasele sau punctele de penalizare acordate in meci, se va lua in considerare doar timpul regulamentar de joc. Orice cartonasa acordat dupa finalul timpului regulamentar nu se va lua in considerare.

Nu se iau in considerare cartonasele primite de jucatorii de pe banca de rezerve, ci doar cele primite de titulari in timpul regulamentar de joc (90 de minute)

5.111 Pariul de tip Multiscor

Scorul corect indicat la finalul timpului regulamentar de joc:

Variante:

1:0,2:0 sau 3:0 – Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (1-0,2-0 sau 3-0)

0:1,0:2 sau 0:3 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (0-1,0-2 sau 0-3)

4:0,5:0 sau 6:0 - Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (4-0,5-0 sau 6-0)

0:4,0:5 sau 0:6 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (0-4,0-5 sau 0-6)

2:1,3:1 sau 4:1 - Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (2-1,3-1 sau 4-1)

1:2,1:3 sau 1:4 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (1-2,1-3 sau 1-4)

3:2,4:2,4:3 sau 5:1 - Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (3-2,4-2,4:3 sau 5-1)

2:3,2:4 ,3:4 sau 1:5 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (2:3,2:4 ,3:4 sau 1:5)

Alt SG – Gazdele vor castiga meciul cu alt scor decat cele specificate

Alt SO - Oaspetii vor castiga meciul cu alt scor decat cele specificate

Egal – Meciul se va termina la egalitate

5.112 Pariul de tip Total goluri gazde (Multi) (timp regulamentar)

Variante:

0 - Gazdele nu vor marca in timpul regulamentar de joc

1-2 – Gazdele vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc

1-3 - Gazdele vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

2-3 - Gazdele vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4+ - Gazdele vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

5.113 Pariul de tip Total goluri oaspeti (Multi) (timp regulamentar)

Variante:

- 0 - Oaspetii nu vor marca in timpul regulamentar de joc
- 1-2 - Oaspetii vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc
- 1-3 - Oaspetii vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc
- 2-3 - Oaspetii vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc
- 4+ - Oaspetii vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

5.114 Pariul de tip Prima repriza – Interval goluri

Variante:

- 0 - In prima repriza nu se va marca niciun gol
- 1-2 – In prima repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri
- 1-3 - In prima repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri
- 2-3 In prima repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri
- 4+ - In prima repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

5.115 Pariul de tip Pauza/Final + Total goluri prima repriza

Rezultatul meciului atat la pauza cat si la final si prima repriza va avea mai multe sau mai putine goluri decat granita stabilita. (timp regulamentar)

Variante:

- 1/1 + Peste - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 1/1 + Sub - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 1/X + Peste – Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 1/X + Sub – Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 1/2 + Peste - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 1/2 + Sub - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/1 + Peste -Egal la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/1 + Sub -Egal la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/X + Peste -Egal la pauza si egal la final + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/X + Sub -Egal la pauza si egal la final + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/2 + Peste -Egal la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- X/2 + Sub -Egal la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/1 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/1 + Sub -Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/X + Peste -Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/X + Sub -Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/2 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai multe goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.
- 2/2 + Peste -Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul + prima repriza va avea mai putine goluri decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc.

Precizare: In general granita stabilita de organizator pentru goluri in prima repriza este de (0,5; 1,5 si 2,5) dar organizatorul poate adauga si alte variante.

5.116 Pariul de tip Sansa dubla (timp regulamentar) + Prima repriza ambele echipe marcheaza

Variante:

1X + Da – Gazdele castiga meciul sau meciul se termina la egalitate si in prima repriza ambele echipe marcheaza cel putin un gol

1X + Nu - Gazdele castiga meciul sau meciul se termina la egalitate si in prima repriza nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza

12 + Da – Gazdele sau oaspetii castiga meciul si in prima repriza ambele echipe marcheaza cel putin un gol

12 + Nu - Gazdele sau oaspetii castiga meciul si in prima repriza nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza

X2 + Da - Oaspetii castiga meciul sau meciul se termina la egalitate si in prima repriza ambele echipe marcheaza cel putin un gol

X2 + Nu - Oaspetii castiga meciul sau meciul se termina la egalitate si in prima repriza nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza

5.117 Gazdele/Oaspetii marcheaza

Variante:

Da- Echipa gazda/oaspete inscrie minim un gol in timpul regulamentar de joc

Nu – Echipa gazda/oaspete nu inscrie niciun gol in timpul regulamentar de joc.

5.118 Pariul de tip Gazde pariu nul

Variante:

Egal – Meciul se termina la egalitate

Oaspetii castiga – Echipa oaspete castiga meciul

In cazul in care gazdele castiga meciul,se va acorda cota 1.

5.119 Pariul de tip Oaspeti pariu nul

Variante:

Gazdele castiga – Echipa gazda castiga meciul

Egal – Meciul se termina la egalitate

In cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda cota 1.

5.120 Pariul de tip : Se va folosi tehnologia VAR in meci? (inclusiv prelungiri si penalty)

Variante:

Da- In meci se va folosi tehnologia VAR (asistenta video pentru arbitru) (inclusiv prelungiri si penalty)

Nu-In meci se va folosi tehnologia VAR (asistenta video pentru arbitru) (inclusiv prelungiri si penalty)

VAR = Momentul in care arbitrul opreste meciul sa consulte imaginile video. (se duce la monitor sa vada reluarile)

Nu se iau in considerare deciziile VAR spuse in casca arbitrului de catre ceilalti arbitrii.

5.121 Pariul de tip: VAR in meci (inclusiv prelungiri si penalty)

Variante:

Peste- In meci se va folosi tehnologia VAR de mai multe ori decat granita stabilita de organizator (asistenta video pentru arbitru)

Sub- In meci se va folosi tehnologia VAR de mai putine ori decat granita stabilita de organizator (asistenta video pentru arbitru)

VAR = Momentul in care arbitrul opreste meciul sa consulte imaginile video. (se duce la monitor sa vada reluarile)

Nu se iau in considerare deciziile VAR spuse in casca arbitrului de catre ceilalti arbitrii.

5.122 Pariul de tip: Suturi pe poarta (timp regulamentar)

Variante:

Peste – In timpul regulamentar de joc vor fi mai multe suturi pe poarta decat granita acordata de organizator.

Sub - In timpul regulamentar de joc vor fi mai putine suturi pe poarta decat granita acordata de organizator.

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.123 Pariul de tip: Offside-uri in meci (timp regulamentar)

Variante:

Peste - - In timpul regulamentar de joc vor fi mai multe offside-uri decat granita acordata de organizator.

Sub - In timpul regulamentar de joc vor fi mai putine offside-uri decat granita acordata de organizator.

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.124 Pariul de tip: Autogol (timp regulamentar)

Variante:

Da- In timpul regulamentar de joc se va inscrie cel putin 1 autogol

Nu- In timpul regulamentar de joc nu se va inscrie niciun autogol

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.125 Pariul de tip: Rezerva da gol (timp regulamentar)

Variante:

Da- In timpul regulamentar de joc un jucator venit de pe banca de rezerve da gol

Nu- In timpul regulamentar de joc ,jucatorul venit de pe banca de rezerve nu da gol

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.126 Pariul de tip: Total faulturi (timp regulamentar)

Variante:

Sub – In timpul regulamentar de joc se vor acorda mai putine faulturi decat granita acordata de organizator.

Peste— In timpul regulamentar de joc se vor acorda mai multe faulturi decat granita acordata de organizator.

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.127 Pariul de tip: Interventii portar (timp regulamentar)

Variante:

Sub – In timpul regulamentar de joc, portarii ambelor echipe vor avea un numar mai mare de interventii decat granita stabilita de organizator.

Peste - In timpul regulamentar de joc, portarii ambelor echipe vor avea un numar mai mic de interventii decat granita stabilita de organizator

Nota: Pentru acest tip de pariu, se vor lua in considerare interventiile portarilor ambelor echipe.

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.128 Pariul de tip Hat-trick (timp regulamentar)

Variante:

Da- In timpul regulamentar de joc, unul sau mai multi jucatori vor marca un Hat-trick (minim 3 goluri)

Nu- In timpul regulamentar de joc, niciunul din jucatori nu va marca 3 goluri.

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.129 Pariul de tip: Penalty in meci (timp regulamentar)

Variante:

Da- In timpul regulamentar de joc se va acorda cel putin un penalty (lovitura de la 11 metri)

Nu- In timpul regulamentar de joc nu se va acorda niciun penalty (lovitura de la 11 metri)

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.130 Pariul de tip: Numar schimbari (timp regulamentar)

Variante:

Sub – In timpul regulamentar de joc se vor efectua un numar mai mic de schimbari decat cel oferit de organizator

Peste - In timpul regulamentar de joc se vor efectua un numar mai mare de schimbari decat cel oferit de organizator

Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

5.131 Pariul de tip: Prima repriza – Numar schimbari

Variante:

Sub - In prima repriza de joc se vor efectua un numar mai mic de schimbari decat cel oferit de organizator

Peste - In prima repriza de joc se vor efectua un numar mai mare de schimbari decat cel oferit de organizator
Rezultatele oficiale vor fi cele de pe site-ul oficial al competitiei. Rezultatul va fi omologat de pe site-ul oficial al competitiei.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Barcelona-Real, desi meciul este jucat la Madrid)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participanti lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa.(ex.in oferta este Steaua-Dinamo si joaca Steaua-Voluntari etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

5.132 Tipuri de bonusuri pentru FOTBAL

1. PublicWin Plus

a) Este un bonus acordat anumitor evenimente. Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote pentru favoriti (F) vor fi marite, jucatorul fiind obligat sa joace pe acelasi formular (acelasi bet slip) intre minim 4 si maxim 33 evenimente

Exemplu:

				1	X	2
Evenimentul nr. 100 din oferta: Barcelona – Gijon:				1,30	4,50	6,50
PublicWin Plus	F+4	F+8	F+12			
Barcelona – Gijon	1.40	1.50	1.60			
Barcelona + alte 4 – 7 evenimente – cota PublicWin Plus va deveni	1.40					
Barcelona + alte 8 – 11 evenimente – cota PublicWin Plus va deveni	1.50					
Barcelona + alte minimum 12 evenimente – cota PublicWin Plus va deveni	1.60					
F+4=PublicWin Plus si alte 4 evenimente;						
F+8=PublicWin Plus si alte 8 evenimente;						
F+12=PublicWin Plus si alte 12 evenimente;						

Pe același formular (bet slip) pot fi jucate minim 5,9,13 evenimente(PublicWin Plus si alte 4,8,12 evenimente)
PublicWin Plus poate fi combinate cu evenimente de la PublicWin Extra.

b) PublicWin Plus nu se combina cu meciul de baza, poate fi doar un astfel de eveniment pe același formular (bet slip) si nu se joaca in combinatii.

2. PublicWin Extra

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite. Evenimentele PublicWin Extra se pot combina intre ele, inclusiv cu cele de la PublicWin Plus. PublicWin Extra intra in calcul la toate bonusurile și se pot combina cu orice alte oferte disponibile. Se pot juca si solo.

ARTICOLUL 6. TENIS

6.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale.

6.2. În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se calculeaza la cota 1.00 cu exceptia pariurilor pe numarul de game-uri intr-un meci si numarul de game-uri ale fiecarui jucator in meci.

6.3. In cazul in care evenimentul este intrerupt si nu a fost jucat pana la final, neajungandu-se la numarul total de game-uri intr-un meci sau numarul de game-uri ale unui jucator in meci sau set, pariurile sunt valabile in cazul in care suma totala a game-urilor realizate pana la intrerupere este mai mare decat cea declarata initial. In cazul in care totalul game-urilor jucate este mai mic sau egal cu numarul game-urilor pana la intrerupere,evenimentul se calculeaza la cota 1.00.

