

SEA BET Limited

Sediu: 64, 'EXCALIBUR', B. Bontadini Street, Birkirkara, BKR 1737, Malta

Număr de înregistrare: C77873/2016

REGULAMENT DE JOC PENTRU PARIURI ÎN COTĂ FIXĂ LA DISTANȚĂ

Dispozitii Generale

Organizatorul activității de jocuri de noroc on-line pe platforma accesibilă prin intermediul website-ului www.publicwin.ro (denumite în continuare "Servicii") este SEA-BET LTD, persoana juridică înregistrată și funcționând conform legilor din Malta, cu sediul social în 64, 'EXCALIBUR', B. Bontadini Street, Birkirkara, BKR 1737, Malta. În cuprinsul prezentului website, pe toate subdomeniile, în cadrul programele descarcabile și aplicațiile de mobil și în toate documentele PublicWin ("noi", "noua", "Organizator") înseamnă Sea Bet Ltd.

ARTICOLUL 1

1.1. Organizatorul dă dreptul participanților să aleaga între următoarele tipuri principale de pariuri:

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

Pariu solo;

Pariu cumulativ;

Pariu cu combinații (tip sistem, pariuri live).

Pariu pe puncte.

1.2. PARIURI SPECIALE:

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

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

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

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

1.4) Situații în care se aplică regula pariului nul:

a) Dacă un eveniment este contramandat, amânat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este rejucat sau continuat din minutul întreruperii în decurs de 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00, excepție făcând pariurile deja decise, acestea omologându-se conform rezultatului deja înregistrat (exemplu: un meci de fotbal se întrerupe în minutul 70 la scorul de 2-2. Toate pariurile decise se vor omologa conform rezultatelor deja înregistrate. Tipul de pariuri peste 3.5 goluri este câștigător; tipul de pariuri peste 4.5 goluri este nul).

b) 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.

c) În cazul în care Organizatorul acceptă efectuarea unui pariuri 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 (concurrentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment gen turneu, pariul legat de clasare, castigator competitie, etc, este nul și se calculează la cota de 1.00.

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

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

e) 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.

f) În cazul în care Organizatorul primește plata după începutul sau 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.

1.5 Timpul suplimentar adăugat de arbitru, timpul de joc scurțat sau prelungit (varste mai mici, competiții amicale, meciuri cu caracter de revistă etc.....), înlocuirea unui jucător exclus în meciurile amicale, numărul de jucători într-un meci de revistă sau amical (de ex., Jocul NHL all star -3 la 3) și schimbări similare ale Regulamentului în unele cazuri specifice nu sunt considerate o deviere semnificativă de la normele obișnuite (de ex., Competiții de tineret 2X40 minute, competiții amicale 2X60 minute, 3X30 minute, etc)

1.6 Costul minim total (suma totală de plată pentru efectuarea pariului) pentru un pariuri solo sau cumulativ este de 2 Lei. Castigul maxim aferent pariurilor care contin pariuri solo sau cumulative nu va putea depăși suma de 150.000 Lei, cu excepția altor tipuri de pariuri pentru care se prevede în prezentul regulament, în mod expres, o altă valoare maximă a castigului.

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

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

ARTICOLUL 2

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

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

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

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

ARTICOLUL 3. REGULI GENERALE

3.1 PARIUL SOLO

Pariul solo este acela care contine pronosticul unui singur eveniment.

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

3.2 - PARIUL CUMULATIV

Pariul cumulativ este acela care contine pronosticurile a doua sau mai multe evenimente, înregistrate pe același formular (bet slip). Conditia de validare a câștigului este ca toate pronosticurile indicate de jucător să se realizeze.

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

3.3 - PARIURILE COMBinate (TIP SISTEM)

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

Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematica a numarului dat de evenimentele selectate.

Participantul alege maxim 33 evenimente din oferta si specifica sa fie combinate câte "n". Calculatorul genereaza toate combinatiile posibile ca si pariuri independente, dar elibereaza un singur Pariu pe care figureaza toate evenimentele alese.

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

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

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

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

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

3.4. Tipuri de bonusuri PublicWin Plus

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

Exemplu:

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

F+4=PublicWin Plus si alte 4 evenimente;

F+8=PublicWin Plus si alte 8 evenimente;

F+12=PublicWin Plus si alte 12 evenimente;

Pe același formular (bet slip) pot fi jucate minim 5,9,13 evenimente (PublicWin Plus si alte 4,8,12 evenimente)

PublicWin Plus poate fi combinate cu evenimente de la PublicWin Extra.

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

2. PublicWin Extra

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

PublicWin PublicWin - MegaCOTA (X+)

Este un bonus acordat anumitor evenimente. Organizatorul stabilește o lista cu evenimente, ale căror cote pe Favorita să fie mărite. Plasarea de pariuri pe un astfel de eveniment se poate face îndeplinind condițiile afișate de organizator în momentul publicării ofertei: număr de evenimente pe bilet, cota minimă per eveniment, miza minimă și/sau miza maximă acceptată. MegaCota poate fi atât din categoria Meci de baza, cât și din celelalte categorii de derivate.

PublicWin SureWin Event

Este un Eveniment Bonus ce se adaugă pe bilet manual, de către jucător, înainte de momentul plasării pariului.

Bonus +5% [5 evenimente] > Crește câștigul cu o cota de 1.05 dacă pe bilet sunt pariate minim alte 5 evenimente

Bonus +15 % [10 evenimente] > Crește câștigul cu o cota de 1.15 dacă pe bilet sunt pariate minim alte 10 evenimente

Bonus +50% [15 evenimente] > Crește câștigul cu o cota de 1.50 dacă pe bilet sunt pariate minim alte 15 evenimente

Bonus +75% [20 evenimente] > Crește câștigul cu o cota de 1.75 dacă pe bilet sunt pariate minim alte 20 evenimente

Bonus +100% [25 evenimente] > Crește câștigul cu o cota de 2.00 dacă pe bilet sunt pariate minim alte 25 evenimente

PublicWin SureWin Event nu poate fi adăugat pe biletele pariate din Bonus. În momentul publicării ofertei, Organizatorul va afișa condițiile bonusului: cota minimă per eveniment, miza minimă și/sau miza maximă acceptată.

PublicWinCombo

PublicWinCombo reprezintă un tip de pariu format din combinații de pariuri (opțiuni de pariere) single din mai multe evenimente.

Următoarele reguli se aplică:

a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un PublicWinCombo se supun Termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.

b) Validarea se va face conform timpului regulamentar de joc (ex. Fotbal 90 minute + minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului). Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care se prevede altfel.

c) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip PublicWinCombo este nulă din orice motiv, cu excepția abandonului/amânării, întregul pariu primește COTĂ 1. Această regulă nu se aplică în cazul pariurilor deja decise sau în cazul în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un PublicWinCombo.

d) În cazul PublicWinCombo care conțin opțiuni de pariere pe cartonașe:

i. Cartonașele acordate non-jucătorilor (antrenorilor, jucătorilor de pe banca de rezerve) nu vor fi luate în considerare

ii. Un cartonaș galben se consideră 1 cartonaș

iii. Un cartonaș roșu se consideră 2 cartonașe

iv. Eliminarea în urma a 2 cartonașe galbene se consideră 3 cartonașe

v. Cartonașele acordate după fluierul final al partidei nu vor fi luate în considerare, dar cartonașele acordate în pauza de la jumătatea meciului vor fi luate în considerare atât timp cât jucătorul este activ.

vi. Dacă oricare din jucătorii care fac parte din opțiunile de pariere nu participă la eveniment (din postura de titulari sau rezerve care intră în meci), întregul pariu va primi COTĂ 1.

vii. Dacă meciul se termină fără ca una dintre echipe să primească cel puțin un cartonaș sau nu se vor mai primi cartonașe, din momentul plasării pariului pe cartonașe și până la finalul timpului specificat, pariul va fi necâștigător și nu va primi COTĂ 1.

e) În cazul PublicWinCombo care conțin opțiuni de pariere pe marcatori:

i. Dacă jucătorul nu participă activ în eveniment (nu este titular sau nu intră din postura de rezervă), pariul primește COTĂ 1.

ii. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor, cu excepția acelor în care subiectul pariului reprezintă un autogol.

iii. Dacă meciul se termină cu scorul de 0-0, pariul este necâștigător și NU va primi COTĂ 1.

iv. Dacă una dintre opțiunile de pariere care conține marcatori este NULĂ, ca urmare a regulilor specifice sportului, se va acorda COTĂ 1. Această regulă NU se aplică în cazul evenimentelor abandonate/amânate.

f) În cazul PublicWinCombo care conțin opțiuni de pariere pe cornere:

i. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

g) În cazul PublicWinCombo care conțin opțiuni de pariere pe penalty-uri:

i. Dacă un penalty se repetă o dată sau de mai multe ori, valabil va fi doar ultimul penalty executat din această serie

ii. În cazul în care un penalty este respins de către portar sau mingea ricoșează din bară și se întoarce la același jucător / un alt jucător care ulterior marchează, în aceeași fază de joc, nu se consideră gol din penalty.

Cum funcționează?

1. Pur și simplu căutați primul meci de care sunteți interesat, de exemplu Barcelona - Real Madrid

2. Începeți să creați pariul mulțumită numeroaselor oferte de pariere din care puteți alege, cum ar fi 1x2, Ambele marchează, Total Goluri, Total cornere sau Primul marcator.

3. Căutați cel de-al doilea meci de care sunteți interesat, de exemplu Dinamo București - FCSB

4. Continuați să adăugați ofertele similare de pariere din care puteți alege, cum ar fi 1x2, Ambele marchează, Total Goluri, Total cornere sau Primul marcător.

EXEMPLU PENTRU CREARE PARIU MULTIPLU – Barcelona - Real Madrid & Dinamo București - FCSB

- Barcelona - Real Madrid: Barcelona va câștiga.
- Barcelona - Real Madrid: Total goluri - peste 2.5
- Barcelona - Real Madrid: Total cornere - peste 5.5
- Dinamo București - FCSB: Ambele echipe vor înscrie

ARTICOLUL 4

4.1 Pentru validarea rezultatelor, Organizatorul va ține seama de următoarele dispozitii:

a) Fotbal

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (Ex: 90 de minute plus minutele dictate de arbitru până la fluierul final al celei de-a doua reprize, fără reprizele de prelungiri), în afara de cazul în care Organizatorul stabilește deja în Oferta ca, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrului sau la masa verde). Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial) pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00.

b) 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 evenimentul se reia în decurs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

4.2. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out

4.2.1. Opțiunea Închide Pariul/ Cash Out se aplică biletelor de pariere pe evenimente sportive, atât pe selecții pre-match (disponibile pentru pariere înainte ca evenimentele sportive să înceapă), pe selecții în desfășurare (live), cât și pariuri ce contin ambele tipuri de evenimente (prematch și live). În cazul schimbărilor de cote sau în cazul în care un eveniment se suspendă, opțiunea de Închide Pariul/ Cash Out ar putea să nu fie disponibilă.

4.2.2. Opțiunea este valabilă numai sub condiția ca toate evenimentele selectate să fie incluse de Organizator în secțiunea Cash Out și numai dacă selecția jucătorului, finalizată la momentul alegerii opțiunii Cash Out este câștigătoare.

Exemplu: Ati pariat 100 de lei pe 4 evenimente și 3 dintre acestea sunt deja câștigătoare.

Aveți posibilitatea să închideți pariul/Cash out înainte ca cel de-al 4-lea eveniment să se fi terminat.

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.

4.3. Validare Anticipată (plata anticipată) – WinAvantaj W2, W18, W5, W3, W6, Wn

4.3.1. Această opțiune oferă posibilitatea validării anumitor pariuri înainte de stabilirea rezultatului final, dacă echipa/jucătorul pe care s-a pariat are un anumit avantaj pe tabela în timpul evenimentului sportiv. Opțiunea va fi marcată în oferta de pariere Wn, unde n reprezintă numărul de goluri/puncte/game-uri etc.

Reguli pentru procesarea W2, W18, W3, W6 și W5:

- W2, W18, W3, W6 și W5 sunt oferte prin care anumite opțiuni de pariere în sporturi precum fotbal, baschet, Hochei, Handbal și tenis sunt validate (omologate) ca fiind câștigătoare indiferent de rezultatul final al meciului, dacă echipa sau jucătorul ales de utilizator realizează un anumit avantaj în timpul evenimentului sportiv.
- W2, W18, W3, W6 și W5 sunt oferte pentru pariuri simple, multiple și de tip sistem și sunt disponibile pentru anumite ligi, meciuri, competiții și turnee înainte de începerea evenimentului (pre-match).
- Validarea anticipată este valabilă pentru evenimentele oferite marcate cu semnele W2, W18, W3, W6 și W5.
- Pentru a beneficia de validare anticipată, evenimentele marcate cu W2, W3, W5, W6 și /sau W18 trebuie să facă parte din oferta de pariuri live. În situația în care un eveniment pariat pre-match, marcat în momentul plasării pariului cu WinAvantaj (W2, W3, W5, W6, W18), nu va face parte din oferta Live, acesta va fi omologat/validat în baza rezultatului final înregistrat în cazul pariului de baza.
- Pentru biletele plasate cu fonduri bonus se aplică procesarea W2, W18, W3, W6 și W5.

4.3.2. Evidențierea și condiții pentru fiecare sport în parte:

a. Fotbal: W2

- Dacă ați pariat pe o echipă (Câștigă Echipa Gazda sau Câștigă Echipa Oaspete în timpul regulamentar) înainte de începerea meciului și dacă echipa pe care ați pariat are un avans de 2 goluri în orice moment, pariul este câștigător indiferent de rezultatul final al meciului. Operatorul poate decide, pentru anumite evenimente sportive o altă graniță pentru WinAvantaj, aceasta fiind marcată în oferta corespunzător (W3, W4 etc), situație în care numărul de goluri Avans necesare pentru validarea anticipată se va modifica.
- Această ofertă se aplică pariurilor „1, 2 Meci Bază”; oferta nu se aplică pariurilor plasate pe opțiunea de remiză (X).
- Pentru biletele care conțin oferta „F+” (PublicWin Plus), pariurile pe favorite, ale căror cote sunt crescute, nu se aplică regula W2.

b. Baschet: W18

- Dacă ați pariat pe o echipă (Castiga Echipa Gazda sau Castiga Echipa Oaspete) înainte de începerea meciului și dacă echipa pe care ați pariat are în orice moment un avans de 18 puncte, pariul este câștigător indiferent de rezultatul final al meciului.
- Această ofertă se aplică pentru pariurile „Castiga meciul”.
- Pentru biletele care conțin oferta „F+” (PublicWin Plus), pariurile pe favorite, ale caror cote sunt crescute, nu se aplică regula W18.
- Operatorul poate decide, pentru anumite evenimente sportive o alta granita pentru WinAvantaj, aceasta fiind marcata in oferta corespunzator (W16, W20, W22 etc), situatie in care numarul de puncte Avans necesare pentru validarea anticipata se va modifica.

c. Tenis: W5

- Dacă ați plasat un pariu pe câștigătorul meciului unui jucător sau al unei echipe înainte de începerea meciului și dacă jucătorul sau echipa selectata are un avans de 5 game-uri în orice moment în primul set, pariul este câștigător (5:0, 6:1 sau 0:5, 1:6).
- Pentru biletele care conțin oferta „F+” (PublicWin Plus), pariurile pe favorite, ale caror cote sunt crescute, nu se aplică regula W5.
- Operatorul poate decide, pentru anumite evenimente sportive o alta granita pentru WinAvantaj, aceasta fiind marcata in oferta corespunzator (W6), situatie in care numarul de game-uri Avans necesare pentru validarea anticipata se va modifica. In cazul W6 la tenis in primul set, rezultatul primului set eligibil este 6:0 sau 0:6.

d. Hochei W3

- Dacă ați pariat pe o echipă (Castiga Echipa Gazda sau Castiga Echipa Oaspete în timpul regulamentar) înainte de începerea meciului și dacă echipa pe care ați pariat are un avans de 3 goluri în orice moment, pariul este câștigător indiferent de rezultatul final al meciului.
- Această ofertă se aplică pariurilor „1, 2 Meci Baza”; oferta nu se aplică pariurilor plasate pe opțiunea de remiză (X).
- Pentru biletele care conțin oferta „F+” (PublicWin Plus), pariurile pe favorite, ale caror cote sunt crescute, nu se aplică regula W3.
- Operatorul poate decide, pentru anumite evenimente sportive o alta granita pentru WinAvantaj, aceasta fiind marcata in oferta corespunzator (W2, W3, W4, W5 etc), situatie in care numarul de goluri Avans necesare pentru validarea anticipata se va modifica.

e. Handbal W6

- Dacă ați pariat pe o echipă (Castiga Echipa Gazda sau Castiga Echipa Oaspete în timpul regulamentar) înainte de începerea meciului și dacă echipa pe care ați pariat are un avans de 6 goluri în orice moment, pariul este câștigător indiferent de rezultatul final al meciului.
- Această ofertă se aplică pariurilor „1, 2 Meci Baza”; oferta nu se aplică pariurilor plasate pe opțiunea de remiză (X).
- Pentru biletele care conțin oferta „F+” (PublicWin Plus), pariurile pe favorite, ale caror cote sunt crescute, nu se aplică regula W6.
- Operatorul poate decide, pentru anumite evenimente sportive o alta granita pentru WinAvantaj, aceasta fiind marcata in oferta corespunzator (W5, W7, W8 etc), situatie in care numarul de goluri Avans necesare pentru validarea anticipata se va modifica.

