

REGULAMENT DE JOC PENTRU PARIURI ÎN COTA FIXĂ

CAPITOLUL I - DISPOZITII GENERALE

ARTICOLUL 1.1

Organizatorul activitatii de pariuri in cota fixa este **BET CLUB SISTEM S.R.L.**, persoana juridica romana, inregistrata la Oficiul Registrului Comertului de pe langa Tribunalul Prahova sub nr. J29/1105/2016, avand CUI 36195965, cu sediul social in Municipiul Ploiesti, Strada Stefan Greceanu, nr. 33, bl. L3, et. 3, ap. 11, Judet Prahova, reprezentata legal de Administrator, Mușat Dumitru, (denumita in continuare "Organizator").

ARTICOLUL 1.2

Prezentul Regulament (denumit in continuare "Regulamentul") stabileste regulile generale ale pariurilor in cota fixa (denumite in continuare "Pariuri") organizate de catre BET CLUB SISTEM S.R.L.

Regulamentul pentru pariuri in cota fixa este afisat la loc vizibil in punctele de lucru ale Organizatorului si pe pagina de internet, jucatorii avand obligatia sa cunoasca prevederile acestuia. Participarea la jocurile de noroc organizate de S.C. BET CLUB SISTEM S.R.L. prezumă cunoasterea prezentului Regulament si acceptarea neconditionata a acestuia.

ARTICOLUL 1.3

Pariul in cota fixa este jocul de noroc in care participantul trebuie sa indice rezultatele unor evenimente ce urmeaza sa aiba loc fara implicarea Organizatorului si care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent. Organizatorul stabileste pe baza unor criterii proprii si aduce la cunostinta participantilor cotele de multiplicare a mizei in cazul in care variantele jucate sunt declarate castigatoare. Jucatorul hotareste in mod independent variantele si evenimentele pe care pariaza si valoarea sumei de bani jucata (denumita in continuare "Miza").

ARTICOLUL 1.4

Participarea la jocul de noroc este permisa numai persoanelor fizice majore, care au implinita varsta de 18 ani la momentul participarii, si presupune incheierea unui acord cu Organizatorul, care va elibera documentul care atesta dreptul de participare al jucatorului, taxa de participare achitata de jucator, evenimentele selectate, cotele de multiplicare acordate de Organizator evenimentelor, castigul potential (denumit in continuare "Bilet").

Pariurile vor fi inregistrate in punctele de lucru ale Organizatorului, legal inregistrate in registrul comertului competent.

ARTICOLUL 1.5

Minorilor (persoanele cu varsta sub 18 ani) le este strict interzis accesul in agentile Organizatorului.

Organizatorul nu primeste pariuri de la persoanele care: sunt angajatii Organizatorului sau rude de gradul I ale acestora; sunt sub influenta bauturilor alcoolice sau a substantelor narcotice; nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament.

Daca acceptarea de pariuri sau desfasurarea activitatii este impiedicata din cauza unor împrejurari imprevizibile, externe vointei Organizatorului, jucatorii nu sunt îndreptatiti la primirea de despagubiri, în afara cazului în care Regulamentul de joc admite in mod expres o astfel de situatie.

ARTICOLUL 1.6

Activitatea Organizatorului se desfasoara pe baza Licentei de Organizare a Jocurilor de Noroc si a Autorizatiei de exploatare a jocurilor de noroc de tip pariuri in cota fixa, eliberate de Comitetul de Supraveghere din cadrul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc.

Regulile din prezentul Regulament intra in vigoare incepand cu data obtinerii Licentei de organizare si a Autorizatiei de exploatare a jocurilor de noroc de tip pariuri in cota fixa. Orice modificare ulterioară va intra in vigoare numai după aproarea Comitetului de Supraveghere al Oficiului National pentru Jocuri de Noroc si va fi adusă la cunostinta publicului prin afisare in agentile Organizatorului.

CAPITOLUL II - REGULI GENERALE

ARTICOLUL 2.1

Organizatorul da dreptul participantilor sa aleaga intre urmatoarele tipuri principale de pariuri:

PARIURI GENERALE (aplicabile tuturor evenimentelor din Oferta Organizatorului)

- Pariu solo;
- Pariu cumulativ;
- Pariu cu combinatii (tip sistem, pariuri live).
- Pariu pe puncte

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; Cartonas rosu; Cartonas 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

ARTICOLUL 2.2

(1) Plata castigurilor catre jucatori se efectueaza pe teritoriul Romaniei in punctele de lucru ale Organizatorului.

(2) Conform prevederilor legale, procentul de castiguri din totalul incasarilor va fi de minim 60% din valoarea taxelor de participare incasate de Organizator.

(3) Daca castigurile platite jucatorilor sunt mai mici de 60% din valoarea incasarilor, Organizatorul este obligat de a acorda o diferenta sub forma unor premii in cadrul unor actiuni promotionale.

Regularizarile prin actiuni promotionale se vor organiza la sfarsitul fiecarei perioade de autorizare.

CAPITOLUL III - NOTIUNI PRINCIPALE

ARTICOLUL 3.1

(1) Organizatorul primeste pariuri pentru urmatoarele 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 si 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 si alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri si emisiuni TV de muzica, reality shows TV, loterii internationale, politica, financiare, pariuri virtuale.

Organizatorul poate adauga in ofeta orice alte evenimente care vor fi, de asemenea, supuse normelor generale.

ARTICOLUL 3.2

(1) Organizatorul primeste pariuri pentru evenimentele publicate in lista de pariuri (Oferta de pariuri), afisate in incinta agentilor. Fiecarui eveniment afisat in Oferta de Pariuri i se atribuie un cod valabil pentru ziua in care se joaca, un coeficient de multiplicare (denumit in continuare "Cota"), pe care il stabileste Organizatorul. Valoarea cotei pentru fiecare eveniment este hotarata de catre Organizator pe baza unor criterii proprii.

(2) Valoarea castigului pentru un Bilet se calculeaza prin inmultirea Cotelor de pe Bilet cu valoarea mizei.

Daca rezultatul unui singur eveniment de pe bilet nu a fost indicat corect, automat, biletul este declarat necastigator, daca nu este prevazut altfel in prezentul Regulament. Castigul inscris pe Bilet nu va depasi castigul maxim ce a fost stabilit de catre Organizator.

(3) In cazul in care un eveniment din oferta este acceptat de 2 sau mai multe ori pe acelasi bilet din cauza unor greseli evidente (meci identic cu 2 coduri diferite) prin introducerea incorecta a datelor in program, Organizatorul va valida rezultatul primului eveniment introdus in sistem/bilet iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.00

(4) In cazul in care un eveniment din oferta este acceptat pe bilet impreuna cu alte evenimente ce deriva din acelasi eveniment sau evenimentele derivate intre ele (ex: meci de baza cu prima repriza, a doua repriza, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriza/final meci, scor corect, prima repriza cu a doua repriza, handicap sau scor corect, etc.) din cauza unor greseli evidente prin introducerea incorecta a datelor in sistem, Organizatorul va acorda tuturor evenimentelor de pe bilet cota 1.00.

(5) În cazul greselilor aparute în tipărirea ofertei, biletelor de pariare sau greselilor evidente aparute prin introducerea incorectă a datelor în sistem, organizatorul are dreptul să anuleze aceste pariuri (să acorde cota 1.00).

(6) În cazul în care pe un Bilet se afla un singur eveniment, iar evenimentul primește din motivele enumerate de regulament cota 1.00, jucătorului i se va restitui miza pusă în joc (respectiv totalul sumei achitate pe bilet, din care se vor reține taxa de administrare și impozitul aplicat veniturilor din jocuri de noroc).

În cazul în care pe un Bilet, toate evenimentele au primit cota 1.00 se aplică aceeași regulă, jucătorului i se va restitui miza pusă în joc, (respectiv suma achitată, din care se vor reține taxa de administrare și impozitul aplicat veniturilor din jocuri de noroc).

Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri din oferta organizatorului. (cum ar fi, dar nelimitat la Loterii internaționale, LiveMagic Win, Pariuri pe curse de caini, LuckySix).

Exemplu: Dacă pe un bilet s-au pariat în total 500 lei, Miza este de 475 lei și taxa de administrare este de 25 lei, jucătorului i se va returna Miza adică 475 lei minus impozitul de 1% aplicat veniturilor din jocuri de noroc, adică suma de 470.25 lei.

ARTICOLUL 3.3

(1) Organizatorul va afișa în fiecare punct de lucru oferta de pariuri. Oferta de pariuri conține cel puțin următoarele date:

- data și ora la care este programat evenimentul, aceasta fiind, aproximativ, și termenul până când se poate efectua pariul. Data și ora la care este programat evenimentul sunt anunțate de organizatorii competițiilor;
- numărul (codul) și categoria evenimentului;
- cota aferentă fiecărui eveniment.

După derularea evenimentelor și omologarea rezultatelor, Oferta de pariare va fi completată cu datele referitoare la rezultatele finale ale evenimentelor.

(2) Datele de pe Oferta de pariuri au caracter informativ, organizatorul luând în calcul datele înscrise pe suportul magnetic informatic propriu. În cazul unor greseli sau schimbări de pe lista de pariuri, Organizatorul va lua în considerare datele din momentul realizării pariului.

(3) Acceptarea și efectuarea pariurilor sunt responsabilitatea Organizatorului. Acesta este responsabil pentru acceptarea de pariuri doar din partea persoanelor majore (minim 18 ani impliniți la data participării). Minorilor (persoanele cu vârstă sub 18 ani) le este strict interzis accesul în agențiile Organizatorului.

(4) Dovada înregistrării pariurilor este reprezentată de biletul de pariare, în original. Nici un pariu nu este valabil până când jucătorul nu achită Biletul și acesta nu este în posesia lui.

(5) Organizatorul decide momentul în care începe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informații vor fi afișate pe panourile din punctele de pariare sau anunțate pe teletext, internet ori alte surse media.

(6) Dacă jucătorul are neclarități cu privire la anumite evenimente din oferta (denumiri asemănătoare, abrevieri, etc.), el este obligat să ceară informații despre evenimentele respective înainte să efectueze pariul. Reclamațiile ulterioare nu se mai iau în considerare.

(7) Numărul de pariuri încheiate de către un jucător nu este limitat. Organizatorul este, însă, îndreptățit de a nu accepta anumite pariuri sau de a solicita diminuarea mizei sau a numărului de bilete.

ARTICOLUL 3.4

(1) Sistemul va genera un bilet care va conține următoarele date: denumirea Organizatorului, adresa punctului de lucru unde a fost înregistrat, ziua, ora efectuării biletului, codul evenimentului, numărul și tipul evenimentului, evenimentul propriu-zis, miza, taxa de administrare, suma totală de plată, cota pentru fiecare eveniment, cota finală și câștigul eventual maxim.

ARTICOLUL 3.5

Situații în care se aplică regula pariului nul:

1) 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.

În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe”, „Cine câștigă 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.

În cazul în care Organizatorul acceptă efectuarea unui pariu după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei 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 (concurentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment gen turneu, pariul legat de clasare, castigator competiție, etc. este nul și se calculează la cota de 1.00.

În cazul definerii 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, biletele validate până la

momentul reomologării fiind valabile. Organizatorul poate oferi și posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din același eveniment (număr cartonase galbene, număr cornere, număr schimbări, minute de prelungire), între ele și cu evenimentul în sine. Acest lucru va fi anunțat în oferta.

În cazul în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (exemplificare nelimitativă: număr de cornere, primul corner, lovitura de început, etc.) organizatorul va acorda acestor pariuri cota 1.00.

2) Pentru pariurile din oferta organizatorului, denumită *Ringbet*, pariul este nul și se calculează cota 1.00 dacă un eveniment este contramandat, amanat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este rejucat sau continuat din minutul întreruperii în decurs de 36 de ore, în afara de următoarele cazuri:

- a) partea de eveniment care s-a încheiat înainte de întrerupere (prima repriza, primul sfert, prima perioadă, primul set s.a.);
- b) golurile, punctele echipelor sau jucătorilor, dacă acestea s-au realizat înainte de întrerupere;
- c) marchează gol, dacă echipa gazda/oaspete a marcat înainte de întrerupere
- d) numărul de goluri înscrise dacă acesta este mai mare de limita impusă;
- e) în cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și, în general, al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv. La pariurile de acest gen, Organizatorul poate ține cont, uneori, și de deciziile luate la comisiile de specialitate. În cazul în care Organizatorul primește plata după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei 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 la cursul de 1.00. În cazul în care ora înscrisă pe bilet este cu 1- 3 minute peste ora de începere a unui eveniment de pe bilet, acest fapt nu îndreptățește clientul la solicitarea cursului 1.00 în virtutea paragrafului de mai sus, deoarece ora înscrisă pe bilet reprezintă ora printării biletului, ora ce poate să nu coincidă cu ora acceptării respectivului eveniment.
- f) Dacă echipa (concurentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment gen turneu, pariul legat de clasare, câștigător competiție, etc, este nul și se calculează la cursul de 1.00. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu este valabil) și se calculează cursul 1.00.
- g) În cazul greselilor aparute la tipărirea evenimentului în cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor, biletele validate până la momentul reomologării fiind valabile. Eventualele contestații sunt acceptate numai în baza biletului jucat. La sediul central se vor arhiva, în format fizic, toate rezultatele omologate/reomologate de către comisia de omologare a Organizatorului.
- h) În cazul în care un eveniment din oferta este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet, din cauza unor greseli evidente (exemplu: meci identic cu 2 numere diferite de ordine), prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1,00. În cazul în care un eveniment din oferta este acceptat pe bilet împreună cu alte evenimente ce deriva din același eveniment sau evenimentele derivate între ele (ex: meci de bază cu prima repriza, a doua repriza, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriza/final meci, scor corect, prima repriza cu a doua repriza, handicap cu scor corect etc.) din cauza unor greseli evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, organizatorul va acorda tuturor evenimentelor de pe bilet cota 1.00. Organizatorul poate oferi și posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din același eveniment (număr cartonase galbene, număr cornere, număr schimbări, minute de prelungire), între ele și cu evenimentul în sine. Acest lucru va fi anunțat în oferta.
- i) În cazul în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (exemplificare nelimitativă: număr de cornere, primul corner, lovitura de început, etc.) organizatorul va acorda acestor pariuri cota de 1.00.

ARTICOLUL 3.6

(1) Pe un bilet este posibil să se selecteze unul sau mai multe evenimente, care sunt publicate în Oferta de pariare afișată în agenție.

(2) Pariul este încheiat după cum urmează: jucătorul indică numărul evenimentului din Oferta de pariare, pronosticul său privind rezultatul și miza pusă în joc. După achitarea taxei de participare, jucătorul va primi Biletul de pariare valabil.

(3) În cazul în care constată că s-a gresit înscririle datelor solicitate, jucătorul poate să ceară anularea biletului însă în maxim 10 minute de la momentul înregistrării și cu condiția ca nici unul din evenimentele de pe bilet să nu fi început.

(4) Pentru biletele solo sau cumulative jucătorul are dreptul la obținerea câștigului dacă a indicat corect rezultatul tuturor evenimentelor de pe bilet. Pentru biletele combinate (sistem) jucătorul are dreptul la obținerea câștigului dacă a indicat corect cel puțin numărul minim de evenimente conform sistemului ales și înscris pe bilet.

ARTICOLUL 3.7

(1) Costul minim total (suma totală de plată pentru efectuarea biletului) pentru un bilet solo sau cumulativ este de 2 Lei (miza+taxe). Câștigul maxim aferent biletelor care conțin pariuri solo sau cumulative nu va putea depăși suma de 150.000

Lei, cu exceptia pariurilor live sau altor tipuri de pariuri pentru care se prevede in prezentul regulament, in mod expres, o alta valoare maxima a castigului.

(2) In cazul biletelor combinate miza minima totala pe fiecare linie nu are o limita. Castigul maxim pentru un bilet combinat nu poate depasi 150.000 Lei.

(3) La momentul incasarii taxei de participare, Organizatorul percepe taxa de administrare in cuantum de 5% , aceasta fiind inclusa in suma total incasata.

(4) In cazul in care castigul eventual al unui bilet depaseste castigul maxim, castigul va fi redus la valoarea maxima admisa de Organizator, conform Regulamentului.

(5) Numarul maxim de evenimente pe un bilet solo sau cumulativ este de 33. Pentru biletele care contin evenimente din oferta Ringbet, numarul evenimentelor incluse pe un bilet de pariare nu este limitat.

ARTICOLUL 3.8

(1) Organizatorul stabileste perioada de timp in care se pot inregistra pariuri pe anumite evenimente.

(2) Cota inscrisa pe Biletul de pariare este obligatorie atat pentru jucator cat si pentru Organizator, indiferent de eventualele schimbari ulterioare, cu exceptia cazurilor in care se acorda evenimentelor, conform Regulamentului, cota de 1.00.

(3) 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.

ARTICOLUL 3.9

(1) Numarul de pariuri incheiate de catre un jucator nu este limitat.

(2) 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 bilete de pariare la plafonul castigului maxim admis de Organizator, conform Regulamentului.

ARTICOLUL 3.10

Pentru evenimentele ale caror rezultate au fost indicate corect, Organizatorul va tine seama de urmatoarele dispozitii:

1) 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) pariul pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00.

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.

2) Pentru evenimentele incluse in oferta de pariare, denumita Ringbet, daca un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului regulamentar de joc si nu este reluat in decurs de 36 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat initial) pariul pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00.

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 36 de ore, se iau in considerare cotele jucate.

In cazul schimbarii locului evenimentului, pe care organizatorul nu a mentionat-o sau care a intervenit fara ca Organizatorul sa o cunoasca, pariul va fi valabil. Daca evenimentul este intrerupt si unele tipuri de pariuri din acel eveniment sunt deja jucate (Prima Repriza, Marcheaza gol, Nu marcheaza gol, Primul Gol Marcat, Penalty, Cartonas Rosu, Cartonas Galben, Total Goluri (in cazul in care in momentul intreruperii evenimentului deja se depasise numarul de goluri specificate) etc.) acestea vor fi omologate in functie de rezultatul existent in momentul intreruperii.

Daca exista tipuri de pariuri care nu s-au finalizat in momentul intreruperii evenimentului, acestea se valideaza cu cota 1.00.

CAPITOLUL IV – PROCEDURA DE PARIERE

ARTICOLUL 4.1

Procedura de pariare cuprinde trei etape:

- inregistrarea biletelor;

- omologarea castigurilor;
- validarea rezultatelor si plata castigurilor.