Acelasi regim este aplicabil si pentru toate pariurile care sunt realizate pana in momentul intreruperii (de exemplu, Rezultatul 6:0 sau 0:6 in meci, numarul seturilor, tie-break in meci, etc).

6.4. Pentru pariurile referitoare la primul set, in cazul in care meciul este intrerupt in timpul primului set, pariurile se incadreaza la cota de 1.00, iar in cazul in care pana la intrerupere setul a fost jucat pana la capat, toate pariurile din primul set sunt valabile. Acelasi regim este aplicabil si si pentru al doilea set.

6.5. In cazul in care un eveniment nu a inceput din orice alt motiv (ploaie,amanare) nu este desemnata cota de 1.00, dar se asteapta jucarea acestui meci pana la anulara oficiala, adica nu este valabila regula de 60 de ore ca in cazul altor sporturi.

6.6. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculeaza la cota 1.00.

6.7. Daca evenimentul este întrerupt din diferite motive de catre organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplica regula celor 60 ore) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se calculeaza cota 1.00.

6.8. Meci baza

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.

Variante:

- 1-Jucatorul/echipa trecut/trecuta primul/prima in oferta castiga meciul
- 2-Jucatorul/echipa trecut/trecuta al 2 lea/a 2 a in oferta castiga meciul.

6.9 Castigator primul set

La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca primul set.

Variante:

- 1 - Primul set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
- 2 - Primul set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

6.10. Castigator al 2 lea set:

La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al doilea set.

Variante:

- 1 - Al doilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
- 2 - Al doilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta.

6.11. Castigator al 3 lea set:

In cazul turneelor de Grand Slam unde se joaca 3 din 5 seturi:

La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al treilea set.

Variante:

- 1 - Al treilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
- 2 - Al treilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta.

6.12.Scor Corect

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.

Meciurile de tenis se joaca în general 2 din 3 seturi.

Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2.

Observații:

In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) exista urmatoarele variante: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

In cazul definirii eronate de catre organizatorul evenimentului (cum ar fi, dar nelimitat la indicarea eronată a numărului de seturi care urmează să fie disputte) pariul scor corect/numar de seturi va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.

Pentru rezultatul la tenis nu se aplica regula de 60 de ore, ci se va astepta pana la sfarsitul oficial al turneului.

6.13. Primul Set/Meci baza

Variante:

1/1 - primul jucator castiga primul set si meciul

1/2 - primul jucator castiga primul set si al doilea jucator castiga meciul

2/1 - al doilea jucator castiga primul set si primul jucator castiga meciul

2/2 - al doilea jucator castiga primul set si meciul

6.14 Total Game-uri

Variante:

- S - In Meci se realizeaza game-uri sub limita de "n" din oferta
- P - In Meci se realizeaza game-uri peste limita de "n" din oferta

Precizare: La meciurile de dublu, care se decid prin metoda „super tie-break” (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula „super tie-break”.

Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7). Numărul de game-uri se va calcula astfel: $10 (6+4) + 10 (4+6) + 1$ (pentru super tie-break) = 21 game-uri.

6.15. Primul set-Par/ Impar

Variante:

Par-In primul set numarul total de game-uri va fi unul Par

Impar-In primul set numarul total de game-uri va fi unul Impar

6.16. Primul set-Handicap

Variante:

- 1-Primul jucator castiga primul set la Handicapul de "n" din oferta
- 2-Al 2 lea jucator castiga primul set la Handicapul de "n" din oferta

6.17 Total game-uri primul set

Variante:

- Sub-In primul set se realizeaza un numar de game-uri sub limita de "n" din oferta
- Peste- In primul set se realizeaza un numar de game-uri peste limita de "n" din oferta

6.18. Total seturi

Variante:

- 2 seturi-in meci se vor juca exact 2 seturi
- 3 seturi-in meci se vor juca exact 3 seturi
- 4 seturi-in meci se vor juca exact 4 seturi
- 5 seturi-in meci se vor juca exact 5 seturi

6.19. Se va juca al patrulea set /al 5 lea set

Variante:

- Da-Se va juca al patrulea set/al 5 lea set
- Nu-Nu se va juca al patrulea set/al 5 lea set

6.20.Tie-break

Variante:

- Da-In meci se va termina cel putin un set cu scorul de 7-6 sau 6-7
- Nu-In meci nu se va termina nici un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

6.21. Primul set tie-break

Variante:

- Da-Primul set se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7
- Nu-Primul set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

6.22. Total game-uri Jucator 1 /Jucator 2

Variante:

- Sub- Jucator 1 /Jucator 2 va castiga mai putine game-uri decat granita stabilita
- Peste- Jucator 1 /Jucator 2 va castiga mai multe game-uri decat granita stabilita

6.23 6:0 sau 0:6 in meci

Variante:

- Da-In meci unul dintre seturi se va termina 6:0 sau 0:6
- Nu- In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6:0 sau 0:6

6.24. Primul set scor corect

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al primului set.

6.25.Total puncte setul 1 Jucator 1 /Jucator 2

Variante:

Sub-In primul set Jucator 1 /Jucator 2 va realizeaza un numar de puncte sub limita de "n" din oferta

Peste- In primul set Jucator 1 /Jucator 2 va realizeaza un numar de puncte peste limita de "n" din oferta

6.26.Handicap game-uri -poate fi de 0-N,N-0, Etc

Variante:

1,X,2 (se poate aplica pentru primul set,al 2 lea set, final meci, etc)

Handicap game-uri -poate fi de 0-N,5 /N,5-0 etc.

1,2 (se poate aplica pentru primul set,al 2 lea set, final meci, etc)

6.27. Jucatorul 1 castiga minim un set/Jucatorul 2 castiga minim un set

Variante:

Da-Jucatorul 1/Jucatorul 2 castiga minim un set in meci

Nu-Jucatorul 1/Jucatorul 2 nu castiga niciun set in meci

ARTICOLUL 7. BASCHET

7.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

7.2.Meci baza

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

7.3. Castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri.

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

7.4. Handicap-Handicap-Prima repriza,Handicap- A 2 a repriza

Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza, cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza, cu handicapul de "n" puncte din oferta

La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap.

Organizatorul va specifica tipul de Handicap in oferta de pariuri si daca se aplica la finalul timpului regulamentar si/sau prelungiri.

7.5. Total puncte, Total puncte-Prima repriza, Total puncte-A 2 a repriza

Variante:

S - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este sub limita de "n" puncte din oferta

P - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este peste limita de "n" puncte din oferta.

X - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este egal cu valoarea stabilita

7.6. Impar/Par Total puncte

Variante:

Impar – numarul de puncte inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar

Par – numarul de puncte inscris in timpul regulamentar de joc este unul par

Precizare:Organizatorul poate oferi mai multe tipuri de joc Impar/Par dar de fiecare data va specifica timpul de joc.

Un exemplu la acest tip de pariu este:Impar/Par Total puncte(inclusive prelungiri)

7.7. Pariuri speciale

a) Total Puncte Jucator

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de puncte, astfel:

S - sub granita de "n" puncte din oferta

P - peste granita de "n" puncte din oferta

Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

b) Clasare in competitie

c) Castigator competitie

d) Cine merge mai departe

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

7.8 Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

7.9. Sfertul cu cele mai multe puncte

Variante:

1-In primul sfert se marcheaza cele mai multe puncte

2- In al 2 lea sfert se marcheaza cele mai multe puncte

3- In al 3 lea sfert se marcheaza cele mai multe puncte

4- In al 4 lea sfert se marcheaza cele mai multe puncte

Egal-2 sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte marcate si aceste 2 sferturi sa aiba cele mai multe puncte marcate

7.10. Total puncte interval

In ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc.

Variantele difera la fiecare meci.

Exemplu(170-200) Meciul se va termina in intervalul specificat

7.11. Total puncte gazde/oaspeti

Variante:

Sub- gazdele/oaspetii inscriu mai putine puncte decat granita stabilita

Peste- gazdele/oaspetii inscriu mai multe puncte decat granita stabilita

Precizare:Organizatorul poate oferi mai multe tipuri de total puncte gazde/oaspeti dar de fiecare data va specifica timpul de joc.

Exemplu: Total puncte gazde/oaspeti(inclusiv prelungiri)

7.12. Total recuperari

Numarul total de recuperari ale unui jucator inclusiv prelungiri.Daca jucatorul nu intra pe teren pariul se ramburseaza.Rezultatele vor fi omologate de pe site-ul oficial.

7.13. Total pase decisive

Numarul total de pase decisive ale unui jucator inclusiv prelungiri.Daca jucatorul nu intra pe teren pariul se ramburseaza.Rezultatele vor fi omologate de pe site-ul oficial.

7.14. Meci baza/Total puncte

Combinatie de meci de baza+total puncte

Variante:

- 1/Sub-Gazdele castiga meciul si meciul va avea mai putine puncte decat granite stabilita
- 2/Sub- Oaspetii castiga meciul si meciul va avea mai putine puncte decat granite stabilita
- 1/Peste-Gazdele castiga meciul si meciul va avea mai multe puncte decat granite stabilita
- 2/Peste-Oaspetii castiga meciul si meciul va avea mai multe puncte decat granite stabilita

7.15. Total puncte timp regulamentar/ total puncte(inclusiv prelungiri) (Multi)

Variante:

- Sub-In timpul regulamentar/inclusiv prelungiri totalul punctelor va fi mai mic decat granite stabilita
- Peste- In timpul regulamentar/inclusiv prelungiri totalul punctelor va fi mai mare decat granite stabilita

7.16. Total puncte(exact)

Variante:

- Peste-In meci se vor marca peste "n"total puncte
- X-In meci se vor marca exact"n"total puncte
- Sub-In meci se vor marca sub "n" total puncte

7.17. Pauza/Final

Variante:

- 1/1-Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 1/X-Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 1/2-Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/1-Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/X-Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
- X/2-Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/1-Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/X-Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 2/2-Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

7.18. Prima repriza/A 2 a repriza Victorie

- 1-Prima repriza/a doua repriza este castigata de echipa 1 (gazda) –Prima repriza-Victorie 1/ A 2 a repriza-Victorie 1.
 - 2- Prima repriza/a doua repriza este castigata de echipa 2 (oaspete) –Prima repriza-Victorie 2 / A 2 a repriza-Victorie 2.
- In cazul in care evenimentul pariat (la finalul timpului regulamentar/la finalul primei reprize/finalul celei de-a doua reprize) se termina la egalitate, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.

Organizatorul va returna jucatorului miza jucata, fara taxa de administrare, in urmatoarele cazuri:

- pe acelasi formular (bet slip) se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;
- pe acelasi formular (bet slip) se afla cel putin un pariu de tip Victorie care s-a terminat la egalitate cat si alte evenimente la care, din diferite motive, se calculeaza cota 1.00.

7.19.Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Victorie

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Victorie se aplica aceeaasi regula ca la punctul 7.18.

19. Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Handicap

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Handicap se aplica aceeaasi regula ca la punctul 7.4.

20. Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Total puncte

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/AI 2 lea sfert/AI 3 lea sfert/AI 4 lea sfert Total puncte se aplica aceeaasi regula ca la punctul 7.5.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, CSKA-Real, desi meciul este jucat la Madrid) Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este CSKA-Galatasaray si joaca CSKA-Maccabi etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 7¹. BASCHET 3X3

7¹.1.1. Terenul si mingea Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3 cu un cos. Un teren regulamentar de 3x3 are dimensiunile de 15m (latime) si 11m (lungime). Terenul va avea marcaje regulemntare pentru jocul de baschet, inclusiv o linie de aruncari libere situata la 5,80 m de linia de fund, un semicerc (linie de 2 puncte) cu o raza de 6,75 m, masurata de la proiectia pe teren a centrului inelului si o zona de protectie situata sub cos (no-charge semi-circle) .