4.3.3. Situatii speciale

În cazul întreruperii sau abandonării evenimentului, pariurile care au devenit câștigătoare prin procesarea W2, W18, W3, W6 și W5 sau Wn (unde „n” reprezintă o graniță diferită decisă de Operator, situație în care numarul de goluri/puncte/game-uri necesare pentru validarea anticipată se modifică) rămân câștigătoare.

Operatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina funcțiile de procesare W2, W18, W5, W3, W6 sau Wn (unde „n” reprezintă o graniță diferită decisă de Operator, situație în care numarul de goluri/puncte/game-uri necesare pentru validarea anticipată se modifică) în orice moment pentru orice eveniment.

În cazul procesării incorecte a rezultatelor, a cotelor incorecte sau a oricărui abuz, operatorul își rezervă dreptul de a face corecții sau de a anula funcția de procesare W2, W18, W5, W3, W6 sau Wn (unde „n” reprezintă o graniță diferită decisă de Operator, situație în care numarul de goluri/puncte/game-uri necesare pentru validarea anticipată se modifică) pentru biletele relevante plasate.

4.4. PublicWin Avantaj W0:0

Este o facilitate în baza careia, în cazul plasării unui pariu pe Meci de baza, pronostic 1 (castiga gazdele în timp regulamentar) sau pronostic 2 (castiga oaspetii în timp regulamentar), dacă meciul se încheie fără gol marcat (scor final 0:0), evenimentului i se va acorda cota 1. Evenimentele ce vor beneficia de aceasta facilitate vor fi marcate în oferta cu W0:0.

4.4.1. Situatii speciale

În cazul întreruperii sau abandonării evenimentului facilitatea PublicWin avantaj W0:0 va fi anulata.

Operatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina funcțiile de procesare W0:0 în orice moment pentru orice eveniment.

În cazul procesării incorecte a rezultatelor, a cotelor incorecte sau a oricărui abuz, operatorul își rezervă dreptul de a face corecții sau de a anula funcția de procesare W0:0 pentru biletele relevante plasate.

4.5. PublicWin Avantaj Gol de Aur (Golden Goal)

In situatia in care este plasat un pariu pe meci de baza, pronostic rezultat final 1 sau pronostic rezultat final 2, iar echipa respectiva este semnalata in oferta ca beneficiaza de Avantaj „Gol de Aur” / „Golden Goal”, iar echipa respectiva marcheaza prima, in timpul regulamentar de joc, pariul va fi validat castigator, indiferent de rezultatul final al meciului. In cadrul unei eveniment, pot fi marcate ambele echipe cu „Gol de Aur”, doar una dintre echipe sau niciuna.

Exemplu 1.

Juventus – Chelsea [Gol de Aur]; Daca jucatorul pariaza pe Chelsea ca va castiga Meciul in timp regulamentar, iar Chelsea va marca Primul gol, pariul va fi validat in baza facilitatii „Gol de Aur”. In cazul in care Juventus Marcheaza prima, omologarea se va efectua in baza rezultatului final.

Exemplu 2:

Juventus[Gol de Aur] – Chelsea [Gol de Aur]. Daca se efectueaza un pariu pe oricare dintre cele doua echipe, iar echipa pe care s-a efectuat pariul marcheaza prima, pariul va fi omologat castigator indiferent de rezultatul final!

❖ PARIURILE PE EVENIMENTE SPORTIVE

ARTICOLUL 5. FOTBAL

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

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

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

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

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

Alte exemple:

Cate echipe romanesti se vor califica din grupe?

Cate puncte vor aduce echipele romanesti in diferite competitii?

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

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

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

1 (gazdele castiga)

X (rezultat de egalitate)

2 (oaspetii castiga)

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

1X (gazdele castiga sau rezultat de egalitate)

X2 (oaspetii castiga sau rezultat de egalitate)

12 (gazdele castiga sau oaspetii castiga)

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

Prima repriza 1 (gazdele conduc la pauza)

Prima repriza X (rezultat de egalitate la pauza)

Prima repriza 2 (oaspetii conduc la pauza)

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

Prima repriza X2(oaspetii conduc la pauza sau egal)

Prima repriza 12(gazdele sau oaspetii conduc la pauza)

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

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

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

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

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

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

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

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

5.8 Pariul de tip **VICTORIE**

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

Jucatorul poate alege intre 2 variante:

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

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

Organizatorul va returna jucatorului miza jucata, in urmatoarele cazuri:

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

5.9. Pariul de tip **HANDICAP**

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

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

Variante: 1, X, 2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.14. Pariul de tip **AMBELE ECHIBE 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 puțin 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 puțin 3 goluri)
- Nu/Sub(O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in meci si se inscriu intre 0 si 2 goluri)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 0 – in meci nu se marcheaza niciun gol
- 1-2 – in meci se marcheaza 1 sau 2 goluri
- 1-3 – in meci se marcheaza intre 1 si 3 goluri
- 1-4 – in meci se marcheaza intre 1 si 4 goluri
- 1-5 – in meci se marcheaza intre 1 si 5 goluri
- 1-6 – in meci se marcheaza intre 1 si 6 goluri
- 2-3 in meci se marcheaza intre 2 si 3 goluri
- 2-4 – in meci se marcheaza intre 2 si 4 goluri
- 2-5 – in meci se marcheaza intre 2 si 5 goluri
- 2-6 – in meci se marcheaza intre 2 si 6 goluri
- 3-5– in meci se marcheaza intre 3 si 5 goluri
- 3-6– in meci se marcheaza intre 3 si 6 goluri
- 4-5 in meci se marcheaza intre 4 si 5 goluri
- 4-6 – in meci se marcheaza intre 4 si 6 goluri
- 5-6– in meci se marcheaza intre 5 si 6 goluri
- 7+ in meci se marcheaza cel putin 7 goluri

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

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

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

Pariul Total goluri(Multi) are urmatoarele variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.22. Pariul de tip **MARJA VICTORIEI**

Pariul de tip Marja Victoriei are 7 variante:

- G>2 Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
- G=2 Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
- G=1 Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
- O=1 Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
- O=2 Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
- O>2 Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
- X-Meciul se termina egal.

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

Pariul rezultat dupa X minute are 3 variante:

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

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

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

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

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

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

Pariul de tip Prima echipa care marcheaza are 3 variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pariul de tip Cele mai multe cartonase are 3 variante:

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

5.29. Pariul de tip **TOTAL CARTONASE**

Pariul de tip Total cartonase are 2 variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Precizare:

Pariuri pe cartonase:

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

3. Pariul privind punctele de penalizare:

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

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

Pariul de tip Cele mai multe cornere are 3 variante:

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

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

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

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

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

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

- 2 - Echipa oaspete primește în a 2 a repriza un număr mai mare de cornere decât echipa gazda.

5.34. 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 execută între 0 și 8 cornere
- 9-11 În timpul regulamentar de joc se execută între 9 și 11 cornere
- 12+ În timpul regulamentar de joc se execută cel puțin 12 cornere

5.35. Pariul de tip **TOTAL CORNERE**

Pariul de tip Total cornere are 2 variante:

- Peste-Peste"n" cornere-În timpul regulamentar de joc se acordă un număr mai mare de cornere decât valoarea "n" stabilită de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-În timpul regulamentar de joc se acordă un număr mai mic de cornere decât valoarea "n" stabilită 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.

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

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

- 0-4 În Prima repriza se execută între 0 și 4 cornere
- 5-6 În Prima repriza se execută 5 sau 6 cornere
- 7+ În Prima repriza se execută cel puțin 7 cornere.

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

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

- Peste-Peste"n" cornere-În prima repriza se acordă un număr mai mare de cornere decât valoarea "n" stabilită de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-În prima repriza se acordă un număr mai mic de cornere decât valoarea "n" stabilită de organizator

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

- Peste-Peste"n" cornere-În a 2 a repriza se acordă un număr mai mare de cornere decât valoarea "n" stabilită de organizator
- Sub-Sub"n" cornere-În a 2 a repriza se acordă un număr mai mic de cornere decât valoarea "n" stabilită de organizator

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

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

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

- Sub/1-În timpul regulamentar de joc se marchează sub"n" goluri și gazdele câștigă meciul
- Sub/X-În timpul regulamentar de joc se marchează sub "n" goluri și meciul se termină la egalitate
- Sub/2-În timpul regulamentar de joc se marchează sub "n" goluri și oaspetii câștigă meciul
- Peste/1-În timpul regulamentar de joc se marchează peste "n" goluri și gazdele câștigă meciul
- Peste/X-În timpul regulamentar de joc se marchează peste "n" goluri și meciul se termină la egalitate
- Peste/2-În timpul regulamentar de joc se marchează peste "n" goluri și oaspetii câștigă meciul

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariuri valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 1,5; 2,5; 3,5 etc).

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

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

- Peste-Peste"n"goluri-În Prima repriza/a 2 a repriza gazdele marchează un număr mai mare de goluri decât valoarea "n" stabilită de organizator
- Sub-Sub"n" goluri-În Prima repriza/a 2 a repriza gazdele marchează un număr mai mic de goluri decât valoarea "n" stabilită de organizator

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

- Peste-Peste"n"goluri-În Prima repriza/a 2 a repriza oaspetii marchează un număr mai mare de goluri decât valoarea "n" stabilită de organizator
- Sub-Sub"n" goluri-În Prima repriza/a 2 a repriza oaspetii marchează un număr mai mic de goluri decât valoarea "n" stabilită de organizator

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

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

- 1X/Da-Gazdele câștigă sau meciul se termină egal în timpul regulamentar de joc și ambele echipe marchează
- 1X/Nu-Gazdele câștigă sau meciul se termină egal în timpul regulamentar de joc și una din echipe sau ambele nu marchează în meci
- 12/Da-Gazdele sau Oaspetii câștigă meciul în timpul regulamentar de joc și ambele echipe marchează

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1-15 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 16-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 46-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 61-75 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
- 76-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

- Niciunul Nu se marcheaza gol in timpul regulamentar de joc, meciul se termina 0-0.

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

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

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

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

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

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

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

5.48. Pariul de tip GAZDELE/OASPETII CASTIGA LA 0

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.52. Pariul de tip ULTIMA ECHIPA CARE VA INSCRIE

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

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

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

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

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

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

5.54. Pariul de tip **HANDICAP ASIATIC**

Pentru tipul de pariuri Handicap asiatic exista urmatoarele variante:

a) Handicap (0.0)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoziata.

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

Daca gazdele termina la egalitate, miza este inapoziata.

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

b) Handicap (-0.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

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

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

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

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

c) Handicap (-0.5)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

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

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

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

Handicap (+0.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga, pariul este castigator.

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

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, pariul este pierzator.

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

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

d) Handicap (+0.5)

Tip 1

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

Daca gazdele pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

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

Daca gazdele pierd, pariul este castigator.

e) Handicap (-1.0)

Tip 1

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

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

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

Tip 2

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

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

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

f) Handicap (-1.25)

Tip 1

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

Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumătate din miza este inapoziata si jumătate 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, jumătate din miza este inapoziata si jumătate din miza este castigatoare.

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

g) Handicap (-0.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este castigatoare.
Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.
Daca gazdele castiga la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierzatoare.
Daca gazdele termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

h) Handicap (+1.0)

Tip 1

Daca gazdele termina la egalitate sau castiga meciul, pariul este castigator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, miza este inapoata.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele termina la egalitate sau castiga meciul, pariul este pierzator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, miza este inapoata.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

i) Handicap (+1.25)

Tip 1

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este castigator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este pierzator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este pierzatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

j) Handicap (+0.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate, pariul este castigator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga sau termina la egalitate pariul este pierzator.
Daca gazdele pierd la 1 gol diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca gazdele pierd la 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

k) Handicap (+1.50)

Tip 1

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd la 1 gol diferenta, pariul este castigator.
Daca gazdele pierd cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, termina la egalitate, sau pierd cu 1 gol diferenta, pariul este pierzator.
Daca gazdele pierd cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

l) Handicap (-1.50)

Tip 1

Daca gazdele castiga cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd meciul, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga cu 2 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.
Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd meciul, pariul este castigator.

m) Handicap (+1.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd meciul cu 1 gol diferenta, pariul este castigator.
Daca gazdele pierd meciul la 2 goluri diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierzatoare.
Daca gazdele pierd meciul cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga, termina la egalitate sau pierd meciul cu 1 gol diferenta, pariul este pierzator.
Daca gazdele pierd meciul la 2 goluri diferenta, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este castigatoare.
Daca gazdele pierd meciul cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.

n) Handicap (-1.75)

Tip 1

Daca gazdele castiga cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca gazdele castiga cu 2 goluri diferenta, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd, pariul este pierzator.

Tip 2

Daca gazdele castiga cu 3 sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.
Daca gazdele castiga cu 2 goluri diferenta, jumatate din miza este pierzatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca gazdele castiga cu 1 gol diferenta, termina la egalitate sau pierd, pariul este castigator.

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

Se pot intalni si alte tipuri de pariuri Handicap 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 + 3.75; - 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 aceeași cu cea de la fiecare valoare explicata mai sus, diferentierea facandu-se prin numarul de goluri.