(1) Inregistrarea biletelor de catre jucator se face prin indicarea evenimentelor, tipului de pariu si a achitarii taxei de participare. Efectuarea se poate face in urmatoarele moduri:

- a) Prin intermediul unui operator. Acesta introduce in sistemul electronic centralizat al Organizatorului evenimentele, tipul de pariu si depunerea solicitate de jucator. Sistemul electronic verifica datele conform cu Oferta de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate, biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate, biletul este achitat de jucator apoi este validat si inregistrat in sistemul electronic. Sistemul electronic tipareste biletul respectiv la imprimanta locala. Biletul este inmanat jucatorului de catre operator.
- b) Direct de catre jucator prin utilizarea unui terminal de pariare al Organizatorului. Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touch-screen) al terminalului de pariare introduce in sistemul electronic centralizat al Organizatorului evenimentele si tipul de pariu. Depunerea se realizeaza prin intermediul acceptorului de bancnote cu care este dotat terminalul. Sistemul electronic verifica datele conform cu Oferta de pariare si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este validat si inregistrat in sistemul electronic. Biletul este tiparit pe imprimanta cu care este dotat terminalul, urmand a fi preluat de catre jucator.

(2) Certificarea si omologarea castigurilor:

- a) Dupa anuntarea oficiala a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate in regulamentul de joc aprobat pentru fiecare categorie de eveniment, Organizatorul va afisa rezultatele evenimentelor pe baza carora se vor valida rezultatele pariuilor inregistrate.
- b) Daca este cazul, Organizatorul va afisa si situatiile particulare prevazute in regulamentul de joc aprobat, cand evenimentele primesc cota 1.00.
- c) Pe baza rezultatelor inregistrate, sistemul electronic centralizat omologheaza in mod automat biletele castigatoare si valoarea castigurilor.

(3) Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare:

- a) Aceasta operatiune presupune prezentarea jucatorului, in termen de maxim 30 de zile de la data anuntarii rezultatelor oficiale, in agentii Organizatorului cu Biletul de pariare in original, intact, fara modificari sau alterari. Biletele emise sub forma de duplicat (copie) sunt folosite numai pentru uzul intern al societății și nu pot fi acceptate pentru plata câștigurilor către participanți.
- b) Biletul prezentat de jucator va fi verificat de operator in sistemul electronic centralizat al Organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare. In cazul in care biletul prezentat apare ca fiind omologat de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc, va fi acordat castigul inregistrat in sistemul electronic centralizat.
- c) Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentul de joc, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit cota 1.00.
- d) Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator devine inscris automat ca fiind platit in sistemul electronic. Operatorul retine si arhiveaza biletul de pariare (original) si inmaneaaza castigul jucatorului.
- e) Organizatorul se obliga sa plateasca câștigurile în maxim 3 zile lucratoare de la data omologarii castigurilor si solicitarii acestora de catre jucatori.
- f) În cazul în care, pentru anumite evenimente, organizatorul nu dispune de un rezultat oficial, omologarea rezultatelor se va amâna pana la momentul anuntarii rezultatelor oficiale. În cazul în care rezultatele oficiale nu sunt comunicate în termen de 60 de zile de la momentul încheierii ultimului eveniment înregistrat pe bilet, respectiv 36 de ore în cazul pariurilor incluse în oferta Ringbet, pariurile pe aceste evenimente se vor omologa luând în considerare cota 1.00.
- g) La momentul platii, operatorul va asigura respectarea prevederilor legale privitoare la calcularea si retinerea impozitului pe venitul obtinut ca urmare a participarii la jocul de noroc, sens in care va solicita participantului prezentarea unui act de identitate.

ARTICOLUL 4.2 OPȚIUNEA ÎNCHIDE PARIUL/ CASH OUT

4.2. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out

4.2.1. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out se aplică biletelor de pariare pe evenimente sportive, pe selecții pre-match (disponibile pentru pariare înainte ca evenimentele sportive să înceapă). În cazul schimbarilor de cote sau în cazul în care un eveniment se suspenda, opțiunea 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 sau nu a început.

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. Prin acceptarea ofertei de răscumpărare, jucătorul renunță în mod irevocabil la orice bonus preînregistrat pe bilet.

4.2.4. Opțiunea Cash Out nu este disponibilă pentru pariurile tip sistem.

CAPITOLUL V – PARIURI GENERALE

ARTICOLUL 5.1 - PARIU SOLO

Pariul solo este acela care conține pe Bilet pronosticul unui singur eveniment.

Condiția de castigare: rezultatul previzionat trebuie să se realizeze.

Castigul este determinat prin înmulțirea cotei cu miza.

ARTICOLUL 5.2 - PARIU CUMULATIV

Pariu cumulativ este acela care conține pe Bilet două sau mai multe evenimente (cu indicarea rezultatelor).

Condiția de castigare a unui pariu cumulativ este ca toate rezultatele previzionate să fie corecte.

Se calculează o cota totală ce se obține prin înmulțirea tuturor cotelor de pe Bilet. Castigul este rezultat de cota totală înmulțită cu miza.

ARTICOLUL 5.3 - PARIURILE COMBinate (TIP SISTEM)

Pariul combinat (tip sistem) este pariul care permite parierea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinație reciprocă, în forma prescurtată, evenimentele pronosticate fiind notate cu litere mari pe biletul înregistrat.

Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numărului dat de evenimentele selectate.

Participantul alege maxim 26 evenimente din oferta și specifică să fie combinate câte "n". Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și bilete independente, dar eliberează un singur Bilet pe care figurează toate evenimentele alese.

Numărul de evenimente de pariu în combinații va fi de maxim 26 evenimente, iar numărul evenimentelor "fixe" poate fi între 0-11 evenimente iar numărul evenimentelor pe sistem de la 1 la 15.

Pentru evenimentele din oferta Ringbet, pot fi combinate maxim 20 de evenimente, iar numărul de evenimente fixe poate fi între 0-12 evenimente.

Miza minimă pe combinație este de 0,01 Lei.

În cazul biletelor combinate miza minimă pe Bilet este 1,90 Lei, suma la care se adaugă taxa de administrare de 5%.

Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 150.000 Lei.

Includerea unor evenimente în pariurile combinate, intră în competența Organizatorului. Organizatorul își rezervă dreptul de a limita introducerea unor evenimente în pariurile combinate.

Câștigurile se achită după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor, incluse în pariurile combinate.

Condiția de castigare este ca jucătorul să previzioneze corect cel puțin un număr de evenimente ale pariului conform sistemului de joc ales și înscris pe bilet. Castigul se calculează astfel: Se calculează castigul pentru fiecare combinație câștigătoare prin înmulțirea cotelor evenimentelor din combinație cu miza pe combinație. Castigul este egal cu suma tuturor valorilor combinațiilor câștigătoare.

CAPITOLUL VI – PARIURI PE EVENIMENTE SPORTIVE

Subsecțiunea 1. Oferta Generală (Publicwin)

ARTICOLUL 6.1 FOTBAL

1. De regulă, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia în considerare rezultatul obținut în timpul regulamentar de joc. 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 și/sau loviturile de departajare de la 11 metri.

La fotbal sunt posibile și următoarele tipuri de pariuri:

Clasare competiție/grupa/campionat, etc – se pariază pe poziția pe care o va ocupa echipa la sfârșitul competiției/grupe/campionatului etc.

Golgeter competiție/grupa/campionat, etc -- se pariază pe jucătorul care va înscrie mai multe goluri la sfârșitul competiției/grupe/campionatului, etc.

Alte exemple:

Câte echipe românești se vor califica din grupe?

Câte puncte vor aduce echipele românești în diferite competiții?

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

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

2.1. 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)

2.2. 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)

2.3. 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)

2.4. 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.

2.5. 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, fara taxa de administrare, in urmatoarele cazuri:

- pe Bilet se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;

- pe Bilet 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.

2.6. Pariul de tip **HANDICAP**

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

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

Variante: 1, X, 2

2.7. 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:

-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)

2.8. 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

2.8.1. 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

2.8.2. 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

2.9. 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)

2.10. 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)

2.11. 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

2.12. 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.

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

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

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

2.14. 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.

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

Pariul de tip Prima repriza-Gazdele nu primesc gol are 2 tipuri de pronostic:

Da-In prima repriza gazdele nu primesc gol

Nu-In prima repriza gazdele primesc gol

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

Da-In a 2 a repriza gazdele nu primesc gol

Nu-In a 2 a repriza gazdele primesc gol

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

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

2.16. Pariul de tip **TOTAL GOLURI GAZDE/OASPETII**

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

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

Peste-Numarul total de goluri inscise 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.

2.17. 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

2.18. 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 pariare valoarea X-ului.In general X are valoarea de (10,15,20 minute etc)

2.19. 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

2.20. 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

2.21. 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

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

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

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

2.23. 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

2.24. 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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (3,5;4,5;5,5 etc).

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

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

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

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

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 anunța în oferta de pariuri valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (0,5;1,5 etc).

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 anunța în oferta de pariuri 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

Pariul privind punctele de penalizare:

-cartonas galben=10 puncte

-cartonas rosu=25 puncte

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

2.27. Pariul de tip **CELE MAI MULTE CORNERE**

Pariul de tip Cele mai multe cornere are 3 variante:

1-Echipa gazda primește în meci un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X-Echipa gazda primește în meci acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2-Echipa oaspete primește în meci un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

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

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

1-Echipa gazda primește în prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X-Echipa gazda primește în prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2-Echipa oaspete primește în prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

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

1-Echipa gazda primește în a 2 a repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X-Echipa gazda primește în a 2 a repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2-Echipa oaspete primește în a 2 a repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

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

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

0-8 În timpul regulamentar de joc se executa între 0 și 8 cornere

9-11 În timpul regulamentar de joc se executa între 9 și 11 cornere

12+ În timpul regulamentar de joc se executa cel puțin 12 cornere

2.30. 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 anunța în oferta de pariuri valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (7,5;8,5;9,5 etc).

2.31. 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 În Prima repriza se executa între 0 și 4 cornere

5-6 În Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere

7+ În Prima repriza se executa cel puțin 7 cornere

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

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

Peste-Peste "n" cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mare de comere 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

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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de(3,5;4,5;5,5 etc).

2.33. 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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de(1,5;2,5;3,5 etc).

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

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

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

2.35. 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

2.36. 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 la fel ca cele explicate la punctul (2.35) si se aplica pentru prima si respectiv a 2 a repriza.

2.37. 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

2.38. 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).

2.39. 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+=45 Minutul 90+=90

2.40. 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+=45 Minutul 90+=90

2.41. 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

2.42. 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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.46. 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

2.47. 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

2.48. 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; etc).

2.49. Pariul de tip **Handicap Asiatic**

Pentru tipul de pari Handicap asiatic exista urmatoarele variante :

a) Hadicap (0.0)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoata.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoata.

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 inapoata 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 inapoata.

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.

d) Handicap (+0.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

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

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

e) 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.

f) 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 inapoiata.

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 inapoiata.

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

g) 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 inapoiata 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 inapoiata si jumatate din miza este castigatoare.

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

h) 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 inapoiata 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 inapoiata si jumatate din miza este pierzatoare.

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

i) 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 inapoiata.

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 inapoiata.

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

j) 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 inapoiata.

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.

k) 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.

l) 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.

m) 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.

n) 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.

o) 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 oferi pentru fiecare eveniment in parte anumite valori ale Handicapului asiatic.

2.50. 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, jumătate din miza este pierdută și jumătate din miza este înapoiată.

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 înapoiată.

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 înapoiată.

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, jumătate din miza este înapoiată și jumătate din miza este pierdută.

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, jumătate din miza este castigatoare și jumătate este înapoiată.

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 puțin 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 puțin 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 puțin 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 puțin 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 puțin de 3 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumătate din miza este castigatoare și jumătate din miza este înapoiată.

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 puțin de 3 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumătate din miza este înapoiată și jumătate din miza este pierdută.

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 puțin de 3 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/ prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este înapoiată.

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 puțin de 3 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/ prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este înapoiată.

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 puțin de 3 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumătate din miza este înapoiată și jumătate din miza este pierdută.

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 puțin de 3 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumătate din miza este castigatoare și jumătate din miza este returnată.

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 puțin 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 puțin 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 puțin de 4 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumătate din miza este castigatoare și jumătate din miza este returnată.

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 puțin de 4 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumătate din miza este pierdută și jumătate din miza este returnată.

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 puțin de 4 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, miza este returnată.

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 puțin de 4 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, miza este returnată.

Daca in meci/prima repriza se inscriu 5 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.

2.51. Pariul de tip PRIMA REPRIZA-HANDICAP ASIATIC

Pentru tipul de pariu Prima Repriza Handicap asiatic exista aceleasi variante ca cele explicate la punctul 2.49.

2.52. Pariul de tip PRIMA REPRIZA-TOTAL GOLURI ASIATIC

Pentru tipul de pariu Prima Repriza Total Goluri Asiatic exista aceleasi variante ca cele explicate la punctul 2.50.

2.53. 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.

2.53.1 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.

2.54. 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

2.55. 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

2.56. Pariul de tip TOTAL GOLURI EXACT GAZDE/OASPETI

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

Pariul de tip total goluri 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

2.57. Pariul de tip PRIMA REPRIZA-HANDICAP

Pariul de tip Prima repriza-Handicap

Definiție: 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.

Varante: 1, X, 2

2.58. 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

2.59. 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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (0,5; 1,5; 2,5; 3,5 etc).

2.60. 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

2.61. 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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (1,5; etc).

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

Pariul de tip A 2 a repriza Handicap

Definiție: Echipa 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

2.63. 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

2.64. 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

2.65. 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-Echipa gazda va marca primul gol in a 2 a repriza

2-Echipa 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

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

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

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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (0,5; etc).

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

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

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

2.68 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

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

2.69. 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)

2.69 (I) Pariul de tip Primul marcator

La acest tip de pariu jucatorul trebuie sa indice numele primului marcator 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)

2.70. Pariul de tip Impar/Par

Variante:

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

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

Impar/Par 1. Repriza

Variante:

Impar – numarul de goluri inscris in prima repriza de joc este unul impar

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

2.71. Ultimul gol marcat

Variante:

1-Echipa gazda marcheaza ultimul gol in meci

2-Echipa oaspete marcheaza ultimul gol in meci

0-0 Niciuna din cele 2 echipe nu marcheaza in meci

2.72. Primul gol marcat

Variante:

1 - Echipa gazda marcheaza primul gol in meci

2 - Echipa oaspete marcheaza primul gol in meci

0-0 Niciuna din cele 2 echipe nu marcheaza in meci

2.73. Duel

Variante:

1 -Jucatorul 1 /echipa 1 inscrie mai multe goluri decat jucatorul 2/echipa 2

2-Jucatorul 2 /echipa 2 inscrie mai multe goluri decat jucatorul 1/echipa 1

2.74. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

2.75. Prima repriza /a 2 a repriza-Total cornere Gazde /Oaspeti

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

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 pariare valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (3,5;4,5;5,5 etc).

2.76 Primul corner/Ultimul corner/Meci baza/Prima repriza/A 2 a repriza

Variante:

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

2--Echipa 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 comer

2.77 Total cornere gazde/oaspeti

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 gazde

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

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).

2.78 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

2.79 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

2.80 Suma punctelor de penalizare

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

Cartonase galben-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

2.81 Suma punctelor de penalizare in prima repriza

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

Cartonase galben-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

2.82 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

2.83 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 pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

2.84 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 pariuri valoarea "n"-ului. De obicei "n" are valoarea de (3,5;4,5;5,5 etc).

Direct cartonase rosu-2 cartonase

Cartonase galben+cartonase galben=cartonase rosu=3 cartonase

Valabil doar pentru jucatorii din teren

2.85. 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

2.86 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 In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1-In In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X-In In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate

Peste/2-In In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza

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

2.87 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

2.87 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

2.88 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 primește primul cartonas în meci/prima repriza
Niciuna-Niciuna din echipe nu primește cartonas în meci/prima repriza

2.89 Cum se va decide meciul

Variante:

Gazdele castiga în timpul regulamentar
Gazdele castiga după prelungiri
Gazdele castiga după penalty
Oaspetii castiga în timpul regulamentar
Oaspetii castiga după prelungiri
Oaspetii castiga după penalty

2.90 Prelungiri+gol

Variante:

Da-Meciul va ajunge în prelungiri și se va marca cel puțin 1 gol în aceste prelungiri
Nu-Meciul nu va ajunge în prelungiri

2.91 Va ajunge meciul la penalty-uri?

Variante:

Da-Meciul se va decide după executarea loviturilor de departajare
Nu-Meciul nu va ajunge la executarea loviturilor de departajare

2.92 Total cornere Par/Impar

Variante:

Par-În timpul regulamentar de joc totalul cornerelor va fi unul Par
Impar- În timpul regulamentar de joc totalul cornerelor va fi unul Impar
Scorul de 0-0 la cornere este considerat Par

2.93 Cartonase roșu Gazde/Oaspeti

Variante:

Da-În timpul regulamentar de joc gazdele/oaspetii vor primi cel puțin un cartonas roșu
Nu- În timpul regulamentar de joc gazdele/oaspetii nu vor primi nici un cartonas roșu

2.94 Rezultat după 10 minute

Care va fi rezultatul după primele 10 minute ale meciului

Variante:

1 (gazdele conduc după primele 10 minute)
X (rezultat de egalitate după primele 10 minute)
2 (oaspetii conduc după primele 10 minute)
Minutul 10:01 este considerat minutul 11
Minutul 9:59 este considerat minutul 10

2.95. Pariul de tip PAUZA sau FINAL (PSF) în care clientul trebuie să indice pronosticul la pauza sau la final.

Precizare: În cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL există 3 tipuri de pronosticuri:

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

2.96 Pariul de tip MARCHEAZA/ NU MARCHEAZA în care clientul poate miza pe următoarele variante:

MG1 – echipa gazda marchează cel puțin un gol în meci
MO1 – echipa oaspete marchează cel puțin un gol în meci
0:0 nici o echipă nu înscrie în timpul regulamentar

2.97. Pariul de tip Pauza/Final + Total Goluri

Rezultatul meciului atât la pauza cât și la final și meciul va avea mai multe sau mai puține goluri decât granița stabilită în 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 - 1/2-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 - 1/2-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.

2.98 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

2.99 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 peste 4 goluri in timpul regulamentar de joc

2.100 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 peste 4 goluri in timpul regulamentar de joc

2.101 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

2.102 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 - 1/2-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 - 1/2-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.

2.103 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

2.104 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.

2.105 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.

2.106 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.

Precizare 1:

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 participantii 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 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.

Precizare 2 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 reserve, ci doar cele primite de titulari in timpul regulamentar de joc (90 de minute)

ARTICOLUL 6.2. Tipuri de bonusuri

1. PublicWin Plus

1.1 Este un bonus acordat anumitor evenimente. Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote pentru favoriți (F) vor fi marite, jucatorul fiind obligat sa adauge intre minim 4 si maxim 32 de 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 bilet 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.