7¹.1.2. Mingea utilizata la toate categoriile este mingea de marime 6.

Nota: la nivelul competitiiilor populare, 3x3 poate fi jucat oriunde; marcajele terenului – daca sunt utilizate – vor fi adaptate la spatiul disponibil. Echipele Fiecare echipa va avea in componenta 4 jucatori (3 jucatori pe teren si o rezerva).

7¹.1.3. Oficialii jocului Oficialii jocului vor fi unul sau doi arbitri si scorer / cronometror.

7¹.2. Scorul

7¹.2.1. Fiecare aruncare marcata din interiorul semicercului de 6,75 m va conta 1 (un) punct.

7¹.2.2. Fiecare aruncare marcata din exteriorul semicercului de 6,75 m va conta 2 (doua) puncte

7¹.2.3. Fiecare aruncare libera marcata va conta 1 (un) punct.

7¹.3. Timpul de joc / Echipa castigatoare

7¹.3.1. In cadrul unui meci se va juca o repriza de 10 (zece) minute. Timpul de joc se va opri in situatiile in care mingea nu este in joc (minge moarta) si in timpul aruncarilor libere. Timpul de joc va reporni dupa efectuarea check ball-ului, atunci cand mingea ajunge in mainile unui jucator de la echipa aflata in atac.

7¹.3.2. Totusi, echipa care va marca prima 21 (doua zeci si unu) puncte sau mai multe inainte de expirarea timpului de joc va fi desemnata castigatoarea jocului. Aceasta regula se aplica doar in cadrul timpului regulamentar de joc (nu si in timpul eventualelor prelungiri).

7¹.3.3. In cazul in care, la sfarsitul celor zece minute, scorul este egal, se va juca, dupa o pauza de un minut, o repriza de prelungiri. Va exista o pauza de 1 minut inaintea inceperii prelungirilor. Echipa care va marca prima 2 (doua) puncte va castiga jocul.

7¹.3.4. O echipa care nu este prezenta pe teren cu minim 3 (trei) jucatori la startul jocului, va pierde prin forfait. Scorul inregistrat va fi de w-0 sau 0-w in favoarea echipei prezente pe teren in formatie valida (w = win = victorie). In cazul in care ambele echipe nu se prezinta la teren la startul jocului cu minim 3 (trei) jucatori, ambele echipe vor pierde jocul prin forfait.

7¹.3.5. O echipa va pierde prin default daca paraseste terenul inaintea sfarsitului meciului sau daca toti jucatorii acelei echipe sunt accidentati sau descalificati. In cazul situatiei de default, echipa castigatoare poate alege sa-si pastreze scorul inregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate), in timp ce echipa care pierde prin default va avea 0 puncte.

7¹.3.6. O echipa care pierde prin default sau forfait va fi descalificata din competitie.

Nota: Daca nu este disponibil un cronometru de joc, timpul de joc este la discretia organizatorului. FIBA recomanda setarea timpului de joc in concordanta cu limita de scor (10 minute/10 puncte; 15 minute/15 puncte; 21 minute/21 puncte)

7¹.4. Faulturi / Aruncari libere

7¹.4.1. O echipa este in situatie de penalizare cand a comis 6 (sase) faulturi. Dupa ce echipa a comis 9 (noua) faulturi, orice fault suplimentar va fi considerat fault tehnic. Pentru evitarea oricarui dubiu, jucatorii nu sunt eliminati din joc pe baza numarului de faulturi personale (cu exceptia cazului prevazut la art. 15).

7¹.4.2. Faulturile pe aruncare din interiorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 1 (o) aruncare libera.

7¹.4.3. Faulturile pe aruncare din exteriorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 2 (doua) aruncari libere.

7¹.4.4. Situatiile de fault – cos vor fi urmate de 1 (o) aruncare libera.

7¹.4.5. Faulturile de echipa cu nr 7, 8, 9 vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere in orice situatie. Incepand cu cel de al zecelea fault de echipa precum si orice fault tehnic sau antisportiv vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere si urmatoarea posesie. Aceasta clauza este aplicata de asemenea si faulturilor pe aruncare si se aplica cu exceptie de la

regulile 4.2 si 4.3. 4.5 Posesia este pastrata dupa ultima aruncare libera derivata dintr-un fault tehnic sau antisportiv iar jocul este reluat prin checball din spatele semicercului de 6,75m.

7¹.5. Omologarea evenimentelor

7¹.5.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

7¹.6. Tipuri de Pariuri

7¹.6.1. Meci baza

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

7¹.6.2. Castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri.

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

7¹.6.3. Total puncte,

Total puncte-Prima repriza, Total puncte-A 2 a repriza

Variante:

S - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este sub limita de "n" puncte din oferta

P - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este peste limita de "n" puncte din oferta.

X - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este egal cu valoarea stabilita

7¹.6.4. Impar/Par Total puncte

Variante:

Impar – numarul de puncte inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar

Par – numarul de puncte inscris in timpul regulamentar de joc este unul par

Precizare:Organizatorul poate oferi mai multe tipuri de joc Impar/Par dar de fiecare data va specifica timpul de joc. Un exemplu la acest tip de pariu este:Impar/Par Total puncte(inclusive prelungiri)

7¹.6.5. Pariuri speciale

7¹.6.5.1. Total Puncte Jucator

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de puncte, astfel: S - sub granita de "n" puncte din oferta P - peste granita de "n" puncte din oferta Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

7¹.6.5.2. Clasare in competitie

7¹.6.5.3. Castigator competitie

7¹.6.5.4. Cine merge mai departe

7¹.6.6. Vor fi prelungiri Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate.

ARTICOLUL 8. HOCHEI

8.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu

se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

8.2. Pariul pe goluri (de ex."Total goluri";"Handicap";"Goluri par/Impar";etc....)

Golul(urile) din loviturile de pedeapsa dupa prelungiri se calculeaza ca un (1) gol. Este valabil doar pentru pariurile pentru care este mentionat"inclusiv eventualele prelungiri si lovituri de departajare"

8.3. Meci baza.

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

8.4. Castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare;
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

8.5. Handicap

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar, cu handicapul de "n" goluri din oferta
 - 2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar, cu handicapul de "n" goluri din oferta
- Precizare:La acest tip de pariu exista mai multe variante care sunt specificate de catre organizator.
Exemplu:Handicap(timp regulamentar);Handicap (inclusiv prelungiri si penalty);Handicap (1 X 2)
In toate aceste cazuri,organizatorul va preciza tipul de handicap.

8.6. Ambele echipe marcheaza

Variante:

- Da** - Ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar cel putin un gol
- Nu** - Nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in timpul regulamentar

8.7. Par/Impar

Variante:

- PAR – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul par
 - IMP – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul impar
- Atentie: scorul de 0-0 se considera par.

8.8. Combinatii – SUCESIUNE EVENIMENTE – timp regulamentar

Jucatorul poate paria pe urmatoarele variante:

- 1P- castiga gazdele si se marcheaza peste "n" goluri
- 1S- castiga gazdele si se marcheaza sub "n" goluri
- 2P - castiga oaspetii si se marcheaza peste "n" goluri
- 2S - castiga oaspetii si se marcheaza sub "n" goluri

8.9. Pariuri speciale

- a) Clasare in competitie
- b) Castigator competitie
- c) Cine merge mai departe

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

8.10. Primul gol marcat in Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- 1-Gazdele marcheaza primul gol in perioada
- 2-Oaspetii marcheaza primul gol In perioada
- X-Niciuna din echipe nu marcheaza in perioada

8.11. Ultimul gol marcat in Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- 1-Gazdele marcheaza ultimul gol in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada
- 2-Oaspetii marcheaza ultimul gol in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada
- X-Niciuna din echipe nu marcheaza in prima perioada

8.12. Handicap Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga perioada, cu handicapul de "n" goluri din oferta
- 2 - Echipa oaspete castiga perioada,cu handicapul de "n" goluri din oferta

8.13. Victorie Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante: Se pariaza pe Victoria uneia dintre echipe in perioada 1, a 2 a sau a 3 a si, in caz de egalitate, se va acorda cota 1.

8.14. Ambele echipe marcheaza Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- Da** - Ambele echipe marcheaza in perioada specificata cel putin un gol
- Nu** - Nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in perioada specificata

8.15. In ce perioada se vor marca cele mai multe goluri

Variante:

- 1-In prima perioada se vor marca cele mai multe goluri
 - 2-In a 2 a perioada se vor marca cele mai multe goluri
 - 3-In a 3 a perioada se vor marca cele mai multe goluri
- Egal-2 sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste 2 perioade sa aiba cele mai multe goluri marcate.

8.16. Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- 1-castiga echipa gazda prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada
- X-rezultat de egalitate in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada
- 2-castiga echipa oaspete in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

8.17. Total goluri Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

Variante:

- S - Numarul de goluri realizat in meci, timpul regulamentar/prima perioada/ a 2 a perioada/a 3 a perioada este sub limita de "n" goluri din oferta
- P - Numarul de goluri realizat in meci, timpul regulamentar/prima perioada/ a 2 a perioada/a 3 a perioada este peste limita de "n" goluri din oferta.

8.18. Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada sansa dubla

Variante:

- 1X-In Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada gazdele castiga sau egal
- X2-In Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada oaspetii castiga sau egal
- 12-In Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada gazdele sau oaspetii castiga

8.19. Par/Impar Total goluri inclusiv prelungiri

Variante:

- PAR – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc inclusiv prelungiri este unul par
 - IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc inclusiv prelungiri este unul impar
- Atentie: scorul de 0-0 se considera par.

8.20. Vor fi prelungiri

Variante:

- Da-Meciul va avea prelungiri
- Nu-Meciul nu va avea prelungiri

8.21. Total goluri

Pariul de tip **Total goluri** in care jucatorul poate miza pe 2 variante:

Sub (in meci se marcheaza sub "n" goluri)

Peste (in meci se marcheaza peste "n" goluri)

Precizare: La acest tip de pariu exista mai multe variante care sunt specificate de catre organizator.

Exemplu: Total goluri(timp regulamentar); Total goluri(Multi); Total goluri(inclusiv prelungiri si penalty)

In toate aceste cazuri, organizatorul va preciza tipul de joc.

8.22. Total goluri/Meci baza

Variante:

Sub/1- In timpul regulamentar de joc se vor marca sub "n" goluri si gazdele castiga meciul.

Sub/X- In timpul regulamentar de joc se vor marca sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate.

Sub/2- In timpul regulamentar de joc se vor marca sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul.

Peste/1- In timpul regulamentar de joc se vor marca peste "n" goluri si gazdele castiga meciul.

Peste/X- In timpul regulamentar de joc se vor marca peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate.

Peste/2- In timpul regulamentar de joc se vor marca peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul.

8.23. Total goluri gazde/oaspeti

Variante:

1-Peste-In meci gazdele/oaspetii vor marca peste "n" goluri

2-Sub-In meci gazdele/oaspetii vor marca sub "n" goluri

Precizare: Valoarea "n"-ului va fi stabilita de catre organizator si poate fi diferita de la un meci la altul

8.24. Marja Victoriei

Variante:

G>2 Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de cel putin 3 goluri

G=2 Echipa gazda castiga meciul la exact 2 goluri diferenta

G=1 Echipa gazda castiga meciul la exact 1 gol diferenta

X Meciul se termina la egalitate

O=1 Echipa oaspete castiga meciul la exact 1 gol diferenta

O=2 Echipa oaspete castiga meciul la exact 2 goluri diferenta

O>2 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de cel putin 3 goluri

8.25. Scor corect

Scorul corect indicat la finalul timpului regulamentar de joc

Altele=Oricare alt rezultat in afara de cele specificate de catre organizator

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Sp. Moscova-Slovan Bratislava, desi meciul este jucat la Bratislava).

