S.C. PROJET P&C IMPEX S.R.L.
Mun. Deva, Bd. Iuliu Maniu, bl. L1, et. Mezanin, Judet Hunedoara
Înreg. la R.C. cu nr. J1994000455203
CUI: 5505063
e-mail: projetpcimpex@yahoo.com, TEL: 0254 – 231501, 0786 090 090
licența seria L1190320H000996, valabilă până la 31.08.2029

REGULAMENT DE JOC PARIURI IN COTA FIXA

PROJET P&C IMPEX S.R.L.

REGULI GENERALE

Organizatorul este **PROJET P&C IMPEX S.R.L.** cu sediul social in Mun. Deva. Bd. Iuliu Maniu, bl. L1, et. Mezanin, Judet Hunedoara, inregistrata la Registru Comertului sub nr. J1994000455203, CUI 5505063 (denumita in continuare: "Organizator"). PROJET P&C IMPEX S.R.L. este persoana juridica romana, organizator de jocuri de noroc – pariuri in cota fixa, ce are deschise agentii de pariuri (puncte de lucru) in toata tara, in conditiile legii. Prezentul Regulament reprezinta baza legala exclusiva pentru încheierea unui contract intre **PROJET P&C IMPEX S.R.L.**, (denumita in continuare organizator) si orice persoana fizica (denumita in continuare client).

Acest regulament intra in vigoare incepand cu data obtinerii licentei de organizare si a autorizatiei de exploatare a jocurilor de noroc, emise de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc si va guverna toate pariurile acceptate de catre Organizator. Regulamentul de joc va fi afisat intrun loc vizibil la punctul de pariere si va putea fi consultat de catre fiecare jucator inainte de efectuarea pariului. Clientii trebuie sa citeasca si sa inteleaga regulile de mai jos. Prin detinerea unui bilet de pariere emis de catre Organizator se prezuma in mod absolut cunoasterea si acceptarea de catre jucator a regulilor prevazute in prezentul Regulament.

ARTICOLUL I.

Termeni si conditii pentru efectuarea pariurilor si accesul in agentie

(1) Prezentul Regulament reprezinta baza legala exclusiva pentru încheierea unui contract intre PROJET P&C IMPEX S.R.L., (denumita in continuare organizator) si orice persoana fizica (denumita in continuare client).

Contractul de Joc va fi încheiat între Organizator şi Client pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plaţii buletinului de pariere (pe care il vom denumi în continuare „Bilet").

(a) In sala de joc este interzis accesul minorilor (sub 18 ani).

(b) Pariul este jocul in care Jucatorul indica rezultatele evenimentelor propuse de organizator (denumite in continuare „Evenimente"), acesta hotarand in mod independent numarul si tipul evenimentelor pe care pariaza si suma de care depinde valoarea eventualului castig (denumita in continuare „Miza").

(c) Contractul va fi incheiat intre organizator si jucator pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, intocmite in conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea platii biletului de pariere (denumit in continuare „Bilet").

(d) Jucatorul este persoana fizica majora (care a implinit 18 ani), care a incheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit de detinerea biletului. Inainte de tiparirea biletului, toate informatiile despre bilet vor fi inregistrate de catre organizator in baza de date.

(e) Aceste Reguli („Reguli Generale") vor fi obligatorii pentru toate partile care stabilesc relatii in scopul desfasurarii unui pariu.

(f) Toate pariurile primite de catre organizator vor fi valabile doar daca Regurile Jocului au fost respectate.

(g) Dupa acceptarea unui pariu, jucatorul nu va avea dreptul sa opereze modificari asupra biletului. In acest sens, jucatorul este obligat, in interes propriu, sa-si verifice datele de pe bilet, iar in cazul in care constata existenta unor date eronate, poate solicita remedierea acestora in cel mult 5 minute de la emiterea biletului. Reclamatiile ulterioare nu vor mai putea fi luate in considerare.

(2) Nu vor fi stornate biletele de pariere in oricare dintre urmatoarele situatii:

(a) La pariuri pe evenimente sportive sau sociale, in situatia in care cel putin un eveniment a inceput deja.

(b) La pariuri pe numere, in situatia in care s-a depasit ora extragerii afisata in oferta.

(c) Biletele emise la pariuri live.

(d) Biletele emise la cursele de caini.

(e) Bilete emise la jocuri virtuale CloverSix, CloverRoulette, CloverKeno

ARTICOLUL II.

Mecanismul de pariere

(1) Organizatorul va primi pariuri pentru urmatoarele evenimente: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, baseball, rugby, volei, polo, fotbal american, fotbal australian, fotbal pe plaja, fotbal in sala, snooker, darts, sporturi de iarna, natatie, gimnastica, curse de automobile, de motociclete, etc.

(2) Organizatorul poate oferi si alte evenimente care nu sunt enumerate mai sus si care vor fi guvernate, de asemenea, de Regulile Generale.

(3) Fiecare eveniment din OFERTA de pariere va avea un anumit coeficient (denumit in continuare „Cota") determinat de catre organizator. COTA fiecarui eveniment va fi determinata de catre organizator la discretia sa, luand in considerare informatiile de ultima ora cu privire la acesta.

(4) Cotele pot fluctua inainte de acceptarea unui pariu.

(5) Dupa ce jucatorul se hotaraste asupra evenimentelor pe care doreste sa le parieze, el se prezinta la casierie cu aceste evenimente notate (nr. evenimentelor si pronosticurile pe care doreste sa le joace) pentru ca acestea sa fie introduse de catre casier in program in vederea realizarii efective a biletului de joc. Dupa includerea evenimentelor in program (maxim 32 pe bilet), jucatorul are obligatia sa isi verifice exactitatea informatiilor introduse si specificate de casier de pe tichetul de pariere, avand maxim **5** minute pentru a semnala eventuale greseli de operator pentru a putea fi corectate. Din momentul inregistrarii biletului in sistem, acesta contine toate datele despre locatie (agentie), momentul in care a fost efectuat (data/ora), toate informatiile despre evenimente (numerotatie, pronostic), cota, miza, taxele precum si castigul eventual.

(6) In urma achitarii biletului, jucatorul primeste biletul de joc (ce contine toate informatiile de mai sus) a carui copie magnetica se regaseste in memoria sistemului informatic.

ARTICOLUL III.

Sistemul de plata a castigurilor

1. La ridicarea castigurilor este necesara prezentarea unui act de identitate valabil (buletin/carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidenta). Conform dispozitiilor Codului Fiscal, veniturile din jocuri de noroc se impoziteaza, prin retinerea la sursa, conform tabelului de mai jos:

Transe de venit brut (- lei -)	Impozit (- lei -)
pana la 10.000, inclusiv	3% din suma de castig
intre 10.001 – 66.750, inclusiv	300 ron + 20% pentru ceea ce depaseste suma de 10.000 ron
peste 66.751 ron	11650 + 40 % pentru ceea ce depaseste suma de 66.750

2. Organizatorul de jocuri de noroc are obligativitatea de a pastra o evidenta nominala a persoanelor fizice care au obtinut venituri din jocuri de noroc mai mari de 66.750 lei si a le declara organului fiscal competent, pana la **25** mai inclusiv a anului urmator, celui de realizare a venitului. Nu sunt impozabile la sursa veniturile realizate de catre persoanele fizice ca urmare a participarii la jocuri de noroc la distanta (on-line), slot-machine, lozuri si festivaluri de poker.

La plata castigului se ia in considerare rezultatul care este inscris in evidenta organizatorului.

3. Suma castigatoare a unui bilet simplu va fi calculata prin inmultirea cotei aplicabile la momentul acceptarii pariului cu suma platita ca miza.

4. Jucatorii, posesori de bilete castigatoare, se vor prezenta cu acestea doar la casieria punctului de lucru unde a fost inregistrat (la solicitarea jucatorului si cu acordul organizatorului se poate efectua plata castigului si la sediul central al societatii sau la alte puncte de lucru) si isi pot ridica castigurile in intervalul cuprins intre validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre organizator in 3 zile lucratoare. Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 30 zile de la data anuntarii ultimilor rezultate oficiale de pe bilet.

5. In cazul in care pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial pana in ziua urmatoare la ora 09:00, din cauza diferentelor de fus orar, omologarea rezultatelor se efectueaza in maxim 36 de ore.

6. Organizatorul va plati castigurile doar daca jucatorul va prezenta la casierie biletul jucat. In cazul pierderii, distrugerii sau daca din cauza jucatorului biletul devine ilizibil, Organizatorul isi declina orice obligatie de a plati acest bilet indiferent de valoarea acestuia.

7. Orice neintelegeri cu privire la interpretarea dispozitiilor prezentului Regulament nu confera jucatorilor care invoca aceste neintelegeri drepturi care nu sunt prevazute in Regulament (ex: dreptul la restituirea mizei intrucat jucatorul pretinde ca, din eroare, a crezut ca pariul are un alt obiect; dreptul la castig intrucat in opinia jucatorului, dar contrar Regulamentului, un pariu este castigator etc.). De asemenea, Organizatorul nu raspunde pentru confuziile si neintelegerile cauzate de necunoasterea de catre jucatori a regulilor oficiale specifice unui eveniment pe care acestia au pariat.

8. Organizatorul va accepta pariuri doar pana la ora de incepere a evenimentului. Orice pariu primit dupa ce s-a dat startul evenimentului pentru care se pariaza, indiferent de motiv, va fi nul si suma pariata va fi rambursata in cazul in care biletul contine numai evenimentul in cauza. In cazul in care biletul contine si alte evenimente valide pariul acceptat pe evenimentul in cauza va fi calculat cu cota 1.00 si se va recalcula valoarea castigului.

9. Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita miza si/sau castigul acceptate pentru anumite evenimente, competitii, etc. sau de a nu accepta pariuri identice pentru anumite evenimente.

10. Reclamatiile la plata in numerar sunt posibile numai la ghisee in momentul preluarii castigului.

11. Falsificarea biletelor atrage dupa sine anularea castigului si pedeapsa corespunzatoare conform legilor in vigoare.

12. Plata biletelor castigatoare se efectueaza pe teritoriul Romaniei in cadrul agentiilor unde biletul a fost emis. Conform H.G. nr. 111/2016, procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minim 60%. Daca castigurile platite pariorilor sunt mai mici decat 60% din totalul incasarilor brute, Organizatorul este obligat de a acorda diferenta sub forma unor premii in cadrul unor campanii publicitare, prin tragerea la sorti a biletelor necastigatoare. Regularizarile prin campanii publicitare, se vor organiza la sfarsitul fiecarui an, organizarea acestora va fi anuntata jucatorilor prin postarea unei note informative in punctele de pariere ale Organizatorului.

13. Valoarea in lei atat a taxelor pentru jocuri de noroc, cat si a garantiilor stabilite in moneda euro se determina prin transformarea sumelor exprimate in echivalent euro, pe baza cursului de schimb valutar stabilit in prima zi lucratoare a lunii octombrie din anul precedent, publicat in Jurnalul Oficial al Uniunii Europene. Acest curs se utilizeaza pe toata durata anului urmator.

ARTICOLUL IV.

Teritoriul pariurilor

Pariurile vor fi primite pe teritoriul Romaniei, la punctele de lucru ale Organizatorului legal inregistrate.

ARTICOLUL V.
Miza minima. Castiguri maxime

(1) Suma maxima, generata de un bilet sau mai multe bilete identice emise in acelasi timp, castigata de un jucator sau grupuri de jucatori, pe durata unei singure zile nu va putea depasi castigul maxim de 50.000 lei.

(2) Plata minima pentru un bilet simplu este de 1 leu cu toate taxele incluse (miza minima fara taxe este de 0.95 lei pe biletul simplu).

(3) In cazul biletelor combinate plata minima este de 2 lei cu toate taxele incluse (miza minima fara taxe este de 1.90 lei pe biletul combinat). Miza minima pe fiecare combinatie nu este stabilita, aceasta miza pe fiecare combinatie se calculeaza impartind miza totala platita de catre jucator la numarul de combinatii.

(4) In cazul in care castigul eventual matematic calculat al unui bilet depaseste castigul maxim admis, biletul va fi tiparit cu castigul maxim admis de 50.000 lei, iar castigul achitat va fi plafonat la aceasta valoare.

(5) Daca Organizatorul dovedeste ca s-au produs greseli sau falsuri pe lista de pariuri sau la plati din cauze exterioare firmei, va respinge plata pariului.

Articolul VI.
Descrierea biletului

(1) Biletul de pariere reprezinta dovada incheierii contractului intre client si Organizator cuprinde in mod obligatoriu urmatoarele date: numele si eventual sigla organizatorului, codul unic de inregistrare, denumirea sau codul agentiei unde a fost emis, data si ora emiterii, codul evenimentului si al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtari), pronosticul ales de client, cotele din acel moment ale fiecarui pronostic, cota finala sau numarul de combinatii, suma platita de client, miza, taxele percepute, castigul maxim posibil. Biletul este valabil doar daca este imprimat de sistemul informatic al Organizatorului. Organizatorul isi rezerva dreptul de a inscrie pe bilete, odata cu emiterea acestora in agentii, a unui cod propriu (numar de ordine) pentru evidenta interna sau alte mentiuni, inclusiv mentiuni publicitare sau referiri catre campanii/promotii/tombole proprii.

(2) Toate pariurile acceptate vor fi inregistrate in baza de date a Organizatorului.

(3) Castigul va fi calculat pe baza cotelor valide in momentul acceptarii biletului si in functie de datele existente in baza de date a Organizatorului. In cazul existentei unor bilete al caror continut difera fata de informatiile din baza de date, Organizatorul isi rezerva dreptul de a considera valide informatiile existente in baza de date.

(4) Biletele vor fi imprimate conform Legilor in vigoare. Jucatorul are obligatia sa prezinte la ridicarea castigului biletul de pariere lizibil. Nu se vor achita castigurile de pe biletele rupte, cu parti lipsa si nici ale biletelor ale caror serie nu mai este vizibila. Din aceste motive, jucatorii au datoria de a feri biletele de pariere de surse de caldura si de umiditate excesiva. De asemenea se va evita contactul biletelor cu obiecte fierbinti din cauza tiparirii informatiilor de pe acestea pe hartie termica, sensibila la temperaturi mari. Organizatorul este absolvit de orice vina in cazul in care din diferite motive jucatorul prezinta pentru primirea castigului un bilet deteriorat si este indreptatit sa refuze plata acestuia.

ARTICOLUL VII.
Sistemul de verificare si omologare

(1) Dupa terminarea tuturor evenimentelor pariate de catre jucator, Organizatorul se obliga sa transmita in termen de 24 de ore rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate catre toate punctele de lucru si de asemenea se obliga sa le puna la dispozitia jucatorilor la cererea acestora.

(2) Datele prezentate in oferta de pariere (vezi art.8, paragraful (1)) vor avea doar rol informativ. In cazul unei erori sau a unei modificari in oferta de pariere privind ora limita de pariere sau ora de incepere a evenimentului/evenimentelor, pariurile vor ramane valide pentru acelea efectuate pana la ora reala de incepere a evenimentului/evenimentelor in cauza.

(3) Rezultatul oficial, in conceptia organizatorului, este cel de la sfarsitul evenimentului indiferent daca ulterior, la masa verde, o comisie sau un for de specialitate decide asupra unui alt rezultat. Rezultatul oficial al unui eveniment si ora de start sunt preluate de pe site-urile oficiale ale competitiilor, ale turneelor, ale organizatorilor, ale paginilor oficiale ale echipelor, etc. In cazul in care acestea lipsesc se vor lua in considerare alte surse, specializate pentru afisarea rezultatelor competitiilor sportive. De exemplu: www.flashscore.com, sportradar.com, www.futbol24.com, etc.