1.2 PublicWin Plus nu se combina cu meciul de baza, poate fi doar un astfel de eveniment pe Bilet si nu se joaca in combinatii.

2. PublicWin Extra

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite. Jucatorul poate juca aceste evenimente pe bilet. Evenimentele PublicWin Extra se pot combina între ele, inclusiv cu cele de la PublicWin Plus. PublicWin Extra intra in calcul la toate bonusurile!

Se pot juca si solo.

3. Bonus Dublu

Pentru a beneficia de acordarea BONUS - ului DUBLU, un bilet trebuie sa indeplineasca cumulativ urmatoarele conditii:

- biletul trebuie sa fie castigator
- miza minima a Biletului sa fie de 1,90 lei + 0,10 taxa de administrare (total de plata 2 lei);
- pe Bilet sa se joace minim 20 de evenimente;
- cota fiecarui eveniment de pe Bilet sa fie mai mare sau egala cu 1.23;
- pe Bilet se poate juca atat PUBLICWIN PLUS cat si PUBLICWIN EXTRA.

Bonusul dublu se adauga la castigul potential.

Castigul maxim (castigul potential) pe un Bilet la care s-a acordat BONUS DUBLU nu poate depasi suma de 150.000 lei.

Acest tip de bonus nu este valabil in cazul Biletelor combinate.

Acest bonus se acorda in toate zilele saptamanii.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulamentul cota 1.00, biletului i se va acorda Bonus Dublu indiferent de cate evenimente au ramas pe bilet. Castigul potential se va calcula inmultind cotele evenimentelor ramase pe bilet mai puțin cele care au primit cota 1.00.

4. Pariul Sansa

Pentru a primi acest bonus, pe Bilet trebuie sa existe doar cote mai mari sau egale cu 1,23.

Pe Bilet se poate juca atat PUBLICWIN PLUS cat si PUBLICWIN EXTRA.

Pariul Sansa nu se aplica și pentru Biletele combinate.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulamentul cota 1.00, biletului i se va acorda bonusul Pariul Sansa.

În cazul în care pe un Bilet simplu se gasesc minim 10 evenimente iar clientul pierde doar un singur eveniment, atunci acesta va primi 10% din câștigul potential împărțit la cota evenimentului pierdut.

5. Bonus pe cote

Pentru a beneficia de acordarea Bonusului pe cote, un bilet trebuie sa indeplineasca cumulativ urmatoarele conditii:

- biletul trebuie sa fie castigator
- miza minima a Biletului sa fie de 1,90 lei + 0,10 taxa de administrare (total de plata 2 lei);

Pe Bilet se poate juca atat PUBLICWIN PLUS cat si PUBLICWIN EXTRA.

Castigul maxim (castigul potential) pe un Bilet la care s-a acordat bonus pe cote nu poate depasi suma de 150.000 lei.

Acest tip de bonus nu este valabil in cazul Biletelor combinate.

Acest tip de bonus este calculat in functie de cota totala stabilita pe bilet (Cota Finala).

Exemplu: Cota finala a unui bilet este de 58.00. Daca biletul este castigator, atunci el va avea un bonus pe cote de 15%.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulamentul cota 1.00, bonusul pe cota se va calcula la cota finala ramasa pe bilet.

Exemplu: Cota finala a unui bilet este de 58.00. Daca un meci de cota 2.00 de pe bilet este anulat (primeste cota de 1.00) din motivele enumerate in regulamentul, bonusul pe cote se va calcula la cota ramasa pe bilet adica 29.00, incadrându-se altfel la un bonus pe cota de 8%.

Bonusul pe cote va fi afisat pe bilet si se va calcula dupa urmatoarea schema:

Interval cote:	Bonus %
1.20-5.00	2%
5.01-20.00	5%
20.01-30.00	8%
30.01-50.00	10%
50.01-100.00	15%
100.01-500.00	20%
500.01-1000.00	30%
1000.01-10000.00	40%
10000.01-20.000.00	50%
20000.01+	100%

Schema de acordare a bonusului pe cote poate fi schimbata de catre organizator, dupa obtinerea aprobarii de modificare a regulamentului de joc.

ARTICOLUL 6.3 TENIS

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

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 într-un meci si numarul de game-uri ale fiecarui jucator in meci.

In cazul in care evenimentul este intrerupt si nu a fost jucat pana la capat,neajungându-se la numarul total de game-uri într-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 lucru este valabil 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)

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 lucru este valabil si pentru al doilea set.

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

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.

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

1.Meci baza

La acest tip de pariuri 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

2. Castigator primul set

La acest tip de pariuri 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

3. Castigator al 2lea 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

4. Castigator al 3lea set:

In cazul turneeelor 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

5. 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 Organizator a pariului scor corect/numar de seturi, evenimentul 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.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

7.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

8. 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

9. 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

10. 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

11. 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

12. 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

13.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

14.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

15.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

16. 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

17.Primul set scor corect

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

18.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

19.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 2lea set, final meci, etc)

20.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 6.4 BASCHET

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.

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

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

3. 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.

4. 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

5. Impar/Par Total puncte

Variante:

Impar – numarul de puncte inregistrat in timpul regulamentar de joc este unul impar

Par – numarul de puncte inregistrat 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 (inclusiv prelungiri)

6. Pariuri speciale

• 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.

- Clasare in competitie
- Castigator competitie
- Cine merge mai departe

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

7. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

8. 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

9. 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

10. 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)

11. 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.

12. 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.

13. 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

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

Variante:

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

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

15.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

16.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

17.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.

În cazul în care evenimentul pariază (la finalul timpului regulamentar/la finalul primei reprize/finalul celei de-a doua reprize) se termină la egalitate, evenimentul va fi considerat nul și se va calcula cota 1.00.

Organizatorul va returna jucătorului miza jucată, fără taxă de administrare, în următoarele cazuri:

- pe Bilet se află unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie și se termină la egalitate;
- pe Bilet se află cel puțin un pariu de tip Victorie care s-a terminat la egalitate cât și alte evenimente la care, din diferite motive, se calculează cota 1.00.

18. Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Victorie

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Victorie se aplică aceeași regulă ca la punctul 17. Baschet

19. Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Handicap

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Handicap se aplică aceeași regulă ca la punctul 3. Baschet

20. Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Total puncte

Precizare: Pentru tipul de pariu: Primul sfert/Al 2-lea sfert/Al 3-lea sfert/Al 4-lea sfert Total puncte se aplică aceeași regulă ca la punctul 4. Baschet

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 evalueze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, CSKA-Real, deși meciul este jucat la Madrid)

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 CSKA-Galatasaray și joacă CSKA-Maccabi 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 6.5 HOCHEI

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.

Pariu pe goluri (de ex. "Total goluri", "Handicap", "Goluri par/Impar", etc....)

Golul(urile) din loviturile de pedeapsă după prelungiri se calculează ca un (1) gol.

Este valabil doar pentru pariurile pentru care este menționat "inclusiv eventualele prelungiri și lovituri de departajare"

În cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

1. Meci baza.

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

Variante:

- 1 - câștigă echipa gazda în timpul regulamentar de joc
- X - rezultat de egalitate în timpul regulamentar
- 2 - câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

2. Câștigă meciul

La acest pariu va conta rezultatul și după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare

Variante:

- 1 - câștigă echipa gazda în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri ori lovituri de departajare;
- 2 - câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri ori lovituri de departajare

3. Handicap

Variante:

- 1 - Echipa gazda câștigă meciul, în timpul regulamentar, cu handicapul de "n" goluri din oferta
- 2 - Echipa oaspete câștigă meciul, în timpul regulamentar, cu handicapul de "n" goluri din oferta

Precizare: La acest tip de pariu există mai multe variante care sunt specificate de către organizator.

Exemplu: Handicap (timp regulamentar); Handicap (inclusiv prelungiri si penalty); Handicap (1 X 2)
In toate aceste cazuri, organizatorul va preciza tipul de handicap.

4. 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

5. 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

Atentie: scorul de 0-0 se considera par.

6. 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

7. 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. 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

9. 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

10. 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

11. 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.

12. 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

13. 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.

14. 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

15. 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.

16. 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

17.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.

18. Vor fi prelungiri

Variante:

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

19.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.

20.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.

21.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

22.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

23.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 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 6.6 HANDBAL

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.

1. 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

2. 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.

3. 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

4. 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

5. 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

6. 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)

7. Primul gol marcat

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

8. 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. 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 pariuri valoarea "n"-ului.

10. 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.

11. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

12. 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 Bilet se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;
- pe Bilet 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.

13. Handicap

Definiție: Echipa gazda pornește 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

14. 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)

15. 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

16. 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

Precizare:

1.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, 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.

2.

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 pariare 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.

17. 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 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.

ARTICOLUL 6.7 VOLEI

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.

1. Meci baza

Variante:

- 1 - castiga meciul echipa gazda
- 2 - castiga meciul echipa oaspete

2. 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

3. 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

4. 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

5. 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.

6. 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

7. 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

8. 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

9. 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. 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

11. 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

12. 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

13.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.

14.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 pariare 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 6.8 POLO

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.

1. 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

2. 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.

3. Total goluri

Variante:

- S - Se inscriu sub "n" goluri in timpul regulamentar
- P - Se inscriu peste "n" goluri in timpul regulamentar

4. 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

5. Par/Impar

Variante:

PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par

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

6. Pariuri speciale

a) castigator competitie

b) Clasare in competitie

c) Etc.

7. 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 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 6.9 FOTBAL DE SALA

Pentru omologarea evenimentului se ia in considerare rezultatul stabilit in cadrul timpului de joc regulamentar, in afara de cazul in care Organizatorul hotaraste deja in oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

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

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 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 6.10 FOTBAL PE PLAJA

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 după prelungiri și/sau executarea loviturilor de penalitate.

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

Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Prima repriza, A doua repriza, A treia repriza, Handicap, Total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine castiga meciul, 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 evedentizeze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Portugalia-Spania, deși meciul este jucat în Spania)

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 Portugalia-Spania și joacă Portugalia-Croatia 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 6.11 FOTBAL AMERICAN

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, incluzând în timpul de joc și eventualele scurțuri, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport.

Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, 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 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 evedentizeze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Kansas-Pittsburgh, deși meciul este jucat în Pittsburgh)

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 Kansas-Pittsburgh și joacă Kansas-Dallas 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 6.12 FOTBAL AUSTRALIAN

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.

Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Handicap, Total puncte, 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 evedentizeze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Adelaide-Brisbane, deși meciul este jucat în Brisbane)

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 Adelaide-Brisbane și joacă Adelaide-Melbourne 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 6.13 HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar, cu excepția tipului de pariu "Cine castiga meciul (CM)" caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare.

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

Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare în competiție, 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 evedentieze 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 6.14 BASEBALL

1.Meci baza

Variante:

1-Echipa gazda castiga meciul în timpul regulamentar de joc.

X-Rezultat de egalitate la finalul timpului regulamentar de joc.

2-Echipa oaspete castiga meciul în timpul regulamentar de joc.

2.Castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul și după eventualele reprize de prelungiri(inninguri).

Variante:

1 - Castiga echipa gazda în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri

2 - Castiga echipa oaspete în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri

3.Handicap (inclusiv Prolungiri)

Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul, în timpul regulamentar de joc sau eventualele prelungiri, cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul, în timpul regulamentar de joc sau eventualele prelungiri, cu handicapul de "n" puncte din oferta

Precizare: La acest tip de pariu există mai multe variante care sunt specificate de către organizator.

În toate aceste cazuri, organizatorul va preciza tipul și valoarea handicapului.

4.Total puncte (inclusiv Prolungiri) Multi

Variante:

Peste-Meciul va avea mai multe puncte decât granița stabilită în timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub-Meciul va avea mai puține puncte decât granița stabilită în timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Precizare:La acest timp de pariu există mai multe variante care organizatorul le va specifica de fiecare dată în oferta de pariere.

5.Total puncte gazde/oaspeti (inclusiv prelungiri)

Variante:

Peste-Gazdele/Oaspetii vor înscrie mai multe puncte decât granița stabilită în timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub- Gazdele/Oaspetii vor înscrie mai puține puncte decât granița stabilită în timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

6. Impar/Par Total puncta (inclusiv Prelungiri)

Variante:

Impar- In meci se vor incrie un numar Impar de puncte, inclusiv eventualele prelungiri

Par- In meci se vor incrie un numar Par de puncte, inclusiv eventualele prelungiri

7. Vor fi prelungiri?

Variante:

Da- Meciul va avea prelungiri

Nu- Meciul nu va avea prelungiri

8. 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

9. 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

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 înainte 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.

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.

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 în cazul în 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 în care o echipa se retrage înainte de începerea evenimentului, toate pariurile sunt nule, iar cota calculata este de 1,00.

In cazul în 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 6.15 RUGBY

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine castiga cupa, etc.) dar Organizatorul va anunta

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.

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 evedentizeze 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 6.16 CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM

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.

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 începerea din cauza abandonului unuiia 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.

Pentru aceste discipline sportive putem avea 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 6.17 FORMULA 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.

Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri:

a) Pariul pe cursa

Variante:

1-1 – pilotul pariat câștigă cursa la final

1-2 – pilotul pariat termină cursa în primii doi (locul 1 sau locul 2)

1-3 – pilotul pariat termină cursa în primii trei

1-5 – pilotul pariat termină cursa în primii cinci

1-10 – pilotul pariat termină cursa în 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.

b) Pariul pe calificări la cursa

Variante:

1-1 – pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position)

1-2 – pilotul pariat termină calificările în primii doi

1-3 – pilotul pariat termină calificările în primii trei

1-5 – pilotul pariat termină calificările în primii cinci

1-10 – pilotul pariat termină calificările în primii zece

c) Pariul Duel-Cursa-Piloti

Care dintre cei 2 competitori ocupă 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.

d) Pariul Duel-Pole position

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul calificărilor pentru pole position.

e) 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 calificărilor (Avans timp câștigător pole-position)

Pleacă din pole-position și câștigă cursa?

Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se consideră 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 află 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 Bilet se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 6.18 SNOOKER

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.

Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip:

Meci de bază, Cine câștigă 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 similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

ARTICOLUL 6.19 DARTS

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.

Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip:

Meci de bază, Duel, Total leg-uri, Handicap leg-uri, Câștigător Competiție, Clasare.

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.

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 6.20 SPORTURI DE CONTACT

Pentru omologarea evenimentelor se ia în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale.

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

Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc.

Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariu:

Meci de bază, câștigător competiție, în ce repriză 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 termină meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cota jucată.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenți, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre concurenți abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 60 de ore se va calcula cota 1.00. Dacă evenimentul se reia în

decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

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 6.21 ATLETISM

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 de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea următoarele tipuri de pariuri:

Castigator disciplină, castigator competiție, clasare, duel concurenți etc.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 60 de ore, se va calcula cota 1.00. Dacă evenimentul se reia în decurs de 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cota 1.00.

În cazul în care mai mulți participanți, sportivi, echipe, ocupă același loc, dacă nu se prevede altfel, se aplică următoarea regulă la calcularea valorii castigurilor: cotele tipurilor castigatoare vor fi împartite la numărul de rezultate castigatoare, iar apoi înmultite cu miza pariului.

Dacă nu se prevede altfel, această regulă se aplică pentru toate cazurile în care două sau mai multe tipuri sunt evaluate ca și tipuri castigatoare.

Exemplu: cursa de atletism se termină la egalitate după victoria sportivului A (cota 5,80) și a sportivului B (cota 7,00). Utilizatorii care au pariat 10 lei pe atletul A primesc 29 de lei (cota înmultită cu miza și împartită la numărul 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 și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 6.22 GOLF

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale (care are valoare și în cazul în care competiția se desfășoară doar cu 15 gropi din 18).

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

Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri:

Castigator turneu, clasare, duel etc.

Dacă evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 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 evenimentul se reia în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de Organizator, pariul este nul și se calculează cota 1.00.

ARTICOLUL 6.23 BOWLS

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 de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Acest sport se joacă pe seturi, până la desemnarea castigatorului, neexistând posibilitatea ca evenimentul să se termine la egalitate.

Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri:

Meci de bază, Castigator turneu, clasare, duel etc.

Dacă evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 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 participanți, se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul se reia în decursul a 60 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

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

ARTICOLUL 6.24 SPORTURI DE IARNA

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 in considerare intotdeauna clasamentele stabilite de catre primele anunțuri oficiale.

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

In cazul in care unul dintre sportivii aflați in competitie abandoneaza inainte de inceperea competitiei, se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este intrerupt sau contramandat si nu se reia in decurs de 60 de ore, se calculeaza cota 1.00. In cazul schimbarii locului de desfasurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizator, pariul este nul si se calculeaza cota 1.00. **Daca unul dintre sportivi este descalificat sau abandoneaza in timpul evenimentului, se considera ca a participat la competitie.**

Daca evenimentul are loc in decurs de 60 de ore pe aceeași pârție, trambulina, traseu se iau in considerare cotele jucate.

Limita de 60 de ore se calculeaza din momentul intreruperii sau din momentul in care evenimentul era programat să înceapă, indicat pe lista de pariuri.

La categoria sporturi de iarna intalnim urmatoarele discipline: schi alpini, schi fond, biatlon, sarituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordica, patinaj viteza, snowboarding, etc.

Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

Castigator cursa /etapa/competitie/faza/turneu, clasare, duel, etc.

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

ARTICOLUL 6.25 VOLEI PE PLAJA

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

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

Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel 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, 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 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 6.26 TENIS DE MASA

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

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

Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

In cazul in care jucatorii au terminat meciul inainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul si se calculeaza cota 1.00.

Daca evenimentul este contramandat inainte de incepere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculeaza cota 1.00.

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 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 6.27 PRECIZARE-Pentru competitiiile cu cai,motoare,automobile,formula 1,barci si biciclete.

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 in care se ajunge la esecul ambilor concurenti in etape diferite,castigatorul duelului este cel care a incheiat mai multe etape.

ARTICOLUL 6.28 PRECIZARE-REGULAMENT PENTRU TOATE SPORTURILE

Timpul suplimentar adaugat de arbitru,timpul de joc scurtat sau prelungit(varste mai mici,competitii amicale,meciuri cu caracter de revista etc.....)inlocuirea 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 schimbări 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).

Subsecțiunea II. Oferta Ringbet

ARTICOLUL 7.1 FOTBAL

1. De regula, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine castiga cupa, etc.) dar organizatorul va anunta acest lucru din timp – caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau loviturile de departajare de la 11 metri. La fotbal sunt posibile si urmatoarele tipuri de pariuri: Clasare competitie/grupa/campionat, etc– se pariaza pe pozitia pe care o va ocupa echipei la sfarsitul competitiei/grupe/ campionatului etc. Golgeter competitie/grupa/campionat, etc--se pariaza pe jucatorul care va inscrie mai multe goluri la sfarsitul competitiei/grupe/ campionatului, etc. Alte exemple: Cate echipe se romanesti se vor califica din grupe? Cate puncte vor aduce echipele romanești in diferite competitii? Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in ofertă.