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este Sp. Moscova-Slovan Bratislava si joaca Sp. Moscova-Lustenau etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariuri exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 9. HANDBAL

9.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

9.2. Meci baza

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

9.3. Prima repriza/A 2 a repriza

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda Prima repriza/A 2 a repriza
 - X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A 2 a repriza
 - 2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A 2 a repriza
- Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0.

9.4. Prima Repriza-Total Goluri/A 2 a repriza-Total Goluri

Variante:

- S – numarul total de goluri este **sub** granita de “n” goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/a 2 a repriza
- P - numarul total de goluri este **peste** granita de “n” goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/a 2 a repriza

9.5. Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti

Variante:

- S – numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **sub** granita de “n” goluri din oferta, in timpul regulamentar
- P - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **peste** granita de “n” goluri din oferta, in timpul regulamentar

9.6. Prima Repriza-Handicap/A 2 a Repriza-Handicap

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
- 2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap

9.7. Pauza/Final

- gazdele conduc la pauza si castiga la final (1/1)
- gazdele conduc la pauza, egal la final (1/X)
- gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final (1/2)
- egal la pauza, gazdele castiga la final (X/1)
- egal atat la pauza, cat si la final (X/X)
- egal la pauza, oaspetii castiga la final (X/2)
- oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final (2/1)
- oaspetii conduc la pauza, egal la final (2/X)
- oaspetii conduc la pauza si castiga la final (2/2)

9.8. Primul gol marcat

- 1 - Echipa gazda inscrie primul gol in meci
- 2 - Echipa oaspete inscrie primul gol in meci

9.9. Par/Impar

Variante:

- PAR – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul par
- IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul impar

9.10. Meci baza/Total goluri

Variante:

- 1/Sub-Gazdele castiga meciul si in meci se marcheaza sub “n” goluri
- 2/Sub-Oaspetii castiga meciul si in meci se marcheaza sub “n” goluri
- X/Sub-Meciul se termina la egalitate si in meci se marcheaza sub “n” goluri
- 1/Peste-Gazdele castiga meciul si in meci se marcheaza peste “n” goluri
- 2/Peste-Oaspetii castiga meciul si in meci se marcheaza peste “n” goluri

X/Peste-Meciul se termina la egalitate si in meci se marcheaza peste "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

9.11. Pariuri speciale

- a) Cine merge mai departe
- b) Cine castiga meciul
- c) Total lovituri de la 7 metri
- d) Total eliminari de 2 minute
- e) Total goluri jucator
- f) Castiga competitia, clasare

In cazul anumitor pariuri speciale, Organizatorul va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

9.12. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

9.13. Victorie/Prima repriza-Victorie/A 2 a repriza-Victorie

Definitie: La acest tip de pariu se poate paria pe victoria obtinuta de una dintre echipe: in timpul regulamentar de joc (V), in prima repriza (Prima repriza-Victorie) sau in a doua repriza (A 2 a repriza-Victorie).

Jucatorul poate alege intre 2 variante:

- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 1 (gazda) – Victorie 1/ Prima repriza-Victorie 1/ A 2 a repriza-Victorie 1.

- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 2 (oaspete) – Victorie 2/Prima repriza-Victorie 2 / A 2 a repriza-Victorie 2.

In cazul in care evenimentul pariat (la finalul timpului regulamentar/la finalul primei reprize/finalul celei de-a doua reprize) se termina la egalitate, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.

Organizatorul va returna jucatorului miza jucata, fara taxa de administrare, in urmatoarele cazuri:

- pe acelasi formular (betslip) se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;

- pe acelasi formular (betslip) se afla cel putin un pariu de tip Victorie care s-a terminat la egalitate cat si alte evenimente la care, din diferite motive, se calculeaza cota 1.00.

9.14. Handicap

Echipa gazda porneste la startul partidei cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.

La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante: 1, X, 2

9.15. Total goluri

Pariul de tip **Total goluri** in care jucatorul poate miza pe 2 variante:

Sub (in meci se marcheaza sub "n" goluri)

Peste (in meci se marcheaza peste "n" goluri)

9.16. Marja victoriei

Pariul de tip Marja Victoriei are 7 variante:

G>10 Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

G 6-10 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

G 1-5 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

O 1-5 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

O 6-10 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

O>10 Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

X-Meciul se termina egal.

9.17. Repriza cu cel mai mare scor

Variante:

1-In prima repriza se vor inscrie cele mai multe goluri

2-In a 2 a repriza se vor inscrie cele mai multe goluri
Egal-Ambele reprize vor avea acelasi numar de goluri

9.18. Total goluri Jucator

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de goluri, astfel:

Sub - sub granita de "n" goluri din oferta

Peste - peste granita de "n" goluri din oferta

Pentru acest tip de pariuri se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si primul participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Norvegia-Brazilia, desi meciul este jucat in Brazilia).

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este Norvegia-Brazilia si joaca Norvegia-Danemarca etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

Numarul de goluri ale jucatorilor include si eventualele prelungiri. Golurile de la sapte metri dupa terminarea timpului regulamentar si al prelungirilor nu se iau in considerare.

In cazul in care in oferta de pariuri exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 10. VOLEI

10.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

10.2. Meci baza

Variante:

1 - castiga meciul echipa gazda

2 - castiga meciul echipa oaspete

10.3. Castigator primul set/al 2 lea set/al 3 lea set/al 4 lea set/al 5 lea set

Variante:

1 - echipa gazda castiga primul set/al 2 lea set/al 3 lea set/al 4 lea set/al 5 lea set

2 - echipa oaspete castiga primul set/al 2 lea set/al 3 lea set/al 4 lea set/al 5 lea set.

10.4. Total puncte

Variante:

S - numarul total de puncte, realizat in meci, este sub granita de "n" din oferta

P - numarul total de puncte, realizat in meci, este peste granita de "n" din oferta

10.5. Handicap puncte

Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de "n" puncte din oferta

10.6. Pariuri speciale

a) Castigator turneu

b) Clasare in competitie

c) Total puncte per echipa

In cazul anumitor pariuri speciale, Organizatorul va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualul set de prelungiri. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

10.7. Primul set-Primul la X puncte

Variante:

- 1.In primul set echipa 1 ajunge prima la X puncte
2. In primul set echipa 2 ajunge prima la X puncte

Precizare: X-ul va fi specificat in oferta

10.8 . Se va juca al 4 lea set /al 5 lea set

Variante:

Da-Se va juca al patrulea set/al 5 lea set

Nu-Nu se va juca al patrulea set/al 5 lea set

10.9. Cate seturi intra in prelungiri

Variante:

0-Niciun set nu va depasi limita maxima de 25 puncte

1-Un set va depasi limita maxima de 25 puncte

2- 2 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte

3-3 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte

4-4 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte

5-5 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte

10.11. Primul set-Handicap

Variante:

1 - Echipa gazda castiga primul set cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga primul set cu handicapul de "n" puncte din oferta

10.12. Primul set /al 2 lea set/al 3 lea set -Total puncte

Variante:

S - numarul total de puncte, realizat in primu set/al 2 lea set/al 3 lea set este sub granita de "n" din oferta

P - numarul total de puncte, realizat in primu set/al 2 lea set/al 3 lea set este peste granita de "n" din oferta

10.13. Handicap seturi

Variante:

1-Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta

2- Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta

10.14. Numar total seturi(Exact)

Variante:

3.set- In meci se vor juca exact 3 seturi

4.set-In meci se vor juca exact 4 seturi

5.set-In meci se vor juca exact 5 seturi

10.15. Primul set-Total puncte

Variante:

1-Peste-Primul set va avea mai multe puncte decat granita stabilita

2-Sub-Primul set va avea mai putine puncte decat granita stabilita.

10.16.Scor corect

Variante:

3:0-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:0

3:1-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:1

3:2-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:2

2:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2:3

1:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:3

0:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:3

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului.In timpul formarii evenimentului,ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda,astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment(de exemplu,CSM Bucuresti-Olympiakos,desi meciul este

jucat in Piraeus)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa.(ex.in oferta este CSM Bucuresti-Olympiakos si joaca CSM Bucuresti-Fenerbahce etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului,toate pariurile sunt nule,iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 11. POLO

11.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

11.2. Meci baza

Variante:

- 1 - echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar
- X - se consemneaza rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

11.3. Primul sfert/al 2 lea sfert/ al 3 lea sfert/ al 4 lea sfert.

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.
- X - rezultat de egalitate in primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.
- 2 - castiga echipa oaspete primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

11.4. Total goluri

Variante:

- S - Se inscriu sub "n"goluri in timpul regulamentar
- P - Se inscriu peste "n"goluri in timpul regulamentar

11.5. Total goluri gazde/Total goluri oaspeti

Variante:

- S - Echipa gazda/oaspete inscrie sub "n"goluri in timpul regulamentar
- P - Echipa gazda/oaspete inscrie peste "n"goluri in timpul regulamentar

11.6. Par/Impar

Variante:

- PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par
- IMP – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul impar

11.7. Pariuri speciale

- a) Castigator competitie
- b) Clasare in competitie

11.8. Vor fi prelungiri

Variante:

- Da-Meciul va avea prelungiri
- Nu-Meciul nu va avea prelungiri

In cazul anumitor pariuri speciale, Organizatorul va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

Numarul de goluri ale jucatorilor include si eventualele prelungiri.

Golurile de la cinci metri dupa prelungiri nu se iau in considerare.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului.In timpul formarii evenimentului,ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda,astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment(de exemplu,Serbia-Franta,desi meciul este jucat in Franta). Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit

de o alta echipa.(ex.in oferta este Serbia-Franta si joaca Serbia-Romania etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceprea evenimentului,toate pariurile sunt nule,iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 12. FOTBAL DE SALA

12.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, handicap, total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine se califica, Cine merge mai departe, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului.In timpul formarii evenimentului,ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda,astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment(de exemplu,Portugalia-Spania,desi meciul este jucat in Spania)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa.(ex.in oferta este Portugalia-Spania si joaca Portugalia-Croatia etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceprea evenimentului,toate pariurile sunt nule,iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 13. FOTBAL PE PLAJA

13.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

13.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, A treia repriza, Handicap, Total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine castiga meciul, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului.In timpul formarii evenimentului,ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda,astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment(de exemplu,Portugalia-Spania,desi meciul este jucat in Spania)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa.(ex.in oferta este Portugalia-Spania si joaca Portugalia-Croatia etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceprea evenimentului,toate pariurile sunt nule,iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 14. FOTBAL AMERICAN

14.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, incluzand in timpul de joc si eventualele scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.

14.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Primul sfert, Al doilea sfert, Al treilea sfert, Al patrulea sfert, Handicap, Total puncte, Total Puncte Gazde/Oaspeti, Par/Impar, Cine castiga meciul, Cine merge mai departe, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Kansas-Pittsburgh, desi meciul este jucat in Pittsburgh)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este Kansas-Pittsburgh si joaca Kansas-Dallas etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 15. FOTBAL AUSTRALIAN

15.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

15.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Par/Impar, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Adelaide-Brisbane, desi meciul este jucat in Brisbane)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este Adelaide-Brisbane si joaca Adelaide-Melbourne etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 16. HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

16.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar, cu exceptia tipului de pariu "Cine castiga meciul (CM)" caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

16.2 Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare in competitie, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului. In timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare in eveniment (de exemplu, Mexic-Venezuela, desi meciul este jucat in Venezuela)

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta echipa. (ex. in oferta este Mexic-Venezuela si joaca Mexic-Australia etc.)