(4) Validarea rezultatelor pariurilor inregistrate se realizeaza de Organizator, pe baza rezultatelor oficiale ale evenimentelor, stabilite conform art. VII, (3), avand in vedere urmatoarele reguli:

- **(a)** ca si rezultat oficial al concursului individual se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv in timp regulamentar, daca nu exista alte specificatii.
- **(b)** daca din orice fel de motive, evenimentul se repeta, valabil este primul rezultat.
- **(c)** nu se recunoaste rezultatul obtinut in prelungiri sau prin hotararea comisarului sau a unei comisii, cu exceptia anumitor pariuri care pot avea alte specificari.
- **(d)** daca un meci se joaca de doua ori in aceeasi zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

(5) Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se considera cel inregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute). In cazul in care sunt incalcate regulile generale ale unui sport, Organizatorul are dreptul de a anula pariul si de a acorda cota 1 pariului inregistrat (echivalenta cu restituirea mizei catre client) (ex: durate neobisnuite ale reprizelor, procedura de numarare diferita, formatul meciului etc.). Exemplu: meciurile amicale de fotbal pot avea timp de joc diferit (3 reprize a cate 20 minute, 2 reprize de durata diferita etc.), meciurile demostrative de tenis pot avea format diferit (1 singur set).

- Prin derogare de la prevederea anterioara, pariurile gen “calificare in runda urmatoare/ castigator meci” iau in calcul si reprizele de prelungire si eventualele lovituri de departajare. Pentru pariurile care privesc calificarea “Cine merge mai departe/ Cine se califica”, in cazul in care rezultatul meciului tur este modificat de catre forurile competente prin decizie administrativa, la masa verde, pariurile vor fi anulate si se vor valida cu cota 1.

(6) Daca un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului regulamentar de joc si nu este reluat in decursul aceleiasi zile (pana la 23:59:59), pariul pentru acest eveniment este anulat si i se acorda cota 1, cu exceptia acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situatia este clarificata inainte de intrerupere. Astfel, in cazul intreruperii unui eveniment intalnim trei situatii posibile: pariu castigator, necastigator sau cota 1.

E*xemplul 1: Daca se pariaza Total goluri prima repriza 2+, iar meciul se intrerupe in minutul 40, la scorul 1-1, atunci pariul este castigator.*

Exemplul 2: Daca se pariaza Pauza/ final 1/1, iar meciul se intrerupe in minutul 60 cu un scor la pauza de 0-1, adica pronostic 2 la pauza, atunci biletul este necastigator.

Exemplul 3: Daca se pariaza pauza/ final 1/1, meciul se intrerupe in minutul 40, iar in momentul intreruperii scorul este 1-1 ne confruntam cu o situatie care se clarifica in 48 de ore. Daca meciul nu se rejoaca in decurs 48 de ore, atunci se acorda cota 1, iar in cazul in care meciul se rejoaca in decurs de 48 ore, atunci se valideaza conform regulilor generale de validare.

In cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe“, „Cine castiga cupa?“, etc. si in general al pariurilor pe termen lung (pariuri pe evenimente care se finalizeaza in mai mult de 7 zile), se asteapta pana la redisputarea evenimentului respectiv.

(7) Organizatorul isi rezerva dreptul de a corecta castigurile aferente pariurilor in care cota sau rezultatul introdus este obiect al unei erori tehnice sau umane. In cazul greselilor aparute la tiparirea ofertei si/sau biletelor de pariere sau la schimbarile ulterioare, organizatorul ia in considerare datele inscrise pe suportul magnetic propriu (baza de date proprie).

In cazul erorilor pe bilet sau erori ale datelor introduse in baza de date, Organizatorul isi rezerva dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piata, chiar daca descoperirea erorilor apare dupa finalizarea evenimentului, sau de a acorda pariului cota 1. Exemplu: greseli evidente de stabilire a cotelor (cota 4.00 cand cota maxima existenta pe piata este 1.40), greseli de tiparire a cotelor (se tipareste cota 105 in loc de 1.05).
In cazul in care validarea rezultatelor s-a realizat pe baza unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul sa efectueze corectiile necesare in scopul validarii rezultatelor pariurilor. Eventualele contestatii sunt acceptate numai in baza biletului jucat.
In cazul in care un eveniment din oferta este acceptat de doua sau mai multe ori pe acelasi bilet din cauza unor greseli evidente (meci identic cu doua numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorecta a datelor in program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic numar de ordine (primul eveniment introdus in sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.

Daca un eveniment este trecut gresit in oferta va fi validat cu cota 1.
Exemplu: in oferta exista meciul Albii – Negrii, dar se joaca "Albii II" – Negri.
(8) La tenis, se acorda cota 1 atunci cand un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului si in cazul in care organizatorii declara turneul incheiat din cauza conditiilor meteo sau orice alt motiv.
Daca un meci este amanat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbari de program sau din cauza vremii nefavorabile, toate pariurile vor ramane valabile pana la anuntarea rezultatului oficial, conform forurilor competente.
Daca meciul este intrerupt din cauza abandonului sau descalificarii unui jucator, toate pariurile primesc cota 1, cu exceptia pariurilor deja decise sau a situatiei in care desfasurarea pana la final a evenimentului nu poate influenta in nici un fel rezultatul pariului.
Ex. Intr-un meci de 5 seturi, daca un jucator abandoneaza in setul 4, pariurile inaintea evenimentului pe Peste/Sub 3.5 seturi sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, deoarece orice finalitate a meciului ar fi avut ca rezultat jucarea a minimum 4 seturi. Pentru pariurile pe 5 seturi se acorda cota 1, deoarece rezultatul tipului de pariu nu poate fi determinat in mod neconditionat.
Nu se acorda cota 1 daca se schimba suprafata de joc in timpul sau inaintea desfasurarii evenimentului /turneului.
(9) Pentru tipurile de pariuri referitoare la game-uri, un Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un Game.
In cazul unui abandon sau unei descalificari, toate pariurile vor fi primi cota 1, cu exceptia cazurilor in care nu exista nicio posibilitate ca desfasurarea pana la final a respectivului set sau meci sa influenteze rezultatul pariului.
a) Ex. (1) - Un set este abandonat la 4-4. Pariurile Peste/Sub 9.5 game-uri in set (sau mai putine) sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel putin 10 game-uri; pariurile Peste/Sub 10.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.
b) Ex. (2) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 2-6. Pariurile Peste/Sub 23.5 game-uri in meci (sau mai putine) sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel putin 24 game-uri; pariurile Peste/Sub 24.5 game-uri sau mai mult vor primit cota 1.
c) Ex. (3) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 4-6 5-5. Pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucatori vor fi decise ca fiind castigatoare, pariurile pe oricare dintre jucatori cu un handicap de -2.5 sau mai putin vor fi decise ca necastigatoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decise ca necastigatoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 vor primi cota 1.
Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joaca 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia in considerare la omologarea pariurilor ca si un set normal.
(11) In cazul definirii eronate a unui eveniment, caz in care eroarea survenita schimba intr-un mod evident intelesul pariului, Organizatorul are dreptul, dar nu si obligatia, sa considere pariul pe acel eveniment nul

(invalid) si sa ii se atribuie cota 1.00. Exemplu: Z.Almagro in loc de N.Almagro, Italia U19 in loc de Italia U17 etc.

(12) Pentru baseball, daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt inainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este anulat si i se atribuie cota 1.00, cu exceptia cazurilor in care pariurile sunt deja decise in momentul intreruperii sau nu exista nicio posibilitate ca desfasurarea pana la final a respectivului meci sa influenteze rezultatul pariului. In cazul in care cele doua echipe sunt programate sa joace de doua ori, una impotriva alteia, in aceeasi zi/ data, cotele emise se vor referi doar la primul joc si rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat in considerare la validarea pariurilor. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat in considerare. De asemenea, in situatia in care un meci de baseball se incheie la egalitate si dupa prelungiri (extrainnings), atunci se acorda cota 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validandu-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc).

(13) La pariurile privind victoria sau plasamentul concurentilor in evenimente cu caracter de scurta sau lunga durata, pariurile pentru concurentul care nu a participat la concurs, chiar daca a fost anuntat pentru concurs, sunt considerate necastigatoare, la fel pentru concurentul care a renuntat pe timpul concursului (se aplica si pentru Formula 1, motociclism, etc.). Pariurile pe evenimente din Formula 1 vor fi validate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).

(14) Schimbarea locului de desfasurare a evenimentului nu influenteaza pariurilepe termen lung . In rezultatul final al pariurilor de lunga durata se iau in considerare ca si rezultat oficial, eventuale modificari cauzate de descalificari, eliminari din concurs, mutarea pe ultimul loc, scaderea de puncte si asemanator.

(15) In cazul in care competitia/evenimentul nu s-a desfasurat asa cum a fost mentionat in lista de pariuri, de exemplu, daca concurentul mentionat ca si gazda nu a fost gazda, pariul va fi anulat. Prevederea nu se aplica pentru concursuri care se desfasoara pe teren neutru sau pentru meciurile care se desfasoara in turnee unde oricare dintre echipe poate fi gazda. Pariul este nul, iar miza se inapoiaza si in caz de modificare a regulilor competitiei/concursului, intervenita dupa inregistrarea pariului.

(16) Toate pariurile (cu exceptia pariurilor live si a pariurilor in desfasurare) pentru care, indiferent de motiv, ora reala de incepere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1. La TENIS, cand diferenta intre ora de start reala a evenimentului si ora acceptarii pariului este de pana la 5 minute inclusiv, pariorul nu este indreptatit sa solicite anularea pariului plasat.

(17) Organizatorul poate acorda un bonus jucatorilor, prin care castigul este marit procentual, in cazul in care jucatorul alege sa parieze un anumit numar sau combinatie de evenimente. Conditiile in care se ofera bonusul se stabilesc prin regulament si se aproba in prealabil de catre Comitetul de Supraveghere al Oficiului National pentru Jocuri de Noroc. Regulamentul aprobat se aduce la cunostinta clientilor prin afisarea in agentii si/sau pe site-ul companiei.

(18) In functie de numarul de evenimente de pe tichet, organizatorul ofera pe bilet un bonus progresiv la castig, conditia fiind ca fiecare cota de pe bilet sa fie minimum 1.30. Daca un eveniment din anumite motive primeste cota 1 (amanat, intrerupt, a inceput mai devreme etc.), acesta este exclus de la calcularea numarului evenimentelor pentru care se acorda bonusul. Bonusul oferit este:

NR. EVENIMENTE	**BONUS**
1	1%
2	2%
3	3%
4	4%
5	5%
6	6%
7	10%
8	15%
9	20%

10	25%
11	30%
12	35%
13	40%
14	45%
15	50%
16	55%
17	60%
18	65%
19	70%
20	75%
21	80%
22	85%
23	90%
24	95%
25+	100%

(19) Pariurile pe evenimente din snooker si darts vor fi anulate acordandu-li-se cota 1 in cazul abandonului unui jucator inaintea sau in timpul desfasurarii evenimentului, cu exceptia cazurilor in care pariurile sunt deja decise in momentul intreruperii sau nu exista nicio posibilitate ca desfasurarea pana la final a respectivului meci sa influenteze rezultatul pariului. In cazul in care, indiferent de motive, organizatorii evenimentului declareturneul incheiat inainte de termenul programat initial, pariurile pe castigator turneu sunt anulate, acordandu-li-se cota 1.

(20) Pentru validarea rezultatelor pariurilor pe evenimente din atletism, schi si inot se ia in considerare intotdeauna clasamentul stabilit de primele anunturi oficiale. Nu se ia in considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Daca evenimentul este intrerupt sau contramandat si nu se reia intr-un interval de 48 de ore, atunci toate pariurile primesc cota 1, cu exceptia cazurilor in care pariurile sunt deja decise in momentul intreruperii sau nu exista nicio posibilitate ca desfasurarea pana la final a respectivului meci sa influenteze rezultatul pariului. Daca vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandoneaza in timpul evenimentului, se considera ca acesta a participat la competitie si va primi rezultatul conform podiumului stabilit de catre organizatori. In cazul schimbarii locului de desfasurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anuntata de catre organizator, pariul este anulat si se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.

(21) Pentru, atletism, inot, Formula 1 si alte sporturi cu motor, in cazul tipului de pariu “duel” se considera castigator concurentul care a parcurs mai multe tururi de pista / bazine de inot. Pariurile primesc cota 1.00 daca cel putin unul dintre sportivi nu ia startul la proba sau daca ambii abandoneaza in aceeasi faza a competitiei/cursei. Pentru atletism si inot, daca un sportiv nu se califica in finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel putin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Castigator Competitie Da", "Clasare pe Podium Da" etc. sunt necastigatoare. Exemplu: un inotator se califica in finala probei de 50m fluture, parcurgand etapele preliminare (calificari, semifinale), dar alege sa nu mai ia startul in finala. Pariurile pe „Castigator Competitie Da” plasate pe acest inotator devin necastigatoare.

(22) Pentru sporturile de contact, box, UFC, K-1, MMA etc., in cazul abandonului unui jucator inainte de inceperea confruntarii, se acorda cota 1 pentru acel eveniment. In cazul in care jucatorii au terminat competitia inainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, jucatorul ramas in competitie este considerat invingator si validarea se va face in conformitate cu cota acordata.

(23) Pentru hochei, tipul de pariu “Cine castiga meciul“ se valideaza prin acordarea cotei 1 in situatia meciurilor terminate la egalitate si pentru care nu se joaca extratime (prelungiri) sau in situatia in care meciul se termina la egalitate si dupa extratime (prelungiri).

(24) La fotbal, pentru pariurile pe marcatori sau pe duel goluri jucatori, daca jucatorul sau cel putin unul dintre jucatorii din duel nu este titular, pariurile primesc cota 1.

(25) Informatiile furnizate pe site-ul Organizatorului, www.betmen.ro, precum regulamentul, oferta de pariere, explicatii, promotii etc. sunt disponibile in limba romana. Organizatorul poate veni in ajutorul vizitatorilor punand la dispozitia acestora si versiuni/interfate in alte limbi, cum ar fi engleza, maghiara etc, dar acestea vor avea titlu si caracter pur orientativ, si nu oficial; astfel, pentru orice neconcordante de traducere, neintelegeri sau neplaceri cauzate de oricare dintre aceste versiuni, altele decat cele in limba romana, Organizatorul nu isi asuma niciun fel de responsabilitate.

(26) In ajutorul clientilor, Organizatorul poate pune in oferta informatii suplimentare privitoare la evenimente, locul de desfasurare, reguli speciale ale competitiei etc. Aceste informatii pe care Organizatorul le pune la dispozitie sunt pur si strict orientative, si pot exista intarzieri in actualizarea informatiilor sau schimbari, dat fiind caracterul dinamic al informatiilor. De aceea acuratetea acestora trebuie verificata de catre clienti pe site-urile oficiale, contestatii privitoare la neconcordante nefiind luate in considerare.

(27) Organizatorul nu va omologa castigurile aferente unor pariuri pe evenimente pe rezultatele unor intreceri care sunt obiect al unor cercetari ale forurilor de specialitate, despre care se suspecteaza ca rezultatele au fost viciate (sunt aranjate) sau cand exista banuiala fondata privind manipularea rezultatului intrecerii de catre participanti, sau de catre terti.

(28) Operatorul isi rezerva dreptul de a nu omologa si de a nu plati castigurile pretinse de jucator, daca se constata dovezi de fraudare a pariului sau daca organisme abilitate investigheaza, constata si fac publice fraudarea/trucarea unui eveniment.

In cazul in care exista suspiciuni ca pariul a fost inregistrat cu incalcarea dispozitiilor legale si/sau regulamentare, Organizatorul poate decide suspendarea activitatii de omologare a castigului pe durata efectuarii cercetarilor proprii, pentru o perioada ce nu poate depasi 10 zile lucratoare sau suspendarea activitatii de omologare si sesizarea organismelor sportive ori judiciare in vederea efectarii cercetarilor. Pe durata cercetarilor, activitatea de omologare a castigurilor este suspendata.

(29) Castigurile se achita in termen de 3 zile de la omologarea acestora, respectiv de la prezentarea biletului de pariere, in original, de catre client, in una dintre agentiile Organizatorului.

(30) Dreptul clientului de a solicita omologarea castigului aferent participarii la joc se mentine timp de 30 de zile calendaristice de la anuntarea rezultatelor oficiale. In situatia in care pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfasurare, termenul incepe sa curga de la data considerata ca fiind oficiala este data anuntarii ultimului rezultat oficial de pe bilet.

(31) Castigurile se ridica de catre client numai din agentia unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozitiile de mai sus, la cererea motivata, in scris, a clientului, Organizatorul poate dispune ridicarea castigului de la o alta agentie, prin transfer bancar sau de la casieria centrala.