Tip 1 inseamna pronostic 1

Tip 2 inseamna pronostic 2

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

5.55. Pariuri de tip **TOTAL GOLURI ASIATIC (MULTI)**

Pentru tipul de pariuri Total Goluri Asiatic exista urmatoarele variante:

- a) Peste 0.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscrie 1 gol, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- b) Sub 0,75 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie niciun gol, pariul este castigator
Daca in meci/prima repriza se inscrie 1 gol, jumatate din miza este pierduta si jumatate din miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- c) Peste 1 Gol : Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- d) Sub 1 Gol: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este castigator
Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- e) Peste 1.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- f) Sub 1.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza nu se inscrie nici un gol, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza este castigatoare si jumatate este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 2 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- g) Peste 1.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 2 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 2 goluri, pariul este castigator.
- h) Sub 1,50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 2 goluri, pariul este castigator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 2 goluri, pariul este pierzator.
- i) Peste 2.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 3 goluri, pariul este castigator.
- j) Sub 2.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 3 goluri, pariul este pierzator.
- k) Peste 2.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- l) Sub 2.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- m) Peste 3 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri, pariul este castigator.
- n) Sub 3 goluri :Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 3 goluri, miza este inapoata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu mai mult de 4 goluri, pariul este pierzator.
- o) Peste 3.25 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este inapoata si jumatate din miza este pierduta.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este castigator.
- p) Sub 3.25 Goluri : Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 3 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza, se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este returnata.
Daca in meci/prima repriza se inscriu 4 sau mai multe goluri, pariul este pierzator.
- q) Peste 3.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 4 goluri, pariul este pierzator.
- r) Sub 3.50 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.
Daca in meci/prima repriza se inscriu cel putin 4 goluri, pariul este pierzator.
- s) Peste 3.75 Goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza este castigatoare si jumatate din miza este returnata.

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

t) Sub 3,75 Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este castigator.

Daca in meci/prima repriza se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza este pierduta si jumatate din miza este returnata.

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

u) Peste 4 goluri: Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.

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

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

v) Sub 5 goluri : Daca in meci/prima repriza se inscriu mai putin de 4 goluri, pariul este pierzator.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pariul de tip Care echipa va inscrie are 4 variante:

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

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

Pariul de tip total goluri exact are 7 variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Variante: 1, X, 2

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

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

- 0-In prima repriza nu se marcheaza niciun gol
- 1-In prima repriza se marcheaza exact 1 gol
- 2+ In prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

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

Pariul de tip Prima repriza total goluri are 2 variante:

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

Precizare:Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 0,5; 1,5;2.5;3.5 etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1-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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

5.80. Pariul de tip **Marcheaza oricand**

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

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

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

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

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

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

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

1. Impar/ Par pe meci

Variante:

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

2. Impar/Par 1. Repriza

Variante:

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

5.83. **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

5.84. **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.

5.85. **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

5.86 . **Vor fi prelungiri**

Variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

Variante:

- 1-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 corner.

5.89. Total cornere gazde/oaspeti

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

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

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

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

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

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

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

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

5.91 Handicap Cornere/Prima repriza/A 2 a repriza

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

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

Variante: 1, X, 2.

5.92 Suma punctelor de penalizare

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

Cartonase galben-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

5.93 Suma punctelor de penalizare in prima repriza

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

Cartonase galben-10 puncte

Cartonase rosu-25 puncte

2 cartonase galbene=cartonase rosu-35 puncte

5.94 Cartonase rosu

Variante:

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

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

5.95 Prima repriza/a 2 a repriza cartonase rosu

Variante:

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

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

5.96 Total cartonase gazde/oaspeti

Variante:

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de 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

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

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

Variante:

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

5.98 Prima repriza-Total goluri/Prima repriza

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

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

5.99 Numar exact de cartonase

Variante:

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

5.100 Prima repriza-Numar exact de cartonase

Variante:

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

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

Variante:

- 1-Echipele gazde primesc primul cartonaj în meci/prima repriză
- 2- Echipele oaspete primesc primul cartonaj în meci/prima repriză
- Niciuna-Niciuna din echipe nu primesc cartonaj în meci/prima repriză.

5.102 Cum se va decide meciul

Variante:

- Gazdele câștigă în timpul regulamentar
- Gazdele câștigă după prelungiri
- Gazdele câștigă după penalty
- Oaspetii câștigă în timpul regulamentar
- Oaspetii câștigă după prelungiri
- Oaspetii câștigă după penalty.

5.103 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.

5.104 Penalty

Variante:

- Da-În timpul regulamentar de joc se va acorda cel puțin o lovitură de la 11 metri
- Nu-În timpul regulamentar de joc nu se va acorda cel puțin o lovitură de la 11 metri

5.105 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.

5.106 Cartonaj roșu Gazde/Oaspeti

Variante:

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

5.107 Rezultat după 10 minute

Care va fi rezultatul după primele 10 minute ale meciului

Variante:

- (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.

5.108. **Pariul de tip 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.

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

MG1 – echipa gazdă 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

5.110. **Pariul de tip Pauză/Final + Total Goluri**

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

Variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.111 Pariul de tip Multiscor

Scorul corect indicat la finalul timpului regulamentar de joc:

Variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Egal – Meciul se va termina la egalitate

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

Variante:

0 - Gazdele nu vor marca in timpul regulamentar de joc

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

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

2-3 - Gazdele vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc
4+ - Gazdele vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

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

Variante:

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

5.114 Pariul de tip Prima repriza – Interval goluri

Variante:

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

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

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

Variante:

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

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

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

Variante:

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

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

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

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

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

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

5.117 **Gazdele/Oaspetii marcheaza**

Variante:

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

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

5.118 **Pariul de tip Gazde pariul nul**

Variante:

Egal – Meciul se termina la egalitate

Oaspetii castiga – Echipa oaspete castiga meciul

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

5.119 **Pariul de tip Oaspeti pariul nul**

Variante:

Gazdele castiga – Echipa gazda castiga meciul

Egal – Meciul se termina la egalitate

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

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

Variante:

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

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

5.124 **Pariul de tip: Autogol (timp regulamentar)**

Variante:

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

5.126 **Pariul de tip: Total faulturi (timp regulamentar)**

Variante:

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

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

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

5.127 Pariul de tip: Interventii portar (timp regulamentar)

Variante:

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

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

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

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

5.128 Pariul de tip Hat-trick (timp regulamentar)

Variante:

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

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

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

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

Variante:

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

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

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

5.130 Pariul de tip: Numar schimbari (timp regulamentar)

Variante:

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

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

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

5.131 Pariul de tip: Prima repriza – Numar schimbari

Variante:

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

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

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

Pariul de tip: Prima Repriza - 1X2 & Ambele Echipe Marcheaza

1/Da – Gazdele castiga Prima Repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1/Nu – Gazdele castiga Prima Repriza si NU marcheaza ambele echipe in prima repriza

X/Da – Prima Repriza Egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X/Nu – Prima Repriza Egalitate si nu marcheaza ambele echipe in prima repriza

2/Da– Oaspetii castiga Prima Repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

2/Nu – Oaspetii castiga Prima Repriza si NU marcheaza ambele echipe in prima repriza

Pariul de tip: Minutul Golului X (interval 10 min)

1-10 – Golul X se va marca in intervalul indicat

11-20 – Golul X se va marca in intervalul indicat

21-30 – Golul X se va marca in intervalul indicat

31-40 – Golul X se va marca in intervalul indicat

41-50 – Golul X se va marca in intervalul indicat

51-60 – Golul X se va marca in intervalul indicat

61-70 – Golul X se va marca in intervalul indicat

71-80 – Golul X se va marca in intervalul indicat

81-90 – Golul X se va marca in intervalul indicat

nici unul – nu se va marca gol in intervalul indicat

*Eventualele minute de prelungire ale reprizelor din timpul regulamentar se iau în considerare, în minutul indicat că se va marca golul specificat (Interval, 10 min., Timp regulamentar)

Pariul de tip: Minutul Golului X (interval 15 min)

1-15 – Golul X se va marca in intervalul indicat

16-30 – Golul X se va marca in intervalul indicat

31-45 – Golul X se va marca in intervalul indicat

46-60 – Golul X se va marca in intervalul indicat

61-75 – Golul X se va marca in intervalul indicat

76-90 – Golul X se va marca in intervalul indicat

Niciunul - nu se va marca gol in intervalul indicat

*Eventualele minute de prelungire ale reprizelor din timpul regulamentar se iau in considerare, în minutul indicat că se va marca golul specificat (Interval, 15min.,Timp regulamentar)

Pariul de tip: Cine va executa Cornerul X

1 – Echipa Gazda va beneficia de Cornerul indicat

2– Echipa Oaspete va beneficia de Cornerul indicat

Niciunul – Niciuna dintre echipe nu va executa Cornerul X

Pariul de tip: Care Echipa va incasa Cartonasa X

1 – Echipa Gazda va incasa Cartonasa indicat

2– Echipa Oaspete va incasa Cartonasa indicat

Niciunul – Niciuna dintre echipe nu va incasa Cartonasa X

Pariul de tip: Care Echipa va marca Golul X

1 – Echipa Gazda va Marca Golul indicat

2– Echipa Oaspete va Marca Golul indicat

Niciunul – Niciuna dintre echipe nu va Marca Golul X

Pariul de tip: Prima Repriza – Total Goluri Exact

0 – nu se marcheaza in Prima Repriza

1 – Se marcheaza un singur gol in prima repriza

2 – Se marcheaza doua goluri in prima repriza

3 – Se marcheaza trei goluri in prima repriza

3+ - Se marcheaza cel putin 3 goluri in prima repriza

4 - Se marcheaza 4 goluri in prima repriza

4+ - Se marcheaza cel putin 4 goluri in prima repriza

5 - Se marcheaza 4 goluri in prima repriza

5+ - Se marcheaza cel putin 5 goluri in prima repriza

Pariul de tip: Prima Repriza – Oaspetii Total Goluri Exact

0 – nu marcheaza Oaspetii

1 – Oaspetii marcheaza un singur gol in prima repriza

2 – Oaspetii marcheaza doua goluri in prima repriza

3 – Oaspetii marcheaza trei goluri in prima repriza

3+ - Oaspetii marcheaza cel putin 3 goluri in prima repriza

4 -Oaspetii marcheaza 4 goluri in prima repriza

4+ - Oaspetii marcheaza cel putin 4 goluri in prima repriza

5 - Oaspetii marcheaza 5 goluri in prima repriza

5+ - Oaspetii marcheaza cel putin 5 goluri in prima repriza

Pariul de tip: Prima Repriza – Gazdele Total Goluri Exact

0 - nu marcheaza Gazdele

1 - Gazdele marcheaza un singur gol in Prima Repriza

2 - Gazdele marcheaza doua goluri in Prima Repriza

3 - Gazdele marcheaza trei goluri in Prima Repriza

3+ - Gazdele marcheaza minim trei goluri in Prima Repriza

4 - Gazdele marcheaza 4 goluri in prima repriza

4+ - Gazdele marcheaza minim 4 goluri in Prima Repriza

5 - Gazdele marcheaza 5 goluri in prima repriza

5+ - Gazdele marcheaza minim 5 goluri in Prima Repriza

Pariul de tip: Prima Repriza – Total Cartonase Oaspeti (Peste/Sub)

Peste – Echipa Oaspete va incasa peste numarul de cartoase indicat ca si granita in Prima Repriza

Sub – Echipa Oaspete va incasa sub numarul de cartonase indicat ca si granita in Prima Repriza

Numarul de cartonase permise de echipa oaspete in prima repriza (Doar jucatorii din teren , Cartonas rosu direct = 2 cartonase ; Cartonas Galben+ Cartonas Galben = Rosu = 3 Cartonase

Pariul de tip: Prima Repriza – Total Cartonase Gazde (Peste/Sub)

Peste – Echipa Gazda va incasa peste numarul de cartoase indicat ca si granita in Prima Repriza

Sub – Echipa Gazda va incasa sub numarul de cartonase indicat ca si granita in Prima Repriza

Numarul de cartonase primite de echipa oaspete in prima repriza (Doar jucatorii din teren , Cartonase rosu direct = 2 cartonase ; Cartonase Galben+ Cartonase Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cornere Oaspeti (Peste/Sub)

Peste – In Prima Repriza echipa Oaspete va executa Peste numarul de cornere indicat ca si granita

Sub – In Prima Repriza echipa Oaspete va executa SUB numarul de cornere indicat ca si granite

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cornere Gazde (Peste/Sub)

Peste – In Prima Repriza echipa Gazda va executa Peste numarul de cornere indicat ca si granita

Sub – In Prima Repriza echipa Gazda va executa SUB numarul de cornere indicat ca si granite

Pariul de tip: Prima Repriza – Prima echipa la X Cornere

1 – Gazdele ajung primii la X cornere

2 - Oaspetii ajung primii la X cornere

Niciunul – Niciuna dintre echipe nu va ajunge la numarul de cornere indicat in oferta

Pariul de tip: Prima Repriza – Cine va Castiga Restul Reprizei

1 – Gazdele castiga restul primei reprize

X – Egalitate pentru restul primei reprize

2 – Oaspetii castiga restul primei reprize

Pariul de tip: Cartonase Rosu Gazde – Interval 10 minute

Va fi eliminat un jucator de la echipa gazda in intervalul mentionat, fiind luați în considerare doar jucatorii din teren (Doar jucatorii din teren, Cartonase rosu direct = 2 cartonase ; Cartonase Galben+ Cartonase Galben = Rosu = 3 Cartonase).

Niciunul – Gazdele nu vor primi cartonase Rosu in intervalele mentionate.

Pariul de tip: Cartonase Rosu Oaspeti – Interval 10 minute

Va fi eliminat un jucator de la echipa Oaspete in intervalul mentionat in oferta, fiind luați în considerare doar jucătorii din teren (Doar jucatorii din teren , Cartonase rosu direct = 2 cartonase ; Cartonase Galben+ Cartonase Galben = Rosu = 3 Cartonase).

Niciunul – Oaspetii nu vor primi cartonase Rosu in intervalele mentionate

Pariul de tip: Cartonase – Interval 10 min. 1X2

1 – Gazdele incaseaza mai multe cartonase in intervalul mentionat

X – Egalitate cartonase – Nu se acorda cartoase sau Ambele echipe incaseaza acelasi numar de cartose in intervalul mentionat

2 – Oaspetii incaseaza mai multe cartonase in intervalul mentionat

Pariul de tip: Cornere - Interval 10 min.1x2

1 – Gazdele beneficiaza de mai multe cornere in intervalul mentionat

X – Egalitate cornere – Nu se acorda Cornere sau Ambele echipe beneficiaza de acelasi numar de cornere in intervalul mentionat

2 – Oaspetii beneficiaza de mai multe cornere in intervalul mentionat

Pariul de tip: Total Cornere Oaspeti- Interval 10 min. (Peste/Sub)

Peste – Numarul de Cornere acordate echipei Oaspete, in intervalul mentionat, va fi Peste numarul indicat ca si granita

Sub - Numarul de Cornere acordate echipei Oaspete, in intervalul mentionat, va fi Sub numarul indicat ca si granita

Pariul de tip: Cartonase Rosu – Interval 10 minute

Se va acorda cartoase rosu in intervalul mentionat. (Doar jucatorii din teren)

Pariul de tip: Total Goluri – Interval 10 min. (Peste/Sub)

Peste – in intervalul indicat se vor marca Peste numarul de goluri indicat ca si granita

Sub – in intervalul indicat se vor marca Sub numarul de goluri indicat ca si granita

Pariul de tip: Total Cartonase – Interval 10 min. (Peste/Sub)

Pariul pe numarul de cartonase acordate in intervalul indicat

Peste – Numarul de cartonase acordate jucatorilor din teren, in intervalul de timp mentionat, va fi Peste granita indicata

Sub – Numarul de cartonase acordate jucatorilor din teren, in intervalul de timp mentionat, va fi Sub granita indicata

Pariul de tip: Total Cornere – Interval 10 min. (Peste/Sub)

Peste – Numarul de Cornere acordate, in intervalul mentionat, va fi Peste numarul indicat ca si granita

Sub - Numarul de Cornere acordate, in intervalul mentionat, va fi Sub numarul indicat ca si granite

Pariul de tip: Castigator 1X2 – Interval 10 min.