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

2.1. Pariul de tip **SIMPLU** in care clientul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeti)

2.2. Pariul de tip **SIMPLU / SANSA DUBLA** in care clientul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeti)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeti)

2.3. Pariul de tip **PRIMA REPRIZA (PR)** in care clientul poate miza pe 3 variante:

PR 1 (gazdele conduc la pauza)

PR X (rezultat de egalitate la pauza)

PR 2 (oaspetii conduc la pauza)

2.4. Pariul de tip **A DOUA REPRIZA (DR)** in care clientul poate miza pe 3 variante:

DR 1 (gazdele castiga a doua repriza)

DR X (rezultat de egalitate in a doua repriza)

DR 2 (oaspetii castiga a doua repriza)

Precizare: În cazul pariului de tip A DOUA 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.

2.5. Pariul de tip **TOTAL GOLURI** in care clientul poate miza pe 2 variante:

S (in meci/repriza se marcheaza sub "n" goluri)

P (in meci /repriza se marcheaza peste "n" goluri)

Precizare: În cazul pariului de tip **TOTAL GOLURI**, de obicei, "n" are valoarea 2.5 adică dacă în meci/repriza nu se marchează sau se marchează 1 sau 2 goluri se va consemna pronosticul S (de la sub), iar dacă se marchează 3 sau mai mult de 3 goluri se va consemna pronosticul P (de la peste). De asemenea, "n" poate avea și alta valoare, dar acest lucru va fi anunțat de către organizator în ofertă.

2.6. Pariul de tip **NUMAR TOTAL GOLURI** în timpul regulamentar în care clientul poate miza pe următoarele variante:

f) I – goluri înscrise în meci, timp regulamentar: 13 – în meci se marchează între 1 și 3 goluri 23 – în meci se marchează 2 sau 3 goluri 24 – în meci se marchează între 2 și 4 goluri 25 – în meci se marchează între 2 și 5 goluri 35 – în meci se marchează între 3 și 5 goluri 46 – în meci se marchează între 4 și 6 goluri 5+ – în meci se marchează cel puțin 5 goluri 6+ – în meci se marchează cel puțin 6 goluri 7+ – în meci se marchează cel puțin 7 goluri

f) II – goluri înscrise de către una dintre echipe: 0-1 – echipa gazda (echipa oaspete) înscrie 1 gol sau nu înscrie 2-3 – echipa gazda (echipa oaspete) înscrie 2 sau 3 goluri 2+ – echipa gazda (echipa oaspete) înscrie minimum 2 goluri 3+ – echipa gazda (echipa oaspete) înscrie minimum 3 goluri 4+ – echipa gazda (echipa oaspete) înscrie minimum 4 goluri

2.7. Pariul de tip **MARCHEAZA/ NU MARCHEAZA** în care clientul poate miza pe următoarele variante: MG1/MO1 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) marchează cel puțin un gol în meci 0:0 – nici o echipă nu înscrie în timpul regulamentar PRG1/PRO1 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) marchează cel puțin un gol în prima repriza DRG1/DRO1 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) marchează cel puțin un gol în a doua repriza MG2/MO2 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) nu marchează gol în meci PRG2/PRO2 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) nu marchează gol în prima repriza DRG2/DRO2 – (echipa gazda)/ (echipa oaspete) nu marchează gol în a doua repriza PRDa/DRDa – se marchează în prima repriza/a doua repriza PRNu/DRNu – nu se marchează în prima repriza/a doua repriza

2.8. Pariul de tip **PRIMUL GOL MARCAT** în care clientul poate miza pe 2 variante:

1 (echipa gazda marchează primul gol în meci)

2 (echipa oaspete marchează primul gol în meci) Dacă niciuna dintre echipe nu marchează, atunci ambele variante sunt necastigatoare.

2.9. Pariul de tip **HANDICAP**

i) I Definiție: Echipa gazdă porneste la startul partidei cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj la începutul meciului. La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a se obține rezultatul pariurilor cu handicap. Variante: 1, X, 2, 1X, X2, 12

ii) II Definiție: Echipa gazdă porneste, la startul partidei, cu "n", 5 goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul înregistrat la finalul timpului regulamentar se adună avantajul sau dezavantajul, iar acest rezultat trebuie să indice echipa castigatoare – victoria echipei gazde sau victoria echipei oaspete. Variante: 1, 2

2.10. Pariul de tip **SCOR CORECT** în care clientul trebuie să indice scorul în prima repriza, în a doua repriza sau la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Variantele de scor sunt cele oferite de către Organizator.

2.11. Pariul de tip **PAUZA/FINAL** în care clientul trebuie să indice pronosticul atât la pauză cât și la final. Precizare: În cazul pariului de tip PAUZA/FINAL există 9 tipuri de pronosticuri: - gazdele conduc la pauză și castiga la final (1/1) - gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X) - gazdele conduc la pauză, oaspetii castiga la final (1/2) - egal la pauză, gazdele castiga la final (X/1) - egal atât la pauză, cât și la final (X/X) - egal la pauză, oaspetii castiga la final (X/2) - oaspetii conduc la pauză, gazdele castiga la final (2/1) - oaspetii conduc la pauză, egal la final (2/X) - oaspetii conduc la pauză și castiga la final (2/2) k.1) Pauza/Final NOU Variante: F/F – echipa favorita conduce la pauză și castiga la final (1/1 sau 2/2) ALTE – oricare alta variantă posibilă, decât F/F, care se regăsește la punctul 2.11.

2.12. Pariul de tip **IN CE REPRIZA SE MARCHEAZA MAI MULT?** Definiție: În ce repriza se marchează mai multe goluri? La acest tip de pariu se poate paria pe compararea numărului de goluri înscrise în fiecare din cele 2 reprize. Variante:

1 – numărul de goluri înscrise în prima repriza este mai mare decât numărul de goluri înscrise în repriza a doua

2 – numărul de goluri înscrise în prima repriza este mai mic decât numărul de goluri înscrise în repriza a doua

X – numărul de goluri înscrise în prima repriza este egal cu numărul de goluri înscrise în repriza a doua.

De asemenea la pariul de tip **IN CE REPRIZA SE MARCHEAZA MAI MULT**, clientul poate miza, ca variante, pe 1X, X2, 12, urmând ca acest pariu de tip șansa dublă să funcționeze în același mod ca și pentru pariul simplu.

2.13. Pariul de tip **CINE MERGE MAI DEPARTE? (DP)** În cazul acestui tip de pariuri (cine merge mai departe, cine castiga cupa, cine castiga competiția, cine promovează, cine retrogradează, etc.) se va lua în considerare rezultatul după eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare de la 11 metri, retur, rejucare, etc. **EXEMPLU:** În cazul acestui tip de pariuri, clientul poate miza pe 2 variante

DP 1 – echipa gazda merge mai departe
DP 2 – echipa oaspete merge mai departe

2.14. Pariul de tip **EVENIMENTE SPECIALE PETRECUTE IN MECI** Numar cornere/cartonase galbene/ofsaiduri, suturi, faulturi, numar schimbări jucatori – in acest caz, clientul poate paria pe numarul total de cornere/cartonase galbene/ofsaiduri/suturi/faulturi/numar schimbări jucatori, toate acordate in timpul regulamentar de joc, astfel: S – sub “n” cornere/cartonase galbene/ofsaiduri/suturi/faulturi/numar schimbări jucatori P– peste “n” cornere/cartonase galbene/ofsaiduri/suturi/faulturi/numar schimbări jucatori Primul cartonase galben – in acest caz, clientul poate paria care echipa va primi primul cartonase galben in timpul regulamentar de joc, astfel:

1 – echipa gazda va primi primul cartonase galben X – nici o echipa nu va primi cartonase galben 2 – echipa oaspete va primi primul cartonase galben * In cazul in care ambele echipe primesc cartonase galben in acelasi timp, se va calcula cursul de 1.00 atat pentru pariul cu pronostic 1, cat si pentru cel cu pronostic

2. NUMAR CARTONASE GALBENE GAZDE/ CORNERE GAZDE/ SCHIMBARI GAZDE NUMAR CARTONASE GALBENE OASPETI/ CORNERE OASPETI / SCHIMBARI OASPETI In aceste cazuri, clientul poate paria pe numarul total cartonase galbene, cornere, schimbări de jucatori acordate (efectuate) in timpul regulamentar de joc, doar unei (doar de una) dintre echipe: S – sub “n” CARTONASE GALBENE / CORNERE / SCHIMBARI P – peste “n” CARTONASE GALBENE / CORNERE / SCHIMBARI Va fi cartonase rosu? Variante: Da – se va acorda cel putin un cartonase rosu in timpul regulamentar

Nu – nu se va acorda nici un cartonase rosu in timpul regulamentar

PRECIZARE În cazul in care se acorda un cartonase galben sau un cartonase rosu unui jucator dupa ce arbitru fluiera finalul primei reprize sau al meciului, acesta nu va fi luat in considerare. In cazul in care se acorda un cartonase galben sau un cartonase rosu în afara terenului (jucator de rezerva sau antrenor), acesta nu va fi luat in considerare.

Care echipa primește mai multe cartonase galbene/in ce repriza se acorda mai multe cartonase galbene/Ofsaid - care echipa este surprinsa de mai multe ori in ofsaid/ care echipa are mai multe cornere/in ce repriza se acorda mai multe cornere/ care echipa va comite mai multe faulturi/ in ce repriza se vor comite mai multe faulturi

Variante:

1 – echipa gazda va primi mai multe cartonase galbene/este surprinsa de mai multe ori in ofsaid/va comite mai multe faulturi X – numar egal de cartonase galbene/de ofsaiduri/faulturi

2 – echipa oaspete va primi mai multe cartonase galbene/este surprinsa de mai multe ori in ofsaid/va comite mai multe faulturi Va fi penalty? Variante: Da – se va acorda cel putin un penalty in timpul regulamentar

Nu – nu se va acorda nici un penalty in timpul regulamentar MAI MULTE CORNERE/CARTONASE GALBENE/OFSAIDURI, cu variantele:

1 - Echipa gazda inregistreaza mai multe cornere/cartonase galbene/ofsaiduri decat echipa oaspete X - echipele inregistreaza un numar egal de cornere/cartonase galbene/ofsaiduri

2 – Echipa oaspete inregistreaza mai multe cornere/cartonase galbene/ofsaiduri decat echipa gazda Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri) HANDICAP POSESIA MINGII (“n,5%”) – Se iau in calcul datele furnizate de site-urile oficiale ale competitiei. Rezultatul se calculeaza ca la pariul de tip handicap goluri, in functie de cifrele oficiale.

VARIANTE: 1, 2 Pentru validarea rezultatului acestui tip de pariu se aduna acest avantaj sau dezavantaj.

2.15. Pariul de tip **MARCATOR CORECT** Definitie: La acest tip de pariuri se poate paria pe indicarea corecta a jucatorului care marcheaza in meci/repriza si pot exista mai multe tipuri de pariuri:

Primul marcator in meci/repriza – jucatorul indicat de parior (ales din oferta existenta pentru meciul respectiv) marcheaza primul gol in meci/repriza (nu se ia in considerare autogolul)

Marcheaza in meci/repriza- jucatorul indicat de parior (ales din oferta existenta pentru meciul respectiv) marcheaza minim un gol in meci/repriza.

Ultimul marcator in meci/repriza – jucatorul indicat de parior (ales din oferta existenta pentru meciul respectiv) marcheaza ultimul gol in meci/repriza (nu se ia in considerare autogolul).

Marcheaza de 2 ori in meci/repriza – jucatorul indicat de parior (ales din oferta existenta pentru meciul respectiv) marcheaza minim 2 goluri in meci/repriza (nu se ia in considerare autogolul).

Marcheaza de 3 ori in meci/repriza – jucatorul indicat de parior (ales din oferta existenta pentru meciul respectiv) marcheaza minim 3 goluri in meci/repriza (nu se ia in considerare autogolul). In cazul in care jucatorul nu este titular (introdus pe teren din primul minut de joc), pariul se considera nul si primește cota 1. Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri)

2.16. Pariul de tip **Marcator Da/Nu** La acest tip de pariu exista urmatoarele pronosticuri:

Pronostic DA: Jucatorul respectiv va marca gol in meci (timp regulamentar, nu se ia in considerare autogolul).

Pronostic NU: Jucatorul respectiv nu va marca gol in meci (timp regulamentar).

In cazul in care jucatorul nu este titular (introdus pe teren din primul minut de joc), pariul se considera nul si primeste cota 1. Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

2.17. Pariul de tip **PAUZA sau FINAL (PSF)** in 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 castiga 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

2.18. Pariul de tip **DA /NU DA GOL IN AMBELE REPRIZE** in care clientul poate miza pe urmatoarele variante: gazdele/oaspetii inscriu in ambele reprize – Gda/Oda gazdele/oaspetii nu inscriu in ambele reprize – Gnu/Onu se inscrie/nu se inscrie in ambele reprize – ArDa/ArNu

2.19. Pariul de tip **VICTORIE** Definitie: La acest tip de pariu se poate paria pe victoria uneia dintre echipe obtinuta: in timpul regulamentar de joc (V), in prima repriza (VPR) sau in a doua repriza (VDR). Clientul poate alege intre 2 variante:

- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 1 (gazda) - V1/VPR1/VDR1
- meciul/prima repriza/a doua repriza este castigat de echipa 2 (oaspete) - V2/VPR2/VDR2

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 cursul 1.00. Organizatorul va returna clientului miza jucata, fara taxa de administrare, in urmatoarele cazuri:

- pe Bilet se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;
- pe Bilet 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 cursul 1.00.

2.20. Pariul de tip **AMBELE ECHIBE MARCHEAZA SI SE INSCRIU PESTE 2,5 GOLURI** in timpul regulamentar de joc, cu variantele:

- 1 DA - Ambele echipe marcheaza in meci si se inscriu cel putin 3 goluri
- 2 NU - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci sau se inscriu intre 0 si 2 goluri

2.21. Pariul de tip **MINUTUL PRIMULUI GOL**, cu variantele:

A) 01-15 – primul gol se inscrie pana in minutul 15:00 16-30 – primul gol se inscrie din minutul 15:01 pana in minutul 30:00 31-45 – primul gol se inscrie din minutul 30:01 pana la finalul primei reprize 46-60 – primul gol se inscrie din minutul 45:01 pana in minutul 60:00 61-75 – primul gol se inscrie din minutul 60:01 pana in minutul 75:00 76 + – primul gol se inscrie din minutul 75:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc

B) 1 - 27 - primul gol se inscrie pana in minutul 27:00 28+ - primul gol se inscrie din minutul 27:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc 0:0 - nu se da gol pana la finalul timpului regulamentar de joc

2.22. **Alte Pariuri pentru Fotbal:**

Pariul de tip **CINE VA DA LOVITURA DE INCEPERE** a partidei, cu variantele:

- 1 - Echipa gazda are lovitura de incepere a meciului
- 2 - Echipa oaspete are lovitura de incepere a meciului

MINUTE DE PRELUNGIRE (CATE MINUTE DE PRELUNGIRI VOR FI ARATATE DE AL PATRULEA ARBITRU IN MINUTUL 90?), cu variantele:

0-2 – se acorda 0, 1 sau 2 minute de prelungiri

3 – se acorda fix 3 minute de prelungiri

4+ - se acorda cel putin 4 minute de prelungiri Nu se va tine cont de numarul minutelor suplimentare jucate.

Omologarea rezultatelor se va face exact dupa minutele indicate de al patrulea arbitru, de la margine, in minutul 90.

REZERVA DA GOL? Variante:

Da – Un jucator intrat pe parcursul meciului va inscrie cel putin un gol

Nu – Nici unul dintre jucatorii intrati pe parcursul meciului nu va inscrie

HATTRICK IN MECI Varianta:

Da – Un jucator va inscrie cel putin 3 goluri in meci (timp regulamentar)

CE SE VA INTAMPLA MAI INTAI? Variante:

Cartonas (galben sau rosu) – se acorda cartonas (galben sau rosu)

Gol – se înscrie Finalul primei reprize – se fluiera finalul primei reprize, fara se fi acordat vreun cartonas sau fara sa se fi inscris vreun gol

2.23. Combinații – SUCCESIUNE EVENIMENTE – timp regulamentar Clientul poate paria pe urmatoarele variante:

1P- castiga gazdele si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

1S- castiga gazdele si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

2P castiga oaspetii si se marcheaza peste 2,5/3,5 goluri

2S - castiga oaspetii si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

XP - rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

XS - rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri Șansă dublă și Total Goluri – variante –

1X & P 2,5 /3,5 – câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri 1X & S 2,5 /3,5 - câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri X2 & P 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri X2 & S 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri Câștigă gazdele/oaspeții și ambele echipe marchează – variante 1 și ambele echipe marchează – da/nu –1/ 2 2 și ambele echipe marchează – da/nu –1/ 2 1MG2+ - gazdele castiga si marcheaza minim doua goluri in meci 1MG3+ - gazdele castiga si marcheaza minim trei goluri in meci 2MO2+ - oaspetii castiga si marcheaza minim doua goluri in meci 2MO3+ - oaspetii castiga si marcheaza minim trei goluri in meci Marchează în meci și 1X (X2) - se pariază pe indicarea corectă a unui jucător care marchează în meci și echipa gazdă (oaspete) nu pierde Marchează în meci și 1 (2) - se pariază pe indicarea corectă a unui jucător care marchează în meci și echipa gazdă (oaspete) câștigă Marchează în meci și scor corect - se pariază pe indicarea corectă a unui jucător care marchează în meci și scorul final (0:1, 0:2, 1:2, 1:0, 2:0, 2:1, etc) Marchează primul (ultimul) gol din meci și scor corect - se pariază pe indicarea corectă a jucătorului care marchează primul (ultimul) gol în meci și scorul final (0:1, 0:2, 1:2, 1:0, 2:0, 2:1, etc) • Daca jucatorul a intrat în meci și ca rezervă , se validează rezultatul. Se acorda cota 1 doar daca jucătorul nu intră în meci Scor corect prima repriză/Scor corect final meci – se indică scorul corect din prima repriză și scorul corect înregistrat la finalul meciului Metoda calificării (se aplică, de regulă, la meciurile care sunt eliminatorii): - 1 (2) după prelungiri – echipa gazdă (oaspete) se califică după cele două reprize de prelungiri - 1 (2) după executarea loviturilor de departajare - echipa gazdă (oaspete) se califică după executarea loviturilor de departajare - 1 (2) în timpul regulamentar - echipa gazdă (oaspete) se califică în timpul regulamentar de 90 de minute Cum se marchează primul gol: - Autogol – se deschide scorul în urma unui autogol - Penalty – se deschide scorul după un penalty transformat - Nu se marchează–meciul se încheie 0-0 - Se ratează primul penalty din meci? – se iau în considerare doar loviturile de pedeapsă dictate în timpul regulamentar y) AUTOGOL IN MECI (timp regulamentar) Variante: Da Nu z) Pariul Victorie Dubla (VD): Definitie: Echipa gazda (oaspete) va castiga atat prima repriza, cat si a doua repriza a meciului, in timpul regulamentar de joc. Se considera ca repriza a doua incepe de la scorul de 0-0. Variante: VD1 – victorie dubla echipa gazda VD2 – victorie dubla echipa oaspete

2.24. Prima echipa/a doua echipa castiga fara sa primeasca gol Variante: DA – echipa gazda/oaspete castiga meciul in timpul regulamentar de joc, la 0 (zero) NU – echipa gazda/oaspete castiga meciul, dar incaseaza minimum un gol, se consemneaza orice scor de egalitate

sau castiga oaspetii/gazdele in timpul regulamentar de joc. z.2) Pariul de tip Par/Impar Variante: PAR – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul par (scorul de 0-0 se considera par) IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar Par/Impar 1. Repriza Variante: PAR: numarul de goluri inscris in prima repriza de joc este unul par (scorul de 0-0 se considera par) IMP – numarul de goluri inscris in prima repriza de joc este unul impar.