(32) Castigul se obtine in baza biletului depus de client, in original, nedeteriorat, reprezentantului organizatorului din agentia in care a fost emis. Biletul castigator nu se returneaza clientului. In situatia in care se constata deteriorarea acestuia (parti lipsa, stersaturi, zone ilizibile), reprezentantul organizatorului din agentie poate refuza efectuarea platii catre client. Clientii au obligatia ca la ridicarea castigurilor sa prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidenta).

(33) Orice reclamatie sau sesizare a clientului cu privire la interpretarea sau executarea prezentului Regulament se va inregistra numai in temeiul biletului de pariere si va fi transmisa in scris, prin scrisoare recomandata sau prin depunerea directa la sediul social declarat, in atentia conducerii Organizatorului. Decizia de solutionare a Organizatorului va fi comunicata tot in scris, in termen de 30 zile lucratoare de la primirea cererii, activitatea de omologare a cistigurilor si plata a castigului fiin suspendat pe durata solutionarii reclamatiei.

(34) Clientii au obligatia ca la ridicarea castigurilor sa prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidenta), in vederea efectuarii demersurilor privind retinerea la sursa a impozitului datorat.

(35) Organizatorul prelucreaza date cu caracter personal furnizate de jucatori, respectiv numele si prenumele, semnatura, codul numeric personal, seria si numarul actului de identitate, in scopul depunerii unor declaratii la organul fiscal, precum si organizarii de pariuri sportive si jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administratia Financiara, Serviciul Taxe si Impozite. Observatie: orice persoana are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc.

Acest drept de opozitie poate fi exclus pentru anumite prelucrari prevazute de lege (de ex.: prelucrari efectuate de serviciile financiare si fiscale, de politie, de justitie, securitate sociala). Orice persoana are dreptul de a se opune, in mod gratuit si fara nicio justificare, la prelucrarile datelor sale personale in scopuri de marketing direct.

Organizatorul nu are nicio raspundere morala, financiara sau administrativa cu privire la penalitatile sau actiunile aplicate angajatilor sai pe parcursul exercitarii activitatilor care nu au legatura cu activitatea companiei.

(36) Reprezentantii operatorului (agenti de pariuri, personal de conducere, colaboratori etc.) nu vor face publice date asupra jucatorilor sau companiei decat in cazuri stipulate in mod expres de lege, sau cu acordul jucatorului.

(37) Falsificarea biletelor de joc si/sau tentativa de a comite infractiuni, atrage dupa sine nulitatea tranzactiilor asociate si sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plangerilor penale.

(38) In cazul aparitiei unor situatii care nu sunt prevazute in acest regulament, Organizatorul are dreptul sa decida echitabil, corect si in baza acordului reciproc.

ARTICOLUL VIII.

Sistemul de acceptare a pariurilor

(1) Inainte de inceputul fiecarei efectuari de pariuri, organizatorul anunta public lista de pariuri. Lista de pariuri contine cel putin urmatoarele date:

- **(a)** data si ora pana la care se poate efectua pariul;
- **(b)** numarul si categoria evenimentului;
- **(c)** valoarea cotei pentru fiecare eveniment;
- **(d)** rezultatele finale ale evenimentelor.

(2) Efectuarea pariurilor este responsabilitatea exclusiva a casierilor, angajati cu contract de munca de catre Organizator. Totodata acestia sunt responsabili pentru acceptarea de pariuri doar din partea persoanelor majore (peste 18 ani).

(3) Organizatorul decide momentul in care incepe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar si incetarea efectuarii de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informatii vor fi afisate pe panourile din agentii sau anuntate pe teletext, internet, sistem informatic etc.

(4) Daca jucatorul are neclaritati cu privire la anumite evenimente din oferta (denumiri asemanatoare, abrevieri, etc.) el este obligat sa ceara informatii despre evenimentele respective inainte sa efectueze pariul. Reclamatiile ulterioare nu se mai iau in considerare.

(5) Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita miza si/sau castigul acceptate pentru anumite evenimente, competitii, etc. sau de a nu accepta emiterea unui bilet sau pariuri identice pentru anumite evenimente, competitii, fara a fi necesara motivarea acestei decizii.

(6) Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita numarul maxim sau minim de evenimente acceptat pe bilet.

(7) Organizatorul isi rezerva dreptul de a impune restrictii in ceea ce priveste acceptarea pe acelasi bilet de catre jucator a unor evenimente din anumite competitii.

ARTICOLUL IX.

Punerea regulamentului de functionare a jocului la dispozitia Jucatorilor

(1) Aceste Reguli Generale vor fi puse la dispozitia Jucatorilor prin afisare in toate punctele de lucru ale Organizatorului, cat si pe internet (site-ul organizatorului).

(2) Organizatorul trebuie sa permita Jucatorilor si oricaror persoane interesate sa ia cunostinta de aceste Reguli Generale.

ARTICOLUL X.

Interdictii privind participarea la joc

(1) Organizatorul nu accepta pariuri de la persoanele care:

- **(a)** sunt persoane minore (sub 18 ani); deasemenea minorii si persoanele autoexcluse nu au voie sa intre in nicio agentie de pariuri apatinand organizatorului **S.C. PROJET P & C IMPEX SRL.**;
- **(b)** sunt angajatii Organizatorului sau rude de gradul I si II.;
- **(c)** sunt sub influenta bauturilor alcoolice, a substantelor narcotice;
- **(d)** nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare;
- **(e)** incalca in mod repetat dispozitii ale Regulamentului de functionare.

(2) Daca se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor imprejurari externe, imprevizibile, pariorii nu sunt indreptatiti la primirea de despagubiri.

ARTICOLUL XI.

Litigii

Eventualele litigii vor fi solutionate pe cale amiabila in termen de 30 de zile calendaristice de la primirea sesizarii scrise de catre Organizator. Daca pe cale amiabila nu este posibila solutionarea, aceasta este de competenta instantelor judecatoresti competente.

ARTICOLUL XII.

Modificari

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cursurile, competitiile si posibilitatile de pariere, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiilor, posibilitatile si dezvoltarea ulterioara a Organizatorului, cu aprobarea comitetului de supraveghere din cadrul Oficiului National al Jocurilor de Noroc.

ARTICOLUL XIII.

FOTBAL

Urmatoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc, de 90 de minute, incluzand si minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii. Modalitatile de scriere ale pariurilor sunt exemplificate printr-un cod al meciului "1036". Abrevierile tipurilor de pariuri pot suferi mici modificari, dar fara a se confunda cu altele deja existente.

REZULTAT FINAL (RF) este tipul de pariu prin care se indica pronosticul de la finalul meciului (2 reprize), cu cele sase optiuni de pariere:

1: victoria echipei gazda (1036 – 1 sau 1036 – RF 1)
X: egalitate (1036 – X sau 1036 – RF X)
2: victoria echipei oaspete (1036 – 2 sau 1036 – RF 2)
1X: victoria echipei gazda sau egal (1036 - 1X sau 1036 – RF 1X sau SD 1X)
12: victoria echipei gazda sau victoria echipei oaspete (1036 – 12 sau 1036 – RF 12 sau SD 12)
X2: victoria echipei oaspete sau egal (1036 - X2 sau 1036 – RF X2 sau SD X2)

PRIMA REPRIZA (1r) se refera strict la rezultatul meciului dupa finalul primei reprize (45 minute) si are ca optiuni de pariere:

1: echipa gazda castiga prima repriza (1036 – 1r 1)
X: egalitate la pauza (1036 – 1r x)
2: echipa oaspete castiga prima repriza (1036 – 1r 2)

1X: echipa gazda castiga prima repriza sau este egalitate (1036 – 1r 1X)
X2: echipa oaspete castiga prima repriza sau este egalitate (1036 – 1r X2) 12: una dintre echipe conduce la pauza (1036 – 1r 12)

A DOUA REPRIZA (2r) se refera strict la rezultatul meciului in cea de-a doua repriza de joc, si are ca optiuni de pariere:
1: echipa gazda castiga a doua repriza (1036 – 1r 1)
X: egalitate in a doua repriza (1036 – 1r x)
2: echipa oaspete castiga a doua repriza (1036 – 1r 2)
1X: echipa gazda castiga a doua repriza sau este egalitate (1036 – 1r 1X)
X2: echipa oaspete castiga a doua repriza sau este egalitate (1036 – 1r X2)
12: una dintre echipe castiga a doua repriza (1036 – 1r 12)

HANDICAP 1 2 ± este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste (i se aloca) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit numar de goluri (precizat pentru fiecare meci in parte. Din numarul de goluri inscrise, daca semnul este "-" se scade numarul de goluri primei echipe, iar daca este fara semn se subintelege "+" si se aduna numarul de goluri primei echipe.
H1: castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza primei echipe (1036 – H 1)
H:2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza echipei gazda (1036 – H 2)
Exemplu pt acest tip de pariu:
Handicap -1.5 :

- pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie sa castige la cel putin 2 goluri diferenta
- pentru pronostic H2: GAZDELE castiga la cel mult un gol diferenta sau nu castiga.

HANDICAP ± 1X2 este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste (i se aloca) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit numar de goluri (precizat pentru fiecare meci in parte. Din numarul de goluri inscrise, daca semnul este "-" se scade numarul de goluri primei echipe, iar daca este fara semn se subintelege "+" si se aduna numarul de goluri primei echipe.

Intr-un pariu Handicap 1X2 3 variante de pariuri. Ex: Handicap 1X2 (-1)
Handicap (-1) – Pronostic 1: castiga echipa gazda la cel putin doua goluri diferenta.
Handicap (-1) – Pronostic X: castiga echipa gazda la exact un gol diferenta.
Handicap (-1) – Pronostic 2: echipa gazda nu castiga.

WINNER (RF) este un pariu pe victoria unuia dintre competitori, iar in cazul in care evenimentul se incheie la egalitate, pariul primeste cota 1.
W1 castiga echipa gazda, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1
W2 castiga echipa oaspete, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1

WINNER PRIMA REPRIZA (1R) este un pariu pe victoria in prima repriza a uneia dintre echipe, iar in cazul in care la pauza este egalitate, pariul primeste cota 1.
1r W1 gazdele castiga prima repriza,iar in caz de egalitate in prima repriza se atribuie cota 1
1r W2 oaspetii castiga prima repriza,iar in caz de egalitate in prima repriza se atribuie cota 1

WINNER A DOUA REPRIZA (2R) este un pariu pe victoria in a doua repriza a uneia dintre echipe, iar in cazul in care este egalitate in a doua repriza, pariul primeste cota 1.
2r W1 gazdele castiga a doua repriza, iar in caz de egalitate in a doua repriza se atribuie cota 1

2r W2 oaspetii castiga a doua repriza, iar in caz de egalitate in a doua repriza se atribuie cota 1

PRIMUL GOL – trebuie indicata echipa care inscrie primul gol din meci.

PG1 echipa gazda inscrie primul gol din meci (1036 – PG 1)
Niciuna meciul se termina fara gol marcat
PG2 echipa oaspete inscrie primul gol din meci (1036 – PG 2)

PRIMUL GOL/FINAL este un tip de pariu in care se specifica atat prima echipa care inscrie (PG1 sau PG2) cat si echipa care va castiga meciul (1 X 2).

PG1/1 Gazdele inscriu primul gol si castiga meciul
PG1/X Gazdele inscriu primul gol si meciul se termina la egalitate
PG1/2 Gazdele inscriu primul gol si oaspetii castiga meciul

MINUTUL PRIMULUI GOL (MPG) in meci este un tip de pariu care se refera la intervalul de timp in care se va marca primul gol al meciului, cu urmatoarele pronosticuri:

PG 1-27 Primul gol marcat va fi marcat in intervalul de timp 00:00 – 27:00 inclusiv.
PG 28+ Primul gol va fi marcat incepand cu minutul 28 (27:01 – 90+)
Fara Gol Meciul se termina fara gol marcat (0-0)

MINUTUL PRIMUL GOL (MPG) este un pariu care se refera la intervalul de timp in care se va marca primul gol in meci, in timpul regulamentar de joc (cele doua reprize de 45 minute). In cazul in care meciul se termina fara gol marcat, toate pronosticurile sunt necastigatoare. Exemple de intervale: 1–15, 16–30, 31–Pauza, Pauza–60 , 61–75, 76–Final
In calcularea rezultatului minutul 1:01 se considera minutul 2; 2:01 se considera minutul 3 etc...

WINNER PRIMA REPRIZA (PR) este un pariu pe victoria unuia dintre competitori in prima repriza, iar in cazul in care evenimentul se incheie cu egalitate la paua, pariul primeste cota 1.
1r W1: castiga prima repriza echipa gazda, iar in caz de egalitate la pauza se atribuie cota 1.
1r W2: castiga prima repriza echipa oaspete, iar in caz de egalitate la pauza se atribuie cota 1.

PAUZA/FINAL (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atat la pauza cat si la finalul meciului.
Optiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

1/1: gazdele conduc la pauza si castiga meciul
1/X: gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate
1/2: gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul
X/1: egalitate la paua si gazdele castiga meciul
X/X: egalitate la pauza si egalitate la final
X/2: egalitate la pauza si oaspetii castiga meciul
2/1: oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul
2/X: oaspetii conduc la pauzasi meciul se termina la egalitate
2/2: oaspetii conduc la pauza si castiga meciul

PAUZA/FINAL – Da/Nu (P/F): este tipul de pariu pentru care trebuie indicat atat la pauza cat si la finalul meciului. Optiuni de pariere:
DA 1/1 gazdele coduc la pauza si castiga meciul
NU 1/1 gazdele nu conduc la pauza sau nu castiga meciul
DA 2/2 oaspetii conduc la pauza si castiga meciul

NU 2/2 oaspetii nu conduc la pauza sau nu castiga meciul

PAUZA SAU FINAL (PsF) este un tip de pariu pentru care rezultatul indicat trebuie sa se produca la pauza sau la finalul meciului.

PSF1: gazdele conduc la pauza sau castiga meciul
PSFX: egalitate la pauza sau egalitate la final
PSF2: oaspetii conduc la pauza sau castiga meciul

VICTORIE DUBLA (VD): este un tip de pariu pentru care una dintre echipe trebuie sa castige ambele reprize.
VD1: echipa gazda castiga si prima repriza si a doua repriza
VD2: echipa oaspete castiga si prima repriza si a doua repriza

ORICARE DINTRE REPRIZE este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca o anumita echipa va castiga cel putin o repriza a meciului din cele doua. Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri.

- 1 : echipa gazda va castiga cel putin o repriza (va marca intr-o repriza mai multe goluri decat echipa adversa)
- X : va fi egalitate de goluri marcate intre echipe in cel putin una dintre cele doua reprize
- 2 : echipa oaspete va castiga cel putin o repriza (va marca intr-o repriza mai multe goluri decat echipa adversa)

TOTAL GOLURI (TG): este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate. Se iau in calcul si autogolurile.

0-1	se marcheaza maximum 1 gol in meci
0-2	se marcheaza maximum 2 goluri in meci
0-3	se marcheaza maximum 3 goluri in meci
0-4	se marcheaza maximum 4 goluri in meci
1-2	se marcheaza minimum 1 gol si maximum 2 goluri in meci
1-3	se marcheaza minimum 1 gol si maximum 3 goluri in meci
1-4	se marcheaza minimum 1 gol si maximum 4 goluri in meci
1-5	se marcheaza minimum 1 gol si maximum 5 goluri in meci
2-3	se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 3 goluri in meci
2-4	se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 4 goluri in meci
2-5	se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 5 goluri in meci
2-6	se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 6 goluri in meci
3-4	se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 4 goluri in meci
3-5	se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 5 goluri in meci
3-6	se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 6 goluri in meci
4-5	se marcheaza minimum 4 goluri si maximum 5 goluri in meci
4-6	se marcheaza minimum 4 goluri si maximum 6 goluri in meci
1G	se marcheaza exact 1 gol in meci
2G	se marcheaza exact 2 goluri in meci
3G	se marcheaza exact 3 goluri in meci
4G	se marcheaza exact 4 goluri in meci
1+	se marcheaza minimum 1 gol in meci
2+	se marcheaza minimum 2 goluri in meci
3+	se marcheaza minimum 3 goluri in meci
4+	se marcheaza minimum 4 goluri in meci
5+	se marcheaza minimum 5 goluri in meci
6+	se marcheaza minimum 6 goluri in meci

7+ se marcheaza minimum 7 goluri in meci
8+ se marcheaza minimum 8 goluri in meci
9+ se marcheaza minimum 9 goluri in meci

PAR se marcheaza un numar de goluri divizibil cu numarul 2 sau nu se marcheaza IMPAR se marcheaza un numar de goluri care nu este divizibil cu numarul 2

TOTAL GOLURI ASIATICE este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate, dar cu reguli speciale.

- SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol. Daca se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu minimum 2 goluri.
- PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 1 sau mai multe goluri. Daca se inscrie exact 1 gol, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol.
- SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 2 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.
- SUB 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.
- SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.
- SUB 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.

- PESTE 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol, sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol, sau daca se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3.75 SAU 3.5, 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 3.75 SAU 3.5, 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri.
- SUB 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri.

TOTAL GOLURI IN PRIMA REPRIZA (TG1R): este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate in prima repriza.

0-1 se marcheaza maximum 1 gol in prima repriza
0-2 se marcheaza maximum 2 goluri in prima repriza
0-3 se marcheaza maximum 3 goluri in prima repriza
1-2 se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza si maximum 2 goluri in prima repriza
2-3 se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza si maximum 3 goluri in prima repriza
1+ se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza
2+ se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
3+ se marcheaza minimum 3 goluri in prima repriza
4+ se marcheaza minimum 4 goluri in prima repriza

POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

TOTAL GOLURI IN A DOUA REPRIZA (TG2R): este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate in a doua repriza.

0-1 se marcheaza maximum 1 gol in a doua repriza
0-2 se marcheaza maximum 2 goluri in a doua repriza
0-3 se marcheaza maximum 3 goluri in a doua repriza
1-2 se marcheaza minimum 1 gol in a doua repriza si maximum 2 goluri in a doua repriza
2-3 se marcheaza minimum 2 goluri in a doua repriza si maximum 3 goluri in a doua repriza
1+ se marcheaza minimum 1 gol in a doua repriza
2+ se marcheaza minimum 2 goluri in a doua repriza
3+ se marcheaza minimum 3 goluri in a doua repriza
4+ se marcheaza minimum 4 goluri in a doua repriza

POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

MARCHEAZA: trebuie precizata/e echipa/echipele care inscrie/ inscriu sau nu inscrie/ inscriu in meci.

GM	gazdele marcheaza minimum 1gol
OM	oaspetii marcheaza minimum 1 gol
GN	gazdele nu marcheaza
ON	oaspetii nu marcheaza
GG	ambele echipe marcheaza
NG	cel putin o echipa nu marcheaza
GM ON	gazdele marcheaza si oaspetii nu marcheaza
GN OM	gazdele nu marcheaza si oaspetii marcheaza
GM 1r&2r	gazdele marcheaza in ambele reprize
OM 1r&2r	oaspetii marcheaza in ambele reprize
GM 2+	gazdele marcheaza minimum 2 goluri
GN 2+	gazdele marcheaza maximum 1 gol
OM 2+	oaspetii marcheaza minimum 2 goluri
ON 2+	oaspetii marcheaza maximum 1 gol
GG 3+	ambele echipe marcheaza si se inscriu minimum 3 goluri in meci
NGG 3+	cel putin o echipa nu marcheaza sau se marcheaza maximum 2 goluri in meci
GG 4+	ambele echipe marcheaza si se inscriu minimum 4 goluri in meci
GG 1r	ambele echipe marcheaza in prima repriza
NG 1r	cel putin o echipa nu marcheaza in prima repriza
GG 2r	ambele echipe marcheaza in a doua repriza
NG 2r	cel putin o echipa nu marcheaza in a doua repriza
GM2+&OM2+	ambele echipe marcheaza cate doua goluri in meci
GM2+&OM	gazdele marcheaza minimum 2 goluri si oaspetii marcheaza in meci
GM&OM2+	gazdele marcheaza si oaspetii marcheaza minimum 2 goluri in meci
GG1r/GG2r	ambele echipe inscriu in prima repriza sau ambele echipe inscriu in a doua repriza
GM3+	gazdele marcheaza minimum 3 goluri in meci
GN3+	gazdele marcheaza maximum 2 goluri in meci
OM3+	oaspetii marcheaza minimum 3 goluri in meci
ON3+	oaspetii marcheaza maximum 2 goluri in meci

MARCHEAZA IN PRIMA REPRIZA (M1R): trebuie precizata/e echipa/echipele care inscrie/ inscriu sau nu inscrie/ inscriu in prima repriza.

GM 1r1+	gazdele marcheaza in prima repriza
GN 1r1+	gazdele nu marcheaza in prima repriza
OM 1r1+	oaspetii marcheaza in prima repriza
ON 1r1+	oaspetii nu marcheaza in prima repriza
GM 1r2+	gazdele marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
OM 1r2+	oaspetii marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
GG 1r	ambele echipe marcheaza in prima repriza
NG 1r	cel putin o echipa nu marcheaza in prima repriza

MARCHEAZA IN A DOUA REPRIZA (M2R): trebuie precizata/e echipa/echipele care inscrie/ inscriu sau nu inscrie/ inscriu in a doua repriza.

GM 2r1+	gazdele marcheaza in a doua repriza
GN 2r1+	gazdele nu marcheaza in a doua repriza
OM 2r1+	oaspetii marcheaza in a doua repriza
ON 2r1+	oaspetii nu marcheaza in a doua repriza
GM 2r2+	gazdele marcheaza minimum 2 goluri in a doua repriza

OM 2r2+ oaspetii marcheaza minimum 2 goluri in a doua repriza
GG 2r ambele echipe marcheaza in a doua repriza
NG 2r cel putin o echipa nu marcheaza in a doua repriza

MARCHEAZA IN AMBELE REPRIZE (MREP): trebuie precizata/e echipa/echipele care inscrie/ inscriu sau nu inscrie/ inscriu in ambele reprize.

G Da gazdele marcheaza in ambele reprize
O Da oaspetii marcheaza in ambele reprize
G Nu gazdele nu marcheaza in ambele reprize
O Nu oaspetii nu marcheaza in ambele reprize
G Da O Da gazdele marcheaza in ambele reprize si oaspetii marcheaza in ambele reprize
G Da O Nu gazdele marcheaza in ambele reprize si oaspetii nu marcheaza in ambele reprize
G Nu O Da gazdele nu marcheaza in ambele reprize si oaspetii marcheaza in ambele reprize
G Nu O Nu gazdele nu marcheaza in ambele reprize si oaspetii nu marcheaza in ambele reprize

COMBO: este un pariu in care trebuie indicate simultan 2 sau mai multe pronosticuri (trebuie indeplinite toate pronosticurile indicate).

1&3+ gazdele castiga meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
2&3+ oaspetii castiga meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
1X&3+ gazdele nu pierd meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
X2&3+ oaspetii nu pierd meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
1&4+ gazdele castiga meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
2&4+ oaspetii castiga meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
1X&4+ gazdele nu pierd meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
X2&4+ oaspetii nu pierd meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
1&1-2 gazdele castiga meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
2&1-2 oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
1X&1-2 gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
X2&1-2 oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
1&2-3 gazdele castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
2&2-3 oaspetii castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
1X&2-3 gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
X2&2-3 oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
1&1-3 gazdele castiga meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
2&1-3 oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
1X&1-3 gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
X2&1-3 oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
1X&0-3 gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 0-3 goluri in meci
X2&0-3 oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 0-3 goluri in meci
1/1&3+ gazdele conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 3 goluri in meci
2/2&3+ oaspetii conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 3 goluri in meci
1/1&1r2+ gazdele conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
2/2&1r2+ oaspetii conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
1&GM2+ gazdele castiga meciul si marcheaza minimum 2 goluri in meci
2&OM2+ oaspetii castiga meciul si marcheaza minimum 2 goluri in meci
1&1r2+ gazdele castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
2&1r2+ oaspetii castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
1&2r2-3 gazdele castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in a doua repriza
2&2r2-3 oaspetii castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in a doua repriza

1&GG gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza
X&GG meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza
2&GG oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza
1X&GG gazdele nu pierd meciul si ambele echipe marcheaza
X2&GG oaspetii nu pierd meciul si ambele echipe marcheaza
1&GG1r gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza in prima repriza
2&GG1r oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1&GG2r gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
2&GG2r oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
1r1+&2r1+ se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza si minimum 1 gol in a doua repriza
1r2+&2r2+ se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza si minimum 2 goluri in a doua repriza
1r1+&2r2+ se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza si minimum 2 goluri in a doua repriza
1r2+&2r1+ se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza si minimum 1 gol in a doua repriza
POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

REPRIZA CU MAI MULTE GOLURI (MMG): se refera la repriza in care se vor marca mai multe goluri.
1r > 2r in prima repriza se marcheaza mai multe goluri decat in a doua repriza
1r = 2r in prima repriza se marcheaza acelasi numar de goluri ca in a doua repriza
1r < 2r in prima repriza se marcheaza mai putine goluri decat in a doua repriza POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

CE SE VA INTAMPLA MAI INTAI: este un tip de pariu pentru care trebuie indicat care dintre evenimentele disponibile se va intampla mai intai in meci.
Cartonas va fi acordat cartonas inainte de marcarea primului gol si de pauza
Gol se va marca gol inainte de acordarea primului cartonas si de pauza
Pauza va fi pauza inainte de acordarea unui cartonas si de marcarea unui gol

CUM SE MARCHEAZA PRIMUL GOL: este un tip de pariu pentru care trebuie indicata metoda marcarii primului gol din meci.
Sut primul gol va fi marcat cu sut
Cap primul gol va fi marcat cu capul
Lovitura Libera primul gol va fi marcat direct din lovitura libera
Penalty primul gol va fi marcat din penalty
Autogol primul gol va fi un autogol
0:0 nu se va marca niciun gol
POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

GAZDELE CASTIGA MECIUL LA 0: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei gazda fara gol primit.
DA gazdele castiga si oaspetii nu marcheaza
NU gazdele nu castiga sau nu castiga la 0.

OASPETII CASTIGA MECIUL LA 0: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei oaspete fara gol primit.
DA oaspetii castiga si gazdele nu marcheaza
NU oaspetii nu castiga sau nu castiga la 0.

GAZDELE CASTIGA SI OASPETII MARCHEAZA: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei gazda cu gol primit.

DA gazdele castiga si oaspetii marcheaza
NU gazdele nu castiga, sau castiga si nu primesc gol.

OASPETII CASTIGA SI GAZDELE MARCHEAZA: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei oaspete cu gol primit.

DA oaspetii castiga si gazdele marcheaza
NU oaspetii nu castiga, sau castiga si nu primesc gol

SCOR CORECT:(SC): este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la finalul meciului. Optiuni de pariere: 1:0, 2:0, 2:1, 3:0, 3:1, 3:2 etc.
Exemplu: SC 3-1 inseamna ca la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipa a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.
POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

SCOR CORECT PRIMA REPRIZA (SC1r): este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la pauza meciului. Optiuni de pariere: 1:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:1, 0:0, 1:1, 2:2.
Exemplu: SC1r 1:2 inseamna ca la terminarea primei reprize prima echipa a marcat un 1 gol, iar cea de-a doua echipa 2 goluri.
POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

SCOR CORECT MULTIPLU (SCM): acest tip de pariu implica indicarea scorului final al meciului. Optiuni de pariere:

1:0/2:0/3:0 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
4:0/5:0/6:0 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
2:1/3:1/4:1 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
3:2/4:2/4:3 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
SCOR EGAL meciul se termina la egalitate
0:1/0:2/0:3 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
0:4/0:5/0:6 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
1:2/1:3/1:4 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
2:3/2:4/3:4 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri

POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

SCOR CORECT MULTIPLU IN PRIMA REPRIZA (SCM1R): acest tip de pariu implica indicarea scorului inregistrat dupa prima repriza. Optiuni de pariere:

1:0/2:0 gazdele conduc la pauza cu acest scor
3:0/4:0 gazdele conduc la pauza cu acest scor
2:1/3:1 gazdele conduc la pauza cu acest scor
SCOR EGAL prima repriza se termina la egalitate
0:1/0:2 oaspetii conduc la pauza cu acest scor
0:3/0:4 oaspetii conduc la pauza cu acest scor
1:2/1:3 oaspetii conduc la pauza cu acest scor

POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

Cine merge mai departe – este tipul de pariu prin care trebuie indicata echipa care castiga meciul dupa eventualele reprize de prelungiri si/ sau loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:

1 gazdele merg mai departe
2 oaspetii merg mai departe

MARCATORI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca un anumit jucator va inscrie gol sau nu in meci. Autogolurile nu se iau in considerare. Se iau in considerare si eventualele prelungiri, nu si loviturile de departajare. Pentru ca pariurile sa fie valabile, jucatorul trebuie sa fie titular. In cazul in care jucatorul nu este titular, pariul se considera nul si va primi COTA 1.

- Da: jucatorul va inscrie
- Nu: jucatorul nu va inscrie

VA FI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca un anumit eveniment va avea loc sau nu in meci. Se iau in considerare si eventualele prelungiri, nu si loviturile de departajare.

Exemple de evenimente/pariuri: „Penalti in meci?", „Cartonas Rosu in meci?", „Penalti sau Cartonas Rosu in meci?", „Penalti si Cartonas Rosu in meci?", „Hat-trick in meci?", „Multiplu marcator in meci?", „Autogol in meci?", „Gol marcat de o rezerva in meci?", „Corner in primele 10 minute?", „Gol marcat cu capul?", „Gol marcat din jumatatea proprie?" etc.

- Da: evenimentul va avea loc
- Nu: evenimentul nu va avea loc

SUMA MINUTELOR GOLURILOR este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca suma tuturor minutelor in care se inscriu goluri este sub sau peste valoarea indicata. Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri. Golurile din prelungirile reprizelor se rotunjesc la minutul 45 pt. prima repriza, respectiv la minutul 90 pt. a doua repriza.

- Sub : suma minutelor golurilor conform calculului de mai sus este sub valoarea pariata
- Peste : suma minutelor golurilor conform calculului de mai sus este peste valoarea pariata

CONDUSA/CASTIGA este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca o echipa va castiga meciul dupa ce a fost condusa in meci. Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri.

- Gazde : echipa gazda va castiga meciul dupa ce a fost condusa
- Oaspeti : echipa oaspete va castiga meciul dupa ce a fost condusa

GOL MARCAT IN INTERVALUL DE TIMP este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca se va marca sau nu cel putin un gol in intervalul de timp mentionat (exprimat in minute). Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri. Minutul 15:01 este considerat minutul 16, minutul 30:01 este considerat minutul 31 etc.

Exemple de intervale: „Intre minutele 1-15?", „Intre minutele 16-30?", „Intre minutele 31-Pauza?", „Intre minutele 46-60?", „Intre minutele 61-75?", „Intre minutele 76-Final?" etc.

- Da : se va marca cel putin un gol in intervalul de timp pariat
- Nu : nu se va marca niciun gol in intervalul de timp pariat

CORNER IN INTERVALUL DE TIMP este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca se va executa sau nu cel putin un corner in intervalul de timp mentionat (exprimat in minute). Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri. Minutul 15:01 este considerat minutul 16, minutul 30:01 este considerat minutul 31 etc.

Exemple de intervale: „Intre minutele 1-15?", „Intre minutele 16-30?", „Intre minutele 31-Pauza?", „Intre minutele 46-60?", „Intre minutele 61-75?", „Intre minutele 76-Final?" etc.

- Da : se va executa cel putin un corner in intervalul de timp pariat
- Nu : nu se va executa niciun corner in intervalul de timp pariat

CARTONAS IN INTERVALUL DE TIMP este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca se va acorda sau nu cel putin un cartonas (galben sau rosu) in intervalul de timp mentionat (exprimat in minute). Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri. Minutul 15:01 este considerat minutul 16, minutul 30:01 este considerat minutul 31 etc.