1 – Gazdele castiga intervalul indicat ca si fractie

X – Egalitate in intervalul indicat ca si fractie

2 – Oaspetii castiga intervalul indicat ca si fractie

Pariul de tip: Cine Marcheaza Golul X – interval 10 min.

1 – Echipa Oaspete;

2 – Echipa Gazda;

Niciunul – Nicio echipa nu va marca golul mentionat in intervalul indicat.

Pariul de tip: Total Cartonase Oaspeti (Peste/Sub)

Peste – Numarul de Cornere acordate echipei Oaspete, in meci, va fi Peste numarul indicat ca si granita

Sub - Numarul de Cornere acordate echipei Oaspete, in meci, va fi Sub numarul indicat ca si granita

Total cartonase primite echipa oaspete in meci

(Timp regulamentar; Peste/Sub, Doar jucatorii din teren, Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Total Cartonase Gazde (Peste/Sub)

Peste – Numarul de Cornere acordate echipei Gazda, in meci, va fi Peste numarul indicat ca si granita

Sub - Numarul de Cornere acordate echipei Gazda, in meci, va fi Sub numarul indicat ca si granita

Total cartonase primite echipa gazda in meci

(Timp regulamentar ; Peste/Sub) Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Total Cornere Oaspeti (Peste/Sub)

Peste – In Timpul Regulamentar, echipa Oaspete va executa Peste numarul de cornere indicat ca si granita

Sub – In Timpul Regulamentar, echipa Oaspete va executa SUB numarul de cornere indicat ca si granita

Pariul de tip: Total Cornere Gazde (Peste/Sub)

Peste – In Timpul Regulamentar, echipa Gazda va executa Peste numarul de cornere indicat ca si granita

Sub – In Timpul Regulamentar, echipa Gazda va executa SUB numarul de cornere indicat ca si granita

Pariul de tip: Prelungiri – Prima Repriza 1X2

1 – Gazdele Castiga Prima Repriza de Suplimentara

X – Egalitate Prima Repriza Suplimentara

2 – Oaspetii Castiga Prima Repriza Suplimentara

*(Prima repriza acordata dupa parcurgerea timpului regulamentar)

Pariul de tip: Prelungiri 1X2

1 – Gazdele Castiga Prelungirile (reprizele suplimentare)

X – Egalitate Prelungiri(reprizele suplimentare)

2 – Oaspetii Castiga Prelungirile (reprizele suplimentare)

Pariul de tip: Prelungiri - Total Goluri (Peste/Sub)

Peste – Numarul de Goluri marcate in Reprizele Suplimentare va fi peste granița indicata

Sub – Numarul de Goluri marcate in Reprizele Suplimentare va fi sub granița indicata

*Prelungiri = Reprizele Suplimentare

Pariul de tip: Prelungiri – Cine va marca Golul X

1 – Gazdele marcheaza golul X in prelungiri

2 – Oaspetii marcheaza golul X in prelungiri

Niciunul – nu va marca niciuna dintre echipe Golul X in prelungiri

Pariul de tip: Prelungiri – Cine va câștiga Restul meciului

1 – gazdele castiga restul meciului (prelungiri)

X – egalitate restul meciului (prelungiri)

2 – Oaspetii castiga restul meciului (prelungiri)

Pariul de tip: Prima Echipa la X cornere in meci

1 – Echipa gazda ajunge prima la X cornere

2 – Echipa Oaspete ajunge prima la X cornere

Niciunul - Nici una dintre echipe nu va ajunge prima la X cornere

Timp regulamentar

Pariul de tip: Cine Castiga meciul pentru locul 3?

1 – Echipa Gazda castiga meciul

2 – Echipa Oaspete castiga

Se iau in considerare atât reprizele suplimentare, cât și loviturile de departajare.

Pariul de tip: Cine Castiga Cupa

1 – Echipa Gazda castiga meciul

2 – Echipa Oaspete castiga

Se iau in considerare atât reprizele suplimentare, cât și loviturile de departajare

Pariul de tip: Cine va Câștigă Restul Meciului

1 – gazdele câștigă restul meciului

X – egalitate restul meciului

2 – Oaspetii castiga restul meciului

Timp Regulamentar

Pariul de tip: Lovituri de departajare – avantajul câștigătoarei : Pariază pe avantajul cu care va câștiga o echipă la loviturile de departajare

Pariul de tip: Lovituri de departajare – impar/par :

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar

Pariul de tip: Lovituri de departajare – impar/par Oaspeți :

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar

Pariul de tip: Lovituri de departajare – număr exact de penaltiuri înscrise:

Pariază pe numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare

Pariul de tip: Lovituri de departajare – rezultat și total :

Pariază pe rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie peste sau sub numărul de goluri specificat la loviturile de departajare

Pariul de tip: Lovituri de departajare – Să se înscrie următorul penalty:

Se indică dacă se va înscrie sau nu se va înscrie următorul penalti

Pariul de tip: Lovituri de departajare –scor corect :

Pariază pe scorul exact la loviturile de departajare

Pariul de tip: Lovituri de departajare – total:

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat

Pariul de tip: Lovituri de departajare – total [total] Gazde :

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat

Pariul de tip: Lovituri de departajare – total [total] Oaspeți :

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat

Pariul de tip: Lovituri de departajare –impar/par Gazde:

Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar

Pariul de tip: A 2 a Repriza - 1X2 & Ambele Echipe Marcheaza

Care dintre echipe castiga a Doua Repriza & Ambele echipe Marcheaza in a Doua Repriza

Pariul de tip: A 2 a repriza - Cine va înscrie Golul X

Cine va inscrie golul specificat in a 2 a Repriza

Pariul de tip: A 2 a repriza - Handicap

Care dintre echipe va câștiga a doua repriza după aplicarea handicapului indicat

Pariul de tip: A 2 a repriza - Șansă Dubla & Ambele Echipe Marcheaza

Șansă Dubla in a 2a repriza si Ambele Echipe Marcheaza in a 2a repriza

Pariul de tip: A 2 a repriza - Total Goluri & Câștigător (1x2)

Număr Total Goluri in repriza a doua si câștigătorul reprizei a doua

Pariul de tip: A 2 a repriza - Total Goluri (Interval)

Numărul total de goluri marcate in a 2 a repriza

Pariul de tip: A doua repriza - Total Goluri

Total Goluri marcate in a doua repriza peste/sub granița indicata"

Pariul de tip: Ambele Echipe Marchează & Total Goluri

Ambele echipe marchează & Total Goluri peste/sub granița indicata (timp reg.)

Pariul de tip: Ambele Reprize Peste X goluri

Se vor marca, în ambele reprize, peste numărul de goluri indicat ca si granița?

Pariul de tip: Ambele Reprize Sub X Goluri

Se vor marca, în ambele reprize, sub numărul de goluri indicat ca si graniță?

Pariul de tip: Care echipa va încasa Cartonașul X

Care echipa va primi cartonașul specificat în oferta (doar jucătorii din teren, Timp regulamentar)

Pariul de tip: Care echipa va marca Golul X

Care echipa va marca golul specificat in oferta (Timp regulamentar)

Pariul de tip: Câștigă Gazdele

Va câștiga echipa Gazda meciul? (timp regulamentar)

Pariul de tip: Câștigă Oaspetii

Va câștiga echipa Oaspete meciul? (timp regulamentar)

Pariul de tip: Câștigă Oaspetii sau Ambele Echipe Marchează

Câștigă Oaspetii sau ambele echipe marchează

Pariul de tip: Câștigă oricare dintre echipe

Câștigă oricare dintre echipe (Timp regulamentar)?

Pariul de tip: Cine va executa cornerul X

Se va acorda cel puțin o lovitură de colț? Dacă se va acorda, ce echipa va beneficia de lovitură de colț? (Timp regulamentar)

Pariul de tip: Egalitate sau Ambele Echipe Marcheaza

Va fi Egalitate sau Ambele Echipe Marchează (timp reg.)?

Pariul de tip: Egalitate sau Oricare dintre echipe câștigă la 0?

Egalitate sau Oricare dintre echipe câștigă la 0? (timp reg.)

Pariul de tip: Egalitate sau Peste

Va fi egalitate sau numărul de goluri marcate va fi Peste granița indicata

Pariul de tip: Egalitate sau Sub

Va fi egalitate sau numărul de goluri marcate va fi Sub granița indicata

Pariul de tip: Gazdele Câștigă sau Ambele echipe marchează

Echipa Gazda câștigă meciul sau Ambele echipe marchează (timp regulamentar)

Pariul de tip: Gazdele Câștigă sau Oricare dintre echipe câștigă la 0?

Gazdele câștigă meciul sau oricare dintre echipe câștigă fara gol primit(Timp Regulamentar)

Pariul de tip: Gazdele castiga sau Peste

Echipa gazda câștigă meciul sau golurile marcate in meci sunt peste granița oferita

Pariul de tip: Gazdele castiga sau Sub

Echipa gazda câștigă meciul sau golurile marcate in meci sunt sub granița oferita"

Pariul de tip: Oaspetii Castiga meciul sau Oricare dintre echipe castiga la 0?

Oaspetii castiga meciul sau oricare dintre echipe castiga fara gol primit(Timp Regulamentar)

Pariul de tip: Oaspetii castiga sau Peste

Echipa Oaspete castiga sau numarul de goluri marcate va fi peste granita indicata

Pariul de tip: Oaspetii castiga sau Sub

Echipele Oaspete castiga sau numarul de goluri marcate va fi sub granita indicata

Pariul de tip: Prima Repriza - 1X2 & Ambele Echipe Marcheaza

Care dintre echipe castiga Prima Repriza & Ambele echipe Marcheaza in Prima Repriza

Pariul de tip: Prima Repriza - Care echipa va incasa Cartonasa X?

Care echipa va incasa Cartonasa indicat? (DOAR CARTONASELE ACORDATE IN TEREN)

Pariul de tip: Prima Repriza - Cine va avea Cornerul X

Care echipa va executa Cornerul indicat in Prima Repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Cine va inscrie Golul X

Care dintre echipe va inscrie golul indicat in Prima Repriza?

Pariul de tip: Sansa dubla (meci) & A 2 a Repriza Ambele Echipe Marcheaza

Sansa dubla (meci) și în a 2a Repriza Ambele Echipe Marcheaza (timp reg.)

Pariul de tip: Castigator 1X2 - Interval 10 min.

Cine va castiga in intervalul specificat (1x2)

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cartonase Gazde (Peste/Sub)

Numarul de cartonase primite de echipa gazda in prima repriza (Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cartonase Oaspeti (Peste/Sub)

Numarul de cartonase primite de echipa oaspete in prima repriza (Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cornere Gazde (Peste/Sub)

Numarul total de cornere executate de echipa gazda in prima repriza

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Cornere Oaspeti (Peste/Sub)

Numarul total de cornere executate de echipa oaspete in prima repriza

Pariul de tip: Total Cartonase - Interval 10 min. (Peste/Sub)

Total Cartonase in intervalul specificat - Peste/Sub (Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Total Cartonase Gazde (Peste/Sub)

Total cartonase primite echipa gazda in meci (Timp regulamentar; Peste/Sub; Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Total Cartonase Oaspeti (Peste/Sub)

Total cartonase primite echipa oaspete in meci . (Timp regulamentar ; Peste/Sub) Doar jucatorii din teren , Cartonasa rosu direct = 2 cartonase ; Cartonasa Galben+ Cartonasa Galben = Rosu = 3 Cartonase)

Pariul de tip: Total Cornere - Interval 10 min.(Peste/Sub)

Total Cornere in intervalul specificat - Peste/Sub

Pariul de tip: Total Cornere Gazde (Peste/Sub)

Numarul total de cornere obtinute de echipa gazda in meci(Timp regulamentar; Peste/Sub)"

Pariul de tip: Total Cornere Oaspeti (Peste/Sub)

Numarul total de cornere obtinute de echipa oaspete in meci.(Timp regulamentar; Peste/Sub)

Pariul de tip: Total Goluri - Interval 10 min.(Peste/Sub)

Total Goluri (Peste/Sub) in intervalul oferit.

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

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

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

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

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

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

6.5. In cazul in care un eveniment nu a inceput din orice alt motiv (ploaie,amanare) nu este desemnata cota de 1.00, dar se asteapta jucarea acestui meci pana la anulara oficiala, adica nu este valabila regula de 48 de ore ca in cazul altor sporturi.

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

6.7. Daca evenimentul este întrerupt din diferite motive de catre organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplica regula celor 48 ore) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se calculeaza cota 1.00.

6.8. Meci baza

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

Variante:

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

6.9 Castigator primul set

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

Variante:

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

6.10. Castigator al 2 lea set:

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

Variante:

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

6.11. Castigator al 3 lea set:

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

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

Variante:

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

6.12. Scor Corect

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

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

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

Observații:

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

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

Pentru rezultatul la tenis nu se aplica regula de 48 de ore, ci se va astepta pana la sfarsitul oficial al turneului.

6.13. Primul Set/Meci baza

Variante:

1/1 - primul jucator castiga primul set si meciul

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

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

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

6.14 Total Game-uri

Variante:

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

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

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

6.15. Primul set-Par/ Impar

Variante:

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

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

6.16. Primul set-Handicap

Variante:

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

6.17 Total game-uri primul set

Variante:

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

6.18. Total seturi

Variante:

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

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

Variante:

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

6.20.Tie-break

Variante:

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

6.21. Primul set tie-break

Variante:

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

6.22. Total game-uri Jucator 1 /Jucator 2

Variante:

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

6.23 6:0 sau 0:6 in meci

Variante:

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

6.24. Primul set scor corect

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

6.25.Total puncte setul 1 Jucator 1 /Jucator 2

Variante:

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

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

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

Variante:

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

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

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

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

Variante:

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

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

6.28. ALTE TIPURI DE PARIURI

Pariul de tip: Tie-break in Set

Va fi Tie-break in Setul indicat (peste 12.5 Game-uri)?

Pariul de tip: Castigator Set

Cine va câștiga setul indicat?

Pariul de tip: Handicap Game-uri in Set

Care dintre jucatori va castiga Setul dupa aplicarea handicapului de Game-uri indicat?

Pariul de tip: Handicap Seturi

Care dintre jucatori va castiga Meciul dupa aplicarea handicapului de Seturi indicat?

Pariul de tip: Jucatorul 1 Castiga exact 1 Set?

Va Castiga Jucatorul 1 Exact 1 Set?

Pariul de tip: Jucatorul 2 Castiga exact 1 Set?

Va Castiga Jucatorul 2 Exact 1 Set?

Pariul de tip: Scor Corect in Set

Scor Corect in Setul indicat

Pariul de tip: Total Game-uri - Impar/Par

Numar Total de Game-uri in Meci va fi Impar sau Par

Pariul de tip: Total Game-uri & Castigator Meci

Numar Total Game-uri in Meci si Câștigătorul meciului

Pariul de tip: Total Game-uri in Set

Total Game-uri in setul indicat

Pariul de tip: Jucatorul 1 Castiga Exact 2 Seturi?

Va castiga Jucatorul 1 exact 2 seturi?

Pariul de tip: Jucatorul 2 Castiga Exact 2 Seturi?

Va castiga Jucatorul 2 exact 2 seturi?

Pariul de tip: Setul X - Numar total puncte Tiebreak

Total puncte in Tiebreak din setul oferit. (peste / sub)

Pariul de tip: Setul X - Scor corect in Tiebreak

Scor corect in Tiebreak din setul oferit.