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 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 7.2 Tipuri de bonusuri

1. Extra 200

1.1 In cazul in care cota finala a unui Bilet simplu este mai mare sau egala cu 200 si clientul pierde doar un singur eveniment, el va primi de 10 (zece) ori miza biletului respectiv. In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe bilet

primesc din motive enumerate în regulament cota 1, regula de mai sus se va pastra si se va calcula din nou cota ramasa pe Bilet dupa aplicarea cotei 1.

1.2 Pentru a primi acest castig, Biletul trebuie sa contina evenimente cu cote mai mici sau egale decat 10. 1.3 Extra 200 nu se aplica și pentru biletele combinate

1.4 În cazul în care un Bilet indeplinește condițiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

2. RingBet Plus

2.1 Este un bonus acordat anumitor evenimente. Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote pentru favoriți (F) vor fi marite, clientul fiind obligat sa adauge între minim 3 si maxim 20 evenimente a caror cota sa fie mai mare sau egala cu 1.10.

Exemplu: 1 X 2 evenimentul nr. 100 din oferta: FCSB – Dinamo: 1,30 4,50 6,50

Ringbet

F+4 F+8 F+12 FCSB – Dinamo 1.40 1.50 1.60

FCSB + alte 4 – 7 evenimente – cota RingBet Plus va deveni 1.40

FCSB + alte 8 – 11 evenimente – cota RingBet Plus va deveni 1.50

FCSB + alte minimum 12 evenimente – cota RingBet Plus va deveni 1.60

2.2 T RingBet Plus nu se combina cu meciul de baza, poate fi doar un astfel de eveniment pe Bilet si nu se joaca în combinatii.

3. Pariul Sansa

3.1 În cazul în care pe un Bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente iar clientul pierde doar un singur eveniment, atunci acesta va primi 10% din câștigul maxim împărțit la cota evenimentului pierdut. Pentru a primi acest castig, pe Bilet trebuie sa existe doar cote mai mari sau egale decât 1,30. Pe Biletul la care se acorda Pariu Sansa nu trebuie sa existe RingBet Plus.

3.2 Pariul Sansa nu se aplica și pentru Biletele combinate. În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulament cota 1.00, regula de mai sus se va pastra doar daca pe Bilet raman cel puțin 11 evenimente cu cota mai mare sau egala cu 1,30.

3.3 În cazul în care un Bilet indeplinește condițiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

4. RingBet Extra

4.1 Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta.

4.2 Clientul poate juca aceste evenimente pe bilet, cu conditia sa mai adauge minimum alte doua evenimente, cu o cota de minim 1,10. Evenimentele RingBet Extra se pot combina între ele, inclusiv cu cele de la RingBet Plus, pastrand regula de art. 22, pct. 2.

4. RingBet Extra intra în calcul la toate bonusurile! Exemplu: În oferta Milan-Chievo 1.40 3.70 6.00 RingBet Extra Milan-Chievo 1.50 3.80 6.10

5. Bonus Dublu

5.1 Pentru a beneficia de acordarea BONUS - ului DUBLU, un bilet trebuie sa indeplineasca cumulativ urmatoarele conditii: - biletul trebuie sa fie castigator - miza minima a Biletului sa fie de 1,90 lei + 0,10 taxa de administrare (total de plata 2 lei); - pe Bilet sa se joace minim 20 de evenimente. - cota fiecarui eveniment de pe Bilet sa fie mai mare sau egala cu 1.25;

5.2 În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulament cota 1.00, regula de mai sus se va pastra doar daca pe Bilet rămân, la omologare, cel puțin 20 evenimente cu cota mai mare sau egala cu 1,25. - pe Bilet se poate juca si RingBet PLUS si RingBet EXTRA.

5.3 Bonusul dublu se calculeaza dupa formula: miza X (ori) cota finala – (minus) miza. Acesta se adauga la castigul potential. Castigul maxim pe un Bilet la care s-a acordat BONUS DUBLU nu poate depasi suma de 150.000 lei. Acest tip de bonus nu este valabil în cazul Biletelor combinate. Acest bonus se acorda în toate zilele saptamanii.

ARTICOLUL 7.2 Tenis

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale. 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 cursul 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculeaza tot la cursul 1.00. Daca

evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 36 ore) se vor lua în considerare cursurile (cotele) jucate, în caz contrar se calculează cursul 1.00. Dacă unul dintre jucători abandonează în timpul meciului, se vor valida rezultatele pe fiecare set finalizat, celelalte tipuri de pariuri (handicap, scor corect, număr de seturi, total game-uri, primul set/final meci, etc) vor fi considerate nule și se va calcula la cursul 1.00. Pentru rezultatul la tenis nu se aplică regula de 36 de ore, ci se va aștepta până la sfârșitul oficial al turneului. În cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri:

1. Primul set: La acest tip de pariuri se considera câștigător cel care își adjudecă primul set.

Variante:

1 - Primul set este câștigat de jucătorul trecut primul în ofertă

2 - Primul set este câștigat de al doilea jucător trecut în ofertă

3. Al doilea set: La acest tip de pariuri se considera câștigător cel care își adjudecă al doilea set.

Variante:

1 - Al doilea set este câștigat de jucătorul trecut primul în ofertă

2 - Al doilea set este câștigat de al doilea jucător trecut în ofertă

3. Al treilea set. În cazul turneele de Grand Slam unde se joacă 3 din 5 seturi: La acest tip de pariuri se considera câștigător cel care își adjudecă al treilea set.

Variante:

1 - Al treilea set este câștigat de jucătorul trecut primul în ofertă

2 - Al treilea set este câștigat de al doilea jucător trecut în ofertă

4. Scor Corect

La acest tip de pariuri trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joacă în general 2 din 3 seturi. Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2. Observații: În cazul tenisului masculin care se joacă 3 (trei) din 5 (cinci) seturi există următoarele variante de scor: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

În cazul definirii eronate de către organizator a pariului scor corect/număr de seturi, evenimentul va fi considerat nul și se va calcula cursul 1.00.

5. Primul Set/Final Meci

Variante:

1/1 - primul jucător câștigă primul set și meciul

1/2 - primul jucător câștigă primul set și al doilea jucător câștigă meciul

2/1 - al doilea jucător câștigă primul set și primul jucător câștigă meciul

2/2 - al doilea jucător câștigă primul set și meciul

6. Handicap la Game-uri/, Primul Set Handicap la Game-uri

Variante:

1 - Primul jucător câștigă Meciul/Primul set la handicapul de "n" game-uri din ofertă

2. - Al doilea jucător câștigă Meciul/Primul set la handicapul de "n" game-uri din ofertă

3. Pariul Total Game-uri/Primul set: total game-uri

Variante:

S - În Meci/ Primul set se realizează game-uri sub limita de "n" din ofertă

P - În Meci/ Primul set se realizează game-uri peste limita de "n" din ofertă

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

4. Câștigător game-urile A și B

Variante:

- pronostic 1: ambele game-uri sunt câștigate de primul jucător

- pronostic 2: ambele game-uri sunt câștigate de cel de-al doilea jucător

- pronostic X: fiecare jucător câștigă câte un game.

5. Minim un set

Variante:

1 - Primul jucător câștigă cel puțin un set în meci

2 - Al doilea jucător câștigă cel puțin un set în meci

6. Numar de seturi - Pentru meciurile de tenis care se joaca 2 din 3 seturi, avem variantele:

S - se joaca doua seturi (sub 2,5)

P - se joaca trei seturi (peste 2,5)

Pentru meciurile de tenis care se joaca 3 din 5 seturi, avem variantele:

3 DA/3NU - se vor disputa 3 seturi/nu se vor disputa 3 seturi

4DA/4NU - se vor disputa 4 seturi/nu se vor disputa 4 seturi

5DA/5NU - se vor disputa 5 seturi/nu se vor disputa 5 seturi

6. Pariuri speciale

a) Pariul de tip Tie-Break in meci/Primul set/Al doilea set?

Variante:

Da - In meci/Primul set/Al doilea set va fi tie-break (se va consemna scorul 7-6 sau 6-7)

Nu - In meci/Primul set/Al doilea set nu va fi tie-break (nu se va consemna scorul 7-6 sau 6-7)

b) Pariul de tip Cine are mai multi "Asi" in meci?

Variante:

1 - Primul jucator serveste mai multi Asi decat cel de al doilea

X - Ambii jucatori servesc acelasi numar de Asi sau in meci nu se serveste nici un As

2 - Al doilea jucator serveste mai multi Asi decat primul

Omologarea rezultatelor se va face in conformitate cu statisticile site-urilor oficiale ale turneelor.

c) Pariul de tip Numar de Asi

Variante:

S - Numarul total de Asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este sub limita de "n" din oferta

P - Numarul total de Asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este peste limita de "n" din oferta

d) Pariu de tip: Câștigătorul turneului/Cine merge mai departe, etc

La acest pariu se pariaza pe câștigătorul unui turneu de tenis/cine merge mai departe (la competițiile pe echipe). Pariul

facut pe un concurent care a absentat înainte de începerea turneului, se considera nul si se calculeaza la cursul de 1.00;

Daca un concurent a renunțat sau a abandonat pe parcursul turneului, se considera ca a participat la eveniment, iar pariul facut pe el se considera pierdut. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 7.3 Baschet

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.

1. Meci de 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 2.

2. Cine castiga meciul

La acest pariu va conta rezultatul final 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

3. Pariul primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea 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.

4. Prima repriza/A doua repriza

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda Prima repriza/ A doua repriza X - rezultat de egalitate la - sfarsitul primei reprize/ sfarsitul celei de-a doua reprize (se considera ca repriza a doua incepe de la scorul de 0:0)
- 2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/ A doua repriza

5. Pariul Handicap/Prima repriza Handicap/ A doua repriza Handicap

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 pariuri se pot oferi mai multe variante de handicap.

6. Pariul Total puncte/Prima repriza total puncte/A doua repriza total puncte/Total puncte gazde/Total puncte oaspeti

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

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

7. Pauza/Final

Variante:

- 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)

La omologare se tine cont de rezultatul inregistrat la finalul timpului regulamentar.

8. Pariul Par/Impar

Variante: PAR – numarul de puncte inscris in timpul regulamentar de joc este unul par IMP – numarul de puncte inscris in timpul regulamentar de joc este unul impar

9. Pariuri speciale

• 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 pariuri se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.0.

- clasare in competitie
- Castigator competitie
- Cine merge mai departe

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, 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 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 7.4 HOCHEI

Pentru omologarea evenimentului se ia in 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.

1. Meci de 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

2. Cine 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

3. Prima perioada/A doua perioada/ A treia perioada

Variante:

- 1 - castiga echipa gazda Prima perioada/A doua perioada/ A treia perioada.
- X - rezultat de egalitate in Prima perioada/A doua perioada/ A treia perioada
- 2 - castiga echipa oaspete Prima perioada/A doua perioada/ A treia perioada .

4. Total Goluri/Prima Perioada Total Goluri

Variante:

- S - Se inscriu sub "n" goluri in timpul regulamentar/prima perioada
- P - Se inscriu peste "n" goluri in timpul regulamentar/prima perioada

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

6. Primul gol

Variante:

- 1 - Echipa gazda inscrie primul gol in timpul regulamentar de joc
- X - Nici una dintre echipe nu inscrie in timpul regulamentar de joc
- 2 - Echipa oaspete inscrie primul gol in timpul regulamentar de joc

7. Prima Perioada/Final

Variante:

- gazdele conduc la sfarsitul primei perioade si castiga la final (1/1)
 - gazdele conduc la sfarsitul primei perioade, egal la final (1/X)
 - gazdele conduc la sfarsitul primei perioade, oaspetii castiga la final (1/2)
 - egal la sfarsitul primei perioade, gazdele castiga la final (X/1)
 - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la final (X/X)
 - egal la sfarsitul primei perioade, oaspetii castiga la final (X/2)
 - oaspetii conduc la sfarsitul primei perioade, gazdele castiga la final (2/1)
 - oaspetii conduc la sfarsitul primei perioade, egal la final (2/X)
 - oaspetii conduc la sfarsitul primei perioade si castiga la final (2/2)
- La omologare se tine cont de rezultatul inregistrat la finalul timpului regulamentar.

8. Ambele echipe marcheaza/ Ambele echipe marcheaza in prima perioada

Variante:

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

9. 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.

10. Combinatii – SUCCESIUNE EVENIMENTE – timp regulamentar

Clientul 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

11. Prima perioada sau FINAL (PSF) in care clientul trebuie sa indice pronosticul la finalul primei perioade sau la final. In cazul acestui tip de pariu exista 3 tipuri de pronosticuri:

- 1 - gazdele conduc la sfarsitul primei perioade sau castiga la final
- X - rezultatul trebuie sa fie egal ori la sfarsitul primei perioade, ori la final
- 2 - oaspetii conduc la sfarsitul primei perioade sau castiga la final

12. Pariuri speciale

- a) Clasare in competitie
- b) Castigator competitive
- c) Cine merge mai departe
- d) Goluri jucător – se iau în considerare golurile înscrise de către jucătorul ales de catre Client din cadrul ofertei de pariere, inclusiv cele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate);
- e) Pase de gol (Assist) - se iau în considerare pasele de gol ale jucătorului ales de catre Client din cadrul ofertei de pariere, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției, inclusiv pasa de gol din eventualele prelungiri;
- f) Puncte jucător – se iau în considerare toate golurile și pasele de gol decisive (assist), ale jucătorului ales de catre Client din cadrul ofertei de pariere, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției. - Gol jucător = 1 punct; - Assist jucător = 1 punct. La suma combinată a golurilor și a paselor decisive se adaugă și reușitele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate). 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, 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 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 7.5 - HANDBAL

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.

1. Meci de baza

Variante:

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

2. Prima repriza/A doua repriza

Variante:

- 1 –castiga echipa gazda Prima repriza/A doua repriza
 - X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A doua repriza
 - 2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A doua repriza
- Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0. 3.

3. Total Goluri/Prima Repriza Total Goluri / A doua repriza Total Goluri

Variante:

S – numărul total de goluri este sub granița de "n" goluri din oferta, în timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

P - numărul total de goluri este peste granița de "n" goluri din oferta, în timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

4. Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti

Variante:

S – numărul total de goluri înscris de gazde/oaspeti este sub granița de "n" goluri din oferta, în timpul regulamentar

P - numărul total de goluri înscris de gazde/oaspeti este peste granița de "n" goluri din oferta, în timpul regulamentar

5. În ce repriza se marchează mai mult

Variante:

1 - în prima repriza se înscriu mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza

X - numărul de goluri înscris în cele două reprize este același

2 - în repriza a doua se înscriu mai multe goluri decât în prima

6. Handicap/Prima Repriza Handicap/A doua Repriza Handicap

Variante:

1 - Echipa gazda câștigă meciul, în timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

2 - Echipa oaspete câștigă meciul, în 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

7. Pauza/Final

- gazdele conduc la pauză și câștigă la final (1/1)

- gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X)

- gazdele conduc la pauză, oaspetii câștigă la final (1/2)

- egal la pauză, gazdele câștigă la final (X/1)

- egal atât la pauză, cât și la final (X/X)

- egal la pauză, oaspetii câștigă la final (X/2)

- oaspetii conduc la pauză, gazdele câștigă la final (2/1)

- oaspetii conduc la pauză, egal la final (2/X)

- oaspetii conduc la pauză și câștigă la final (2/2)

8. Primul Gol

1 – Echipa gazda înscrie primul gol în meci

2 – Echipa oaspete înscrie primul gol în meci

9. Par/Impar

Variante:

PAR – numărul de goluri înscris în timpul regulamentar de joc este unul par

IMP – numărul de goluri înscris în timpul regulamentar de joc este unul impar

10. PAUZA sau FINAL (PSF) în care clientul trebuie să indice pronosticul la pauză sau la final. Precizare: În cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL există 3 tipuri de pronosticuri:

- pentru pronostic 1, gazdele conduc la pauză sau câștigă la final

- pentru pronostic X, rezultatul trebuie să fie egal ori la pauză, ori la final

- pentru pronostic 2, oaspetii conduc la pauză sau câștigă la final

11. Pariuri speciale

a) Cine merge mai departe

b) Cine câștigă meciul

c) Total lovituri de la 7 metri

d) Total eliminări de 2 minute

e) Total goluri jucător - Pentru acest tip de pariu se iau în considerare și eventualele prelungiri.

Dacă jucătorul nu va participa la eveniment, pariul se consideră nul și primește cota de 1.0.

f) Câștigă competiția, clasare

În cazul anumitor pariuri speciale, Organizatorul va anunța dacă va ține cont de rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate în oferta.

Precizare:

1. 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, 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.

2. 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 pariare 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 7.6 VOLEI

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.

1. Meci de baza

Variante:

1 - castiga meciul echipa gazda

2 - castiga meciul echipa oaspete

2. Primul set

Variante:

1 - echipa gazda castiga setul 1

2 - echipa oaspete castiga setul 1

3. 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

4. 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

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

6. Scor Corect

Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului:

Variante:

3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3, 2-3

7. 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.

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 7.7 Volei pe plaja

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. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel 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, 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 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 7.8 Polo

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.