Exemple de intervale: „Intre minutele 1-15?", „Intre minutele 16-30?", „Intre minutele 31-Pauza?", „Intre minutele 46-60?", „Intre minutele 61-75?", „Intre minutele 76-Final?" etc.

- Da : se va acorda cel putin un cartonas in intervalul de timp pariat

- Nu : nu se va acorda niciun cartonas in intervalul de timp pariat

MARJA EXACTA A VICTORIEI este un tip de pariu pentru care trebuie indicata diferenta de goluri cu care o anumita echipa castiga meciul. Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri.
Exemple de marje:
„Gazdele – 1 Gol", „Gazdele – 2 Goluri", „Gazdele – 3 Goluri", „Gazdele – 4+ Goluri", „Egal cu goluri (1-1, 2-2, etc.)", „Oaspetii – 1 Gol", „Oaspetii – 2 Goluri", „Oaspetii – 3 Goluri", „Oaspetii – 4+ Goluri" etc.
Da : marja indicata va fi marja castigatoare.

TOTAL CORNERE este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de cornere executate (nu acordate) in meci, in prima repriza sau de catre o anumita echipa. Se iau in calcul si eventualele reprize de prelungiri.

- Sub : se vor executa mai putine cornere decat valoarea pariata
- Peste : se vor executa mai multe cornere decat valoarea pariata

TOTAL CARTONASE GALBENE este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de cartonase galbene acordate in meci, in prima repriza sau de catre o anumita echipa. Se iau in calcul doar cartonasele galbene acordate in timpul meciului, nu si cele acordate dupa fluierul final. Se iau in calcul si eventualele reprize de prelungiri.

- Sub : se vor acorda mai putine cartonase galbene decat valoarea pariata
- Peste : se vor acorda mai multe cartonase galbene decat valoarea pariata

TOTAL SUTURI PE SPATIUL PORTII este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul de suturi expediate pe spatiul portii in meci, in prima repriza sau de catre o anumita echipa. De regula, se valideaza din sectiunile „Suturi pe poarta", „Shots on target", Shots on goal", „Attempts on target". Se iau in calcul si eventualele prelungiri, nu si loviturile de departajare.

- Sub : vor fi mai putine suturi pe poarta decat valoarea pariata
- Peste : vor fi mai multe suturi pe poarta decat valoarea pariata

DUELURI (1, X, 2) este un tip de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va avea mai multe cornere executate, sau cartonase galbene primite, sau suturi pe spatiul portii expediate etc.

- 1 : echipa gazda va avea mai multe cornere executate, sau cartonase galbene primite, sau suturi pe spatiul portii etc.
- X : ambele echipe vor avea acelasi numar de cornere executate, sau cartonase galbene primite, sau suturi pe spatiul portii etc.
- 2 : echipa oaspete va avea mai multe cornere executate, sau cartonase galbene primite, sau suturi pe spatiul portii etc.

CINE VA AVEA este un tip de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va avea primul corner executat, primul cartonas galben, prima inlocuire, primul aut, lovitura de incepere etc. Cand ambele echipe primesc cartonas galben in aceeasi faza, se acorda cota 1.00 pentru pariul „Primul cartonas Galben". In cazul in care ambele echipe efectueaza prima inlocuire in acelasi timp sau ambele echipe efectueaza prima inlocuire la pauza meciului, se va acorda cota 1.00 pentru pariul „prima inlocuire".

- Gazde : gazdele vor avea primul corner executat, sau primul cartonas galben primit etc...
- Niciuna : nu se va executa niciun corner, sau nu se va acorda niciun cartonas galben etc...
- Oaspeti : oaspetii vor avea primul corner executat, sau primul cartonas galben primit etc...

TOTALURI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de ofsaiduri in meci, sau faulturi comise in meci, sau schimbari in meci, sau procente posesia mingii echipe in meci. Pot fi propuse si alte evenimente specifice unui meci de fotbal. Se iau in calcul si eventualele reprize de prelungiri, cu exceptia tipului de pariu 'Numar schimbari". Faulturile se valideaza din sectiunea „Fouls commited", „Faulturi Comise" (include hent-urile).

- Sub : in meci vor fi mai putine ofsaiduri, sau faulturi comise, sau schimbari, sau procente posesie echipe etc. decat valoarea pariata
- Peste : in meci vor fi mai multe ofsaiduri, sau faulturi comise, sau schimbari, sau procente posesie echipe etc. decat valoarea pariata

PRIMUL EVENIMENT IN MECI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat evenimentul care se va produce cel mai devreme in meci, din cele propuse in oferta. Exemple de evenimente: cartonas, gol, pauza, schimbare etc.

- Da : evenimentul pariat se va produce mai devreme in meci decat celelalte
- Nu : se va produce mai devreme in meci un alt eveniment decat cel pariat

LOVESTE BARA este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca mingea va fi trimisa sau nu in bara printr-un sut sau printr-o lovitura de cap. Nu se iau in calcul situatiile bara-gol, se iau in calcul doar suturile expediate direct in bara sau deviate in bara din care nu rezulta gol.
Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

PASE DE GOL este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de pase de gol (cu sinonimele "pase decisive" si "assist-uri") inregistrate in evenimentul pentru care se ofera tipul de pariu.

GOL DUPA MINUTUL 90 este tipul de pariu pentru care se va paria daca se va marca sau nu cel putin un gol in minutele de prelungiri aratate in a doua repriza.

GOL INSCRIS DE O REZERVA este tipul de pariu pentru care se va indica daca un jucator netitular (care intra pe parcurs in meci din postura de rezerva) va marca sau nu un gol in meci.

GOL INSCRIS CU CAPUL este tipul de pariu pentru care se va indica daca se va marca cel putin un gol cu capul (header) in meci.

TENIS.

Meciurile de tenis se pot disputa in format 2/3 (doua seturi din 3), 3/5 (trei seturi din 5), sau in format 3/5 dupa regulile Fast Tennis.

Rezultat Final (RF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata victoria.

- 1 : victoria apartine primului jucator/primei jucatoare/primei echipe
- 2 : victoria apartine celui de-al doilea jucator/celei de-a doua jucatoare/celei de-a doua echipe

Primul Set (1S) este tipul de pariu care indica jucatorul/jucatoarea/echipa caruia/careia i-a revenit primul set.

- 1: victoria in primul set ii apartine primului jucator/primei jucatoare/primei echipe
- 2: victoria in primul set a celui de-al doilea jucator/celei de-a doua jucatoare/celei de-a doua echipe

Explicatii similar pentru pariurile **Al doilea set (2S)** si **Al treilea set (3S)**.

Handicap game-uri (HG) este tipul de pariu pentru care primul jucator porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de game-uri, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului numarului total de game-uri obtinut de acest jucator se scade handicapul de game-uri indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de game-uri indicat daca semnul este cu "+". Ca si in algebra, handicapul de game-uri fara niciun semn se subintelege ca are semnul "+". Un tie-break sau un maxi trie-break echivaleaza in calcul cu un game.

- HG1 este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 1 a castigat mai multe game-uri decat jucatorul 2.
- HG2 este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 2 a castigat mai multe game-uri decat jucatorul 1.

Exemplu: daca valoarea este (-4.5) si meciul se termina 6:4 6:3, primul jucator a castigat 12 game-uri iar cel de-al doilea jucator a castigat 7 game-uri. Handicapul fiind -4.5, se scad primului jucator din cele 12 game-uri castigate 4.5 game-uri, de unde rezulta 7.5 game-uri pentru jucatorul 1 si 7 game-uri pentru jucatorul 2, deci pariul H1 este castigator, 7.5 fiind mai mare decat 7.

Pentru validarea pariurilor Handicap game-uri conteaza doar numarul de game-uri, nu si castigatorul meciului.
Total game-uri (TG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de game-uri jucate in meci.

- TG1 este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de game-uri jucate in meci este mai mic decat numarul de game-uri pariat.
- TG2 este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de game-uri jucate in meci este mai mare decat numarul de game-uri pariat.

Exemplu: daca valoarea este 22.5 si meciul se termina 6-2,2-6,6-3, se face totalul 6+2+2+6+6+3=25 si se raporteaza la valoarea de 22.5, rezulta 25>22.5, rezulta TG2 este castigator)
Un tie-break sau un maxi tie-break echivaleaza in calcul cu un game.

Total game-uri castigate jucatorul 1 (TGJ) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de gameuri castigate de primul jucator in meci.

- TG1 este castigator daca la sfarsitul meciului jucatorul 1 a castigat un numar de game-uri sub valoarea indicata
- TG2 este castigator daca la sfarsitul meciului jucatorul 1 a castigat un numar de game-uri peste valoarea indicata

Total game-uri castigate jucatorul 2 (TGJ) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de gameuri castigate de al doilea jucator in meci.

- TG1 este castigator daca la sfarsitul meciului jucatorul 2 a castigat un numar de game-uri sub valoarea indicata
- TG2 este castigator daca la sfarsitul meciului jucatorul 2 a castigat un numar de game-uri peste valoarea indicata

Total game-uri primul set (1STG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de game-uri jucate in primul set al meciului.

- 1sTG1 este castigator daca primul set se termina cu mai putine game-uri jucate decat valoarea pariata
- 1sTG2 este castigator daca primul set se termina cu mai multe game-uri jucate decat valoarea pariata

Valorile posibile sunt 6.5, 7.5, 8.5, 9.5, 10.5 si 12.5. Pentru partidele disputate dupa reguli "FAST TENIS" se pot aplica si valori sub 6.5.

Total game-uri al doilea set (2STG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de game-uri jucate in al doilea set al meciului.

- 2sTG1 este castigator daca al doilea set se termina cu mai putine game-uri jucate decat valoarea pariata
- 2sTG2 este castigator daca al doilea set se termina cu mai multe game-uri jucate decat valoarea pariata

Valorile posibile sunt 6.5, 7.5, 8.5, 9.5, 10.5 si 12.5. Pentru partidele disputate dupa reguli "FAST TENIS" se pot aplica si valori sub 6.5.

Primul set/Final (1S/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat atat castigatorul primul set, cat si castigatorul meciului.

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

Minimum un set (2/3) (M1S23) este tipul de pariu care presupune ca un jucator anume sa castige cel putin un set in meci. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "2 seturi din 3 (2/3)".

- m1s1 : primul jucator castiga cel putin un set in meci
- m1s2 : al doilea jucator castiga cel putin un set in meci

Minimum un set (3/5) (M1S35) este tipul de pariu care presupune ca un jucator anume sa castige cel putin un set in meci. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

- m1s1 : primul jucator castiga cel putin un set in meci
- m1s2 : al doilea jucator castiga cel putin un set in meci

Minumum doua seturi (3/5) (M2S35) este tipul de pariu care presupune ca un jucator anume sa castige cel putin doua seturi in meci. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

- m2s1 : primul jucator castiga cel putin doua seturi in meci
- m2s2 : al doilea jucator castiga cel putin doua seturi in meci

Aproape(2/3) (AP23) este pariul care presupune indicarea castigatorului meciului, insa in cazul in care jucatorul indicat pierde partida dar castiga totusi un set, pariul primeste cota 1.00. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "2 seturi din 3 (2/3)".

- Ap1 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga meciul, pariul primeste cota 1.00 daca jucatorul 1 pierde meciul cu set castigat (scor 1:2), si pariul este necastigator daca jucatorul 1 pierde meciul fara set castigat (scor 0:2).
- Ap2 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga meciul, pariul primeste cota 1.00 daca jucatorul 2 pierde meciul cu set castigat (scor 2:1), si pariul este necastigator daca jucatorul 2 pierde meciul fara set castigat (scor 2:0).

Aproape(3/5) (AP35) este pariul care presupune indicarea castigatorului meciului, insa in cazul in care jucatorul indicat pierde partida dar castiga totusi doua seturi, pariul primeste cota 1.00. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

Aproape 1 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga meciul, pariul primeste cota 1.00 daca jucatorul 1 pierde meciul cu doua seturi castigate (scor 2:3), si pariul este necastigator daca jucatorul 1 pierde meciul cu maximum un set castigat (scor 1:3, 0:3).

- Aproape 2 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga meciul, pariul primeste cota 1.00 daca jucatorul 2 pierde meciul cu set castigat (scor 3:2), si pariul este necastigator daca jucatorul 2 pierde meciul fara set castigat (scor 3:0, 3:1).

Combo (CMB) este tipul de pariu care presupune indicarea atat a castigatorului meciului, cat si numarul de game-uri jucate in partida.

- 1&TG1 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga meciul si se disputa un numar total de gameuri sub valoarea indicata.

- 1&TG2 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga meciul si se disputa un numar total de gameuri peste valoarea indicata.
- 2&TG1 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga meciul si se disputa un numar total de gameuri sub valoarea indicata.
- 2&TG2 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga meciul si se disputa un numar total de gameuri peste valoarea indicata.

Combo Primul Set este tipul de pariu care presupune indicarea atat a castigatorului primului set, cat si numarul de game-uri jucate in primul set.

- 1s1&1sTG1 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga primul set si se disputa in primul set un numar total de game-uri sub valoarea indicata.
- 1s1&1sTG2 : pariul este castigator daca jucatorul 1 castiga primul set si se disputa in primul set un numar total de game-uri peste valoarea indicata.
- 1s2&1sTG1 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga primul set si se disputa in primul set un numar total de game-uri sub valoarea indicata.
- 1s2&1sTG2 : pariul este castigator daca jucatorul 2 castiga primul set si se disputa in primul set un numar total de game-uri peste valoarea indicata.

Handicap Game-uri Primul Set este tipul de pariu pentru care primul jucator porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de game-uri in primul set, indicat in cadrul pariului. La finalizarea primului set, numarului total de game-uri obtinut de acest jucator se scade handicapul de game-uri indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de game-uri indicat daca semnul este cu “+”. Ca si in algebra, handicapul de game-uri fara niciun semn se subintelege ca are semnul “+”. Un tie-break sau un maxi trie-break echivaleaza in calcul cu un game.

- 1sHG1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 1 a castigat mai multe game-uri in primul set decat jucatorul 2 in primul set.
- 1sHG2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 2 a castigat mai multe game-uri in primul set decat jucatorul 2 in primul set.

Total Seturi (TS3) este pariul pentru care trebuie indicat numarul de seturi disputate in meci. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format “2 seturi din 3 (2/3)”.

- P2.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 2:1 sau 1:2
- S2.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 2:0 sau 0:2

Total Seturi (TS5) este pariul pentru care trebuie indicat numarul de seturi disputate in meci. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format “3 seturi din 5 (3/5)”.

- S3.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 3:0 sau 0:3
- P3.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 3:1, 3:2, 2:3 sau 1:3
- S4.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 3:0, 3:1, 1:3 sau 0:3
- P4.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 3:2 sau 2:3

Handicap Seturi (HS23) este tipul de pariu pentru care primul jucator porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de seturi, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului numarului total de seturi obtinut de acest jucator se scade handicapul de seturi indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de seturi indicat daca semnul este cu “+”. Ca si in algebra, handicapul de seturi fara niciun semn se subintelege ca are semnul “+”. Un Maxi tie-break la meciurile de dublu echivaleaza cu un set. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format “2 seturi din 3 (2/3)”.

- HS1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 1 a castigat mai multe seturi decat jucatorul 2.

- HS2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 2 a castigat mai multe seturi decat jucatorul 1.

Handicap Seturi (HS35) este tipul de pariu pentru care primul jucator porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de seturi, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului numarului total de seturi obtinut de acest jucator se scade handicapul de seturi indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de seturi indicat daca semnul este cu "+". Ca si in algebra, handicapul de seturi fara niciun semn se subintelege ca are semnul "+". Un Maxi tie-break la meciurile de dublu echivaleaza cu un set.
Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

- HS1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 1 a castigat mai multe seturi decat jucatorul 2.
- HS2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus jucatorul 2 a castigat mai multe seturi decat jucatorul 1.

Tie Break in meci este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca se va disputa sau nu in meci cel putin un tie-break.

- Da : este castigator daca cel putin un set al meciului se va termina cu scorul 7:6 sau 6:7
- Nu : este castigator daca niciun set al meciului nu se va termina cu scorul 7:6 si 6:7

Total game-uri par/impar este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul total de game-uri jucate in meci va fi par sau impar.