Pariul de tip: Setul X - Scor corect dupa 4 Game-uri

Scor corect dupa 4 game-uri in setul oferit.

Pariul de tip: Ambii jucatori castiga un set

Ambii jucatori vor castiga cel putin un set fiecare (DA/NU)

Pariul de tip: Setul X - Total Break-uri Jucatorul 1

Total Break-uri jucatorul 1 in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X - Total Break-uri Jucatorul 2

Total Break-uri jucatorul 2 in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Cine va avea mai multi Asi?

Care jucator va avea mai multi asi in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Total Asi Jucatorul 1

Total asi jucatorul 1 in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Total Asi Jucatorul 2

Total asi jucatorul 2 in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Total Puncte Jucatorul 1

Total puncte ale jucatorului 1 in setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Total Puncte Jucatorul 2

Total puncte ale jucatorului 2 in setul oferit.

Pariul de tip: Asul X in setul X

Cine va avea Asul cu numarul mentionat din setul oferit.

Pariul de tip: Setul X Game-ul X - va fi As?

Va fi As in Game-ul mentionat din setul oferit.

ARTICOLUL 7. BASCHET

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

7.2.Meci baza

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

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

7.3. Castiga meciul

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

Variante:

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

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

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza, cu handicapul de "n" puncte din oferta
 - 2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza, cu handicapul de "n" puncte din oferta
- La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap.

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

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

Variante:

- S - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este sub limita de "n" puncte din oferta
- P - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este peste limita de "n" puncte din oferta.
- X - Numarul de puncte realizat in meci, timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza/ este egal cu valoarea stabilita

7.6. Impar/Par Total puncte

Variante:

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

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

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

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

7.7. Pariuri speciale

a) Total Puncte Jucator

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

S - sub granita de "n" puncte din oferta

P - peste granita de "n" puncte din oferta

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

b) Clasare in competitie

c) Castigator competitie

d) Cine merge mai departe

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

7.8 Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

7.9. Sfertul cu cele mai multe puncte

Variante:

1-In primul sfert se marcheaza cele mai multe puncte

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

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

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

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

7.10. Total puncte interval

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

Variantele difera la fiecare meci.

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

7.11. Total puncte gazde/oaspeti

Variante:

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

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

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

Exemplu: Total puncte gazde/oaspeti(inclusiv prelungiri)

7.12. Total recuperari

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

7.13. Total pase decisive

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

7.14. Meci baza/Total puncte

Combinatie de meci de baza+total puncte

Variante:

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

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

Variante:

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

7.16. Total puncte(exact)

Variante:

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

7.17. Pauza/Final

Variante:

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

7.18. Prima repriza/A 2 a repriza Victorie

- 1-Prima repriza/a doua repriza este castigata de echipa 1 (gazda) –Prima repriza-Victorie 1/ A 2 a repriza-Victorie 1.
 - 2- Prima repriza/a doua repriza este castigata de echipa 2 (oaspete) –Prima repriza-Victorie 2 / A 2 a repriza-Victorie 2.
- In cazul in care evenimentul pariat (la finalul timpului regulamentar/la finalul primei reprize/finalul celei de-a doua reprize) se termina la egalitate, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.
- Organizatorul va returna jucatorului miza jucata, fara taxa de administrare, in urmatoarele cazuri:
- pe acelasi formular (bet slip) se afla unul sau mai multe pariuri, care sunt de tip Victorie si se termina la egalitate;
 - pe acelasi formular (bet slip) se afla cel putin un pariu de tip Victorie care s-a terminat la egalitate cat si alte evenimente la care, din diferite motive, se calculeaza cota 1.00.

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

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

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

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

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

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

Precizare: Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia in considerare locul desfasurarii meciului.In timpul formarii evenimentului,ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda,astfel schimbarea echipei nu

este considerata o eroare in eveniment(de exemplu,CSKA-Real,desi meciul este jucat la Madrid)

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

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

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

7.22. Pariul de tip: Marja Victoriei (incl. OT)

Care va fi scorul in meci? HT> 5 = Echipa gazda câștigă cu 6+ puncte sau mai multe;

AT> 5 = Echipa oaspete câștigă cu 6+ puncte sau mai multe;

Altele = Scorul ramas

Pariul de tip: Prima Echipa la X Puncte

Care echipa va ajunge prima la numărul de puncte specificat.

7.23. Dubla Dubla

Dubla Dubla = Cand un jucator acumuleaza un total de 2 cifre in 2 din 5 categorii ale statisticilor: Puncte, recuperari, pase decisive, furturi (steals) si aruncari blocate intr-un singur meci. Daca un jucator nu a jucat în meci, pariurile pe aceasta piata sunt nule! Se aplica pentru timpul regulamentar daca nu este specificat altfel in oferta!

7.24. Tripla Dubla

Tripla Dubla = Cand un jucator acumuleaza un total de 2 cifre in 3 din 5 categorii ale statisticilor: Puncte, recuperari, pase decisive, furturi (steals) si aruncari blocate intr-un singur meci. Daca un jucator nu a jucat în meci, pariurile pe aceasta piata sunt nule! Se aplica pentru timpul regulamentar daca nu este specificat altfel in oferta!

7.25. Marcatorul Primului Punct

Care jucator va inscrie primul punct al meciului. Daca un jucator nu a jucat în meci, pariurile pe aceasta piata sunt nule!

ARTICOLUL 7¹. BASCHET 3X3

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

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

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

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

7¹.2. Scorul

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

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

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

7¹.3. Timpul de joc / Echipa castigatoare

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

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

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

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

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

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

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

7¹.4. Faulturi / Aruncari libere

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

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

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

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

7¹.4.5. Faulturile de echipa cu nr 7, 8, 9 vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere in orice situatie. Incepand cu cel de al zecelea fault de echipa precum si orice fault tehnic sau antisportiv vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere si urmatoarea posesie. Aceasta clauza este aplicata de asemenea si faulturilor pe aruncare si se aplica cu exceptie de la regulile 4.2 si 4.3. 4.5 Posesia este pastrata dupa ultima aruncare liberaderivata dintr-un fault tehnic sau antisportiv iar jocul este reluat prin checball din spatele semicercului de 6,75m.

7¹.5. Omologarea evenimentelor

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

7¹.6. Tipuri de Pariuri

7¹.6.1. Meci baza

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

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

7¹.6.2. Castiga meciul

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

Variante:

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

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

7¹.6.3. Total puncte,

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

Variante:

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

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

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

7¹.6.4. Impar/Par Total puncte

Variante:

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

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

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

7¹.6.5. Pariuri speciale

7¹.6.5.1. Total Puncte Jucator

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

7¹.6.5.2. Clasare in competitie

7¹.6.5.3. Castigator competitie

7¹.6.5.4. Cine merge mai departe

7¹.6.6. Vor fi prelungiri Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

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

ARTICOLUL 8. HOCHEI

8.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

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

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

8.3. Meci baza.

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

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

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

8.4. Castiga meciul

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

Variante:

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

8.5. Handicap

Variante:

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

8.6. Ambele echipe marcheaza

Variante:

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

8.7. Par/Impar

Variante:

- PAR – numarul de goluri 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.

8.8. Combinatii – SUCCESIUNE EVENIMENTE – timp regulamentar

Jucatorul poate paria pe urmatoarele variante:

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

8.9. Pariuri speciale

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

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

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

Variante:

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

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

Variante:

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

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

Variante:

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

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

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

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

Variante:

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

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

Variante:

1-In prima perioada se vor marca cele mai multe goluri

2-In a 2 a perioada se vor marca cele mai multe goluri

3-In a 3 a perioada se vor marca cele mai multe goluri

Egal-2 sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste 2 perioade sa aiba cele mai multe goluri marcate.

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

Variante:

1-castiga echipa gazda prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

X-rezultat de egalitate in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

2-castiga echipa oaspete in prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada

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

Variante:

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

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

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

Variante:

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

X2-In Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada oaspetii castiga sau egal

12-In Prima perioada/a 2 a perioada/a 3 a perioada gazdele sau oaspetii castiga

8.19. Par/Impar Total goluri inclusiv prelungiri

Variante:

PAR – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc inclusiv prelungiri este unul par

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

Atentie: scorul de 0-0 se considera par.

8.20. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

8.21. Total goluri

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

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

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

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

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

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

8.22.Total goluri/Meci baza

Variante:

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

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

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

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

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

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

8.23. Total goluri gazde/oaspeti

Variante:

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

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

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

8.24.Marja Victoriei

Variante:

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

G=2 Echipa gazda castiga meciul la exact 2 goluri diferenta
G=1 Echipa gazda castiga meciul la exact 1 gol diferenta
X Meciul se termina la egalitate
O=1 Echipa oaspete castiga meciul la exact 1 gol diferenta
O=2 Echipa oaspete castiga meciul la exact 2 goluri diferenta
O>2 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de cel putin 3 goluri

8.25. Scor corect

Scorul corect indicat la finalul timpului regulamentar de joc

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

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

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

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

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

8.26. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Care echipa va marca Golul X?

Care echipa marchează golul menționat.

Pariul de tip: Castiga Perioada - 1 X 2

Cine va câștiga perioada menționată

Pariul de tip: Perioada - Ambele Echipe Marchează

Ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol in perioada menționată

Pariul de tip: Perioada - Cine marcheaza Golul X

Care echipa va inscrie golul mentionat in oferta in Perioada oferita

Pariul de tip: Perioada - Handicap Goluri

Ce echipa castiga dupa ce se aplica valoarea Handicapului în scorul perioadei mentionate?

Pariul de tip: Perioada - Sansa Dubla

Sansa dubla în perioada mentionata

Pariul de tip: Perioada - Total Goluri

Total goluri peste sau sub granita oferita in perioada mentionata

Pariul de tip: Perioada - Total Goluri Impar/Par

Numarul impar sau par de goluri marcate în perioada menționată?

Pariul de tip: Perioada - Ultima Echipa care va marca

Care echipa va înscrie ultimul gol în perioada mentionata?

Pariul de tip: Perioada - Victorie

Ce echipa va castiga în perioada oferita? In caz de egalitate se va acorda cota 1.

Pariul de tip: Gazdele Castiga la 0?

Va castiga echipa gazda fără sa primească gol?

NU= echipa gazda va primii cel puțin un gol.

Pariul de tip: Meci Baza 1-X-2 & Ambele echipe Marcheaza

Cine castiga meciul (Timp regulamentar) si ambele echipe marcheaza

Pariul de tip: Oaspetii Castiga la 0?

Va câștiga echipa oaspete fara sa primeasca gol?

NU= echipa oaspete va primii cel puțin un gol.

Pariul de tip: Prelungiri - 1 X 2

Prelungiri (1 X 2)

Pariul de tip: Prelungiri - Total Goluri (Peste/Sub)

Total goluri marcate in perioadele suplimentare (Peste/Sub)

Pariul de tip: Urmatorul Gol 1 X 2

Cine marcheaza goul specificat , 1 X 2 (x = nici un gol marcat, timp regulamentar)

ARTICOLUL 9. HANDBAL

9.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

9.2. Meci baza

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

9.3. Prima repriza/A 2 a repriza

Variante:

1 - castiga echipa gazda Prima repriza/A 2 a repriza

X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A 2 a repriza

2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A 2 a repriza

Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0.

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

Variante:

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

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

9.5. Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti

Variante:

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

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

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

Variante:

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

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

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

9.7. Pauza/Final

- gazdele conduc la pauza si castiga la final (1/1)

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

- gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final (1/2)

- egal la pauza, gazdele castiga la final (X/1)

- egal atat la pauza, cat si la final (X/X)

- egal la pauza, oaspetii castiga la final (X/2)

- oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final (2/1)

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

- oaspetii conduc la pauza si castiga la final (2/2)

9.8. Primul gol marcat

1 - Echipa gazda inscrie primul gol in meci

2 - Echipa oaspete inscrie primul gol in meci

9.9. Par/Impar

Variante:

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

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

9.10. Meci baza/Total goluri

Variante:

1/Sub-Gazdele castiga meciul si in meci se marcheaza sub "n" goluri

2/Sub-Oaspetii castiga meciul si in meci se marcheaza sub "n" goluri

X/Sub-Meciul se termina la egalitate si in meci se marcheaza sub "n" goluri

1/Peste-Gazdele castiga meciul si in meci se marcheaza peste "n" goluri

2/Peste-Oaspetii castiga meciul si in meci se marcheaza peste "n" goluri

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

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

9.11. Pariuri speciale

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

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

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

9.12. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

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

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

Jucatorul poate alege intre 2 variante:

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

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

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

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

9.14. Handicap

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

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

Variante: 1, X, 2

9.15. Total goluri

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

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

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

9.16. Marja victoriei

Pariul de tip Marja Victoriei are 7 variante:

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

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

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

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

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

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

X-Meciul se termina egal.

9.17. Repriza cu cel mai mare scor

Variante:

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

2-In a 2 a repriza se vor inscrie cele mai multe goluri

Egal-Ambele reprize vor avea acelasi numar de goluri

9.18. Total goluri Jucator

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

Sub - sub granita de "n" goluri din oferta

Peste - peste granita de "n" goluri din oferta

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

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

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

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

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

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

9.19. Pariul de tip: Castigator (Inclusiv OT si aruncari 7 m.)

Cine câștigă meciul, inclusiv prelungiri si aruncări de la 7 m.

9.20. Pariul de tip: Handicap 1-X-2

Care va fi rezultatul după adăugarea/scăderea handicapului la rezultatul efectiv în timp regulamentar?

9.21. Pariul de tip: Prelungiri - Total Goluri (Peste/Sub)

Total Goluri in Prelungiri (Peste/Sub)

9.22. Pariul de tip: Prima Repriza - Handicap 1-X-2

Care va fi rezultatul după adăugarea/scăderea handicapului mentionat la sfârșitul primei reprize

ARTICOLUL 10. VOLEI

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

10.2. Meci baza

Variante:

1 - castiga meciul echipa gazda

2 - castiga meciul echipa oaspete

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

Variante:

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

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

10.4. Total puncte

Variante:

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

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

10.5. Handicap puncte

Variante:

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

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

10.6. Pariuri speciale

- a) Castigator turneu
- b) Clasare in competitie
- c) Total puncte per echipa

In cazul anumitor pariuri speciale, Organizatorul va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualul set de

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

10.7. Primul set-Primul la X puncte

Variante:

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

Precizare: X-ul va fi specificat in oferta

10.8 . Se va juca al 4 lea set /al 5 lea set

Variante:

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

10.9. Cate seturi intra in prelungiri

Variante:

- 0-Niciun set nu va depasi limita maxima de 25 puncte
1-Un set va depasi limita maxima de 25 puncte
2- 2 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte
3-3 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte
4-4 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte
5-5 seturi vor depasi limita maxima de 25 puncte

10.11. Primul set-Handicap

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga primul set cu handicapul de "n" puncte din oferta
- 2 - Echipa oaspete castiga primul set cu handicapul de "n" puncte din oferta

10.12. Primul set /al 2 lea set/al 3 lea set -Total puncte

Variante:

- S - numarul total de puncte, realizat in primu set/al 2 lea set/al 3 lea set este sub granita de "n" din oferta
P - numarul total de puncte, realizat in primu set/al 2 lea set/al 3 lea set este peste granita de "n" din oferta

10.13. Handicap seturi

Variante:

- 1-Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta
- 2- Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta

10.14. Numar total seturi(Exact)

Variante:

- 3.set- In meci se vor juca exact 3 seturi
- 4.set-In meci se vor juca exact 4 seturi
- 5.set-In meci se vor juca exact 5 seturi

10.15. Primul set-Total puncte

Variante:

- 1-Peste-Primul set va avea mai multe puncte decat granita stabilita
- 2-Sub-Primul set va avea mai putine puncte decat granita stabilita.