1. Meci de 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

2. Primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea 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.

3. Handicap/ Primul sfert Handicap/ Al doilea sfert Handicap/ Al treilea sfert Handicap/ Al patrulea sfert Handicap/ Prima repriza Handicap/ A doua repriza Handicap

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar/Primul sfert / Al doilea sfert / Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
 - 2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar/ Primul sfert / Al doilea sfert/ Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
- La acest tip de parlu se pot oferi mai multe variante de handicap.

4. Total goluri

Variante:

- S - Se inscriu sub "n" goluri in timpul regulamentar
- P - Se inscriu peste "n" goluri in timpul regulamentar

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

6. Par/Impar

Variante:

PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par

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

7. Pariuri speciale

a) castigator competitie

b) Clasare in competitie

c) Etc.

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.

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 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 7.9 Fotbal de Sala

Pentru omologarea evenimentului se ia in considerare rezultatul stabilit in cadrul timpului de joc regulamentar, in afara de cazul in care Organizatorul hotaraste deja in oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate. Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. 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 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 7.10 Fotbal pe Plaja

Pentru omologarea evenimentului se ia in considerare rezultatul stabilit in cadrul timpului de joc regulamentar, in afara de cazul in care Organizatorul hotaraste deja in 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. 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 în 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 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 7.11 Fotbal American

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. 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 în 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 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 7.12 Fotbal Australian

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. 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 în 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 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 7.13 Hochei pe Iarba/Bandy/In-Line Hockey

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. Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare în competiție, 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 evedentizeze 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 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 7.14 Baseball

Rezultatul final se omologhează după terminarea evenimentului, incluzând în timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtări, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport. Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00 (nu se aplică regula celor 36 de ore). În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv. Dacă într-o zi se joacă două meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment. Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculează cursul 1.00. Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, primul inning, 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 evedentizeze 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 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 7.15 Cricket

Oferta pentru cricket poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- a) Rezultat Final;
- b) Handicap;
- c) Total Puncte;
- d) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde/ Oaspeti;
- e) Total run-uri – Sub/ Peste;
- f) Total run-uri echipa gazda – Sub/ Peste;
- g) Total run-uri echipa oaspete – Sub/ Peste;
- h) Runs echipa gazda;
- i) Runs echipa oaspete;
- j) Număr impar/par de runs – impar/ par;
- k) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri;
- l) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri – gazde/ egalitate/ oaspeti;
- m) Va fi un superover? – da/ nu;
- n) Va fi egalitate? – da/ nu;
- o) Care echipă va conduce după x overs? – gazde/ egalitate/ oaspeti;
- p) Total runs echipa gazdă după x overs – peste/ sub;
- q) Total runs echipa oaspete după x overs – peste/ sub;

Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over, cu excepția cazului când este specificat în oferta de pariare.

ARTICOLUL 7.16 RUGBY

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. 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 evedentizeze 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 pariare 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 7.17 Curse De Automobile, Motociclete, Ciclism

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. Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cursul 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cursul 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 36 de ore, se iau în considerare cursurile jucate. În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizatori, pariul este nul și se calculează cursul 1.00. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: Câștigător cursa, clasare, Duel, câștigător competiție, etc. La competițiile gen Turul Franței (Tour de France), pot apărea următoarele tipuri de pariuri: - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Verde după etapă/la finalul competiției. - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline roșii după etapă/la finalul competiției. - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb după etapă /la finalul competiției. - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Galben după etapă /la finalul competiției. - Număr de tricouri Galbene câștigate de-a lungul Turului de către un ciclist – sub/peste. - Câți concurenți au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.

- Echipă câștigătoare Tur/etapă. - Număr participanți care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei. - Diferența de timp înregistrată între primul clasat și cel de-al doilea la finalul Turului/etapei. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 7.18 Formula 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. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: a) Pariul pe cursa Variante: 1-1 – pilotul pariat câștigă cursa la final 1-2 – pilotul pariat termină cursa în primii doi (locul 1 sau locul 2) 1-3 - pilotul pariat termină cursa în primii trei 1-5 - pilotul pariat termină cursa în primii cinci 1-10 - pilotul pariat termină cursa în 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. b) Pariul pe calificări la cursa Variante: 1-1 – pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position) 1-2 – pilotul pariat termină calificările în primii doi 1-3 - pilotul pariat termină calificările în primii trei 1-5 - pilotul pariat termină calificările în primii cinci 1-10 - pilotul pariat termină calificările în primii zece c) Pariul Duel în cursa 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. d) 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 calificărilor (Avans timp câștigător pole-position) Pleacă din pole-position și câștigă 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: Cate monoposturi se clasifica la finalul cursei (se iau in considerare toate monoposturile clasate la sfirsitul cursei indiferent de distanta sau nr. de tururi de circuit situate fata de cistigatorul cursei) Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA). Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariuri. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 7.19 Snooker

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. Daca un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul participant sunt considerate nule și se acorda cota 1.00.

Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Cine castiga primul frame?, Primul frame/final meci, Handicap, Total Frame-uri, Castigator 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.

ARTICOLUL 7.20 Darts

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 și se acorda cota 1.00. 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.

ARTICOLUL 7.21 Sporturi de contact

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. Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: 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 cursul jucat. Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenți, se calculeaza cursul 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 36 de ore se va calcula curs 1.00. Daca evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cursurile jucate. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 7.22 ATLETISM

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. Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenți etc. Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 36 de ore, se va calcula cursul 1.00. Daca evenimentul se reia în curs de 36 de ore, se iau în considerare cursurile jucate. Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cursul 1.00. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție. În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculeaza cursul 1.00. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 7.23 Golf

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. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: Castigator turneu, clasare, duel etc. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 36 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cursul 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cursul 1.00. Daca evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cursurile jucate. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este

descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție. În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cursul 1.00.

ARTICOLUL 7.24 Bowls

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 de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Acest sport se joacă pe seturi, până la desemnarea câștigătorului, neexistând posibilitatea ca evenimentul să se termine la egalitate. Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Câștigător turneu, clasare, duel etc. Dacă evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 36 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea din cauza abandonului unuia dintre participanți, se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cursurile jucate. Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 7.25 Sporturi de iarnă

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, se calculează cursul 1.00. În cazul schimbării locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cursul 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 36 de ore pe aceeași pârtie, trambulina, traseu se iau în considerare cursurile jucate. La categoria sporturi de iarnă întâlnim următoarele discipline: schi alpin, schi fond, biatlon, sarituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordică, patinaj viteză, snowboarding, etc. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: Câștigător cursă /etapa/competiție/fază/turneu, clasare, duel, etc. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

ARTICOLUL 7.26 Tenis de masă

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.

Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Handicap, Total puncte, Câștigător 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 cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 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.

ARTICOLUL 7.27 Sporturi Electronice (eSports)

Deciderea pariurilor se va baza pe rezultatul oficial declarat de către forul relevant de reglementare al competiției specifice. Nu se poate paria pe cei care nu participă. Un meci nejuțat sau amânat va fi considerat ca un neparticipant în scopul deciderii pariurilor doar dacă acesta este jucat în maxim 36 de ore de la ora de start programată inițial. Pariurile vor fi nule dacă jocul este listat incorect. Dacă un meci este jucat înainte de data/ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora actuală de start vor fi nule. Toate pariurile plasate înainte de ora actuală de start vor fi valabile. Să câștige meciul/să câștige harta – dacă un meci sau o hartă este rejucată după un rezultat de egalitate, meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată. În cazul în care un meci sau o hartă începe dar nu este terminată, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă, după startul jocului, un jucător a fost descalificat, caz în care jucătorul/echipa care se califică la runda următoare sau căruia îi este atribuită victoria de către forul de reglementare al competiției specifice va fi considerat câștigătorul în scopuri de decideră a pariurilor. Dacă un meci sau o hartă este rejucată din cauza unei deconectări, toate pariurile în secțiunea specifică vor fi nule doar dacă rezultatul final este deja determinat. Meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată. Dacă un jucător/echipă câștigă la masa verde (walkover) cel puțin o hartă înainte de începerea meciului, toate pariurile vor fi nule. Pariurile de handicap / total hartă / scor corect / Prima echipă care ajunge la sunt nule dacă numărul de hărți conform regulamentului este modificat sau diferă de cele oferite în scopul parierii. În cazul în care un meci începe dar nu este finalizat, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat. StarCraft II Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule, cursa câștigătoare / națiunea jucătorului câștigător: în cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat. CS:GO (Counter Strike) Deciderea pariurilor se va face numai în timpul regulamentar Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariul să câștige harta va fi decis de rezultatul din prelungiri Pariuri handicap rundă – pariurile sunt nule dacă

numărul regulamentar de runde s-a modificat sau diferă de cele oferite pentru pariare. În cazul în care un meci începe dar se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

1. Toate posibilele turnee - Meci

Variante:

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

X – rezultat de egalitate în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc DOTA2/ League of Legends

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule. Pariurile pentru primul kill: vor fi decise în baza scorurilor oficiale. Toate pariurile pe bază de timp sunt decise pe baza ceasului din joc și nu cuprind perioada înainte ca minionii/creepii să fie spawnați.

În cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

2. Toate posibilele turnee - Câștigător meci

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

3. Toate posibilele turnee Harta

1/2/3 câștigător-La acest tip de pariu se considera câștigător cel care își adjucează Harta

1/2/3.

Variante:

1 – harta 1/2/3 este câștigată de jucătorul trecut primul în ofertă

2 – harta 1/2/3 este câștigată de al doilea jucător în ofertă

4. Pariul Handicap la hărți (-1,5)

Variante:

1 – echipa gazdă câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

2 – echipa oaspete câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

5. Pariu Total hărți (2,5)

Variante:

S – numărul total de hărți, realizat în meci, este sub granița de 2,5

P – numărul total de hărți, realizat în meci, este peste granița de 2,5

6. Scor corect - Se indică scorul corect, pe hărți, la finalul meciului:

Variante:

2-0, 2-1, 1-2, 0-2 Minim o Hartă câștigător

1 - Prima echipă câștigă minim o hartă în meci Minim o Hartă câștigător

2 - A doua echipă câștigă cel puțin o hartă în meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc. Pariuri speciale Clasare în competiție – loc ocupat Castigator competiție Cine merge mai departe Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce și alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate în oferta.

CAPITOLUL VII – PARIURI LIVE

ARTICOLUL 8.1 Pariuri Live

Pariurile LIVE sunt pariuri în cota fixă în care jucătorul poate indica rezultatele evenimentelor sportive propuse pe parcursul desfășurării lor.

Organizatorul, în punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor și va organiza pariuri pe parcursul desfășurării evenimentului (pariuri LIVE).

Pariurile Live vor fi stabilite de Organizator și anunțate jucătorilor înainte de efectuarea biletelor. **Biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.** Pariul este efectuat în momentul tipării biletului.

Cotele care au fost valabile în momentul plasării pariului pot fi schimbate până la tipărirea biletului. Cotele din oferta de pariuri pot suferi modificări în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile privind fiecare schimbare de cota, se transmit automat pe monitoarele din agenții.

ARTICOLUL 8.2 Condiții Pentru Pariuri Live

MIZA MINIMA: 1,90 Lei

CASTIG MAXIM 100.000 Lei

Nu se pot paria pe un singur bilet derivatele aceluiasi eveniment.

Pe un bilet de pariere se accepta maxim 10 evenimente;

Pe orice bilet se ADAUGA taxa de administrare de 5 % din totalul de plata;

Pariul este efectuat în momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tiparirea acestuia.

În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de închidere a agenției pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat următoare.

ARTICOLUL 8.3 Ridicarea si Impozitarea Castigurilor

- a) Castigurile vor putea fi platite imediat după finalizarea evenimentelor;
- b) Castigurile se plătesc în agenția în care a fost făcut pariul, după terminarea evenimentului.
- c) În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de închidere a agenției pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat următoare.
- d) Dreptul plății castigului la pariurile LIVE este valabil 15 zile.

ARTICOLUL 7.4 Tipuri de Pariuri

La pariurile live, în funcție de categoriile de sporturi, putem întâlni următoarele tipuri de pariuri:

FOTBAL:

CINE CASTIGĂ MECIUL – variante:

1 – victoria echipei gazdă;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul înregistrat la momentul parierii, se pariază ca și cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate în considerare doar golurile înscrise după acceptarea pariului, în timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazdă;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

URMATORUL GOL– se pariază pe echipa care înscrie următorul gol în meci – variante:

1 – echipa gazdă înscrie următorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai înscrie până la finalul timpului de joc regulamentar;

2 – echipa oaspete înscrie următorul gol;

CINE MARCHEAZA PRIMUL GOL – variante:

1– echipa gazdă înscrie primul gol;

X – nici una dintre echipe nu înscrie;

2 – echipa oaspete înscrie primul gol;

CINE CASTIGA PRIMA REPRIZA/A DOUA REPRIZA– variante:

1 – victoria echipei gazdă;

X – egalitate;

2– victoria echipei oaspete;

SUB/PESTE “n” goluri– se referă la numărul de goluri care se vor marca în timpul regulamentar de joc – variante:

1– sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri prima repriza– se referă la numărul de goluri care se vor marca în prima repriza – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri a doua repriza– se referă la numărul de goluri care se vor marca în repriza a doua – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri GAZDA /OASPETE– se pariază pe numărul de goluri realizat de echipa gazdă/echipa oaspete în timpul de joc regulamentar: variante:

1– sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

HANDICAP – poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc.

variante: 1, X, 2

CINE ARE AL "n" – LEA CORNER – variante:

1 – echipa gazda;

X – nu se va mai executa nici un corner;

2 – echipa oaspete;

URMATORUL CARTONAS ROSU – variante:

1 – echipa gazda;

2 – echipa oaspete

VICTORIE – pariul de tip V (în caz de egalitate, miza se returnează) – variante:

1 – câștigă echipa gazdă;

2 – câștigă echipa oaspete

SUB/PESTE "n" CARTONASE GALBENE – se refera la numărul de cartonase galbene care se acordă în timpul regulamentar de joc – variante:

1 – sub "n" cartonase galbene;

2 – peste "n" cartonase galbene

CINE ARE PRIMUL PENALTY/URMATORUL – se refera la timpul regulamentar de joc – variante:

1 – echipa gazda;

X – nici una dintre echipe;

2 – echipa oaspete

CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIBE MARCHEAZA GOL, CAȘTIGĂ AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL ÎN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL ÎN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, LOVITURA DE ÎNCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT/URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL ÎNTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL, PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor de la capitolul III.1) FOTBAL.

BASCHET:

CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar) – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – Victoria echipei oaspete

CINE CASTIGA MECIUL – se pariază pe cine castiga meciul, ținându-se cont și de eventualele prelungiri – variante:

1 – victoria echipei gazda;

2 – victoria echipei oaspete

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul înregistrat la momentul parierii, se pariază ca și cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate în considerare doar punctele marcate după acceptarea pariului, în timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

SUB/PESTE "n" puncte/ în primul sfert/ al doilea sfert/ în prima repriza/ etc

– se refera la numărul de puncte care se vor marca în timpul regulamentar de joc/ în primul sfert/ al doilea sfert/ în prima repriza/ etc – variante:

1 – sub "n" puncte;

2 – peste "n" puncte

HANDICAP – poate fi de 0–N, N–0, etc – variante:

1, X, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

HANDICAP – poate de 0–N,5; N,5–0; etc – variante:

1, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

VICTORIE – pariul de tip V (în caz de egalitate, miza se returnează) – variante:

1 – castiga echipa gazda;

2 – castiga echipa oaspete (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor de la capitolul III.3) BASCHET.

HOCHEI

CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar) – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

CINE CASTIGA MECIUL – se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu-se cont si de eventualele prelungiri sau de loviturile de penalitate – variante:

1 – victoria echipei gazda;

2 – victoria echipei oaspete

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

URMATORUL GOL – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol

SUB/PESTE “n” goluri/ in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc

– se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc

/ in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc – variante:

1 – sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri

HANDICAP – poate fi de 0-1, 0-2, 1-0, 2-0, etc – variante: 1, x, 2

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.4) HOCEI.

TENIS

CINE CASTIGA MECIUL – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

CINE CASTIGA GAME-UL URMATOR – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

CINE CASTIGA SETUL 1 (2, 3, 4, 5) – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar punctele realizate dupa acceptarea pariului – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

TOTAL GAME-URI/SETURI – sub/peste N,5 – variante:

1 – sub N,5;

2 – peste N,5 (se poate aplica pe numar total game-uri in meci, pe numar game-uri in seturi);

HANDICAP GAME-URI – poate fi de 0-N, N-0, etc – variante:

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

HANDICAP GAME-URI – poate fi de 0-N,5; N,5-0; etc – variante:

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

HANDICAP SETURI – variante:

1,2;

CINE CASTIGA URMATORUL PUNCT (IN CADRUL GAME-ULUI), SE AJUNGE LA 40-40?, ETC.

HANDBAL

CINE CASTIGA MECIUL – in timp regulamentar

– variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – Victoria echipei oaspete;

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza

ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar golurile marcate dupa acceptarea pariului, in timpul

regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

URMATORUL GOL – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;

SUB/PESTE “n” goluri – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul

regulamentar de joc – variante:

1 – sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri prima repriza – se refera la numarul de goluri care se vor

marca in prima repriza – variante:

1 – sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.5) HANDBAL.

In oferta de **PARIURI LIVE** se pot introduce si alte discipline sportive cu pariurile aferente. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

CAPITOLUL VIII - PARIURI PE EVENIMENTE NONSPORTIVE

ARTICOLUL 9.1 Pariuri pe Evenimente Nonsportive

Pariul pe evenimente nonsportive este tipul de pariu realizat de jucatori pe orice fel de eveniment de interes general care nu are un caracter sportiv (de natura sociala, politica, economica, etc.) sau pe evenimente generate aleatoriu de sisteme informatice independente, asupra cărora nici Organizatorul, nici o altă terță parte nu poate interveni.

ARTICOLUL 9.2 CONDIȚII DE OMOLOGARE A REZULTATELOR

Organizatorul va lua in considerare rezultatele inregistrate la locul desfasurarii evenimentului. Eventualele investigatii ulterioare realizate de catre autoritatile competente vor fi luate in considerare la validarea rezultatului doar daca sunt realizate in aceeasi zi cu cea a finalizarii evenimentului. Orice investigatie realizata ulterior nu va fi luata in considerare.

In cazul in care un eveniment este amanat, se va astepta pana la desfasurarea lui. In cazul in care un eveniment este anulat, Organizatorul va acorda cota 1.00.

CAPITOLUL IX - PARIURILE PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNAȚIONALE

ARTICOLUL 10.1 Parierea pe numere extrase la loterii internaționale

1) Pariurile pe numere sunt definite ca fiind pariurile efectuate de jucatori pe evenimente constand in extrageri de numere efectuate la loteriile internationale, de catre societati internationale autorizate in acest sens, cu exceptia extragerilor efectuate de catre Loteria Romana.