- Par : numarul total de game-uri jucate in meci va fi par
- Impar : numarul total de game-uri jucate in meci va fi impar

Setul cu mai multe game-uri (SMG) este tipul de pariu in care trebuie indicat setul in care se vor juca mai multe game-uri, dintre setul 1 si setul 2.

- S1 : in setul 1 se vor juca mai multe game-uri decat in setul 2
- S1=S2 : in setul 1 se va juca acelasi numar de game-uri ca in setul 2
- S2 : in setul 2 se vor juca mai multe game-uri decat in setul 1

Scor corect (SC23) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat scorul inregistrat pe seturi la finalul partidei. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "2 seturi din 3 (2/3)".

- 2:0 : jucatorul 1 va castiga 2 seturi si jucatorul 2 nu va castiga niciun set
- 2:1 : jucatorul 1 va castiga 2 seturi si jucatorul 2 va castiga un set
- 1:2 : jucatorul 1 va castiga 1 set si jucatorul 2 va castiga 2 seturi
- 0:2 : jucatorul 1 nu va castiga niciun set si jucatorul 2 va castiga 2 seturi

Scor corect (SC35) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat scorul inregistrat pe seturi la finalul partidei. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

- 3:0 : jucatorul 1 va castiga 3 seturi si jucatorul 2 nu va castiga niciun set
- 3:1 : jucatorul 1 va castiga 3 seturi si jucatorul 2 va castiga un set
- 3:2 : jucatorul 1 va castiga 3 seturi si jucatorul 2 va castiga 2 seturi
- 2:3 : jucatorul 1 va castiga 2 seturi si jucatorul 2 va castiga 3 seturi
- 1:3 : jucatorul 1 va castiga 1 set si jucatorul 2 va castiga 3 seturi
- 0:3 : jucatorul 1 nu va castiga niciun set si jucatorul 2 va castiga 3 seturi

Scor corect in primul set (SC1S) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat scorul inregistrat pe game-uri la finalul primului set. Scorurile posibile sunt: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7.

Scor corect in al doilea set (SC2S) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat scorul inregistrat pe gameuri in cel de-al doilea set. Scorurile posibile sunt: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7.

Cine va servi primul in meci (CVSP) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat jucatorul care va incepe primul game al meciului la serviciu.

- Juc.1 : jucatorul 1 va incepe primul game al meciului la serviciu
- Juc.2 : jucatorul 2 va incepe primul game al meciului la serviciu

Cine va castiga primul (CVCP) este un tip de pariu in cadrul caruia trebuie indicat jucatorul care va avea primul in meci realizarea indicata.

- Punct din meci : jucatorul care va castiga primul punct al meciului
- Game din meci : jucatorul care va castiga primul game al meciului
- 2 game-uri in meci : jucatorul care va castiga primul 2 game-uri in meci
- 3 game-uri in meci : jucatorul care va castiga primul 3 game-uri in meci
- 4 game-uri in meci : jucatorul care va castiga primul 4 game-uri in meci
- 5 game-uri in meci : jucatorul care va castiga primul 5 game-uri in meci
- 6 game-uri in meci : jucatorul care va castiga primul 6 game-uri in meci

Cine va face (CVF) este un tip de pariu in cadrul caruia trebuie indicat jucatorul care va avea primul in meci realizarea indicata.

- Primul break : jucatorul care va castiga primul un game pe serviciul adversarului. Daca in meci nu va fi niciun break, pariul “Primul break” primeste cota 1.00
- Primul as : jucatorul care va servi primul un as. Daca in meci nu va fi niciun as, pariul “Primul as” va primi cota 1.00
- Prima dubla greseala : jucatorul care va comite primul o dubla greseala. Daca in meci nu va fi nicio dubla greseala, pariul “Prima dubla greseala” va primi cota 1.00
- Prima cerere “challenge” : jucatorul care va solicita primul “challenge”. Nu este valabil pentru meciurile disputate pe zgura. Daca nu va fi solicitat niciun challenge, pariul “Prima cerere challenge” va primi cota 1.00

Primul eveniment in meci (PREV) este tipul de pariu in care trebuie indicat care dintre cele 3 evenimente propuse va avea loc mai devreme in meci.

- Break : in meci se va realiza un break mai repede decat un as si decat o dubla greseala
- As : in meci se va realiza un as mai repede decat un break si decat o dubla greseala
- Dubla greseala : in meci se va realiza o dubla greseala mai repede decat un break si decat un as

Numar break-uri (BRK) este tipul de pariu in care trebuie indicat daca numarul de game-uri specificate va fi sub sau peste valorile pariate. Posibilitati de pariere:

- Reusite de jucatorul 1 : cate break-uri va realiza jucatorul 1
- Reusite de jucatorul 2 : cate break-uri va realiza jucatorul 2
- Reusite in total : cate break-uri se vor realiza in total in meci
- Reusite in primul set : cate break-uri se vor realiza in total in primul set

Explicatii similare si pariuri similare pentru **Numar asi (ASI)** si **Numar duble greseli (DGR).**

Cine va avea mai multe (MM) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat jucatorul care va avea mai multe servicii as sau mai multe duble greseli in meci.

- Servicii as : ce jucator va servi mai multi asi in partida
- Duble greseli : ce jucator va comite mai multe duble greseli in partida

Set castigat la "0" (SET0) este tipul de pariu in care trebuie indicat daca un anumit jucator va castiga sau nu un set la "0" sau in meci se va inregistra sau nu cel putin un set castigat la "0".

- De jucatorul 1 : jucatorul 1 va castiga cel putin un set la "0"
- De jucatorul 2 : jucatorul 2 va castiga cel putin un set la "0"
- De Oricare : oricare dintre jucatori va castiga un set la "0"

Nr. game-uri castigate la "0" (GM0) este tipul de pariu in care trebuie indicat numarul de game-uri la "0" castigate de un anumit jucator sau in total in meci de catre ambii jucatori.

- De jucatorul 1 : jucatorul 1 va castiga in meci un nr. de game-uri la "0" sub/peste valoarea pariata
- De jucatorul 2 : jucatorul 2 va castiga in meci un nr. de game-uri la "0" sub/peste valoarea pariata
- In meci : in meci se va inregistra un nr. de game-uri la "0" sub/peste valoarea pariata

Va incheia meciul cu as (IAS) este tipul de pariu care presupune ca un anumit jucator sau oricare dintre ei va incheia meciul servind un as la ultimul punct al partidei.

- Jucatorul 1 : jucatorul 1 va incheia meciul servind un as la ultimul punct al partidei
- Jucatorul 2 : jucatorul 2 va incheia meciul servind un as la ultimul punct al partidei –
- Oricare : ultimul punct al meciului va fi obtinut printr-un serviciu as.

Nr.mingi de meci jucate (MM) este tipul de pariu in care trebuie indicat numarul de mingi de meci care se vor juca. Se iau in calcul doar mingile de meci jucate, nu totalul de mingi de meci obtinute.

Salveaza minge de meci si castiga (SMMC) este tipul de pariu in care se indica daca un jucator va castiga meciul dupa ce a salvat in prealabil o minge de meci.

Distanta medie parcursa (DMP) este tipul de pariu in care se indica distanta medie pe punct parcursa de un jucator in meci. Daca nu exista astfel de date, pariurile vor fi validate cu cota 1.00. Distanta va fi exprimata in metri si se va valida din sectiunea "Distance covered/PT". Uneori aceasta poate fi exprimata pe site-urile competitiilor in "foot", iar 1 foot=0.3048 metri.

Procentaj primul serviciu (PPS) este tipul de pariu in care se indica procentajul de mingi servite in teren de un jucator cu primul serviciu. Se exprima in procente si se valideaza de regula din sectiunea "First serve % in".

Procentaj puncte castigate cu primul serviciu (PCPS) este tipul de pariu in care se indica procentajul punctelor castigate de un jucator atunci cand a jucat punctul cu primul serviciu. Se exprima in procente si se valideaza de regula din sectiunea "Win % on 1st Serve".

Procentaj mingi castigate la fileu (MCLF) este tipul de pariu in care se indica procentajul punctelor castigate de un jucator din apropierea fileului. Se exprima in procente si se valideaza din sectiunea "Net points won".

Nr.puncte castigate in meci (PC) este tipul de pariu in care se indica numarul total de puncte castigate de un jucator in intreaga partida. De regula se valideaza din sectiunea "Total points won".

Winners (W) este tipul de pariu in care se indica numarul de "winners" (lovituri castigatoare) reusite de un jucator in intreaga partida. De regula se valideaza din sectiunea "Winners".

Nr.tie-break-uri in meci (TBM) este tipul de pariu in care se indica numarul total de tie-break-uri jucate in meci.

Descalificare in meci (DES) este tipul de pariu care presupune ca unul dintre jucatori va fi descalificat in timpul meciului, din orice motiv. Pentru ca pariul sa fie valabil, meciul trebuie sa inceapa.

- Da : un jucator va fi descalificat
- Nu : niciun jucator nu va fi descalificat

Abandon in meci (AB) este tipul de pariu care presupune ca unul dintre jucatori va abandona partida dupa inceperea acesteia, din orice motiv. Pentru ca pariul sa fie valabil, meciul trebuie sa inceapa.

- Da : un jucator va abandona in timpul partidei
- Nu : niciun jucator nu va abandona in timpul partidei

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

HOCHEI.

Rezultat final este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.

1 prima echipa castiga la finalul meciului (1518 – 1)
X meciul se termina la egalitate (1518 – X)
2 castiga cea de-a doua echipa la finalul meciului (1518 – 2)
1X castiga prima echipa sau se termina la egalitate (1518 – 1X)
X2 se termina la egalitate sau castiga cea de-a doua echipa (1518 – X2)
Ex: 12 una dintre echipe castiga meciul (1518 – 12)

Prima perioada (1P) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul primei perioade:
1 la finalul primei perioade conduce echipa gazda (1518 – 1P 1)
X prima perioada se termina la egalitate (1518 – 1P X)
2 la finalul primei perioade castiga echipa oaspete (1518 – 1P 1)
1X la finalul primei perioade fie castiga gazdele fie este egalitate (1518 – 1P1X)
X2 la finalul primei perioade fie castiga oaspetii fie este egalitate (1518 – 1PX2)
12 la finalul primei perioade castiga una dintre echipe (1518 – 1P 12)

Handicap (H±) este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru fiecare meci in parte). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe.Acest handicap se refera la rezultatul final al meciului. 1p H 1 castiga echipa gazda dupa ce, in prealabil, s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1518 –1p H 1)
1p H 2 castiga echipa oaspete dupa ce, in prealabil, s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei
WINNER (W) este un pariu special in care se pariaza pe victoria unuia dintre competitori, iar in cazul in care evenimentul se incheie la egalitate, pariul primeste cota 1,00.
W 1 castiga echipa gazda , iar in caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 1)
W 2 castiga echipa oaspete, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 2)
Total goluri (TG) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci, comparativ cu numarul de puncte indicat.
S4.5 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – S4.5)
Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 2-2 se face totalul 2+2=4 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 4<4.5, TG=1

P4.5 se inscriu mai multe goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – P4.5)
EX: daca limita este 4.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 8>4.5, TG=2)

S5.5 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – S5.5)
EX: daca limita este 5.5 si meciul se termina 3-2 se face totalul 3+2=5 si se raporteaza la LIMITA de 5.5, rezulta 5<5.5, TG=1)
P5.5 se inscriu mai multe goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – P5.5) (EX: daca limita este 5.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 si se raporteaza la LIMITA de 5.5, rezulta 8>5.5, TG=2)
S6.5 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – S6.5) (EX: daca limita este 6.5 si meciul se termina 3-3 se face totalul 3+3=6 si se raporteaza la LIMITA de 6.5, rezulta 6<6.5, TG=1)

P6.5 se inscriu mai multe goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – P6.5) (EX: daca limita este 6.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 si se raporteaza la LIMITA de 6.5, rezulta 8>6.5, TG=2)

Total goluri prima perioada (1P TG) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in prima perioada, comparativ cu numarul de puncte indicat.
1P TG1 se inscriu mai putine goluri in prima perioada raportate la numarul specificat (1518 – 1P TG1)
Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 2-2 se face totalul 2+2=4 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 4<4.5,
1P TG1=1)
1P TG2 se inscriu mai multe goluri in prima perioada raportate la numarul specificat (1518 – !P TG2)
Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 8>4.5,1P TG2=2

Prima perioada / final meci (P/F) se indica ce echip a conduce la finalul primei perioadesi ce echipa castiga meciul. Optiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificatii ca si la FOTBAL)
Exemplu: Daca selectam 1518 – P/F – X/2 inseamna ca la finalul primei perioade este egalitate, iar la finalul meciului castiga oaspetii.
Prima perioada sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel putin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.
1 PsF1 dupa prima perioada si/ sau la final de meci conduce/ castiga echipa gazda (1518 –1 PsF 1)
1 PsFX dupa prima perioada si/ sau la final de meci este egalitate (1518 –1 PsF X)
1 PsF2 dupa prima perioada si/ sau la final de meci conduce/ castiga echipa oaspete (1518–1PsF2)

Castiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicat echipa care castiga meciul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

CM1 castiga echipa gazda (1518 – CM1)
CM2 castiga echipa oaspete (1518 – CM2)

Combo este pariul pentru care trebuie indicata echipa castigatoare cat si numarul total de goluri inscris in meci sau handicapul specificat trebuie indeplinite AMBELE PRONOSTICURI, si final si numar goluri sau handicapul specificat
1&TG1 castiga prima echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG1)
1&TG2 castiga prima echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG2)
2&TG1 castiga a doua echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG1)
2&TG2 castiga a doua echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG2)
H1&TG1 castiga echipa gazda dupa ce se scade/adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si si totalul golurilor este sub numarul indicat (1518 – H1&TG1)
H1&TG2 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si totalul golurilor este peste numarul indicat (1518 – H1&TG2)

H2&TG1 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si si totalul golurilor este sub numarul indicat (1518 – H2&TG1)
H2&TG2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si totalul golurilor este peste numarul indicat (1518 – H2&TG2)
1P1&1PTP1 echipa gazda conduce dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P1&1PTP1)
1P1&1PTP2 echipa gazda conduce dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P1&1PTP2)
1PX&1PTP1 egalitate dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1PX&1PTP1)
1PX&1PTP2 egalitate dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1PX&1PTP2)
1P2&1PTP1 echipa oaspete conduce dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P2&1PTP1)
1P2&1PTP2 echipa oaspete conduce dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P2&1PTP2)

Da gol/nu da gol prima perioada (DG 1P) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in prima perioada. DG1 1p1+ echipa gazda marcheaza minim 1 gol in prima perioada
DG2 1p1+ echipa oaspete marcheaza minim 1 gol in prima perioada
NG1 1p echipa gazda nu marcheaza niciun gol in prima perioada
NG2 1p echipa oaspete nu marcheaza niciun gol in prima perioada
GG 1p fiecare echipa marcheaza cel putin 1 gol in prima perioada
NG 1p nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza in prima perioada

Total goluri par/ impar (Par/ Impar) se refera la paritatea numarului de goluri inscrise in meci. Daca se inscrie un numar de goluri par, atunci se termina cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar daca se inscrie un numar de goluri impar inseamna ca se termina cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. Exemplu:1710 – Par inseamna ca numarul de goluri total inscris in meci este un numar par

BASCHET.
Primele 2 sferturi se considera a fi PRIMA REPRIZA, sfertul 3+4 se considera a fi REPRIZA a DOUA.

Rezultat final (RF) este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Optiunile de pariere sunt: 1, X, 2, 1X, X2.
Exemplu: Daca selectam 1710 – RF X2 inseamna ca finalul meciului de baschet se termina fie la egalitate fie cu castigarea oaspetilor. Handicap (H1,2,3,4….etc±) este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru fiecare meci in parte, daca semnul este "-" punctele respective se scad echipei gazda, daca este fara semn se subintelege semnul "+" iar punctele indicate se vor aduna echipei gazda). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe.
H1- 1 castiga echipa gazda dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat (1710 – H1-1)
H1- 2 castiga echipa oaspete dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1710 –H1-2)

Total puncte (TP1,2,3,4…etc) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci in timp regulamentar, comparativ cu numarul puncte indicat.