In cazul in care o echipa se retrage inainte de inceperea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 17 BASEBALL

17.1 Rezultatul final se omologheaza dupa terminarea evenimentului, incluzand in timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00 (**nu se aplica regula celor 60 de ore**). În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe?“, „Cine câștiga cupa?“, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteapta până la redisputarea evenimentului respectiv.

Daca într-o zi se joaca doua meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment.

Daca echipa abandoneaza înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculeaza cota 1.00.

17.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, primul inning, etc.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

17.3 Meci baza

Variante:

1-Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar de joc.

X-Rezultat de egalitate la finalul timpului regulamentar de joc.

2-Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar de joc.

17.4 Castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri(inninguri).

Variante:

1 - Castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - Castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

17.5 Handicap(inclusiv Prelungiri)

Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar de joc sau eventualele prelungiri, cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar de joc sau eventualele prelungiri, cu handicapul de "n" puncte din oferta

Precizare: La acest tip de pariu exista mai multe variante care sunt specificate de catre organizator.

In toate aceste cazuri, organizatorul va preciza tipul si valoarea handicapului.

17.6 Total puncte(inclusiv Prelungiri)(Multi)

Variante:

Peste-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Precizare: La acest timp de pariu exista mai multe variante care organizatorul le va specifica de fiecare data in oferta de pariere.

17.7 Total puncte gazde/oaspeti(inclusiv prelungiri)

Variante:

Peste-Gazdele/Oaspetii vor inscrie mai multe puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub- Gazdele/Oaspetii vor inscrie mai putine puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

17.8 Impar/Par Total puncte(inclusiv Prelungiri)

Variante:

Impar-In meci se vor incie un numar Impar de puncte,inclusiv eventualele prelungiri

Par- In meci se vor incie un numar Par de puncte,inclusiv eventualele prelungiri

17.9 Vor fi prelungiri?

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

17.10 Marja Victoriei

Variante:

G>4 Echipa gazda castiga meciul la cel putin 5 puncte

G 3-4 Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

G 1-2 Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

O 1-2 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

O 3-4 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

O>4 Echipa oaspete castiga meciul la cel putin 5 puncte

17.11 Total puncte/Meci baza (inclusiv prelungiri)

Variante:

Sub/1-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub/2-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/1-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/2-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

17.12 Pariul de tip: Primul inning – 1 X 2

Care va fi rezultatul dupa primul inning?

Variante:

1 – Echipa gazda castiga primul inning

X – Primul inning se termina la egalitate

2 - Echipa oaspete castiga primul inning

17.13 Pariul de tip:Primul inning – Total puncte

Variante:

Sub – In primul inning se vor marca un numar mai mic de puncte decat granita oferita de organizator

Peste - In primul inning se vor marca un numar mai mare de puncte decat granita oferita de organizator

17.14 Pariul de tip: Inningurile de la 1 la 5 – 1 X 2

Care va fi rezultatul dupa primele 5 inning-uri?

Variante:

1 - Echipa gazda conduce dupa primele 5 inning-uri

X – Meciul se incheie la egalitate dupa primele 5 inning-uri

2 - Echipa oaspete conduce dupa primele 5 inning-uri

17.15 Pariul de tip: Iningurile de la 1 la 5 – Handicap

Care echipa va conduce dupa ce este adaugat Handicapul oferit de organizator la scorul final al primelor 5 inning-uri.

Variante:

1 - Echipa gazda castiga la finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator.

X - La finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator,meciul se incheie la egalitate.

2 - Echipa oaspete castiga la finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator.

17.16 Pariul de tip: Iningurile de la 1 la 5 – Total

Variante:

Sub – La finalul primelor 5 inning-uri, meciul va avea mai puține puncte decât granița oferită de organizator.

Peste - La finalul primelor 5 inning-uri, meciul va avea mai multe puncte decât granița oferită de organizator.

Precizare: Organizatorul nu este obligat să declare un teren neutru și nu este necesar să ia în considerare locul desfășurării meciului. În timpul formării evenimentului, ca și primul participant nu este obligat să evedențieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Mexic-Venezuela, deși meciul este jucat în Venezuela)

Schimbarea echipei este considerată a fi o eroare în cazul în care unul dintre participanți lipsește și anume este înlocuit de o altă echipă. (ex. în oferta este Mexic-Venezuela și joacă Mexic-Australia etc.)

În cazul în care o echipă se retrage înainte de începerea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculată este de 1,00.

În cazul în care în oferta de pariere există meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internaționale se întâlnesc, organizatorul nu este obligat să specifice asta. Titlul competiției va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competiției va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar că "F" înseamnă Femei.

ARTICOLUL 18. RUGBY

18.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar. Există și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, etc.) dar Organizatorul va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

18.2 Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, Victorie, Par/Impar, etc.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat să declare un teren neutru și nu este necesar să ia în considerare locul desfășurării meciului. În timpul formării evenimentului, ca și primul participant nu este obligat să evedențieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Serbia-Franta, deși meciul este jucat în Franta) Schimbarea echipei este considerată a fi o eroare în cazul în care unul dintre participanți lipsește și anume este înlocuit de o altă echipă. (ex. în oferta este Serbia-Franta și joacă Serbia-Romania etc.)

În cazul în care o echipă se retrage înainte de începerea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculată este de 1,00.

În cazul în care în oferta de pariere există meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internaționale se întâlnesc, organizatorul nu este obligat să specifice asta. Titlul competiției va indica acest lucru. Exemplu: Titlul competiției va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar că "F" înseamnă Femei.

ARTICOLUL 19. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM

19.1 Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

19.2 Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 60 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cota 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera că a participat la competiție.

Dacă evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizatori, pariul este nul și se calculează cota 1.00.

19.3 Pentru aceste discipline sportive organizatorul oferă următoarele tipuri de pariuri: Castigator cursa, clasare, Duel, castigator competiție, etc.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 20. FORMULA 1

20.1 Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

20.2 Pariul pe cursa

Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga cursa la final
- 1-2 – pilotul pariat termina cursa in primii doi (locul 1 sau locul 2)
- 1-3 - pilotul pariat termina cursa in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina cursa in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina cursa in primii zece

În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se considera că nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

20.3. Pariul pe calificari la cursa

Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga calificariile (locul 1 – pole position)
- 1-2 – pilotul pariat termina calificariile in primii doi
- 1-3 - pilotul pariat termina calificariile in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina calificariile in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina calificariile in primii zece

20.4 Pariul Duel-Cursa-Piloti

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera că a participat la competiție.

20.5 Pariul Duel-Pole position

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul calificarilor pentru pole position.

20.6 Alte tipuri de pariuri

Diferența între locul 1 și locul 2 la finalul cursei (Avans timp câștigător cursa)

Diferența între locul 1 și locul 2 la finalul calificarilor (Avans timp câștigător pole-position)

Pleacă din pole-position și castiga cursa?

Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se considera timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale)

Se clasifică/ Nu se clasifică la finalul cursei: Pilotul respectiv este clasat la sfârșitul cursei indiferent de distanța la care se afla de câștigătorul cursei.

Nr. de monoposturi care se clasifică la finalul cursei: Câte monoposturi se clasifică la finalul cursei (se iau în considerare toate monoposturile clasate la sfârșitul cursei indiferent de distanța sau nr. de tururi de circuit situate față de câștigătorul cursei)

Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).

Pe același formular (betslip) se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariuri.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 21 SNOOKER

21.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule și se acordă cota 1.00.

21.2 Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip: Meci de bază, Cine castiga primul frame?, Primul frame/final meci, Handicap, Total Frame-uri, Câștigător competiție, etc.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

ARTICOLUL 22. DARTS

22.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

Daca un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul participant sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

22.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Duel, Total leg-uri, Handicap leg-uri, Castigator Competitie, Clasare.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 23. SPORTURI DE CONTACT

23.1 Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

23.2 Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc.

Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu:

Meci de baza, castigator competitie, in ce repriza se va produce KO, clasare, etc.

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca învingător.

În cazul în care unul dintre concurenți nu termina meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul ramas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cota jucata.

Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenți, se calculeaza cota 1.00.

Daca unul dintre concurenți abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 60 de ore se va calcula cota 1.00. Daca evenimentul se reia în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

23.3. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

In cazul in care in oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internationale se intalnesc,organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru.Exemplu:Titlul competitiei va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar ca "F" inseamna Femei.

ARTICOLUL 24. ATLETISM

24.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

24.2 Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenți etc.

24.3 Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 60 de ore, se va calcula cota 1.00. Daca evenimentul se reia în decurs de 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntarii din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

În cazul schimbarii locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizator, pariul este nul și se calculeaza cota 1.00.

In cazul in care mai multi participanti, sportivi,echipe, ocupa acelasi loc,daca nu se prevede altfel,se aplica urmatoarea regula la calcularea valorii castigurilor:cotele tipurilor castigatoare vor fi impartite la numarul de rezultate

castigatoare, iar apoi inmultite cu miza pariului.

Daca nu se prevede altfel, aceasta regula se aplica pentru toate cazurile in care doua sau mai multe tipuri sunt evaluate ca si tipuri castigatoare.

Exemplu: cursa de atletism se termina la egalitate dupa victoria sportivului A (cota 5,80) si a sportivului B (cota 7,00). Utilizatorii care au pariat 10 lei pe atletul A primesc 29 de lei (cota inmultita cu miza si impartita la numarul de tipuri ghicite = $5,80 \times 10 : 2$)

Utilizatorii care au pariat 10 lei pe atletul B primesc 35 lei ($7,00 \times 10 : 2$)

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 25. GOLF

25.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale (care are valoare și în cazul în care competiția se desfășoara doar cu 15 gropi din 18).

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

25.2 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator turneu, clasare, duel etc.

Daca evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 60 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00.

Daca evenimentul se reia în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

ARTICOLUL 26. BOWLS

26.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

26.2 Acest sport se joaca pe seturi, pana la desemnarea castigatorului, neexistand posibilitatea ca evenimentul sa se termine la egalitate.

26.3 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Castigator turneu, clasare, duel etc.

Daca evenimentul este contramandat sau suspendat si nu se reia in decursul a 60 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat inainte de incepere din cauza abandonului unuia dintre participanti, se calculeaza cota 1.00.

Daca evenimentul se reia în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 27. SPORTURI DE IARNA

27.1 In duelul competitiei, in cazul in care se ajunge la esecul unui concurent, castigatorul duelului este concurentul care a terminat cursa.

In cazul in care se ajunge la esecul ambilor competitori in aceeasi competitie, pariul este nul, iar miza va fi restituita ,cu exceptia cazurilor in care exista si optiunea X in duel (ambele pierd sau termina competitia cu acelasi rezultat)

In cazul pierderii competitiei de catre un concurent in prima runda ,castigatorul este al 2 lea concurent daca a terminat prima runda, chiar daca acesta a fost descalificat in a 2 a runda.

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de catre primele anunțuri oficiale.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

27. 2 În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandoneaza înainte de începerea competiției, se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 60 de ore, se calculeaza cota 1.00. În cazul schimbarii locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de

organizator, pariul este nul și se calculează cota 1.00. **Dacă unul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

Dacă evenimentul are loc în decurs de 60 de ore pe aceeași pârtie, trambulina, traseu se iau în considerare cotele jucate.

Limita de 60 de ore se calculează din momentul întreruperii sau din momentul în care evenimentul era programat să înceapă, indicat pe lista de pariuri.

La categoria sporturi de iarnă întâlnim următoarele discipline: schi alpini, schi fond, biatlon, sărituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordică, patinaj viteză, snowboarding, etc.