Activitatea de pariare pe numere se va desfasura in toate agentile/punctele de lucru ale societatii organizatoare. Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta Organizatorului.

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.

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.

Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate biletele jucate pentru acea loterie vor primi cota 1.00. Nu se aplica regula celor 60 de ore.

3) 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.

Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

Regulile Organizatorului se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind pariarea pe numere.

Oferta de pariare va fi adusa la cunostinta jucatorilor/jucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor) prin afisare la sediul agentilor/punctelor de lucru, teletext, web site, publicatii, etc.

4) Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare:

Aceasta operatiune presupune prezentarea jucatorului, in termen de maxim 30 de zile de la data anuntarii rezultatelor oficiale, in agentile Organizatorului cu Biletul de pariare in original, intact, fara modificari sau alterari.

ARTICOLUL 10.2 Instructiuni de Pariere

a) Pariul simplu

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre un numar si maximul stabilit de Organizator pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet simplu sa fie castigator trebuie indicate corect toate numerele, in caz contrar Biletul este necastigator.

Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este de 0,95 Lei.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 100.000 Lei.

Exemplu: Jucatorul a ales 5 numere la extragerea organizata de loteria Germania (6/49), cu miza de 1 Leu, cota pentru cele 5 numere fiind de 100.000, iar castigul eventual in cuantum de 100.000 Lei.

b) Pariul combinat

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre unul si maximul de numere stabilite de Organizator, pentru fiecare loterie in parte, cu posibilitatea de a opta pentru o anumita combinatie. Se poate conditiona un maxim de numere dintr-o marja de numere, stabilita de catre Organizator, pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet combinat sa fie castigator trebuie sa indeplineasca conditia de minim a combinatiei alese, in caz contrar Biletul este necastigator.

Miza minima acceptata pe un Bilet combinat este de 0,95 Lei (1 leu cu taxe).

Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 100.000 Lei.

Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a se juca simultan mai multe combinatii.

c) Alte tipuri de pariuri

Jucatorul va avea posibilitatea de a alege din oferta si alte tipuri de pariuri: Cate numere pare vor fi extrase?; Va fi cel mai mic numar extras par?; Suma numerelor extrase va fi (sub/peste)...?; Va fi mai mare suma numerelor extrase pare sau impare?; Vor fi extrase numere intre 1 si 9?; etc.

ARTICOLUL 10.3 Magic Win

1) Magic Win este un este un pariu in cota fixa, pe numere extrase la loterii internationale. Extragerile se transmit pe durata programului Organizatorului, la un interval de 7 minute, in timp real, simultan pe monitoarele din agentile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.

2) Miza minima acceptata pe un Bilet standard este 0.95 Lei (achitat → miza + taxa = 1.00 Lei), iar in cazul Biletelor tip sistem, miza minima pe combinatie este 0.10 Lei, iar miza minima pe bilet este 0.95 Lei. Miza maxima acceptata pe un Bilet este de 190.00 Lei ((achitat → miza + taxa = 200 Lei). Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile nu poate depasi câștigul maxim de 500.000 Lei, indiferent de tipul de pariu

3) Jucatorul este informat despre cotele de pariare, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentii. Pariul este inregistrat in momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stomat.

4) Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile in maxim 3 zile lucratoare de la data solicitarii acestora de catre jucatori. Castigurile se platesc în oricare dintre agențiile Organizatorului, dupa terminarea tragerii. Dreptul jucatorului la ridicarea premiului expira la 15 zile calendaristice dupa data terminarii tragerii.

5) Daca o extragere nu se finalizează, din orice motive, jucatorilor li se va returna suma platita pentru acele bilete a caror tragere nu a fost finalizata.

ARTICOLUL 10.4 Magic Win 5/48. Instructiuni de pariare

1) În fiecare runda se extrag 5 bile din 48. Jucatorii pot paria intre 1 – 5 bile. Pariul este declarat castigator numai daca toate bilele inregistrate in pariu sunt extrase in cadrul runde. Câștigul se calculează prin înmulțirea mizei cu cota.

2) Cotele de multiplicare a mizei pentru determinarea castigurilor sunt urmatoarele:

- 1 bila – 8.00
- 2 bile – 80
- 3 bile – 1000
- 4 bile – 15.000

- 5 bile – 125.000

3) Jocul Magic Win 5/48 se încheie după extragerea primelor 5 numere din cele 48.

4) Pe bilete de tip sistem se pot selecta maxim 15 numere. Pariul este câștigător dacă este extrasă cel puțin o combinație (5 bile) dintre cele selectate de jucător.

ARTICOLUL 10.5. Magic Win 7/48. Instrucțiuni de pariere

1. În fiecare rundă se extrag 7 bile din 48. Jucătorii pot paria între 1 – 5 bile. Pariul este declarat câștigător numai dacă toate bilele înregistrate în pariu sunt extrase în cadrul runde.

2. Cotele de multiplicare a mizei pentru determinarea câștigurilor sunt următoarele:

- 1 bila – 5,00
- 2 bile – 45
- 3 bile – 400
- 4 bile – 3000
- 5 bile – 30.000

3. Jocul Magic Win 7/48 începe după tragerea celor 35 numere de la jocul Lucky Six Live Magic Win (35/48) și se încheie după ce au fost trase 7 numere.

4. Pe bilete de tip sistem se pot selecta maxim 15 numere. Pariul este câștigător dacă este extrasă cel puțin o combinație (5 bile) dintre cele selectate de jucător.

ARTICOLUL 10.6. Lucky Six Magic Win (35/48)

1. Într-o selecție se pot paria între 6 - 10 bile. Pentru fiecare eveniment se extrag 35 bile din 48. Cele 48 de bile sunt împartite în 8 grupe a câte 6 numere, fiecare grupă fiind marcată cu câte o culoare: roșu, galben, portocaliu, negru, albastru închis, albastru deschis, roz și gri.

2. Un pariu este câștigător dacă printre cele 35 de bile trase care apar pe ecran, se regăsesc minim 6 dintre bilele indicate în pariu. Câștigul se calculează înmulțind miza cu cota aferentă ultimei bile din selecția jucătorului (respectiv, cota aferentă numărului de ordine a ultimei bile extrase). Cotele aferente fiecărei extrageri sunt afișate în agenții înainte și pe durata extragerii.

3. Tipuri de pariuri:

a) Pariul Standard - se pariază pe 6 bile numerotate de la 1 la 48. Pariul este câștigător dacă au fost indicate corect toate cele 6 bile din cele 35 extrase, câștigul calculându-se înmulțind cota indicată de tragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.

b) Pariul Sistem - implică mai multe variante de pariere și în acest caz întâlnim mai multe situații:

- Se pot paria mai mult de 6 bile, dar maxim 15. De exemplu, se pot paria 8 bile, însemnând un număr de 28 de combinații posibil câștigătoare a câte șase numere fiecare.

- Se pot paria mai multe grupe de bile pentru o tragere: 7, 8, 9, 10 bile. De ex: 8 bile înseamnă 28 combinații de câte 6 numere, 9 bile înseamnă 84 combinații și 10 bile înseamnă 210 combinații.

Tabel de combinații posibile:

- 6/7 – 7 combinații
- 6/8 – 28 combinații
- 6/9 – 84 combinații
- 6/10 – 210 combinații

În cazul pariurilor sistem, poate să fie câștigătoare o combinație de 6 numere sau mai multe variante de câte 6 numere. În această situație, câștigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota celei de-a șasea bilă extrasă, și apoi cumulând toate sumele câștigătoare.

c) Pariuri speciale:

- Pariul Par/Impar

- Toate bilele – Se poate paria pe paritatea celor 35 de bile extrase:
- mai multe bile pare
- mai multe bile impare

- Pariul Culoare

- Prima Culoare – Se poate paria pe culoarea primei bile extrase:
- o culoare aleasă
- Toate culorile – Se poate paria ca cele 6 bile extrase să aibă aceeași culoare. Se poate paria pe toate cele 8 culori în aceeași rundă.
- Culoare completă - Se poate paria pe totalul culorilor extrase într-o rundă:
- 0 - Nici o culoare completă
- 1 - O culoare completă

- 2-Doua culori complete
- 3-Trei culori complete
- 4+- Patru sau mai multe culori complete

d) Pariul Mai mult/Mai puțin

- Prima bila – Se poate paria pe numărul primei bile extrase:
 - 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 extrase:
 - suma primelor 5 bile mai mica de 102,5
 - suma primelor 5 bile mai mare de 102,5
 - suma primelor 5 bile mai mica de 122,5
 - suma primelor 5 bile mai mare de 122,5
 - suma primelor 5 bile mai mica de 142,5
 - suma primelor 5 bile mai mare de 142,5

4. Opțiunile pentru extrageri consecutive sunt până la maxim 10 extrageri, din aceeași zi. Jucătorul poate alege pentru grupul de numere pe care îl dorește.

ARTICOLUL 10.7. Magic Win EXTRA WIN

1) În cadrul unei runde Magic Win se trag 48 de bile din 48. EXTRA WIN-UL Magic Win reprezintă ultimele 6 numere trase într-o rundă. EXTRA WIN se poate acorda numai pentru pariurile de tip Lucky Six Magic Win (35/48). Unui pariu i se acorda EXTRA WIN în cazul în care după tragerea numerelor celor 3 jocuri incluse în Magic Win -5/48,7/48 și 35/48 pe bilet nu se regăsește nici un număr tras.

Astfel, dacă ultimele 6 numere rămase în joc, se regăsesc în pariu, EXTRA WIN-UL este acordat.

Dacă există mai mult de o variantă câștigătoare într-o rundă, suma câștigurilor este împărțită la numărul de câștigători.

ARTICOLUL 10.8 Magic Win 5/20 și 10/20

În cadrul unei runde Magic Win se extrag 5, respectiv 10 bile din 20. Pentru pariul 5/20, jucătorul va putea selecta maxim 5 bile, iar pentru pariul 10/20, jucătorul va putea selecta maxim 8 bile. Pentru ca pariul să fie declarat câștigător, jucătorul trebuie să indice în mod corect cele 5, respectiv 8 bile extrase.

Pe bilete de tip sistem se pot selecta maxim 15 numere. Pariul este câștigător dacă este extrasă cel puțin o combinație dintre cele selectate de jucător

ARTICOL 10.9 Alte tipuri de pariuri disponibile:

- Magic Win 1/37

În cadrul unei runde Magic Win se extrage 1 singură bila din 37, marcate de la 0 la 36. Pentru ca pariul să fie declarat câștigător, jucătorul trebuie să indice în mod corect bila extrasă.

Tipuri de pariuri disponibile

- Culoarea bilei extrase
- Mai puțin de X (unde X este valoarea de referință selectată de jucător)
- Egal cu X (unde X este valoarea de referință selectată de jucător)
- Mai mult de X (unde X este valoarea de referință selectată de jucător)
- Intervalul numerelor bilelor (1-12, 13-24, 25-36, 1-18 sau 19-36).

Dacă bila extrasă este 0, toate pariurile de tipul celor descrise la alineatul precedent sunt declarate pierdute.

- Magic Win X/80

În cadrul unei runde MagicWin X/80, jucătorul va putea selecta între 1 și 8 bile. Numărul de bile care pot fi selectate în cadrul unei runde specific, va fi stabilit de Organizator (spre exemplu, în cadrul unei runde Magic Win 5/80, numărul maxim de bile care pot fi selectate pe un bilet este de 5). Regula nu se aplică biletelor de tip sistem, în cazul cărora numărul maxim de bile selectate este de 15.

Pentru ca pariul să fie declarat câștigător, jucătorul trebuie să indice în mod corect bilele extrase în cadrul runde respective, respectiv cel puțin o combinație în cazul pariurilor sistem.

Art. 10.10 Keno X/80

10.10.1 În cadrul unei runde Keno X/80, sunt extrase X bile din totalul de 80, numerotate de la 1 la 80. Numărul de bile care pot fi selectate de jucător în cadrul unei runde specifice, va fi stabilit de Organizator (spre exemplu, în cadrul unei runde

Keno 5/80, numărul maxim de bile care pot fi selectate pe un bilet este 5; pentru toate celelalte variante, numărul maxim de bile care poate fi selectate pe un bilet este 10). Regula nu se aplică pariurilor tip sistem, în cazul cărora numărul maxim de bile selectate este de 15.

10.10.2. Pariul este câștigător dacă cel puțin un număr dintre cele indicate de jucător a fost extras în runda respectivă.

10.10.3 În cazul în care pariul este câștigător, valoarea câștigului este stabilită prin multiplicarea mizei cu cota aferentă selecției indicate corect de participant. Valoarea cotelor acordate pentru fiecare selecție este afișată în cadrul fiecărei runde.

10.11. Pariuri Speciale Magic Win

Organizatorul va putea introduce în oferta de pariuri alte tipuri de pariuri de tip Magic Win, cu valabilitate temporară, denumite Pariuri Speciale.

CAPITOLUL X – PARIURI PE CURSE DE CAINI

ARTICOLUL 11.1 Pariuri pe Curse de Caini

1) Pariurile pe curse de caini sunt tipuri de pariuri efectuate de catre jucatori, care constau in curse de caini preinregistrate transmise de catre Organizator si difuzate pe monitoare TV instalate in acest scop in agentile de pariuri. Aceeasi cursa este transmisa simultan pe sistemele TV din agentile organizatorului. Evenimentele pe care se pariază sunt generate aleatoriu de un sistem independent asupra cărora nicio persoană nu poate interveni.

2) 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 inscrite pe cutiile de pornire.

3) Inregistrările curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise in sistemul TV fara interventia Organizatorului. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de organizator. Cursele de caini se transmit la fiecare 4 minute.

4) Dupa fiecare cursa, participantii la joc sunt informati despre rezultatele cursei. Castigurile se platesc în oricare dintre agențiile Organizatorului, dupa terminarea cursei. Dreptul jucatorului la ridicarea premiului expira la 15 zile calendaristice dupa data terminarii cursei.

Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile in maxim 3 zile lucratoare de la data solicitarii acestora de catre jucatori.

5) Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat.

6) Miza minima a unui bilet la o cursa de caini, indiferent de tipul de pariu, este de 1.90 Lei (achitat → miza + taxa = 2.00 Lei), iar suma maxima acceptata pe un Bilet este de de 95.24 Lei (achitat → miza + taxa = 100 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 bilet combinat este de 0.10 lei.

7) Tipuri de pariuri:

a) Pariul pe Castigator – primii doi – primii trei:

- Castigator - pariul pe victoria unuia dintre cainii participantii 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.

In ultima secunda preliminară începerii 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 pe monitoare in momentul efectuării pariului.

Pe un bilet se pot paria toti cei 6 caini.

8) Organizatorul nu raspunde pentru pierderea sau prejudiciul de orice natura al jucatorului, aparut din urmatoarele motive:

- a) Orice defectiune a aparaturii, mijloacelor de comunicare sau echipamentelor aflate in afara sferei rezonabile de supraveghere a Organizatorului (forta majora).
- b) Pierderea documentului care atesta realizarea pariului (biletul).

9) Specificatiile softului:

1. Softul este un sistem complet independent si separat de sistemul de pariare utilizat de organizator
2. Softul este instalat pe un server (unitate) diferit de cel pe care este instalat sistemul de pariare al organizatorului;
3. Softul este unic la nivelul societatii, fiind instalat doar la sediul central; in agentii exista doar terminale de acces;
4. In toate agentile de pariare ruleaza aceleasi curse de caini si aceleasi trageri Lucky Six, in acelasi timp.

Art.11.2 Pariuri pe curse de caini Dog2Bet

- (1) Pariurile pe cursele de caini Dog2Bet sunt tipuri de pariuri efectuate de catre clienti, care constau in curse de caini preinregistrate transmise de catre organizator si difuzate pe monitoare TV instalate in acest scop in agentile de pariuri.
- (2) Aceeasi cursa este transmisa simultan pe sistemele TV din agentile organizatorului.
- (3) Inregistrările curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise in sistemul TV fara interventia organizatorului. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de organizator.
- (4) Cursele de caini se transmit la un interval de timp de la 3 pana la 60 minute, timp ce reprezinta minute preliminare cursei in care se efectueaza pariurile pentru cursa urmatoare.
- (5) Dupa fiecare cursa, participantii la joc sunt informati despre rezultatele cursei.
- (6) Pariul se considera efectuat in momentul tiparirii biletului. Biletele efectuate nu se vor stoma.
- (7) Dreptul platii castigului pariului este valabil 15 zile din momentul terminarii cursei. Plata castigului se efectueaza doar in agentia in care a fost efectuat pariul.
- (8) La fiecare cursa participa 6 caini, cu numere de concurs de la 1 la 6.
- (9) Miza minima a unui bilet, simplu sau combinat, la o cursa de caini este de 1,90 lei, iar cea maxima de 190,48 lei. Suma maxima castigata de un client pe durata unei singure zile este stabilita in asa fel incat castigul din cursul indicat sa nu poata depasi castigul maxim de 100.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat.
- (10) Tipurile de pariare sunt urmatoarele:

11.1 - **PARIUL PE INVINGATOR** - pariul pe victoria unuia dintre cainii participantii la cursa.

11.2 - **PARIUL DE PLASARE** – pariul pe doi caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe primul, respectiv al doilea loc.

11.3 - **PARIUL COMBINAT** – pariul efectuat in sistem de combinatii ordine exacta, din care se pot paria: 2/3 – 6 combinatii, 2/4 – 12 combinatii si 2/5 – 20 combinatii.

11.4 - **PARIUL DE PLASARE IN PRIMII DOI** – pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe unul din primele doua locuri.

11.5 - **PARIUL DE PLASARE COMBINAT** – pariul pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea plasarii.

11.6 - **PARIUL PAR/IMPAR** – pariul pe numerele pare/impare de concurs ale cainilor care castiga cursa

Pariul par este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs pare: 2, 4, 6

Pariul impar este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs impare: 1, 3, 5

11.7 - **PARIUL MIC/MARE** – pariul pe numerele mici/mari de concurs ale cainilor care castiga cursa

Pariul mic este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs mici: 1, 2, 3

Pariul mare este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs mari: 4, 5, 6

In ultimele 5 secunde preliminare inceperii cursei nu se mai pot efectua pariuri.

Organizatorul nu raspunde pentru pierderea sau prejudiciul de orice natura al clientului, aparut din urmatoarele motive:

- Orice defectiune a aparaturii, mijloacelor de comunicare sau echipamentelor aflate in afara sferei rezonabile de supraveghere a organizatorului (forta majora).
- Pierderea documentului care atesta realizarea pariului (biletul).