TP- se inscriu mai putine puncte in meci raportat la numarul specificat (1710 – TP1-1)
TP+ se inscriu mai multe puncte in meci raporatat la numarul specificat (1710 – TP1-2)

Total puncte echipa (1TP sau 2TP) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca echipa aleasa inscrie mai multe sau mai putine puncte in meci in timp regulamentar, comparativ cu numarul puncte indicat.
TPG- prima echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai putine puncte decat numarul specificat
TPG+ prima echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai multe puncte decat numarul specificat
TPO- a doua echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai putine puncte decat numarul specificat
TPO+ a doua echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai multe puncte decat numarul specificat

Total puncte echipa prima repriza (1r 1TP sau 1r 2TP) este tipul de pariu prin care echipa trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza, comparativ cu numarul puncte indicat.
1r TPG- prima echipa inscrie in prima repriza mai putine puncte decat numarul specificat
1r TPG+ prima echipa inscrie in prima repriza mai multe puncte decat numarul specificat
1r TPO- a doua echipa inscrie in prima repriza mai putine puncte decat numarul specificat
1r TPO+ a doua echipa inscrie in prima repriza mai multe puncte decat numarul specificat

Total puncte par/ impar (Par/ Impar) se refera la paritatea numarului de puncte inscrise in meci. Daca se inscrie un numar de puncte par, atunci se termina cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar daca se inscrie un numar de puncte impar inseamna ca se termina cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.
Exemplu:1710 – Par inseamna ca numarul de puncte total inscris in meci este un numar par.

Prima repriza (1r) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul primei reprize. Optiuni de pariere:
1 la finalul primei reprize conduce echipa gazda (1710 – 1R 1)
X prima repriza se termina la egalitate (1710 – 1R X)
2 la finalul primei reprize castiga echipa oaspete (1710 – 1R 1)
1X la finalul primei reprize fie castiga gazdele fie este egalitate (1710 – 1R1X)
X2 la finalul primei reprize fie castiga oaspetii fie este egalitate (1710 – 1R X2)

A doua repriza (2r) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul reprizei secunde.
Optiuni de pariere:
1 la finalul reprizei secunde conduce echipa gazda (1710 – 2R 1)
X repriza secunda se termina la egalitate (1710 – 2R X)
2 la finalul reprizei secunde castiga echipa oaspete (1710 – 2R 1)
1X la finalul reprizei secunde fie castiga gazdele fie este egalitate (1710 – 2R1X)
X2 la finalul reprizei secunde fie castiga oaspetii fie este egalitate (1710 – 2R X2)

Handicap prima repriza (1r H±) este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru prima repriza, daca semnul este "-" punctele respective se scad echipei gazda, daca este fara semn se subintelege semnul "+" iar punctele indicate se vor aduna echipei gazda). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe. 1r H1 castiga echipa gazda la finalul primei reprize dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat (1710 – 1RH 1)
1r H2 castiga echipa oaspete la finalul primei reprize dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1710 –1RH2)

Total puncte prima repriza (1RTP1) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza, comparativ cu numarul de puncte indicat.
1RTP1 se inscriu mai putine puncte in prima repriza raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 1RTP 1)
1RTP2 se inscriu mai multe puncte in prima repriza raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 1RTP 2)

Total puncte repriza secunda (2RTP1) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in repriza a doua, comparativ cu numarul puncte indicat.
2RTP1 se inscriu mai putine puncte in repriza secunda raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 2RTP 1)
2RTP2 se inscriu mai multe puncte in repriza secunda raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 2RTP 2)

Combo (SE) este un pariu in care trebuie indicat atat castigatorul meciului cat si mentionarea prin sub / peste a numarului de puncte inscrise in meci in timp regulamentar. (trebuie indeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atat rezultatul final cat si raportarea corecta la numarul de puncte specificat in oferta).
1&TP1 la finalul meciului castiga prima echipa si se inscriu sub x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariere marcate in timp regulamentar (1710 - 1&TP1)
1&TP2 la finalul meciului castiga prima echipa si se inscriu peste x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariere marcate in timp regulamentar (1710 - 1&TP2)
2&TP1 la finalul meciului castiga echipa oaspete si se inscriu sub x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariere marcate in timp regulamentar (1710 - 2&TP1)
2&TP2 la finalul meciului castiga echipa oaspete si se inscriu peste x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariere marcate in timp regulamentar (1710 - 2&TP2)
1r1&2r1 echipa gazda castiga si prima si cea de-a doua repriza
1r2&2r2 echipa oaspete castiga si prima si cea de-a doua repriza
H1&TP1 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si si totalul punctelor este sub numarul indicat
H1&TP2 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si totalul punctelor este peste numarul indicat
H2&TP1 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si si totalul punctelor este sub numarul indicat
H2&TP2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si totalul punctelor este peste numarul indicat

Mai Multe Puncte (MP) se refera la compararea numarului de puncte inscrise in cele doua reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marcheaza).
Optiuni de pariere:
I>II in prima repriza se marcheaza mai multe puncte decat in cea de-a doua repriza (1036- I>II sau 1036 – MP I>II)
Ex: 20-10 pauza, 30-15 final, repriza a doua s-au marcat 15 puncte, in prima 30 puncte

I=II in ambele repriza se marcheaza acelasi numar de puncte (1036 - I=II sau 1036 - MP I=II) (EX: 20-10 pauza, 40-20 final, repriza a doua s-au marcat 30 puncte, in prima 30 puncte)

I<II in repriza secunda se marcheaza mai multe puncte decat in prima repriza (1036- I<II sau 1036- MP I<II)
Ex: 20-10 pauza, 50-20 final, repriza a doua s-au marcat 40 puncte, in prima 30 puncte

Prima repriza/ final meci (P/F) se indica ce echipa conduce la finalul primei reprize si ce echipa castiga meciul.
Optiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificatii ca si la FOTBAL)
Exemplu: Daca selectam 1518 – P/F – X/2 inseamna ca la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului castiga oaspetii.

Total puncte par/ impar (Par/ Impar) se refera la paritatea numarului de puncte inscrise in meci. Daca se inscrie un numar de puncte par, atunci se termi na cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar daca se inscrie un numar de puncte impar inseamna ca se termina cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.
Exemplu:1710 – Par inseamna ca numarul de puncte total inscris in meci este un numar par.

Castiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicata echipa care castiga meciul dupa eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:
CM1 castiga echipa gazda (1710 – CM1)
CM2 castiga echipa oaspete (1710 – CM1)

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora dupa aprobarea .

HANDBAL.
Prima repriza (PR) este tipul de pariu prin care se indica situatia scorului la finalul primei reprize.

- PR1 : este castigator daca la finalul primei reprize conduce echipa gazda
- PRX : este castigator daca la finaul primei reprize este egalitate
- PR2 : este castigator daca la finalul primei reprize conduce echipa oaspete
- PR1X : este castigator daca la finalul primei reprize nu conduce echipa oaspete
- PRX2 : este castigator daca la finalul primei reprize nu conduce echipa gazda
- PR12 : este castigator daca la finalul primei reprize nu este egalitate

A doua repriza (DR) este tipul de pariu prin care se indica situatia scorului strict in a doua repriza (a doua repriza incepe practic de la 0-0)

- DR1 : este castigator daca a doua repriza este castigata de echipa gazda
- DRX : este castigator daca in a doua repriza ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri
- DR2 : este castigator daca a doua repriza este castigata de echipa oaspete
- DR1X : este castigator daca echipa oaspete nu castiga a doua repriza
- DRX2 : este castigator daca echipa gazda nu castiga a doua repriza
- DR12 : este castigator daca in a doua repriza ambele echipe nu marcheaza acelasi numar de goluri

Handicap (H) este tipul de pariu pentru care prima echipa porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de goluri, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului, numarului total de goluri marcate de prima echipa se scade handicapul de goluri indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de goluri indicat daca semnul este cu “+”. Ca si in algebra, handicapul de goluri fara niciun semn se subintelege ca are semnul “+”.

- H1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus prima echipa a marcat mai multe goluri decat a doua echipa.
- H2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus a doua echipa a marcat mai multe goluri decat prima echipa.

Handicap prima repriza (HPR) este tipul de pariu pentru care prima echipa porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de goluri in prima repriza, indicat in cadrul pariului. La finalizarea primei reprize, numarului total

de goluri marcate de prima echipa in prima repriza se scade handicapul de goluri indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de goluri indicat daca semnul este cu "+". Ca si in algebra, handicapul de goluri fara niciun semn se subintelege ca are semnul "+".

- HPR1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus prima echipa a marcat mai multe goluri in prima repriza decat a doua echipa in prima repriza.
- HPR2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus a doua echipa a marcat mai multe goluri in prima repriza decat prima echipa in prima repriza.

Total goluri (TG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de goluri marcate in meci

- sub : este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de goluri marcate este mai mic decat numarul de goluri pariat
- peste : este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de goluri marcate este mai mare decat numarul de goluri pariat

Total goluri prima repriza (TGPR) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de goluri marcate in prima repriza

- sub : este castigator daca la sfarsitul primei reprize numarul de goluri marcate este mai mic decat numarul de goluri pariat
- peste : este castigator daca la sfarsitul primei reprize numarul de goluri marcate este mai mare decat numarul de goluri pariat

Total goluri a doua repriza (TGDR) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de goluri marcate in a doua repriza

- sub : este castigator daca numarul de goluri marcate in a doua repriza este mai mic decat numarul de goluri pariat
- peste : este castigator daca numarul de goluri marcate in a doua repriza este este mai mare decat numarul de goluri pariat

Combo (CMB) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat atat rezultatul de la finalul meciului, cat si numarul de goluri marcate in partida.

- 1&sub : pariul este castigator daca prima echipa castiga meciul si se marcheaza un numar total de goluri sub valoarea indicata.
- 1&peste : pariul este castigator daca prima echipa castiga meciul si se marcheaza un numar total de goluri peste valoarea indicata.
- 2&sub : pariul este castigator daca a doua echipa castiga meciul si se marcheaza un numar total de goluri sub valoarea indicata.
- 2&peste : pariul este castigator daca a doua echipa castiga meciul si se marcheaza un numar total de goluri peste valoarea indicata.

In caz de egalitate la finalul timpului regulamentar, toate cele 4 pronosticuri sunt necastigatoare.

Combo prima repriza (CMBPR) este tipul de pariu pentru care trebuie indicate atat castigatoarea primei reprize, cat si numarul de goluri marcate in prima repriza.

- 1r1 sub: pariul este castigator daca prima echipa castiga prima repriza si se marcheaza in prima repriza un numar total de goluri sub valoarea indicata.
- 1r1 peste: pariul este castigator daca prima echipa castiga prima repriza si se marcheaza in prima repriza un numar total de goluri peste valoarea indicata.
- 1r2 sub: pariul este castigator daca a doua echipa castiga prima repriza si se marcheaza in prima repriza un numar total de goluri sub valoarea indicata.

- 1r2 peste: pariul este castigator daca a doua echipa castiga prima repriza si se marcheaza in prima repriza un numar total de goluri peste valoarea indicata.

In caz de egalitate la finalul primei reprize, toate cele 4 pronosticuri sunt necastigatoare.

Total goluri gazde (TGG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate de prima echipa in meci.

- sub: este castigator daca la sfarsitul meciului prima echipa a marcat un numar de goluri sub valoarea indicata
- peste: este castigator daca la sfarsitul meciului prima echipa a marcat un numar de goluri peste valoarea indicata
-

Total goluri oaspeti (TGO) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate de a doua echipa in meci.

- sub: este castigator daca la sfarsitul meciului a doua echipa a marcat un numar de goluri sub valoarea indicata
- peste: este castigator daca la sfarsitul meciului a doua echipa a marcat un numar de goluri peste valoarea indicata

Total goluri gazde prima repriza (TGGPR) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate de prima echipa in prima repriza

- sub: este castigator daca la sfarsitul primei reprize prima echipa a marcat un numar de goluri sub valoarea indicata
- peste: este castigator daca la sfarsitul primei reprize prima echipa a marcat un numar de goluri peste valoarea indicata

Total goluri oaspeti prima repriza (TGOPR) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de goluri marcate de a doua echipa in prima repriza

- sub: este castigator daca la sfarsitul primei reprize a doua echipa a marcat un numar de goluri sub valoarea indicata
- peste: este castigator daca la sfarsitul primei reprize a doua echipa a marcat un numar de goluri peste valoarea indicata
-

Victorie dubla (VD) este tipul de pariu pentru care echipa indicata trebuie sa castige ambele reprize ale meciului

- VD1: este castigator daca echipa gazda castiga si prima repriza si a doua repriza
- VD2: este castigator daca echipa oaspete castiga si prima repriza si a doua repriza

Cand se marcheaza mai mult (MMG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata repriza in care se vor marca mai multe goluri.

- Pr>Dr : este castigator daca in prima repriza se vor marca mai multe goluri decat in a doua repriza
- Pr=Dr : este castigator daca in prima repriza se va marca exact acelasi numar de goluri ca in a doua repriza
- Pr<Dr : este castigator daca in prima repriza se vor marca mai putine goluri decat in a doua repriza
- Pr>=Dr : este castigator daca in prima repriza nu se vor marca mai putine goluri decat in a doua repriza
- Pr<=Dr : este castigator daca in prima repriza nu se vor marca mai multe goluri decat in a doua repriza
- Pr<>Dr : este castigator daca in prima repriza nu se va marca exact acelasi numar de goluri ca in a doua repriza

Total goluri par/impar (TGPI) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata paritatea numarului final de goluri marcate in meci.

- Par : este castigator daca numarul de goluri marcate in meci este divizibil cu numarul 2
- Impar : este castigator daca numarul de goluri marcate in meci nu este divizibil cu numarul 2

Total goluri prima repriza par/impar (PRPI) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata paritatea numarului final de goluri marcate in prima repriza.

- Par : este castigator daca numarul de goluri marcate in prima repriza este divizibil cu numarul 2
- Impar : este castigator daca numarul de goluri marcate in prima repriza nu este divizibil cu numarul 2

Pot fi oferite la anumite evenimente importante unde exista statistici oficiale si urmatoarele tipuri de pariuri:

Prima echipa care (PEC)
Se inscrie gol (SIG)
Evenimente in meci (EVM)
Primele 10 minute (PR10M)
Primele 20 minute (PR20M)
Primele 40 minute (PR40M)
Primele 50 minute (PR50M)
Winner (W)
Oricare echipa inscrie minimum (OI)
Cea mai mare diferenta de scor (DS)
Marja victoriei (MV)
Cartonas rosu (ROSU)
Numar goluri marcate (NGM)
Aruncari ratate in bara (ARB)
Procentaj goluri/aruncari (PGA)
Goluri in superioritate numerica (GSN)
Goluri in inferioritate numerica (GIN)
Numar eliminari 2 minute (E2M)
Numar aruncari 7m primite (A7M)
Numar aruncari 7m ratate (A7MR)
Cine va avea mai multe (MM)
Oricare jucator va inscrie peste (OJIP)
Total goluri jucatori (TGJ)
Eliminari 2 minute jucatori (E2MJ)

Duel goluri jucatori (DGJ)

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora dupa apr.

FOTBAL AMERICAN.

Pentru FOTBAL AMERICAN (NFL) se accepta urmatoarele tipuri de pariuri:
Rezultat final
prima repriza
handicap
handicap prima repriza
total puncte
total puncte prima repriza

total puncte repriza secunda
total puncte echipa
total puncte echipa prima repriza
total puncte echipa repriza secunda
mai multe puncte
combo total puncte par/ impar.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora dupa apr.

VOLEI.
La VOLEI (3/5 seturi) se poate paria pe:
rezultat final
primul set
al doilea set
al treilea set
handicap seturi
handicap puncte handicap
puncte primul set
total puncte
total puncte primul set
scor dupa 2 seturi
scor correct
scor corect multiplu minimum 1 set minimum 2 seturi
Set decisiv
Total puncte par/impar
Total puncte primul set par/impar

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

VOLEI PE PLAJA.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final.
Interpretarea acestui pariu este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

HOCHEI PE IARBA.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
sansa dubla
handicap total
goluri
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

POLO.