27.3 Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: Castigator cursă /etapa/competiție/faza/turneu, clasare, duel, etc. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 28. VOLEI PE PLAJA

28.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

28.2 Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Precizare: Organizatorul nu este obligat să declare un teren neutru și nu este necesar să ia în considerare locul desfășurării meciului. În timpul formării evenimentului, ca și primul participant nu este obligat să evedențieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Serbia-Franta, deși meciul este jucat în Franta). Schimbarea echipei este considerată a fi o eroare în cazul în care unul dintre participanți lipsește și anume este înlocuit de o altă echipă. (ex. în oferta este Serbia-Franta și joacă Serbia-Romania etc.)

În cazul în care o echipă se retrage înainte de începerea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculată este de 1,00.

În cazul în care în oferta de pariuri există meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internaționale se întâlnesc, organizatorul nu este obligat să specifice asta. Titlul competiției va indica acest lucru.

Exemplu: Titlul competiției va fi Spania Liga 1 F de unde reiese clar că "F" înseamnă Femei.

ARTICOLUL 29. TENIS DE MASA

29.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

29.2 Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

❖ PARIURILE PE NUMERE

ARTICOLUL 30. PARIURILE PE LOTERII INTERNAȚIONALE

30.1 Pariurile pe numere sunt definite ca fiind pariurile efectuate de jucători pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate la loteriile internaționale, de către societăți internaționale autorizate în acest sens, cu excepția extragerilor efectuate de către Loteria Română.

Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta Organizatorului.

30.2 Organizatorul stabileste prin oferta ora pana la care se poate paria. Orice pariu facut dupa aceasta limita de timp este considerat nul, daca exista certitudinea ca pariul nu a fost plasat inainte de inceperea extragerii.

30.3 Rezultatul luat in calcul de catre Organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. Numerele suplimentare nu sunt considerate valabile.

In cazul in care, intr-o singura zi vor fi efectuate doua sau mai multe extrageri la o loterie, pentru evitarea oricaror neintelegeri, Organizatorul va lua in calcul numai rezultatul oficial al primei extrageri. Ora inscrisa este ora Romaniei.

30.4 Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate pariurile jucate pentru acea loterie vor primi cota 1.00. Nu se aplica regula celor 60 de ore. Daca evenimentul se intrerupe din pricina unei defectiuni a sistemului sau dacă extragerea este invalidată, miza se va restitui in contul de joc, dacă evenimentul nu se reia (extragerea nu este reluată) in termen de 30 minute de la extragerea primei bile. Extragerea este valida dacă toate bilele din care se realizează extragerea se afla in urnă, iar bilele sunt extrase in mod corespunzător.

30.5 Selectiile de numere nu pot fi combinate cu nici un alt eveniment de pariare si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri in pariuri cumulative.

Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise in site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

30.6 Oferta de pariare va fi adusa la cunostinta jucatorilor/jucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor). Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

ARTICOLUL 31. B-RING (Pariul Lucky Six)

31.1 Pariul Lucky Six este pariul pe rezultatele unor evenimente generate aleatoriu de un sistem independent, ce se produc fara implicarea Organizatorului.

Evenimentele constau in difuzarea unor trageri preinregistrate, conform selectiei aleatorii realizate de sistemul informatic, asupra caruia nici Organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel. Selectia se realizeaza la sediul central al Organizatorului.

31.2 Evenimentele sunt generate de un server independent. Programul de gestionare a activitatii de pariare este furnizat de catre firma specializata in domeniu. Tragerile ruleaza pe durata programului Organizatorului, la un interval de 4 minute.

31.3 Cotele de pariare valabile la fiecare extragere sunt afisate. In minutele preliminare tragerii, se accepta si se efectueaza pariurile pentru tragerea respectiva sau pentru urmatoarele trageri.

31.4. Intr-un pariu se pot paria intre 6 - 10 bile. Pentru fiecare eveniment se trag 35 bile din 48. Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe a cate 6 numere, fiecare grupa fiind marcata cu cate o culoare: rosu, mov, galben, portocaliu, negru, verde, maro si albastru.

31.5 Mecanism de tragere: se trag 35 de bile din cele 48. Un bilet este castigator daca printre cele 35 de bile trase care apar pe ecran, se regasesc minim 6 dintre bilele indicate pe bilet. Castigul se calculeaza inmultind cota ultimei bile trase cu miza pariata de jucator.

31.6 Lucky Six este jocul prin care jucatorul are posibilitatea de a-si dubla sau tripla castigul cu ajutorul trifoifului, care apare la inceputul tragerii, in fiecare runda, intre cele doua campuri.

- daca un bilet castigator contine unul din numarul bilei pe care se afla trifoiful, castigul se dubleaza;
- daca un bilet castigator contine ambele numere ale bilelor pe care se afla trifoiful, castigul se tripleaza.

31.7 Tipuri de pariuri:

a) Pariul Standard - se pariaza pe 6 bile numerotate de la 1 la 48. Pariul este castigator daca au fost indicate corect toate cele 6 bile din cele 35 trase, castigul calculandu-se inmultind cota indicata de tragerea celui de-al saselea numar cu miza de pe bilet.

b) Pariul Sistem - implica mai multe variante de pariare si in acest caz intalnim mai multe situatii:

- Se pot paria mai mult de 6 bile, dar maxim 10. De exemplu, se pot paria 8 bile, insemnand un numar de 28 de combinatii posibil castigatoare a cate sase numere fiecare.
- Se pot paria mai multe grupe de bile pentru o tragere: 7, 8, 9, 10 bile. De ex: 8 bile insemnand 28 combinatii de cate 6 numere, 9 bile insemnand 84 combinatii si 10 bile insemnand 210 combinatii.

Tabel de combinatii posibile:

- 6/7 – 7 combinatii
- 6/8 – 28 combinatii
- 6/9 – 84 combinatii
- 6/10 – 210 combinatii

In cazul pariurilor sistem, poate sa fie castigatoare o combinatie de 6 numere sau mai multe variante de cate 6 numere. In aceasta situatie, castigul se calculeaza inmultind miza pe combinatie cu cota celei de-a sasea bila trasa, si apoi cumuland toate sumele castigatoare.

c) Pariuri speciale:

- Pariul Par/Impar

- Prima bila – Se poate paria pe paritatea primei bile trase:
 - prima bila para
 - prima bila impara
- Toate bilele – Se poate paria pe paritatea celor 35 de bile trase:
 - mai multe bile pare
 - mai multe bile impare

- Pariul Culoare

- Prima Culoare – Se poate paria pe culoarea primei bile trase:
 - o culoare aleasa
 - doua culori alese
 - patru culori alese
- Toate culorile – Se poate paria ca cele 6 bile trase sa aiba aceeasi culoare. Se poate paria pe toate cele 8 culori in aceeasi runda.

- Pariul Mai mult/Mai putin

- Prima bila – Se poate paria pe numarul primei bile trase:
 - prima bila mai mica de 24,5
 - prima bila mai mare de 24,5
- Suma primelor 5 bile – Se poate paria pe suma primelor 5 bile trase:
 - suma primelor 5 bile mai mica de 122,5
 - suma primelor 5 bile mai mare de 122,5

31.8 Jucatorul poate alege pentru grupul de numere pe care il doreste.

31.9 Optiunile pentru trageri consecutive sunt pana la maxim 9 trageri, din aceeasi zi.

31.10 Pariul este efectuat in momentul acceptarii si inregistrarii pe platforma.

31.11 Miza minima acceptata pe un Pariu standard este 1.90 Lei, iar in cazul Pariurilor tip sistem, miza minima pe combinatie este 0.10 Lei, iar miza minima este 1.90 Lei. Miza maxima acceptata este de 95.24 Lei . Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita in asa fel încât câstigul sa nu poata depasi câstigul maxim de 100.000 Lei, indiferent de tipul de pariu.

❖ ALTE TIPURI DE PARIURI

ARTICOLUL 32. Pariuri pe Curse de Caini

32.1 Pariurile pe curse de caini sunt tipuri de pariuri efectuate de catre jucatori pe evenimente care constau in curse de caini preinregistrate transmise de catre Organizator pe platforma. Cursele de caini preinregistrate sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise fara interventia Organizatorului. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de organizator.

32.2 Cursele de caini se transmit la fiecare 4 minute. Dupa fiecare cursa, rezultatele cursei sunt afisate pe platforma.

32.3 La fiecare cursa participa 6 caini, cu numere de concurs de la 1 la 6. Pentru o identificare mai usoara, la fiecare cursa cainii poarta tricouri cu aceleasi culori si numere, acestea fiind aceleasi cu cele inscrise pe cutiile de pornire.

32.4 Miza minima a unui pariu la o cursa de caini, indiferent de tipul de pariu, este de 1.90 Lei, iar suma maxima acceptata pe un Pariu este de de 95.24 Lei. Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita in asa fel incat castigul sa nu poata depasi castigul maxim de 100.000 Lei, indiferent de tipul de pariu. Miza minima pe combinatie

la un pariu combinat este de 0.10 lei.

32.5 Tipuri de pariuri:

a) Pariul pe Castigator – primii doi – primii trei:

- Castigator - pariul pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
- Primii doi - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe unul din primele doua locuri;
- Primii trei - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe unul din primele trei locuri.

b) Pariul Perfecta (Exact primii doi caini) - pariul pe doi caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe primul, respectiv pe al doilea loc;

c) Pariul Trifecta (Exact primii trei caini) - pariul pe trei caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe primul, al doilea, respectiv al treilea loc.

Cotele pentru acest tip de pariu se calculeaza prin inmultirea cotelor primilor doi clasati cu 3.

d) Pariul System Perfecta (Primii doi combinati) - pariul pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea plasarii.

e) Pariul System Trifecta (Primii trei combinati) - pariul pe 3 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele trei locuri, indiferent de ordinea plasarii.

32.6 In ultima secunda preliminara inceperii cursei nu se mai pot efectua pariuri.

Jucatorul are optiunea de a paria in avans pana la 9 curse, cu mentiunea ca pentru aceste curse cotele nu sunt afisate in momentul efectuarii pariului.

Intr-un pariu se pot paria toti cei 6 caini.

❖ Sporturi Virtuale

33. Curse de caini virtuale

Miza minima: 0,50 LEI

Miza minima pe combinatie: 0.10 LEI

Miza maxima: 100 LEI

Castig maxim: 100.000 LEI

33.2 Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).

33.3 La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.

33.4 Cursele au loc la fiecare 3 minute și 45 de secunde.

33.5 Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

33.6 Pariuri standard

Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor câini.

Pronostic dublu - jucătorul pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.

33.7 **Pronostic multiplu** – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

33.8 Pariuri speciale

- Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi par sau impar.
- Câștigător Sub/Peste - jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
- Suma Primilor Doi - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).

- Suma Primilor Trei - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
- Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
- Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
- Nu termină pe Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
- Nu termină pe Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
- Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care câine nu va câștiga.

34. Curse de cai virtuale

Miza minima: 0,50 LEI

Miza minima pe combinatie:0.10 LEI

Miza maxima: 100 LEI

Castig maxim: 100.000 LEI

34.1 Este un joc în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de cai virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).

34.2 La fiecare cursă participă 6, 8, 10 sau 12 cai. În funcție de numărul de cai, aceștia au înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, 1 la 8, 1 la 10, sau 1 la 12.

34.3 Cursele au loc la fiecare 4 minute și 30 de secunde.

34.4 Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

34.5 Pariuri standard

- Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor cai.
- Pronostic dublu - jucătorul pariază pe doi cai, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.

34.6 Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

34.7 Pariuri speciale

- Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi par sau impar.
- Câștigător Sub/Peste - jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
- Suma Primilor Doi - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
- Suma Primilor Trei - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
- Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
- Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
- Nu termină pe Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
- Nu termină pe Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
- Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care cal nu va câștiga.