Specificatiile softului:

1. Softul este un sistem complet independent si separat de sistemul de pariare utilizat de organizator
2. Softul este instalat pe un server (unitate) diferit de cel pe care este instalat sistemul de pariare al societatii;
3. Softul este unic la nivelul societatii, fiind instalat doar la sediul central; in agentii exista doar terminale de acces;
4. In toate agentile de pariare ruleaza aceleasi curse de caini in acelasi timp.

CAPITOLUL XI - PARIUL B-RING (LUCKY SIX)

ARTICOLUL 12.1 B-RING (Pariul Lucky Six)

- 1) Pariul B-Ring (Lucky Six) este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea Organizatorului. Evenimentele pe care se pariază sunt generate aleatoriu de un sistem independent, asupra cărora nicio persoană nu poate interveni.

(2) Evenimentele constau în difuzarea unor trageri preînregistrate, conform selecției aleatorii realizate de sistemul informatic, asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel. Selecția se realizează la sediul central al Organizatorului, tragerile fiind în timp real, simultan pe monitoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri.

(3) Extragerile rulează pe durata programului Organizatorului, pe monitoarele din agenții, la un interval de 4 minute.

(4) Jucătorul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate pe monitoarele din agenții. În minutele preliminare extragerii, se acceptă și se efectuează pariurile pentru tragerea respectivă sau pentru următoarele trageri.

(5) Castigurile se plătesc în oricare dintre agențiile Organizatorului, după terminarea extragerii. Dreptul jucătorului la ridicarea premiului expiră la 15 zile calendaristice după data terminării tragerii. Organizatorul se obligă să plătească castigurile în maxim 3 zile lucrătoare de la data solicitării acestora de către jucători.

(6) Pe un bilet se pot paria între 6 – 10 bile.

(7) Pentru fiecare eveniment se extrag 35 bile din 48. Cele 48 de bile sunt împartite în 8 grupe a câte 6 numere, fiecare grupă fiind marcată cu câte o culoare: roșu, mov, galben, portocaliu, negru, verde, maro și albastru.

(8) Mecanism de tragere: se extrag 35 de bile din cele 48. Un bilet este câștigător dacă printre cele 35 de bile trase care apar pe ecran, se regăsesc minim 6 dintre bilele indicate pe bilet. Câștigul se calculează înmulțind cota ultimei bile trase cu miza pariata de jucător.

(9) Lucky Six este jocul prin care jucătorul are posibilitatea de a-și dubla sau tripla câștigul cu ajutorul trifoiului, care apare la începutul tragerii, în fiecare rundă, între cele două campuri.

- dacă un bilet câștigător conține unul din numărul bilei pe care se afla trifoiul, câștigul se dublează;

- dacă un bilet câștigător conține ambele numere ale bilelor pe care se afla trifoiul, câștigul se triplează.

(10) Tipuri de pariuri:

10.1 Pariul Standard - pe un bilet se pariază pe 6 bile numerotate de la 1 la 48. Biletul este câștigător dacă au fost indicate corect toate cele 6 bile din cele 35 trase, câștigul calculându-se înmulțind cota indicată de tragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.

10.2 Pariul Sistem - implică mai multe variante de pariere pe bilet și în acest caz întâlnim mai multe situații:

- Se pot paria mai mult de 6 bile pe bilet, dar maxim 10. De exemplu, se pot paria 8 bile, însemnând un număr de 28 de combinații posibil câștigătoare a câte șase numere fiecare.

- Se pot paria mai multe grupe de bile pentru o tragere: 7, 8, 9, 10 bile. De ex: 8 bile înseamnă 28 combinații de câte 6 numere, 9 bile înseamnă 84 combinații și 10 bile înseamnă 210 combinații.

Tabel de combinații posibile:

- 6/7 – 7 combinații
- 6/8 – 28 combinații
- 6/9 – 84 combinații
- 6/10 – 210 combinații

În cazul biletelor sistem, poate să fie câștigătoare o combinație de 6 numere sau mai multe variante de câte 6 numere. În această situație, câștigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota celei de-a șasea bilă trasă, și apoi cumulând toate sumele câștigătoare.

10.3 Pariuri speciale:

a) Pariul Par/Impar

- Prima bilă – Se poate paria pe paritatea primei bile extrase:
 - prima bilă pară
 - prima bilă impară
- Toate bilele – Se poate paria pe paritatea celor 35 de bile extrase:
 - mai multe bile pară
 - mai multe bile impare

b) Pariul Culoare

- Prima Culoare – Se poate paria pe culoarea primei bile extrase:
 - o culoare aleasă
 - două culori alese
 - patru culori alese
- Toate culorile – Se poate paria ca cele 6 bile extrase să aibă aceeași culoare. Se poate paria pe toate cele 8 culori în aceeași rundă.

c) Pariul Mai mult/Mai puțin

- Prima bilă – Se poate paria pe numărul primei bile trase:
 - prima bilă mai mică de 24,5
 - prima bilă 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

(11) Pe un bilet se pot face mai multe pariuri pe aceeasi tragere sau pe extrageri succesive. Optiunile pentru extrageri consecutive sunt pana la maxim 9 trageri, din aceeasi zi.

(12) Jucatorul poate alege pentru grupul de numere pe care il doreste sau poate solicita operatorului sa faca o selectie aleatorie, generata automat de sistem.

(13) Pariul este efectuat in momentul tiparii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat.

(14) Miza minima acceptata pe un Bilet standard este 1.90 Lei (achitat → miza + taxa = 2.00 Lei), iar in cazul Biletelor tip sistem, miza minima pe combinatie este 0.10 Lei, iar miza minima pe bilet este 1.90 Lei. Miza maxima acceptata pe un Bilet este de 95.24 Lei ((achitat → miza + taxa = 100 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.

(15) Daca se intrerupe rulara tragerilor in toate agentii, din pricina unei defectiuni a sistemului, jucatorilor li se va returna suma platita pentru acele bilete a caror tragere nu a fost finalizata.

(16) Specificatiile softului:

1. Softul este un sistem complet independent si separat de sistemul de pariare utilizat de organizator
2. Softul este instalat pe un server (unitate) diferit de cel pe care este instalat sistemul de pariare al organizatorului;
3. Softul este unic la nivelul societatii, fiind instalat doar la sediul central; in agentii exista doar terminale de acces;

Capitolul XII – Pariul TURBO 6

Articolul 13. Pariul TURBO 6

(1) Pariul TURBO 6 este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului. Evenimente sunt generate aleatoriu de un sistem independent.

(2) Evenimentele constau in difuzarea unor extrageri preinregistrate, conform selectiei aleatorii realizate de sistemul informatic, asupra caruia nici organizatorul, nici o terta persoana nu pot interveni in vreun fel. Selectia se realizeaza la sediul central al Organizatorului, extragerile fiind difuzate in timp real, simultan pe monitoarele din agentii Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.

(3) Evenimentele sunt generate de un server independent. Programul de gestionare a activitatii de pariare este furnizat de catre firma specializata in domeniu.

(4) Extragerile ruleaza pe durata programului organizatorului, la intervale de la 3 pana la 15 minute.

(5) Cotele de pariare sunt afisate pe monitoarele din agentii. In perioadele dintre doua extrageri, se înregistrează pariurile pentru extragerea următoare sau pentru alte extrageri viitoare.

(6) Organizatorul se obliga sa plateasca câștigurile în termen de maxim 3 zile lucratoare de la data validarii si solicitării castigului. Dreptul de a revendica premiului expiră în termen de 15 zile calendaristice de la data extragerii.

(7) Pe un bilet se pot selecta între 6 – 12 numere.

(8) Mecanismul de desfășurare a jocului este următorul: La fiecare rundă, se extrag 35 numere din 49. Primelor 5 numere extrase nu li se cordă de cote, numai urmatoarele 30 de numere extrase fiind insotite de cote.

Un pariu este câștigător dacă participantul a indicat corect minim 6 dintre cele 35 de numere extrase în cadrul runde respective.

(9) Posibilitati de pariare:

9.1. Pariul Simplu – pe un bilet se pariaza pe 6 numere de la 1 la 49. Biletul este castigator daca au fost indicate corect toate cele 6 numere, castigul calculandu-se inmultind cota celui de-al șaselea numar extras cu miza de pe bilet.

9.2. Pariul Par/Impar Primul Numar tras – Se poate paria daca prima bila extrasa contine un numar par sau un numar impar

9.3. Pariul Culoare Prima Bila – bilele sunt impartite in 7 culori si anume: Portocaliu, Rosu, Albastru, Verde, Negru, Galben, Violet.

Clientul poate selecta o singura culoare pentru prima bila extrasa, sau poate paria, pe acelasi bilet, doua culori (sa iasa una din doua). Biletul este castigator daca culoarea selectata de client corespunde cu culoarea primei bile trase. La o singura culoare pariata, cota este mai mare, iar la doua culori, automat, cota este mai mica.

9.4. Pariul Peste/Sub Primul Numar Extras

Clientul trebuie să indice dacă prima bila extrasa este Peste/Sub limita de 24.5.

In cazul in care Clientul pariaza Sub, biletul este castigator daca prima bila extrasa este orice numar de la 1 pana la 24.

In cazul in care Clientul pariaza Peste, biletul este castigator daca prima bila extrasa este orice numar de la 25 pana la 49.

9.5. Suma Primelor 5 Numere: a) Sub/Peste 122,5

Clientul trebuie să indice dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este Sub/Peste limita de 122,5.

In cazul in care clientul pariaza Sub, biletul este castigator daca suma numerelor primelor 5 bile extrase este orice numar pana la 122, inclusiv.

În cazul în care clientul selectează Peste, biletul este câștigător dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este orice număr peste 123, inclusiv.

9.6. Par/Impar – Clientul trebuie să indice dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este un număr Par sau Impar.

În cazul în care clientul selectează Par, biletul este câștigător dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este un număr par.

În cazul în care clientul selectează Impar, biletul este câștigător dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este un număr impar.

9.7 Pariul Sistem – implică existența mai multor variante de pariere pe bilet. Se pot paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maxim 12.

De exemplu, se pot selecta 8 numere pe bilet, însemnând că pe bilet sunt înregistrate 28 de combinații posibil câștigătoare, fiecare variantă cuprinzând șase numere.

Se pot selecta mai multe seturi/ grupuri de numere pentru o extragere (de exemplu: 8, 9, 10, 11, 12 numere).

Cele 8 numere înseamnă 28 combinații de câte 6 numere, 9 numere înseamnă 84 combinații și 10 numere înseamnă 210 combinații, etc. Tabel de combinații posibile: 6/7 – 7 combinații 6/8 – 28 combinații 6/9 – 84 combinații 6/10 – 210 combinații 6/11 – 462 combinații 6/12 – 924 combinații.

(10) În cazul biletelor sistem, poate să fie câștigătoare o combinație de 6 numere sau mai multe variante de câte 6 numere. În această situație, câștigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota celui de al șaselea număr și apoi cumulând toate sumele câștigătoare.

(11) Clientul poate selecta el însuși grupul de numere pe care intenționează să parieze sau poate solicita casierului să facă o selecție aleatorie, care este generată automat de sistem.

(12) Pariul este înregistrat în momentul tiparirii biletului și nu nu poate fi schimbat sau stornat.

(13) Miza minimă acceptată pe un Bilet simplu este 1.90 lei (achitat = miza + taxe = 2,00 lei), iar în cazul Biletelor tip sistem, miza minimă pe combinație este 0.10 lei, iar miza minimă pe bilet este 1.90 lei.

Suma maximă câștigată de un client pe durata unei singure zile nu poate depăși câștigul maxim de 100.000 Lei, atât pentru un Bilet simplu, cât și pentru un Bilet combinat.

(14) Dacă se întrerupe rularea extragerilor în toate agențiile, din pricina unei defecțiuni a sistemului, clienților li se va returna suma plătită pentru pariurile nefinalizate (pentru acele bilete înregistrate pe extragerea care nu a fost finalizată).

CAPITOLUL XIII. BONUSURI APLICABILE PARIURILOR PE EVENIMENTE NONSPORTIVE

ARTICOLUL 14.1. Bonusurile aplicabile pariurilor pe cursele de câini

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câștigătoare sau pe cele pierzătoare la cursele de câini premii suplimentare astfel: „PublicWin Global” – la nivel național.

ARTICOLUL 14.2 Bonusurile aplicabile pariurilor pe extragerile B- Ring (Lucky Six)

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câștigătoare sau pe cele pierzătoare la B-Ring (Lucky Six) premii suplimentare astfel: „PublicWin Local” – la nivel de agenție și „PublicWin Global” – la nivel național.

ARTICOLUL 14.3 Bonusurile aplicabile pariului Turbo 6

Programul software utilizat de Organizator poate acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câștigătoare la Turbo 6 premii suplimentare, astfel: „Extra Local” – la nivel de agenție și „Extra Global” – la nivel național. Premiul Extra Global și premiul Extra Local se poate acorda la biletele câștigătoare efectuate la Turbo 6.

ARTICOLUL 14.4 Reguli comune

Premiile PublicWin Global și Extra Global pot fi divizate, conform criteriilor organizatorului, în două sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate în mod aleatoriu participanților, în baza selecției realizate de programul software. Fiind acordate în mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minimă sau maximă prestabilă de societate. Organizatorul își rezervă dreptul de a elimina acordarea bonusurilor în orice moment, cu condiția anunțării în prealabil a jucătorilor, respectiv cu 48 de ore înainte de eliminare.

CAPITOLUL XIV. TERMINALUL PENTRU PARIURI ÎN COTA FIXA

ARTICOLUL 15.1 Terminalul pentru Pariuri în Cota Fixa

Terminalul pentru pariuri în cota fixă (Terminalul) este un sistem unitar și independent la care jucătorii își pot realiza singuri biletele de pariere, fără a fi necesară intervenția operatorului agenției de pariuri. Terminalul utilizează programul software

de pariare al Organizatorului, functionand dupa aceleasi principii. In aceasta situatie, jucatorul isi intocmeste singur biletul de pariare si il achita prin intermediul unui bill-acceptor (acceptator de bancnote), in mod total securizat.

Aparatul de efectuare automata a pariurilor (Terminalul) este compus din:

1. software si hardware cu care se face conectarea cu serverul central al societatii;
2. interfata (ecran) cu sistem touch-screen pentru selectarea comenzilor dorite;
3. acceptator de bancnote (prin intermediul caruia jucatorul introduce sumele mizate);
4. imprimanta pentru tiparirea biletelor de pariare in vederea tiparirii si emiterii catre jucator la momentul efectuarii pariului;
5. sistem hardware pe care ruleaza programul software de realizare a biletului de pariare utilizat de societatea noastra;
6. conexiune internet prin care aparatul este conectat la serverul central al societatii unde se realizeaza si se accepta/valideaza biletul de pariare.

ARTICOLUL 15.2 Reguli de pariare

Regulile de pariare sunt aceleasi ca la capitolele relevante, mentionate in acest Regulament. Biletul tiparit pastreaza aceleasi caracteristici ca si cele emise la ghiseu de catre operatori.

Acceptarea pariurilor de catre Terminalul pentru pariuri in cota fixa:

Pariurile sunt acceptate de server-ul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu server-ul central este asigurata prin mijloace tehnice, iar biletele sunt verificate de personalul responsabil.

Procedura de plasare a biletelor este urmatoarea :

1. Jucatorul introduce banii in Terminal pentru a avea sold si alege din oferta unul sau mai multe evenimente, pe care vrea sa parieze, si le marcheaza.
2. Dupa verificarea alegerii facute, jucatorul apasa pe optiunea pentru crearea biletului.
3. In functie de sold, jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete.
4. Dupa confirmarea pariului, jucatorul isi primeste biletul, care ii va fi tiparit de catre Terminal.
5. Biletul este procesat imediat in sediul central si verificat de personalul responsabil.

Un bilet emis de catre un Terminal nu poate fi stornat!

La Terminal nu se pot efectua pariuri cu sume care contin zecimale.

Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare:

Biletele efectuate direct prin intermediul unui Terminal sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al Terminalului. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc aprobat, biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica castigul jucatorului. Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit cota 1.00. Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este inscris ca platit in sistemul electronic. Operatorul verifica biletul in sistemul electronic centralizat al organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic, angajatul organizatorului sau asociatului acestuia retine si arhiveaza biletul si inmaneaza castigul jucatorului.

Daca ati introdus in aparat o bancnota cu o valoare mai mare decat cea a pariului efectuat, puteti solicita restul. Suma ramasa in Terminal va fi tiparita pe o chitanta ce va fi inaintata operatorului, care va restitui suma. Chitanta aferenta restului e valabila 30 de zile de la data si ora tiparirii ei.

CAPITOLUL XV- DISPOZITII FINALE

ARTICOLUL 16.1

(1) Castigurile se achita in agentia in care a fost efectuat biletul, incepand din momentul inregistrarii rezultatelor oficiale si al omologarii castigurilor de catre organizator in sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile in maxim 3 zile lucratoare de la data validarii castigurilor.

(2) In cazul zilelor libere si a sarbatorilor legale platile se fac in limita disponibilitatilor in numerar din fiecare punct de lucru, plata castigurilor neachitate urmand a se efectua in urmatoarea zi lucratoare.

(3) La solicitarea jucatorului si cu acordul organizatorului se poate efectua plata castigului si in alt punct de lucru sau la sediul central al societatii.

ARTICOLUL 16.2

Eventualele litigii vor fi solutionate pe cale amiabila in termen de 30 de zile calendaristice de la primirea sesizarii catre Organizator. Din momentul depunerii reclamatiei, dreptul la plata al biletului 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 de care apartine Organizatorul.

ARTICOLUL 16.3

- (1) Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cotele, competitile si posibilitatile de pariare, d, in functie de evolutia competitilor posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii.
- (2) Reclamatii legate de platile in numerar sunt posibile numai la ghisee in momentul preluarii castigului.
- (3) Termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe in momentul predarii reclamatiei.
- (4) Falsificarea biletelor atrage dupa sine anulara castigului si pedeapsa corespunzatoare conform legilor in vigoare.
- (5) Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.
- (6) Jucatorul poate inainta reclamatie in termen de 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, in scris (prin scrisoare recomandata), sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea Organizatorului va proceda conform prevederilor legislatiei in vigoare. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului in scris, in termen de 7 zile de la primirea reclamatiei.
- (7) Conform prevederilor art. 110 Cod fiscal, veniturile din jocuri de noroc având valoarea maximă de 66.750 Lei se impun, prin retinerea la sursa, cu o cota de 1% aplicata asupra tuturor sumelor incasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc. Veniturile din jocuri de noroc care depasesc echivalentul a 66.750 Lei se impoziteaza cu 16%, iar veniturile care depasesc echivalentul a 445.000 Lei se impoziteaza cu 25%.

BET CLUB SISTEM S.R.L.,

Prin administrator,

Musat Dumitru