10.16.Scor corect

Variante:

- 3:0-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:0
- 3:1-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:1
- 3:2-Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:2
- 2:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2:3
- 1:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:3
- 0:3-Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:3

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

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

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

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

10.17. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Gazdele castiga Exact 1 Set?

Va castiga echipa gazda exact un set?

Pariul de tip: Gazdele castiga Exact 2 Seturi?

Va castiga echipa gazda exact 2 seturi?

Pariul de tip: Gazdele Castiga minim 1 set?

Echipa gazda va castiga cel putin un set?

Pariul de tip: Oaspetii castiga Exact 1 Set?

Va castiga echipa oaspete exact un set?

Pariul de tip: Oaspetii castiga Exact 2 Seturi?

Va castiga echipa oaspete exact 2 seturi?

Pariul de tip: Oaspetii Castiga minim 1 set

Echipa oaspete va castiga cel putin un set?

Pariul de tip: Set - Castigator

Care echipă va câștiga setul specificat?

Pariul de tip: Set - Total Puncte

Suma punctelor va fi mai mare sau mai mica decât marja data din setul specificat?

Pariul de tip: Set - Total Puncte- Impar/Par

Suma punctelor va fi impar sau par în setul specificat?

Pariul de tip: Set- Handicap Puncte

Care va fi rezultatul după ce handicapul este adăugat /scăzut la rezultatul efectiv în setul specificat?

Pariul de tip: Cate seturi vor intra in prelungiri? (Cel mai bun din 7)

Cate seturi vor intra în prelungiri? (prelungiri set de la 24:24)

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 7)

Scor corect la seturi (cel mai bun din 7)

Pariul de tip: Total Seturi (Cel mai bun din 7)

Suma exacta a seturilor disputate in meci

ARTICOLUL 11. POLO

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

11.2. Meci baza

Variante:

1 - echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar

X - se consemneaza rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

11.3. Primul sfert/al 2 lea sfert/ al 3 lea sfert/ al 4 lea sfert.

Variante:

1 - castiga echipa gazda primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

X - rezultat de egalitate in primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

2 - castiga echipa oaspete primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

11.4. Total goluri

Variante:

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

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

11.5. Total goluri gazde/Total goluri oaspeti

Variante:

S - Echipa gazda/oaspete inscrie sub "n" goluri in timpul regulamentar

P - Echipa gazda/oaspete inscrie peste "n" goluri in timpul regulamentar

11.6. Par/Impar

Variante:

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

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

11.7. Pariuri speciale

a) Castigator competitie

b) Clasare in competitie

11.8. Vor fi prelungiri

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

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

Numarul de goluri ale jucatorilor include si eventualele prelungiri.

Golurile de la cinci metri dupa prelungiri nu se iau in considerare.

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

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

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

In cazul in care o echipa se retrage inainte de 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 12. FOTBAL DE SALA

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

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

12.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, handicap, total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine se califica, Cine merge mai departe, etc.

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

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

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

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

In cazul in care o echipa se retrage inainte de 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.

12.3. Pariul de tip: Handicap 1-X-2

Care va fi rezultatul după ce handicapul este adăugat/scăzut la rezultatul efectiv în timpul regulamentar (1X2)

12.4. Pariul de tip: Prelungiri - 1X2

Rezultat in prelungiri (1X2)

12.5. Pariul de tip: Prelungiri - Total Goluri (Peste/Sub)

Total goluri în prelungiri (peste / sub)

12.6. Pariul de tip: Prima Repriza - 1X2

Cine câștiga prima repriza 1X2

ARTICOLUL 13. FOTBAL PE PLAJA

13.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit 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.

13.2 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 câștiga 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 întalnesc, 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 14. FOTBAL AMERICAN

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

14.2 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 câștiga 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 întalnesc, 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.

14.3. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Câștigător 1 X 2 (Incl.OT)

Cine va câștiga partida (inclusiv prelungiri)

Pariul de tip: A 2 a Repriza - Handicap

Care echipă va câștiga a 2 a repriza după aplicarea punctelor handicap (timp regulamentar)

Pariul de tip: A 2 a Repriza - Total Puncte

Numărul total de puncte marcate în a 2 a repriza a meciului (timp regulamentar)

Pariul de tip: A 2 a Repriza - Victorie (incl. OT)

Care echipă va câștiga repriza a doua, inclusiv prelungiri? În caz de egalitate se va acorda cota 1.

Pariul de tip: A 2 a Repriza 1X2

Cine va câștiga repriza a 2 a (timp regulamentar)

Pariul de tip: A 2 a Repriza 1X2 (incl. OT)

Cine va câștiga repriza a doua (incl. OT)?

Pariul de tip: Cine va marca Field Goal X (incl. OT)

Care echipă înscrie Field Goal indicat? (incl. OT)

Pariul de tip: In ce repriza se vor marca mai multe puncte

In ce repriza se vor marca mai multe puncte?

Egal - daca ambele reprize au același număr de puncte marcate (timp regulamentar)

Pariul de tip: Prima la X Puncte (incl. OT)

Care echipa va ajunge prima la numărul de puncte oferit? (incl. OT)

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Puncte Impar/Par - Gazde

Numarul de puncte marcate de echipa gazda in prima repriza va fi impar sau par.

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Puncte Impar/Par - Oaspeti

Numarul de puncte marcate de echipa oaspete in prima repriza va fi impar sau par.

Pariul de tip: Prima Repriza - Victorie

Care echipa va câștiga prima repriza? În caz de egalitate se va acorda cota de 1.

Pariul de tip: Sfert - Handicap

Care echipa castiga sfertul oferit dupa aplicarea punctelor handicap?

Pariul de tip: Sfert - Total Puncte

Scorul sfertului oferit va avea mai multe sau mai puține puncte marcate decât granița oferita.

Pariul de tip: Sfert - Victorie

Cine va câștiga sfertul oferit? In caz de egalitate se va acorda cota 1.

Pariul de tip: Sfert- 1 X 2

Cine va câștiga sfertul oferit?

Pariul de tip: Total Field Goals (incl. OT)

Suma Field Goals Made (incl. OT)

Pariul de tip: Total Puncte - Impar/Par Gazde

Numar de puncte marcate de echipa gazda impar sau par (timp regulamentar)

Pariul de tip: Total Puncte - Impar/Par Gazde (incl.OT)

Număr de puncte marcate de echipa gazda impar sau par (incl. OT).

Pariul de tip: Total Puncte - Impar/Par Oaspeti

Numar de puncte marcate de echipa oaspete impar sau par (timp regulamentar)

Pariul de tip: Total Puncte - Impar/Par Oaspeti (incl.OT)

Numar de puncte marcate de echipa oaspete impar sau par (incl. OT).

Pariul de tip: Total Sacks (incl. OT)

Total Sacks in meci (incl. OT)

Pariul de tip: Total Touchdowns (incl. OT)

Total Touchdowns in meci (incl. OT)

Pariul de tip: Total Turnovers (incl. OT)

Total Turnovers in meci (incl. OT)

ARTICOLUL 15. FOTBAL AUSTRALIAN

15.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

15.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Par/Impar, etc. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

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

Schimbarea echipei este considerata a fi o eroare in cazul in care unul dintre participantii lipseste si anume este inlocuit de o alta

echipa.(ex.in oferta este Adelaide-Brisbane si joaca Adelaide-Melbourne etc.)

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

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

ARTICOLUL 16. HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

16.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar, cu exceptia tipului de pariuri "Cine castiga meciul (CM)" caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

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

16.2 Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare in competitie, etc.

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

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

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

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

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

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

ARTICOLUL 17 BASEBALL

17.1 Rezultatul final se omologheaza dupa terminarea evenimentului, incluzand in timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00 (**nu se aplica regula celor 48 de ore**). În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe?“, „Cine câștiga cupa ?“, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteapta până la redisputarea evenimentului respectiv.

Daca într-o zi se joaca doua meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment.

Daca echipa abandoneaza înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculeaza cota 1.00.

17. 2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, primul inning, etc.

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

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

17.3 Meci baza

Variante:

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

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

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

17.4 Castiga meciul

La acest pariuri va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri(inninguri).

Variante:

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

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

17.5 Handicap(inclusiv Prelungiri)

Variante:

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

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

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

In toate aceste cazuri, organizatorul va preciza tipul si valoarea handicapului.

17.6 Total puncte(inclusiv Prelungiri)(Multi)

Variante:

Peste-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Precizare:La acest timp de pariu exista mai multe variante care organizatorul le va specifica de fiecare data in oferta de pariere.

17.7 Total puncte gazde/oaspeti(inclusiv prelungiri)

Variante:

Peste-Gazdele/Oaspetii vor inscrie mai multe puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub- Gazdele/Oaspetii vor inscrie mai putine puncte decat granita stabilita in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

17.8 Impar/Par Total puncte(inclusiv Prelungiri)

Variante:

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

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

17.9 Vor fi prelungiri?

Variante:

Da-Meciul va avea prelungiri

Nu-Meciul nu va avea prelungiri

17.10 Marja Victoriei

Variante:

G>4 Echipa gazda castiga meciul la cel putin 5 puncte

G 3-4 Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

G 1-2 Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

O 1-2 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

O 3-4 Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

O>4 Echipa oaspete castiga meciul la cel putin 5 puncte

17.11 Total puncte/Meci baza (inclusiv prelungiri)

Variante:

Sub/1-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub/2-Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/1-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/2-Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

17.12 Pariul de tip: Primul inning – 1 X 2

Care va fi rezultatul dupa primul inning?

Variante:

1 – Echipa gazda castiga primul inning

X – Primul inning se termina la egalitate

2 - Echipa oaspete castiga primul inning

17.13 Pariul de tip:Primul inning – Total puncte

Variante:

Sub – In primul inning se vor marca un numar mai mic de puncte decat granita oferita de organizator

Peste - In primul inning se vor marca un numar mai mare de puncte decat granita oferita de organizator

17.14 Pariul de tip: Inningurile de la 1 la 5 – 1 X 2

Care va fi rezultatul dupa primele 5 inning-uri?

Variante:

1 - Echipa gazda conduce dupa primele 5 inning-uri

X – Meciul se incheie la egalitate dupa primele 5 inning-uri

2 - Echipa oaspete conduce dupa primele 5 inning-uri

17.15 Pariul de tip: Iningurile de la 1 la 5 – Handicap

Care echipa va conduce dupa ce este adaugat Handicapul oferit de organizator la scorul final al primelor 5 inning-uri.

Variante:

1 - Echipa gazda castiga la finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator.

X - La finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator,meciul se incheie la egalitate.

2 - Echipa oaspete castiga la finalul primelor 5 inning-uri dupa ce este adaugat handicapul oferit de organizator.

17.16 Pariul de tip: Iningurile de la 1 la 5 – Total

Variante:

Sub – La finalul primelor 5 inning-uri, meciul va avea mai putine puncte decat granita oferita de organizator.

Peste - La finalul primelor 5 inning-uri, meciul va avea mai multe puncte decat granita oferita de 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, Mexic-Venezuela, desi meciul este jucat in Venezuela)

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 Mexic-Venezuela si joaca Mexic-Australia etc.)

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

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

ARTICOLUL 18. RUGBY

18.1 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 in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri.

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

18.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, Victorie, Par/Impar, etc.

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

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

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

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 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.

18.3. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Handicap Puncte (1X2)

Care va fi rezultatul dupa adaugarea / scaderea handicapului la rezultatul efectiv în timpul regulamentar

Pariul de tip: Încercări - (1X2)

Care echipa va avea mai multe Încercări în Timpul Regulamentar?

Pariul de tip: Încercări - Handicap

Care va fi scorul după adăugarea / scăderea handicapului la scorul real?

Pariul de tip: Încercări - Handicap (1X2)

Care va fi scorul dupa adaugarea / scaderea handicapului la scorul real ?(1X2)

Pariul de tip: Încercări - Impar/Par

Suma totala de puncte marcate va fi Impar sau Par

Pariul de tip: Încercări - Șansă Dublă

Șansă Dublă Încercări în timpul regulamentar.

Pariul de tip: Încercări - Victorie

Care echipa va marca mai mult în timpul regulamentar? În caz de egalitate se va acorda cota 1.

Pariul de tip: Meci Baza (1X2) & Total Puncte

Pariu Combinat: Total Puncte si Rezultat Final (1X2)

Pariul de tip: Prima Repriza - Cine va marca mai multe Încercări (1X2)

Cine va înscrie mai multe Încercări în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Handicap (1X2)

Care va fi rezultatul după adăugarea / scăderea handicapului la rezultatul efectiv în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Handicap Încercări

Care va fi scorul după adăugarea / scăderea handicapului la scorul real din prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Handicap Încercări (1X2)

Care va fi scorul după adăugarea / scăderea handicapului la scorul real din prima repriza? (1X2)

Pariul de tip: Prima Repriza - Impar/Par Încercări

Încercări Impar sau total în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Încercări - Victorie

Cine va înscrie mai mult în prima repriza? În caz de egalitate se va acorda cota 1

Pariul de tip: Prima Repriza - Încercări Șansă Dubla

Șansă Dubla Încercări în prima repriza

Pariul de tip: Prima Repriza - Marja Victoriei

Cu câte puncte diferență va câștiga echipa prima repriza?

DT = Echipa gazdă

GT = Echipa în deplasare!

Pariul de tip: Prima Repriza - Sansa Dubla

Șansă Dubla (1X-X2-12) în prima Repriză

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Încercări

Scorul total de Încercări va fi mai mare sau mai mic decât marja implicită în prima repriză?

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Incercari Gazde

Echipa gazda va marca mai multe sau mai puține Încercări decât linia alocată în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Încercări Oaspeti

Echipa oaspete va marca mai multe sau mai puține Încercări decât linia alocată în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Puncte

Suma punctelor va fi mai mare sau mai mica decât marja dată în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Puncte Gazde

Va înscrie echipa gazda mai multe sau mai puține puncte decât marja stabilită în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Total Puncte Oaspeti

Va înscrie echipa oaspete mai mult sau mai puține puncte decât marja stabilită în prima repriza?

Pariul de tip: Prima Repriza - Victorie

Cine va câștiga prima repriza? În caz de egalitate se va acorda cota 1.

Pariul de tip: Șansă Dubla

Șansă Dubla (1X-X2-12) (Timp regulamentar)

Pariul de tip: Total Încercări

Meciul va avea mai multe sau mai puține încercări totale decât linia alocată în timpul regulamentar de joc.

Pariul de tip: Total Incercari Gazde

Va înscrie echipa gazda mai mult sau mai puține încercări decât linia alocată în timpul regulamentar?

Pariul de tip: Total Încercări Oaspeți

Va înscrie echipa oaspete mai mult sau mai puține încercări decât linia alocată în timpul regulamentar?

Pariul de tip: Total Puncte

Meciul va avea mai multe sau mai puține puncte decât linia totală alocată la sfârșitul timpului regulamentar

Pariul de tip: Total Puncte Gazde

Va înscrie echipa gazda mai multe sau mai puține puncte decât marja oferita in timp regulamentar?

Pariul de tip: Total Puncte Oaspeti

Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât marja oferita in timp regulamentar?

Pariul de tip: Victorie

Cine va câștiga meciul in timpul regulamentar? In caz de egalitate se va acorda cota 1.