35. Fotbal Virtual (VFL)

Miza minima: 0,50 LEI

Miza minima pe combinatie:0.10 LEI

Miza maxima: 100 LEI

Castig maxim: 100.000 LEI

35.1 **Cum se joacă:** VFL vă oferă experiența parierii cu bani reali pe fotbal virtual 24/7/365. Liga este formată din 16 echipe și sezoanele rulează în mod continuu. Fiecare sezon cuprinde 30 de etape (meciuri acasă și în deplasare). Pariurile pot fi plasate în orice moment - chiar și pe parcursul unui sezon.

35.2 **Informații sezon:** Un singur sezon durează 141 de minute în total, se separă într-o perioadă de "Pre Ligă", o "Buclă Etape", și o perioadă de "Post Ligă". Perioada de "Pre Ligă" se desfășoară înainte de începerea unui sezon și durează 2:30 minute. Toate etapele sunt rezumate în perioada "Buclă Etape", cu o durată totală de 137: 30. La sfârșitul fiecărui sezon există perioada de 60 de secunde "Post Sezon".

35.3 **Informații etapă:** O etapă durează 4:35 minute. Se separă în perioada "Pre Meci", "Prima Repriză", "Pauză", "A 2-a Repriză", "Post Meci" și perioada "Post Etapă". Perioada de "Pre Meci" rulează înainte de începutul unui meci timp de 60 de secunde. Meciul durează 1:30 minute pentru fiecare repriză, cu o pauză de pauză de 10 secunde între ele. Fiecare meci este urmat de perioada de 10 secunde "Post Meci" și în cele din urmă de perioada de 15 secunde "Post Etapă".

35.4 Parierea pe un meci VFL este permisă până la 10 secunde înaintea loviturii de start. Pariurile pentru viitoarele etape ale sezonului în curs rămân deschise. Atunci când este selectată o etapă viitoare cu bara din partea de jos "Selectați Etapa", meciurile din acea etapă, împreună cu cotele vor fi afișate în secțiunea de cote din partea de jos. Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere:

- (a) 1X2: Scor după 90 de minute (1 - victorie echipa gazdă; X - egalitate; 2 - victorie echipa oaspete)
- (b) Prima Repriză 1X2: scor la Pauză (1 - echipa gazdă conduce; X - egalitate; 2 - echipa oaspete conduce)
- (c) Primul Gol: Primul gol al meciului (1 - echipa gazdă înscrie prima; X - nu înscrie nicio echipă; 2 - echipa oaspete înscrie prima)
- (d) Total: Numărul de goluri înscrise în meci (peste, sub)
- (e) Scor Corect: Scorul corect după 90 de minute (0:0 până la 3:3; altele)
- (f) Handicap: Punctele de handicap sunt adăugate la scorul final al jocului, iar câștigătoare este echipa care câștigă cu aceste adaosuri (1 - echipa gazdă câștigă; X - egalitate; 2 - echipa oaspete câștigă)
- (g) Șansă dublă: Scor după 90 de minute + Prelungiri. Șansă dublă acoperă două din cele trei rezultate posibile. Se vor calcula și afișa toate cele 3 combinații: 1X; 2X; 12
- (h) Ambele Echipe Să Înscrie: Scor după 90 de minute + Prelungiri. (Da - ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol; Nu - cel puțin una dintre echipe nu înscrie niciun gol)
- (i) Handicap Asiatic: Pariul cu handicap asiatic aplică un handicap la favorită și reduce numărul de rezultate posibile de la trei (în parierea 1X2 tradițională) la două prin eliminarea rezultatului remiză. Handicapul, care este fie un număr întreg, o jumătate de număr sau o combinație din cele două, încearcă să echilibreze tipul de pariu. În cazul în care un număr întreg este utilizat pentru handicap, scorul final ajustat de handicap ar putea rezulta într-o remiză unde toți pariurii au pariurile lor originale returnate, deoarece nu există nici un câștigător, în timp ce handicapurile sferturi (¼) împart pariul în cele două intervale mai apropiate ½ unde pariurul poate câștiga și egal (se câștigă ½ din pariu) sau pierde și egal (se pierde ½ din pariu). Miza este împărțită automat în mod egal și plasată ca 2 pariuri separate.

35.5 Diverse

Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. Puteți comuta liber între cele opt jocuri disponibile per etapă sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente. În același timp, parametrii de performanță ai jucătorilor VFL se bazează pe jucători de fotbal profesioniști (de exemplu, în ceea ce privește numărul de goluri, formă fizică, statistici consecutive de meci, etc.).

35.6 Vă rugăm să consultați exemplele privind validarea pariurilor handicap asiatic

Handicap	Rezultat echipă	Rezultat pariu	Handicap	Rezultat echipă	Rezultat pariu
	Victorie	Câștig		Victorie	Câștig
0	Egalitate	Returnare miză	0	Egalitate	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere
	Victorie	Câștig		Victorie	Câștig
-0,25	Egalitate	Jumătate Pierdere	+0,25	Egalitate	Jumătate Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere
	Victorie	Câștig		Victorie	Câștig
-0,50	Egalitate	Pierdere	+0,50	Egalitate	Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere

-0,75	Victorie cu 2+	Câștig	+0,75	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Jumătate Câștig		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Jumătate Pierdere
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,00	Victorie cu 2+	Câștig	+1,00	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Returnare miză		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,25	Victorie cu 2+	Câștig	+1,25	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Jumătate Pierdere		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Jumătate Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,50	Victorie cu 2+	Câștig	+1,50	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,75	Victorie cu 3+	Câștig	+1,75	Victorie	Câștig
	Victorie cu 2	Jumătate Câștig		Egalitate	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 2	Jumătate Pierdere
-2,00	Înfrângere	Pierdere	+2,00	Înfrângere cu 3+	Pierdere
	Victorie cu 3+	Câștig		Victorie	Câștig
	Victorie cu 2	Returnare miză		Egalitate	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 2	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 3+	Pierdere

36. Tenis Virtual (VTO)

Miza minima: 0,50 LEI

Miza minima pe combinatie:0.10 LEI

Miza maxima: 100 LEI

Castig maxim: 100.000 LEI

36.1 Cum se joacă: VTO vă oferă experiența parierii cu bani reali pe tenis virtual 24/7/365, unde rulează în mod constant 2 turnee de cupă knock-out în paralel. Fiecare turneu constă în 4 runde, începând cu 16 jucători (optimi, sferturi, semi-finală, finală). Pentru a se asigura un timp suficient pentru pariere, sistemul GUI alternează întotdeauna între cele 2 turnee, înseamnănd că o rundă de cupă pe iarbă este mereu urmată de o rundă pe zgură și vice-versa. Pariurile pot fi plasate pe toate meciurile din runda următoare de cupă.

36.2 Informații turneu: Datorită abordării turneele în paralel, o cupă completă durează 25:30 minute, se separă într-o perioadă de "Introducere Turneu" de 15 secunde înainte de a începe cupa, bucla "Runda de Cupă" de 03:30 per rundă de cupă și o perioadă de încă 15 secunde "Ceremonie Cupă", la sfârșitul fiecărei cupe.

36.3 Informații rundă de cupă: O rundă de cupă durează 3:30 minute. În funcție de rundă, toate meciurile disponibile sunt complet difuzate (optimi = 8 meciuri, sferturi = 4 meciuri, semi-finală = 2 meciuri, finală = 1 meci), unde jucătorul poate comuta între meciuri.

36.4 Parierea

Parierea pe un meci VTO este permisă până la 10 secunde înainte de începerea meciului. Pariurile sunt oferite la nivel

de game-set-meci. Pariurile sunt întotdeauna deschise timp de cel puțin 3:30 minute înainte de meci (pariurile pe următoarea rundă pe iarbă în timp ce runda pe zgură este în curs de desfășurare și vice-versa). Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere:

- (a) Pariuri nivel de Game
 - xv. Câștigătorul game-ului 1 din setul 1 (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)
 - xvi. Scorul corect al game-ului 1 din setul 1 (game-0; game-15; game-30; game-40 - 0-game; 15-game, 30-game, 40-game)
- (b) Pariuri la nivel de Set
 - xvii. Câștigătorul setului 1 (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)
 - xviii. Scorul corect al set-ului 1: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 - 0:6; 1:6; 2:6; 3:6: 4:6; 5:7; 6:7)
 - xix. Numărul total de game-uri în setul 1: (Peste / Sub, 3 oferte diferite)
 - xx. Număr Par / Impar de game-uri în setul 1: (Par / Impar)
- (c) Pariuri la nivel de Meci
 - xxi. Câștigătorul meci-ului (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)
 - xxii. Rezultatul Final (în seturi - cel mai bun din 3) (2:0; 2:1 - 0:2; 1:2)
 - xxiii. Numărul total de game-uri în meci: (Peste / Sub, 1 ofertă)

36.5 Diverse: Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. Puteți comuta liber între cele opt jocuri disponibile per etapă sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente. În același timp, parametrii de performanță ai jucătorilor VTO se bazează pe jucători de tenis profesioniști (de exemplu, în ceea ce privește numărul de victorii, formă fizică, statistici consecutive de meci, etc.).

37. Baschet virtual (LBV)

Miza minima: 0.50 LEI

Miza minima pe combinatie: 0.10 LEI

Miza maxima: 100 LEI

Castig maxim: 100.000 LEI

37.1 Modalități de joc: LBV va oferi experiența parierii cu bani reali pe baschet virtual 24/7/365. Sezonul constă în 16 echipe. Sezoanele rulează permanent. Fiecare sezon cuprinde 30 de meciuri (meciuri acasă și meciuri în deplasare). Plasarea pariurilor se poate face oricând – chiar și în timpul sezonului regulat.

37.2 Informații despre sezon: Un sezon are o durată totală de 106:30 minute, împărțit într-o perioadă 'Pre-sezon', o 'Buclă de meci' și o perioadă 'Post-sezon'. Perioada 'Pre-sezon' rulează înainte de începutul unui sezon și are o durată de 60 de secunde. Toate zilele cu meciuri sunt denumite, generic, perioadă cu 'Bucle de ziua meciului', cu durată totală de 105:00. La finalul fiecărui sezon, există o a doua perioadă 'Post-sezon' cu o durată de 30 de secunde.

37.3 Informații din ziua meciului: Un meci are o durată de 3:30 minute. Acesta este împărțit într-o perioadă 'Pre-meci', 'Sfertul 1', 'Sfertul 2', 'Pauză', 'Sfertul 3', 'Sfertul 4', Prelungiri (dacă rezultatul meciului este egal, după sfertul 4) și perioada 'Post-meci'.

Perioada 'Pre-meci' rulează înainte de începutul unei meci, pentru 30 de secunde. Meciul efectiv are o durată totală de 2:30 minute, cu pauză de 10 secunde între sferturi. Fiecare meci este urmat de o perioadă 'Post-meci' de 20 de secunde. Comutarea zilei de meci durează 10 secunde.