ARTICOLUL 19. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM

19.1 Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

19.2 Daca evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00. Daca unul dintre sportivi abandoneaza înainte de începerea competiției se calculeaza cota 1.00.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

Daca evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbarii locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizatori, pariul este nul și se calculeaza cota 1.00.

19.3 Pentru aceste discipline sportive organizatorul ofera urmatoarele tipuri de pariuri: Castigator cursa, clasare, Duel, castigator competitie, etc.

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

ARTICOLUL 20. FORMULA 1

20.1 Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

20.2 Pariul pe cursa

Variante:

1-1 – pilotul pariat castiga cursa la final

1-2 – pilotul pariat termina cursa in primii doi (locul 1 sau locul 2)

1-3 - pilotul pariat termina cursa in primii trei

1-5 - pilotul pariat termina cursa in primii cinci

1-10 - pilotul pariat termina cursa in primii zece

În cazul in care pilotul abandoneaza sau din oricare alt motiv nu se clasifica la sfârșitul oficial al acesteia se considera ca nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

20.3. Pariul pe calificari la cursa

Variante:

1-1 – pilotul pariat castiga calificarile (locul 1 – pole position)

1-2 – pilotul pariat termina calificarile in primii doi

1-3 - pilotul pariat termina calificarile in primii trei

1-5 - pilotul pariat termina calificarile in primii cinci

1-10 - pilotul pariat termina calificarile in primii zece

20.4 Pariul Duel-Cursa-Piloti

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

20.5 Pariul Duel-Pole position

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

20.6 Alte tipuri de pariuri

Diferenta între locul 1 și locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)

Diferenta între locul 1 și locul 2 la finalul calificarilor (Avans timp castigator pole-position)

Pleaca din pole-position și castiga cursa?

Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliți de catre primele anunțuri oficiale)

Se clasifica/ Nu se clasifica 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 clasifica 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 formular (betslip) 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 21 SNOOKER

21.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

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

21.2 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.

21.3. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Handicap Frame-uri

Care va fi rezultatul după adăugarea/scăderea handicapului la rezultatul efectiv al meciului?

Pariul de tip: Total Frame-uri

Suma frame-urilor din meci va fi mai mare sau mai mica decât marja acordata?

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 11)

Rezultat exact (frame-uri) (cel mai bun din 11)

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 5)

Rezultat exact (frame-uri) (cel mai bun din 5)

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 7)

Rezultat exact (frame-uri) (cel mai bun din 7)

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 9)

Rezultat exact (frame-uri) (cel mai bun din 9)

ARTICOLUL 22. DARTS

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

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

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

22.2 Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Duel, Total leg-uri, Handicap leg-uri, Castigator Competitie, Clasare.

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

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

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

22.3. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Cine va avea mai multi de 180s

Ce jucător va avea mai mulți de 180s?

Pariul de tip: Handicap 180s

Ce jucător câștigă după ce Handicapul 180s este aplicat

Pariul de tip: Handicap Seturi

Ce jucător va câștiga după ce handicapul de seturi este aplicat la scorul final?

Pariul de tip: Set - Câștigător

Cine este Câștigătorul setului oferit?

Pariul de tip: Set - Câștigător Leg

Ce jucător va câștiga Legul menționat în setul oferit?

Pariul de tip: Set - Handicap Leg

Ce jucător câștigă după ce Handicap Leg este aplicat în scorul din setul oferit?

Pariul de tip: Set - Total Legs

Suma Legs va fi mai mare sau mai mică decât marja oferita din setul oferit?

Pariul de tip: Total 180s

Total 180s in meci

Pariul de tip: Total 180s Gazde

Jucătorul considerat gazda va înscrie mai mult sau mai puțin 180s decât marja oferita?

Pariul de tip: Total 180s Oaspeti

Jucătorul considerat oaspete va înscrie mai mult sau mai puțin 180s decât marja oferita?

Pariul de tip: Total Seturi

Va avea meciul mai multe sau mai puține seturi decât numărul specificat atunci când un câștigător este declarat?

Pariul de tip: Handicap Seturi (1x2)

Ce jucător va câștiga după ce valoarea handicapului este aplicata la scorul final?

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 11)

Scor Corect (cel mai bun din 11)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 13)

Scor Corect (cel mai bun din 13)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 15)

Scor Corect (cel mai bun din 15)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 3)

Scor Corect (cel mai bun din 3)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 5)

Scor Corect (cel mai bun din 5)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 7)

Scor Corect (cel mai bun din 7)

Pariul de tip: Scor Corect Seturi (cel mai bun din 9)

Scor Corect (cel mai bun din 9)

Pariul de tip: Set - Cele mai multe aruncări de 180s

Ce jucător va avea mai multe aruncări de 180s in setul oferit?

Pariul de tip: Set - Jucător 1 Total 180s

Total aruncări de 180s efectuate de jucătorul 1 în setul oferit

Pariul de tip: Set - Jucător 2 Total 180s

Total aruncări de 180s efectuate de jucătorul 2 în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 11)

Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 12)

Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 17)

Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 19)
Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 21)
Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Scor corect (legs - cel mai bun din 5)
Scor corect (Legs) în setul oferit

Pariul de tip: Set - Total 180s
Numărul total de aruncari 180s in setul oferit.

ARTICOLUL 23. SPORTURI DE CONTACT

23.1 Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

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

Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu:

Meci de baza, castigator competitie, in ce repriza se va produce KO, clasare, etc.

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca invingător.

În cazul în care unul dintre concurenți nu termina meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul ramas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cota jucata.

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

Daca unul dintre concurenți abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție. Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore se va calcula cota 1.00. Daca evenimentul se reia în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

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

ARTICOLUL 24. ATLETISM

24.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

24.2 Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenți etc.

24.3 Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore, se va calcula cota 1.00. Daca evenimentul se reia în decurs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntarii din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

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

In cazul in care mai multi participanti, sportivi,echipe, ocupa acelasi loc,daca nu se prevede altfel,se aplica urmatoarea regula la calcularea valorii castigurilor:cotele tipurilor castigatoare vor fi impartite la numarul de rezultate castigatoare,iar apoi inmultite cu miza pariului.

Daca nu se prevede altfel, aceasta regula se aplica pentru toate cazurile in care doua sau mai multe tipuri sunt evaluate ca si tipuri castigatoare.

Exemplu:cursa de atletism se termina la egalitate dupa victoria sportivului A(cota 5,80) si a sportivului B(cota 7,00).Utilizatorii care au pariat 10 lei pe atletul A primesc 29 de lei (cota inmultita cu miza si impartita la numarul de tipuri ghicite = 5,80 X 10:2)

Utilizatorii care au pariat 10 lei pe atletul B primesc 35 lei (7,00 X 10:2)

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

ARTICOLUL 25. GOLF

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

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

25.2 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator turneu, clasare, duel etc.

Daca evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și

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

Daca evenimentul se reia în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

ARTICOLUL 26. BOWLS

26.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

26.2 Acest sport se joaca pe seturi, pana la desemnarea castigatorului, neexistand posibilitatea ca evenimentul sa se termine la egalitate.

26.3 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Castigator turneu, clasare, duel etc. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat si nu se reia în decursul a 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat inainte de incepere din cauza abandonului unuia dintre participanti, se calculeaza cota 1.00.

Daca evenimentul se reia în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

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

26.4. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Scor Corect (cel mai bun din 3)

Scor Corect (cel mai bun din 3)

Pariul de tip: Set - Castigator (1x2)

Cine va câștiga setul menționat? (1X2)

Pariul de tip: Set - Castigator (1-2)

Cine va câștiga setul menționat? În caz de egalitate se va acorda cota 1

Pariul de tip: Total Seturi (Peste/Sub)

Total Seturi in meci

ARTICOLUL 27. SPORTURI DE IARNA

27.1 În duelul competiției, în cazul în care se ajunge la esecul unui concurent, castigatorul duelului este concurentul care a terminat cursa.

În cazul în care se ajunge la esecul ambilor competitori în aceeași competiție, pariul este nul, iar miza va fi restituită, cu excepția cazurilor în care există și opțiunea X în duel (ambele pierd sau termina competiția cu același rezultat)

În cazul pierderii competiției de către un concurent în prima rundă, castigatorul este al 2-lea concurent dacă a terminat prima rundă, chiar dacă acesta a fost descalificat în a 2-a rundă.

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 ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

27.2 În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cota 1.00. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, se calculează cota 1.00. În cazul schimbării locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cota 1.00.

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

Dacă evenimentul are loc în decurs de 48 de ore pe aceeași pârtie, trambulina, traseu se iau în considerare cotele jucate.

Limita de 48 de ore se calculează din momentul intreruperii sau din momentul în care evenimentul era programat să înceapă, indicat pe lista de pariuri.

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

27.3 Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariu: Castigator cursa /etapa/competiție/faza/turneu, clasare, duel, etc. Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

ARTICOLUL 28. VOLEI PE PLAJA

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

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

28.2 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea următoarele tipuri de pariu: 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 29. TENIS DE MASA

29.1 Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

29.2 Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

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 cota 1.00.

Daca evenimentul este contramandat înainte de începere 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.

29.3. Alte tipuri de pariuri

Pariul de tip: Handicap Puncte

Care va fi rezultatul după adăugarea/scăderea punctelor handicap la rezultatul real al meciului?

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 5)

Scorul corect pe seturi (cel mai bun din 5)

Pariul de tip: Scor Corect (Cel mai bun din 7)

Scorul corect pe seturi (cel mai bun din 7)

Pariul de tip: Set - Castigator

Ce jucător va câștiga Setul menționat?

Pariul de tip: Set - Handicap Puncte

Care va fi rezultatul după adăugarea/scăderea punctelor handicap la rezultatul efectiv în setul specificat?

Pariul de tip: Set - Total Puncte

Total Puncte in setul oferit

Pariul de tip: Set - Total Puncte Impar/Par

Suma totală a punctelor din setul oferit este impară sau pară

Pariul de tip: Total Puncte

Suma punctelor din meci va fi mai mare sau mai mică decât marja oferită?

Pariul de tip: Cate Seturi vor intra in Prelungiri? (Cel mai bun din 5)

Câte seturi vor intra in prelungiri ? (cel mai bun din 5)

Prelungiri set să câștige setul unul dintre jucători la minim 10 (Ex: 12:10)

Pariul de tip: Cate Seturi vor intra in Prelungiri? (Cel mai bun din 7)

Cate seturi vor intra in prelungiri ? (cel mai bun din 7)

Prelungiri set sa câștige setul unul dintre jucători la minim 10 (Ex: 12:10)

Pariul de tip: Numar Exact de Seturi (Cel mai bun din 5)

Număr exact de seturi în meci (cel mai bun din 5)

Pariul de tip: Numar Exact de Seturi (Cel mai bun din 7)

Număr exact de seturi în meci (cel mai bun din 7)

❖ PARIURILE PE NUMERE

ARTICOLUL 30. PARIURILE PE LOTERII INTERNAȚIONALE

30.1 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.

Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta Organizatorului.

30.2 Organizatorul stabileste prin oferta ora pana la care se poate paria. Orice pariu facut dupa aceasta limita de timp este considerat nul, daca exista certitudinea ca pariul nu a fost plasat inainte de inceperea extragerii.

30.3 Rezultatul luat in calcul de catre Organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. Numerele suplimentare nu sunt considerate valabile.

In cazul in care, intr-o singura zi vor fi efectuate doua sau mai multe extrageri la o loterie, pentru evitarea oricaror neintelegeri, Organizatorul va lua in calcul numai rezultatul oficial al primei extrageri. Ora inscrisa este ora Romaniei.

30.4 Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate pariurile jucate pentru acea loterie vor primi cota 1.00. Nu se aplica regula celor 48 de ore. Daca evenimentul se intrerupe din pricina unei defectiuni a sistemului sau dacă extragerea este invalidată, miza se va restitui in contul de joc, dacă evenimentul nu se reia (extragerea nu este reluată) in termen de 30 minute de la extragerea primei bile. Extragerea este valida dacă toate bilele din care se realizează extragerea se afla in urnă, iar bilele sunt extrase in mod corespunzător.

30.5 Selectiile de numere nu pot fi combinate cu nici un alt eveniment de pariere si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri in pariuri cumulative.

Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise in site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

30.6 Oferta de pariere va fi adusa la cunostinta jucatorilor/jucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor). Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

ARTICOLUL 31. B-RING (Pariul Lucky Six)

31.1 Pariul Lucky Six este pariul pe rezultatele unor evenimente generate aleatoriu de un sistem independent, ce se produc fara implicarea Organizatorului.

Evenimentele constau in difuzarea unor trageri preinregistrate, conform selectiei aleatorii realizate de sistemul informatic, asupra caruia nici Organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel. Selectia se realizeaza la sediul central al Organizatorului.

31.2 Evenimentele sunt generate de un server independent. Programul de gestionare a activitatii de pariere este furnizat de catre firma specializata in domeniu. Tragerile ruleaza pe durata programului Organizatorului, la un interval de 4 minute.

31.3 Cotele de pariere valabile la fiecare extragere sunt afisate. In minutele preliminare tragerii, se accepta si se efectueaza pariurile pentru tragerea respectiva sau pentru urmatoarele trageri.

31.4. Intr-un pariu se pot paria intre 6 - 10 bile. Pentru fiecare eveniment se trag 35 bile din 48. Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe a cate 6 numere, fiecare grupa fiind marcata cu cate o culoare: rosu, mov, galben, portocaliu, negru, verde, maro si albastru.

31.5 Mecanism de tragere: se trag 35 de bile din cele 48. Un bilet este castigator daca printre cele 35 de bile trase care apar pe ecran, se regasesc minim 6 dintre bilele indicate pe bilet. Castigul se calculeaza inmultind cota ultimei bile trase cu miza pariata de jucator.

31.6 Lucky Six este jocul prin care jucatorul are posibilitatea de a-si dubla sau tripla castigul cu ajutorul trifoifului, care apare la inceputul tragerii, in fiecare runda, intre cele doua campuri.

- daca un bilet castigator contine unul din numarul bilei pe care se afla trifoiful, castigul se dubleaza;

- daca un bilet castigator contine ambele numere ale bilelor pe care se afla trifoiful, castigul se tripleaza.

31.7 Tipuri de pariuri:

a) Pariul Standard - se pariaza pe 6 bile numerotate de la 1 la 48. Pariul este castigator daca au fost indicate corect toate cele 6 bile din cele 35 trase, castigul calculandu-se inmultind cota indicata de tragerea celui de-al saselea numar cu miza de pe bilet.

b) Pariul Sistem - implica mai multe variante de pariere si in acest caz intalnim mai multe situatii:

- Se pot paria mai mult de 6 bile, dar maxim 10. De exemplu, se pot paria 8 bile, insemnand un numar de 28 de combinatii posibil castigatoare a cate sase numere fiecare.

- Se pot paria mai multe grupe de bile pentru o tragere: 7, 8, 9, 10 bile. De ex: 8 bile insemna 28 combinatii de cate 6 numere, 9 bile insemna 84 combinatii si 10 bile insemna 210 combinatii.

Tabel de combinatii posibile:

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

In cazul pariurilor sistem, poate sa fie castigatoare o combinatie de 6 numere sau mai multe variante de cate 6 numere. In aceasta situatie, castigul se calculeaza inmultind miza pe combinatie cu cota celei de-a sasea bila trasa, si apoi cumuland toate sumele castigatoare.

c) Pariuri speciale:

- Pariul Par/Impar

- Prima bila – Se poate paria pe paritatea primei bile trase:
 - prima bila para
 - prima bila impara
- Toate bilele – Se poate paria pe paritatea celor 35 de bile trase:
 - mai multe bile pare
 - mai multe bile impare

- Pariul Culoare

- Prima Culoare – Se poate paria pe culoarea primei bile trase:
 - o culoare aleasa
 - doua culori alese
 - patru culori alese
- Toate culorile – Se poate paria ca cele 6 bile trase sa aiba aceeasi culoare. Se poate paria pe toate cele 8 culori in aceeasi runda.

- Pariul Mai mult/Mai putin

- Prima bila – Se poate paria pe numarul primei bile trase:
 - prima bila mai mica de 24,5
 - prima bila mai mare de 24,5
- Suma primelor 5 bile – Se poate paria pe suma primelor 5 bile trase:
 - suma primelor 5 bile mai mica de 122,5
 - suma primelor 5 bile mai mare de 122,5

31.8 Jucatorul poate alege pentru grupul de numere pe care il doreste.

31.9 Optiunile pentru trageri consecutive sunt pana la maxim 9 trageri, din aceeasi zi.

31.10 Pariul este efectuat in momentul acceptarii si inregistrarii pe platforma.

31.11 Miza minima acceptata pe un Pariu standard este 1.90 Lei, iar in cazul Pariurilor tip sistem, miza minima pe combinatie este 0.10 Lei, iar miza minima este 1.90 Lei. Miza maxima acceptata este de 95.24 Lei . Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita in asa fel încât câștigul sa nu poata depasi câștigul maxim de 100.000 Lei, indiferent de tipul de pariu.

❖ **ALTE TIPURI DE PARIURI**

ARTICOLUL 32. Pariuri pe Curse de Caini

32.1 Pariurile pe curse de caini sunt tipuri de pariuri efectuate de catre jucatori pe evenimente care constau in curse de caini preinregistrate transmise de catre Organizator pe platforma. Cursele de caini preinregistrate sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise fara interventia Organizatorului. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de organizator.

32.2 Cursele de caini se transmit la fiecare 4 minute. Dupa fiecare cursa, rezultatele cursei sunt afisate pe platforma.

32.3 La fiecare cursa participa 6 caini, cu numere de concurs de la 1 la 6. Pentru o identificare mai usoara, la fiecare cursa cainii poarta tricouri cu aceleasi culori si numere, acestea fiind aceleasi cu cele inscrise pe cutiile de pornire.

32.4 Miza minima a unui pariu la o cursa de caini, indiferent de tipul de pariu, este de 1.90 Lei, iar suma maxima acceptata pe un Pariu este de de 95.24 Lei. Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita in asa fel incat castigul sa nu poata depasi castigul maxim de 100.000 Lei, indiferent de tipul de pariu. Miza minima pe combinatie la un pariu combinat este de 0.10 lei.

32.5 Tipuri de pariuri:

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

- Castigator - pariu pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
- Primii doi - pariu pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se plaseaza pe unul din primele doua locuri;
- Primii trei - pariu 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) - pariu 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) - pariu 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) - pariu pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea plasarii.

e) Pariul System Trifecta (Primii trei combinati) - pariul pe 3 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele trei locuri, indiferent de ordinea plasarii.

32.6 In ultima secunda preliminara inceperii cursei nu se mai pot efectua pariuri.

Jucatorul are optiunea de a paria in avans pana la 9 curse, cu mentiunea ca pentru aceste curse cotele nu sunt afisate in momentul efectuarii pariului.

Intr-un pariu se pot paria toti cei 6 caini.

ARTICOLUL 33. PUBLICWIN GLOBAL

33.1. Organizatorul va acorda un premiu suplimentar, PublicWin Global, care se acordă prin selecție aleatorie din bilete de pariuri înregistrate pe evenimente de tip Lucky Six și/sau curse de câini.

Valoarea premiului se stabilește în funcție de numărul de bilete înregistrate (reprezentând cotă-parte din mizele puse în joc). Participarea la selecția aleatorie este automata, nefiind necesară îndeplinirea unor formalități suplimentare din partea jucătorilor. Valoarea premiilor va fi afișată pe website-ul Organizatorului.

33.2 Organizatorul are dreptul de a decide acordarea mai multor premii de tip Publicwin Global, prin divizarea valorii acumulate a acestuia.

ARTICOLUL 34. PARIURI E-SPORTS (SPORTURI ELECTRONICE)

34.1. Pariurile se omologhează pe baza rezultatelor oficiale anunțate de forurile competente din cadrul competițiilor punctuale, transmisii TV sau API-ul (interfața de programare) a jocului. Nu se poate paria pe meciurile care nu s-au desfășurat. Momentul startului și reprizele afișate pe site-ul nostru au rol informativ și nu garantăm ca sunt cele corecte. 34.2 Dacă un meci este jucat înainte de ora de start sau ziua stabilită inițial, atunci toate pariurile plasate după ora de start reală vor fi considerate nule. Toate pariurile plasate înainte de ora de start reală vor rămâne valide. Un meci va fi considerat a nu se fi desfășurat (no-runner), dacă nu s-a disputat în aceeași zi în care a fost programat inițial. În eventualitatea în care o echipă își schimbă oficial numele sau are loc o schimbare a numelui unei echipe ca rezultat al părăsirii unei organizații pentru a adera în cadrul altei organizații, toate pariurile rămân valide.

34.2¹. Dacă un meci sau o hartă nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi nule.

Dacă un meci sau o hartă sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătură cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi nule.

34.3. Dacă o echipă abandonează meciul/ competiția sau se retrage înainte de începerea acesteia, toate pariurile nedecise vor fi nule.

34.4. Dacă numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariere, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1.00.

34.5. În cazul pariurilor pe Counter-Strike:

- Pariul "Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?" va fi considerat nul dacă nu se plantează bomba în runda specificată.
- Dacă meciul începe cu un avantaj de o hartă pentru una dintre echipe, prima hartă va fi considerată ca și câștigată cu scorul de 16:0 de către echipa care deține avantajul.

34.6. În cazul pariurilor pe Dota 2:

- Pariul "Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X" se decide în funcție de echipa care obține Aegis of the Immortal, și nu cine îl omoară pe Roshan.
- Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Barracks-ului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- Pariul "Harta X – Primii la X Net Worth" - Net Worth = Gold-ul curent + valoarea Itemelor de pe erou.

34.7. În cazul pariurilor pe League of Legends:

- Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare.
- Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare.

34.8. Tipuri de Pariuri

- Câștigători** - Pariază pe echipa care câștigă meciul, după eventualele reprize de prelungiri ~~și/sau loviturile de departajare~~. Opțiunile sunt:

- câștigă echipa gazdă
- câștigă echipa oaspete

- Câștigători prima rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii primei runde de pistoale

- Câștigători a doua rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii celei de-a 2-a runde de pistoale

- Handicap asiatic** - Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează

- Handicap Asiatic hărți** - Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat.

În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează

6. **Handicap Runde** - Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe Runde, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează

7. **Handicap hărți** - Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat.

8. **Handicap Puncte** – Se indică echipa/jucătorul care va obține mai multe puncte în meci, după aplicarea handicapului

9. **Harta Y – 1 X 2** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:

1 - victoria echipei gazdă

X - Egalitate

2- victoria echipei oaspete

10. **Harta X – Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X). Opțiunile sunt:

Da Vor fi prelungiri

Nu Nu vor fi prelungiri

11. **Harta X – Câștigători** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:

1 - câștigă echipa gazdă

2 - câștigă echipa oaspete

12. **Harta Y – Câștigători (inclusiv prelungiri)** - Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y), după eventualele prelungiri

13. **Harta X – Câștigători prima repriză** - Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză din harta specificată (X)

14. **Harta X – Cine activează Shrine-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să activeze Shrine-ul specificat (Y), în harta specificată (X)

15. **Harta X – Cine câștigă runda de cuțite** - Pariază pe echipa care va reuși să câștige runda de cuțite, în harta specificată (X)

1 victoria echipei gazdă

2 victoria echipei oaspete

16. **Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distruge Barracks-ul specificat (Y), în harta specificată (X)

17. **Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distruge Inhibitorul specificat (Y), în harta specificată (X)

18. **Harta X – Cine distruge Turnul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distruge Turnul specificat (Y), în harta specificată (X)

19. **Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină Aegis-ul specificat (Y), în harta specificată (X)

20. **Harta X – Cine omoară Baronul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să omoare Baronul specificat (Y), în harta specificată (X)

21. **Harta X – Cine omoară Dragonul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să omoare Dragonul specificat (Y), în harta specificată (X)

22. **Harta X – Cine reușește Kill-ul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină Kill-ul specificat (Y), în harta specificată (X). Opțiunile sunt:

1 Echipa Gazdă

2 Echipa Oaspete

23. **Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează

24. **Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri** - Se indică echipa care va obține cele mai multe Aegis-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

25. **Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

26. **Harta X – Handicap Asiatic Turnuri** - Se indică echipa care va distruge cele mai multe turnuri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

27. **Harta X – Handicap Kill-uri Runda Y** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), în harta specificată (X), după aplicarea handicapului.

28. **Harta X – Handicap runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică echipa care va câștiga mai multe runde, după aplicarea handicapului specificat, incluzând eventualele prelungiri

29. **Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi** - Pariază pe jucătorul care va reuși să omoare cei mai mulți Creepi, în harta specificată (X)

30. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Death-uri, în harta specificată (X)

31. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X)

32. **Harta X – Jucătorul cu Kill-ul Y în Runda Z** - Pariază pe jucătorul care va reuși Kill-ul specificat (Y), în runda specificată (Z) din harta specificată (X)

33. **Harta X – Primii care ajung la Level Y** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Level-ul specificat (Y), în harta

specificată (X)

34. **Harta X – Primii la Y Kill-uri** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de Kill-uri specificat (Y), în harta specificată (X)
35. **Harta X – Primii la Y Net Worth** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Net Worth-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
36. **Harta X – Primii la Y runde** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de runde specificat (X), în harta specificată (Y)
37. **Harta X – Runda Y** - Pariază pe echipa care va câștiga runda specificată (Y), în harta specificată (X)
38. **Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va dezamorsa sau nu se va dezamorsa bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
39. **Harta X – Se plantează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va planta sau nu se va planta bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
40. **Harta X – Total Aegis-uri** - Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
41. **Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat
42. **Harta X – Total Kill-uri** - Se indică dacă numărul total de Kill-uri din meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
43. **Harta X – Total Kill-uri Gazde** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în harta specificată (X)
44. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în harta specificată (X)
45. **Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda Y** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
46. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda Y** - Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
47. **Harta X – Total Kill-uri Runda Y** - Se indică dacă numărul total de Kill-uri din runda specificată (Y) este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
48. **Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de runde, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
49. **Harta X – Total Runde Impar/Par (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de runde din meci este un număr par sau un număr impar
50. **Harta X – Total Turnuri** - Se indică dacă numărul total de turnuri distruse în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
51. **Harta X – Va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă va avea loc un Ace în harta specificată (X), incluzând prelungirile, dacă este cazul
52. **Harta X – Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X)
53. **Harta X – First blood** – Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood, în harta specificată (X)
54. **Harta X – First blood în Runda Y** - Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
55. **Harta X – Primul Aegis** – Pariază pe echipa care va obține primul Aegis în harta specificată (X)
56. **Harta X – Primul Turn** - Pariază pe echipa care va distruge primul Turn în harta specificată (X)
57. **Harta X – Primul Barracks** - Pariază pe echipa care va distruge primul Barracks în harta specificată (X)
58. **Harta X – Primul Inhibitor** - Pariază pe echipa care va distruge primul Inhibitor în harta specificată (X)
59. **Rezultat final (RF)** – Pariază pe rezultatul final al meciului. Opțiunile sunt:
- 1 prima echipă câștigă la finalul meciului
 - X meciul se termina la egalitate
 - 2 câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului
 - 1X câștigă prima echipă sau se termină la egalitate
 - X2 se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa
 - 12 una dintre echipe câștigă meciul
60. **Scor corect hărți** – Pariază pe scorul corect la hărți al meciului
61. **Total hărți** - Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă
62. **Va avea loc un Ultra Kill?** - Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Ultra Kill în meci.
63. Pariul de tip: Harta - Kill
- Cine va face Kill-ul declarat pe harta oferită
64. Pariul de tip: Meci baza (cel mai bun din 2 hărți)
- Care va fi scorul final pe hărți? (cel mai bun din 2 hărți)
65. Pariul de tip: Meci baza (cel mai bun din 7 hărți)
- Care va fi scorul final pe hărți? (cel mai bun din 7 hărți)

35. Bet Builder (Creare Pariu)

- 35.1. Bet Builder este disponibil pe anumite piețe, înaintea și în timpul evenimentului relevant, și permite clientului să plaseze pariuri pe mai multe selecții în cadrul aceluiași eveniment unic.
- 35.2. Dacă un Bet Builder conține selecții care sunt declarate nule sau anulate, atunci tot biletul Bet Builder va fi nul/anulat. De exemplu, dacă Primul Marcator selectat nu joacă, tot biletul Bet Builder va fi nul, indiferent de rezultatul celorlalte selecții.
- 35.3. Pariurile plasate prin intermediul Bet Builder nu sunt eligibile în cadrul cerințelor de rulaj pentru bonus.
- 35.4. PublicWin nu este responsabilă dacă opțiunea Bet Builder nu este disponibilă din motive tehnice.
- 35.5. Opțiunea Bet Builder nu poate fi combinată cu altă ofertă, decât dacă se specifică în mod clar în condițiile fiecărei oferte.
- 35.6. PublicWin își rezervă dreptul de a anula stabilirea unui pariu sau revizuirea cotelor în cadrul unui Bet Builder, dacă există erori evidente pentru oricare dintre selecțiile incluse în Bet Builder.
- 35.7. PublicWin își rezervă dreptul de a accepta sau de a refuza orice pariu din orice competiție sau piață de pariere inclusă în opțiunea Bet Builder.
- 35.8. PublicWin își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina opțiunea Bet Builder în orice moment, din orice eveniment, programare, piață de pariere sau client.
- 35.9. PublicWin își rezervă dreptul de a elimina opțiunea Bet Builder pentru orice client sau grup de clienți despre care există motive rezonabile să se creadă că aceasta este folosită cu rea credință.
- 35.10. În oferta PublicWin, funcția Bet Builder poate apărea și sub denumirea de Creare Pariu.

36. DISPOZITII FINALE

- 36.1. Prezentul Regulament (denumit în continuare "Regulamentul") stabilește regulile pariurilor în cota fixă organizate de către Sea-Bet Limited, pe platforma accesibilă prin intermediul website-ului www.publicwin.ro. Regulamentul pentru pariuri în cota fixă on-line al organizatorului este aprobat de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc și publicat pe website-ul www.publicwin.ro. Participarea la jocurile de noroc organizate Sea-Bet Limited prezuma cunoașterea prezentului Regulament și acceptarea necondiționată a acestuia.
- 36.2. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili oferta de pariere disponibilă, de a insera ori de a elimina în orice moment din ofertă unele dintre pariuri ori de a completa și schimba cotele, de a stabili sau de a modifica miza minimă și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibile și dezvoltarea ulterioară a societății.
- 36.3. Organizatorul nu achită castigurile dacă există dovezi sau indicii rezonabile, emise de organele abilitate ca rezultatele unor competiții au fost viciate.
- 36.4. Eventualele litigii vor fi soluționate pe cale amiabilă în termen de 10 de zile lucrătoare de la primirea sesizării către Organizator. Din momentul înregistrării reclamației, dreptul la plata câștigului se suspendă până la soluționarea litigiului. Dacă litigiul nu se poate soluționa pe cale amiabilă, atunci acesta se va soluționa de către instanța judecătorească competentă.

Sea- Bet Limited,
Prin reprezentant autorizat,