37.4 Pariuri: Plasarea pariului pe un meci este permisă cu până la 10 secunde înainte de aruncarea mingii. Ofertele de pariuri, pentru zilele următoare ale turneului actual, rămân deschise. În cazul în care este aleasă o zi de meci viitoare din bara de 'Meciuri viitoare', aflată în partea de jos a cadrului, meciurile acelei zile, împreună cu cotele aferente, vor fi afișate în secțiunea inferioară pentru cote. Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere aferente meciurilor:

- **Câștigător meci, inclusiv prelungiri:** Scorul în urma celor 4 sferturi (+ Prelungiri)(1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)

- **Total puncte ,inclusiv prelungiri:** Numărul de puncte marcat de ambele echipe în timpul meciului, inclusiv prelungiri (peste; sub)

- **Handicap, inclusiv prelungiri:** Sunt adăugate punctele de handicap la scorul final al meciului, iar câștigătoare este echipa care a învins în urma acestor puncte adăugate (1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)

- **Marjă de câștig, inclusiv prelungiri:** Marja dintre punctele marcate de ambele echipe la finalul meciului, inclusiv prelungiri
- **Câștigător prima jumătate:** Câștigătorul primelor două sferturi (1-gazdele câștigă;x - egal, 2 – oaspeții câștigă)
- **Puncte totale prima jumătate:** Numărul de puncte marcate în prima jumătate (1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)
- **1st Half Handicap:** Sunt adăugate punctele de handicap la scorul de la pauza meciului, iar câștigătoare este echipa care a învins în urma acestor puncte adăugate (1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)
- **Marjă câștigătoare în prima jumătate:** Marja dintre punctele marcate de ambele echipe la finalul primei jumătăți (1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)
- **Cursa până la x puncte:** Echipa care înscrie prima X puncte (1-gazdele câștigă; 2 – oaspeții câștigă)
- **Sfertul cu cele mai multe puncte:** Sfertul în care s-au marcat cele mai multe puncte (1, 2, 3, 4, egale)
- **Puncte totale gazde, inclusiv prelungiri:** Numărul de puncte marcat de gazde în timpul meciului, inclusiv prelungiri (peste; sub)
- **Puncte totale oaspeți, inclusiv prelungiri:** Numărul de puncte marcat de oaspeți în timpul meciului, inclusiv prelungiri (peste; sub)

37.5 Diverse: Toate meciurile sunt transmise în direct, prin intermediul unui dispozitiv media integrat în browser-ul dumneavoastră. Puteți comuta liber între cele opt meciuri disponibile per etapă sau, alternativ, puteți urmări doar meciul preferat. Simulările de meciuri sunt create printr-o combinație de Inteligență Artificială și generatoare independente de numere aleatorii. Simultan, parametri de performanță ai jucătorilor din LBV se bazează pe jucători de baschet profesioniști (de ex., în termeni de număr de puncte, condiție fizică, statistici pentru meciuri consecutive etc.).

ARTICOLUL 38. PUBLICWIN GLOBAL

38.1. Organizatorul va acorda un premiu suplimentar, PublicWin Global, care se acordă prin selecție aleatorie din bilete de pariuri înregistrate pe evenimente de tip Lucky Six și/sau curse de câini.

Valoarea premiului se stabilește în funcție de numărul de bilete înregistrate (reprezentând cotă-parte din mizele puse în joc). Participarea la selecția aleatorie este automată, nefiind necesară îndeplinirea unor formalități suplimentare din partea jucătorilor. Valoarea premiilor va fi afișată pe website-ul Organizatorului.

38.2 Organizatorul are dreptul de a decide acordarea mai multor premii de tip Publicwin Global, prin divizarea valorii acumulate a acestuia.

ARTICOLUL 39. PARIURI E-SPORTS (SPORTURI ELECTRONICE)

39.1. Pariurile se omologhează pe baza rezultatelor oficiale anunțate de forurile competente din cadrul competițiilor punctuale, transmisii TV sau API-ul (interfața de programare) a jocului. Nu se poate paria pe meciurile care nu s-au desfășurat. Momentul startului și reprizele afișate pe site-ul nostru au rol informativ și nu garantăm ca sunt cele corecte.

39.2 Dacă un meci este jucat înainte de ora de start sau ziua stabilită inițial, atunci toate pariurile plasate după ora de start reală vor fi considerate nule. Toate pariurile plasate înainte de ora de start reală vor rămâne valide. Un meci va fi considerat a nu se fi desfășurat (no-runner), dacă nu s-a disputat în aceeași zi în care a fost programat inițial. În eventualitatea în care o echipă își schimbă oficial numele sau are loc o schimbare a numelui unei echipe ca rezultat al părăsirii unei organizații pentru a adera în cadrul altei organizații, toate pariurile rămân valide.

39.2¹. Dacă un meci sau o hartă nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi nule.

Dacă un meci sau o hartă sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătură cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi nule.

39.3. Dacă o echipă abandonează meciul/ competiția sau se retrage înainte de începerea acesteia, toate pariurile nedecise vor fi nule.

39.4. Dacă numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariare, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1.00.

39.5. În cazul pariurilor pe Counter-Strike:

a. Pariul "Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?" va fi considerat nul dacă nu se plantează bomba în runda specificată.

b. Dacă meciul începe cu un avantaj de o hartă pentru una dintre echipe, prima hartă va fi considerată ca și câștigată cu scorul de 16:0 de către echipa care deține avantajul.

39.6. În cazul pariurilor pe Dota 2:

- a. Pariul "Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X" se decide în funcție de echipa care obține Aegis of the Immortal, și nu cine îl omoară pe Roshan.
- b. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- c. Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Barracks-ului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- d. Pariul "Harta X – Primii la X Net Worth" - Net Worth = Gold-ul curent + valoarea Itemelor de pe erou.

39.7. În cazul pariurilor pe League of Legends:

- a. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare.
- b. Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare.

39.8. Tipuri de Pariuri

1. **Câștigători** - Pariază pe echipa care câștigă meciul, după eventualele reprize de prelungiri și/sau lovituri de departajare. Opțiunile sunt:
 - 1 - câștigă echipa gazdă
 - 2 - câștigă echipa paspete
2. **Câștigători prima rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii primei runde de pistoale
3. **Câștigători a doua rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii celei de-a 2-a runde de pistoale
4. **Handicap asiatic** - Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
5. **Handicap Asiatic hărți** - Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
6. **Handicap Runde** - Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe Runde, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
7. **Handicap hărți** - Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat.
8. **Handicap Puncte** – Se indică echipa/jucătorul care va obține mai multe puncte în meci, după aplicarea handicapului
9. **Harta Y – 1 X 2** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:
 - 1 - victoria echipei gazdă
 - X - Egalitate
 - 2 - victoria echipei oaspete
10. **Harta X – Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X). Opțiunile sunt:

Da	Vor fi prelungiri
Nu	Nu vor fi prelungiri
11. **Harta X – Câștigători** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:
 - 1 - câștigă echipa gazdă
 - 2 - câștigă echipa oaspete
12. **Harta Y – Câștigători (inclusiv prelungiri)** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y), după eventualele prelungiri
13. **Harta X – Câștigători prima repriză** - Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză din harta specificată (X)
14. **Harta X – Cine activează Shrine-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să activeze Shrine-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
15. **Harta X – Cine câștigă runda de cuțite** - Pariază pe echipa care va reuși să câștige runda de cuțite, în harta specificată (X)
 - 1 victoria echipei gazdă
 - 2 victoria echipei oaspete

16. **Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Barracks-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
17. **Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Inhibitorul specificat (Y), în harta specificată (X)
18. **Harta X – Cine distruge Turnul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Turnul specificat (Y), în harta specificată (X)
19. **Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină Aegis-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
20. **Harta X – Cine omoară Baronul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să omoare Baronul specificat (Y), în harta specificată (X)
21. **Harta X – Cine omoară Dragonul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să omoare Dragonul specificat (Y), în harta specificată (X)
22. **Harta X – Cine reușește Kill-ul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină Kill-ul specificat (Y), în harta specificată (X). Opțiunile sunt:
 - 1 Echipa Gazdă
 - 2 Echipa Oaspete
23. **Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X). În caz de egalitate, pariul serambursează
24. **Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri** - Se indică echipa care va obține cele mai multe Aegis-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
25. **Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
26. **Harta X – Handicap Asiatic Turnuri** - Se indică echipa care va distruge cele mai multe turnuri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
27. **Harta X – Handicap Kill-uri Runda Y** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), în harta specificată (X), după aplicarea handicapului.
28. **Harta X – Handicap runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică echipa care va câștiga mai multe runde, după aplicarea handicapului specificat, incluzând eventualele prelungiri
29. **Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi** - Pariază pe jucătorul care va reuși să omoare cei mai mulți Creepi, în harta specificată (X)
30. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Death-uri, în harta specificată (X)
31. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X)
32. **Harta X – Jucătorul cu Kill-ul Y în Runda Z** - Pariază pe jucătorul care va reuși Kill-ul specificat (Y), în runda specificată (Z) din harta specificată (X)
33. **Harta X – Primii care ajung la Level Y** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Level-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
34. **Harta X – Primii la Y Kill-uri** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de Kill-uri specificat (Y), în harta specificată (X)
35. **Harta X – Primii la Y Net Worth** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Net Worth-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
36. **Harta X – Primii la Y runde** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de runde specificat (X), în harta specificată (Y)
37. **Harta X – Runda Y** - Pariază pe echipa care va câștiga runda specificată (Y), în harta specificată (X)
38. **Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va dezamorsa sau nu se va dezamorsa bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)

39. **Harta X – Se plantează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va planta sau nu se va planta bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
40. **Harta X – Total Aegis-uri** - Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
41. **Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat
42. **Harta X – Total Kill-uri** - Se indică dacă numărul total de Kill-uri din meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
43. **Harta X – Total Kill-uri Gazde** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în harta specificată (X)
44. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în harta specificată (X)
45. **Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda Y** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
46. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda Y** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
47. **Harta X – Total Kill-uri Runda Y** - Se indică dacă numărul total de Kill-uri din runda specificată (Y) este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
48. **Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de runde, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
49. **Harta X – Total Runde Impar/Par (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de runde din meci este un număr par sau un număr impar
50. **Harta X – Total Turnuri** - Se indică dacă numărul total de turnuri distruse în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
51. **Harta X – Va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă va avea loc un Ace în harta specificată (X), incluzând prelungirile, dacă este cazul
52. **Harta X – Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X)
53. **Harta X – First blood** – Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood, în harta specificată (X)
54. **Harta X – First blood în Runda Y** - Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
55. **Harta X – Primul Aegis** – Pariază pe echipa care va obține primul Aegis în harta specificată (X)
56. **Harta X – Primul Turn** - Pariază pe echipa care va distruge primul Turn în harta specificată (X)
57. **Harta X – Primul Barracks** - Pariază pe echipa care va distruge primul Barracks în harta specificată (X)
58. **Harta X – Primul Inhibitor** - Pariază pe echipa care va distruge primul Inhibitor în harta specificată (X)
59. **Rezultat final (RF)** – Pariază pe rezultatul final al meciului. Opțiunile sunt:
- 1 prima echipă câștigă la finalul meciului
 - X meciul se termina la egalitate
 - 2 câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului
 - 1X câștigă prima echipă sau se termină la egalitate
 - X2 se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipă
 - 12 una dintre echipe câștigă meciul
60. **Scor corect hărți** – Pariază pe scorul corect la hărți al meciului
61. **Total hărți** - Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă
62. **Va avea loc un Ultra Kill?** - Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Ultra Kill în meci.

40. DISPOZITII FINALE

40.1 Prezentul Regulament (denumit în continuare "Regulamentul") stabilește regulile pariurilor în cota fixa organizate de către Sea- Bet Limited, pe platforma accesibilă prin intermediul website-ului www.publicwin.ro.

Regulamentul pentru pariuri in cota fixa on-line al organizatorului este aprobat de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc si publicat pe website-ul www.publicwin.ro. Participarea la jocurile de noroc organizate Sea-Bet Limited prezuma cunoasterea prezentului Regulament si acceptarea neconditionata a acestuia.

40.2 Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili oferta de pariere disponibilă, de a insera ori de a elimina în orice moment din ofertă unele dintre pariuri ori de a completa si schimba cotele, de a stabili sau de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiei posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii.

40.3 Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi sau indicii rezonabile, emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

40.4 Eventualele litigii vor fi solutionate pe cale amiabila in termen de 10 de zile lucrătoare de la primirea sesizarii catre Organizator. Din momentul înregistrării reclamatiei, dreptul la plata castigului se suspenda pana la solutionarea litigiului. Daca litigiul nu se poate solutiona pe cale amiabila, atunci acesta se va solutiona de catre instanta judecatoreasca competenta.

Sea- Bet Limited,

Prin reprezentant autorizat,