Oferta la POLO (atentie: primele 2 sferturi se considera a fi PRIMA REPRIZA, sfertul 3+4 se considera a fi REPRIZA a DOUA) poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
sansa dubla
handicap
handicap prima repriza
total goluri
total goluri prima repriza
total goluri repriza secunda
total goluri echipa
total goluri echipa prima repriza
total goluri echipa repriza secunda
mai multe goluri
cine merge mai departe
combo

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

BASEBALL.

Oferta la BASEBALL poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
handicap
total puncte
combo
primul inning
total puncte primul inning
total puncte par / impar

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

FUTSAL (FOTBAL DE SALA).

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
handicap
total goluri
combo
castiga meciul

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

ATLETISM.
Oferta la ATLETISM poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1 – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii in cursa.
Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

INOT.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1 – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-2 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele doua pozitii in cursa.
Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

FORMULA 1 si MOTO GP.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
V – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii in cursa.
Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii in cursa.
Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

SPORTURI DE IARNA (biathlon, schi alpin, schi fond, sarituri cu schiurile, snowboard etc.)
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
Loc 1 – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii.
Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii.

CICLISM.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: V
– se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii.
Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii.

BOX.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
Rezultat final
Total runde
Metoda victorie
KO sau TKO - Knockout (KO)

RUGBY.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
sansa dubla
handicap total
puncte combo
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

SNOOKER.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
primul frame
handicap frame-uri
total frame-uri
combo

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

DARTS.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
handicap
total puncte
combo

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

FOTBAL PE PLAJA.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
handicap
total goluri
combo

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

K1.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: - Rezultat final

SAH.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:rezultat final.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

CRICKET.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat
final
handicap
total puncte

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

BANDY.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
sansa dubla
handicap
total goluri
castiga meciul

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

FLOORBALL.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
sansa dubla
handicap
total goluri
castiga meciul

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

TENIS DE MASA.
Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:
rezultat final
primul set
handicap seturi
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte

BADMINTON.
Rezultat Final (RF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata victoria.

- 1 : victoria apartine primului jucator/primei jucatoare/primei echipe
- 2 :victoria apartine celui de-al doilea jucator/celei de-a doua jucatoare/celei de-a doua echipe

Primul Set (1S) este tipul de pariu care indica jucatorul/jucatoarea/echipa caruia/careia i-a revenit primul set.

- 1 : victoria in primul set ii apartine primului jucator/primei jucatoare/primei echipe
- 2 : victoria in primul set a celui de-al doilea jucator/celei de-a doua jucatoare/celei de-a doua echipe

Explicatii similar pentru pariurile **Al doilea set (2S)** si **Al treilea set (3S)**.

Total puncte (TP) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de puncte jucate in meci.

- TP1 este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de puncte jucate in meci este mai mic decat numarul de puncte pariat.
- TP2 este castigator daca la sfarsitul meciului numarul de puncte jucate in meci este mai mare decat numarul de puncte pariat.

Total puncte primul set (1STG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de puncte jucate in primul set al meciului.

- 1sTG1 este castigator daca primul set se termina cu mai putine puncte jucate decat valoarea pariata
- 1sTG2 este castigator daca primul set se termina cu mai multe puncte jucate decat valoarea pariata

Primul set/Final (1S/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat atat castigatorul primul set, cat si castigatorul meciului.

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

Minimum un set (M1S) este tipul de pariu care presupune ca un jucator anume sa castige cel putin un set in meci.

- m1s1 : primul jucator castiga cel putin un set in meci
- m1s2 : al doilea jucator castiga cel putin un set in meci

Total Seturi (TS) este pariul pentru care trebuie indicat numarul de seturi disputate in meci.

- S2.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 2:0 sau 0:2
- P2.5 : este castigator daca meciul se termina cu scorul la seturi 2:1 sau 1:2

Total puncte par/impar este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul total de puncte jucate in meci va fi par sau impar.

- Par : numarul total de puncte jucate in meci va fi par
- Impar : numarul total de puncte jucate in meci va fi impar

Scor corect (SC23) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat scorul inregistrat pe seturi la finalul partidei.

- 2:0 : jucatorul 1 va castiga 2 seturi si jucatorul 2 nu va castiga niciun set
- 2:1 : jucatorul 1 va castiga 2 seturi si jucatorul 2 va castiga un set
- 1:2 : jucatorul 1 va castiga 1 set si jucatorul 2 va castiga 2 seturi
- 0:2 : jucatorul 1 nu va castiga niciun set si jucatorul 2 va castiga 2 seturi

FOTBAL AUSTRALIAN (sau AUSSIE RULES).

Rezultat Final (RF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va castiga partida (va marca mai multe puncte). Prelungirile sunt incluse.

- 1 : echipa gazda va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
- 2 : echipa oaspete va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

Handicap Puncte (H) este tipul de pariu pentru care prima echipa porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de puncte, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului, numarului total de puncte inscrise de aceasta echipa se scade handicapul de puncte indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de puncte indicat daca semnul este cu "+". Ca si in algebra, handicapul de game-uri fara niciun semn se subintelege ca are semnul "+".

- H1 : este castigator daca in urma calculului de mai sus prima echipa a inscris mai multe puncte decat a doua echipa
- H2 : este castigator daca in urma calculului de mai sus a doua echipa a inscris mai multe puncte decat prima echipa

Total Puncte (TP) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul de puncte inscrise in meci va fi sub sau peste numarul de puncte pariat.

- TP1 : numarul de puncte inscrise in meci va fi mai mic decat numarul de puncte pariat
- TP2 : numarul de puncte inscrise in meci va fi mai mare decat numarul de puncte pariat

Total Puncte Gazde (TPG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul de puncte inscrise in meci de prima echipa va fi sub sau peste numarul de puncte pariat.

- TP1 : numarul de puncte inscrise in meci de prima echipa va fi mai mic decat numarul de puncte pariat
- TP2 : numarul de puncte inscrise in meci de prima echipa va fi mai mare decat numarul de puncte pariat

Total Puncte Oaspeti (TPO) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul de puncte inscrise in meci de a doua echipa va fi sub sau peste numarul de puncte pariat.

- TP1 : numarul de puncte inscrise in meci de a doua echipa va fi mai mic decat numarul de puncte pariat
- TP2 : numarul de puncte inscrise in meci de a doua echipa va fi mai mare decat numarul de puncte pariat

Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

PESAPALLO.

Rezultat final (RF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul la sfarsitul celor doua perioade de joc.

- 1 : echipa gazda castiga
- X : meciul se termina la egalitate
- 2 : echipa oaspete castiga

Winner (W) este tipul de pariu pentru care trebuie indicata echipa castigatoare dupa cele doua perioade de joc, iar in cazul in care meciul se termina la egalitate se acorda cota 1.00 pariurilor.

- W1 : echipa gazda castiga dupa cele doua perioade, insa daca meciul se termina la egalitate pariul primeste cota 1.
- W2 : echipa oaspete castiga dupa cele doua perioade, insa daca meciul se termina la egalitate pariul primeste cota 1.

Castiga Meciul (CM) este un tip de pariu pentru care trebuie indicata echipa castigatoare si care include si extra-inning-ul (prelungirile).

- CM1 : echipa gazda castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa extra-inning
- CM2 : echipa oaspete castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa extra-inning

BOWLS

Rezultat Final (RF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat castigatorul partidei.

- 1 : partida este castigata de primul jucator
- X : partida se termina la egalitate
- 2 : partida este castigata de al doilea jucator

NETBALL

Rezultat Final este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul la sfarsitul celor 4 sferturi de joc.

- 1 : echipa gazda castiga
- X : meciul se termina la egalitate
- 2 : echipa oaspete castiga

Castiga Meciul (CM) este un tip de pariu pentru care trebuie indicata echipa castigatoare si care include si prelungirile.

- CM1 : echipa gazda castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
- CM2 : echipa oaspete castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

Total Goluri este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar va fi sub sau peste valoarea pariata.

- TG1 : numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat valoarea pariata
- TG2 : numarul de goluri inscrie in meci va fi mai mare decat valoarea pariata

ARTICOLUL XIV.
Pariuri combinate

Pariurile combinate reprezinta tipuri de pariuri, care permit parierea mai multor evenimente pe un singur bilet, in combinatie reciproca, in forma prescurtata, evenimentele pronosticate fiind notate cu majuscule pe biletul pariat.

(1) Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematica a numarului dat de evenimente pariate. Pariorul alege intre 2-20 evenimente din oferta (notate cu A, B, C, D, etc.) si specifica sa fie combinate cate "n". Calculatorul genereaza toate combinatiile posibile ca si bilete independente, dar elibereaza un singur bilet pe care figureaza toate evenimentele alese. Exista posibilitatea de a cuprinde in acest pariu si meciuri "fixe" (marcate cu *) care vor fi continute pe fiecare combinatie.

(2) Numarul de evenimente pariate in combinatii va fi intre 2-20 evenimente, iar numarul evenimentelor "fixe" (marcate cu *) poate fi oricat in limita celor 32 de evenimente maxim admise pe bilet.

(3) Includerea unor evenimente de pariu in pariurile combinate, intra in competenta organizatorului.

(4) Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita introducerea unor evenimente de pariuri in pariurile combinate.

(5) Castigurile se achita abia dupa publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor de pariu, incluse in pariurile combinate.

(6) Miza minima pentru un bilet combinat este de 1.90 lei (suma minima 2 lei cu toate taxele incluse) miza minima pe fiecare combinatie este stabilitain valoare de 0,01 ron.

(7) Castigul eventual maxim pe intreg biletul combinat este de 50.000 lei (vezi art V. alin.(1)).

ARTICOLUL XV.
Pariuri live

Miza minima : 1,90 lei + TA
Miza maxima : 476.19 lei + TA
Castig maxim : 50.000 LEI

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

(2) Pe un bilet de pariere se accepta **maxim 20** evenimente.

(3) Pe orice bilet se **ADAUGA** taxa de administrare (TA) de **5 %** din valoarea mizei.

(4) Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.

(5) In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati in ziua imediat urmatoare. Exemplu: Ati pariat live pe meciul FCSB – Dinamo Bucuresti care a inceput la ora 21:00! Conform programului de fuctionare, agentia se va inchide la ora 22:00! Daca pariul dumneavoastra va fi declarat castigator la terminarea timpului regulamentar, pariul va fi platit a 2 a zi incepand cu ora 10:00 cand agentia isi va deschide programul de lucru.

(6) Biletele pot fi jucate solo, cumulativ, cu combinatii (tip sistem) sau multiplu (cuprinde o serie de evenimente ce sunt omologate individual, miza pe eveniment rezultand din impartirea mizei jucate

la numarul de evenimente – se accepta minim 1,90 lei pe eveniment). Pe un bilet multiplu se pot juca minim un eveniment si maxim 15 evenimente.

(7) Daca un eveniment este contramandat sau suspendat, intrerupt inainte de scurgerea timpului regulamentar de joc si nu este rejucat sau continuat din minutul intreruperii in decurs de 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00.

(8) Dreptul pariorului la ridicarea castigului expira dupa 15 zile de la data terminarii evenimentului. Biletele se achita doar in agentia in care au fost facute.

SITUATII SPECIALE

Fotbal

a) In cazul in care evenimentul se intrerupe (incidente in timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile inca 24 de ore, iar in cazul in care evenimentul nu se reia pariul este nul (cota 1.00)

b) in cazul in care se acorda un cartonas (galben sau rosu) unui jucator dupa ce arbitrul fluiera finalul meciului, acesta nu va fi luat in considerare. Cartonasele (galben sau rosu) acordate la pauza sunt luate in considerare pentru repriza a doua.

c) In cazul in care se acorda un cartonas (galben sau rosu) in afara terenului (jucator de rezerva sau antrenor), acesta nu va fi luat in considerare.

d) La tipul de pariu **"Da gol din Penalty"**, daca portarul apara penalty-ul si in continuarea actiunii se da gol, acesta va fi luat in considerare ca penalti ratat.

e) La tipul de pariu **"Cine da primul gol, al doilea gol marcat,** etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.

f) La tipul de pariu **"Cine are primul corner, al doilea corner**, etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.

g) La tipul de pariu **"Cine are primul penalty, al doilea penalty**, etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.

h) La tipul de pariu "**Cartonas rosu in meci"** cu variantele "Da/Nu", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.

i) Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

Explicatie: Ati pariat pe meciul Real Madrid – Barcelona in minutul 3, pe victoria echipei Real Madrid la o cota de 124.00! Cota reala in piata este de 2.10 in minutul 3 al acestui meci! Fiind o greseala majora a programului, pariul va primii cota 1.0!

j) In cazul intreruperii transmisiei din motive tehnice, care poate provoca lipsa de date pentru Organizator, anumite pariuri deschise vor putea fi considerate nule (cota 1.00).

k) In toate cazurile cand se realizeaza pariuri pe cartonase galbene, cartonasul rosu nu se va lua in considerare. Daca un jucator a primit doua cartonase galbene se va lua in considerare doar un cartonas galben.

Tenis

(a) In cazul in care jucatorii au terminat jocul inainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renuntare, descalificare, etc.) pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.

(b) Daca evenimentul este intrerupt din diferite motive de catre organizatori si nu depaseste sfarsitul oficial al turneului, toate pariurile sunt deschise in continuare si sunt considerate valide (pana la terminarea meciului sau turneului).

(c) Daca in meciul de tenis a fost schimbata perechea, respectiv pe teren nu se prezinta perechea care a fost anuntata, toate pariurile vor fi nule si se va calcula cota 1.00.

(d) Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

Explicatie: Ati pariat pe meciul Federrer – Nadal in primul set, pe victoria lui Federer la o cota de 130.00! Cota reala in piata este de 1.85 in momentul efectuarii pariului.Fiind o greseala majora a programului, pariul va primii cota 1.0!

(e) La meciurile de dublu, care se decid prin metoda super tie-break (tie-break pana la 10, in loc de set decisiv), numarul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma gameurilor din primele doua seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat dupa regula super tie-break. Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7). Numarul de game-uri se va calcula astfel: 10 (6+4) + 10 (4+6) + 1 (pentru super tie-break) = 21 game-uri

Baschet

(a) La tipul de joc **"Rezultat final"** se vor lua in considerare si eventualele prelungiri.

(b) La tipul de joc **"Cine castiga sfertul"** (1, 2, 3, 4) este pariul de tip Victorie. In cazul in care scorul este egal la sfarsitul sfertului, clientul va primi inapoi suma de bani platita.

(c) La tipul de joc **"Total puncte in meci"** sunt luate in considerare punctele obtinute in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

(d) La tipul de joc **"Handicap"** sunt luate in considerare pariurile efectuate pentru timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

(e) Pentru pariurile la care se cunosc rezultatele anterior acceptarii biletelor de catre Organizator, se va calcula cota 1.00.

(f) Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

Explicatie: Ati pariat pe meciul Tska Moscova – Barcelona in primul sfert pe victoria echipei Tska Moscova la o cota de 190.00! Cota reala in piata este de 2.25 in momentul efectuarii pariului. Fiind o greseala majora a programului, pariul va primii cota 1.0!

Ridicarea si impozitarea castigurilor

(a) Castigurile vor putea fi platite imediat dupa finalizarea evenimentelor.

(b) Castigurile se platesc in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea meciului sau a unei parti din meci (prima repriza, cine marcheaza primul gol, etc).

(c) In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati in ziua imediat urmatoare. **(d)** Dreptul platii castigului la pariurile LIVE este valabil 15 zile.

Tipuri de pariuri

La pariurile live, in functie de categoriile de sporturi, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri:

Fotbal:

(a) Cine castiga meciul – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

(b) Restul meciului – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete;
(c) Urmatorul gol – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;
(d) Cine marcheaza primul gol – variante:
1– echipa gazda inscrie primul gol;
X – nici una dintre echipe nu inscrie;
2 – echipa oaspete inscrie primul gol;
(e) Cine castiga prima repriza / a doua repriza – variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2– victoria echipei oaspete;
(f) Sub / peste "n" goluri– se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:
1– sub "n" goluri;
2 – peste "n" goluri;
(g) Sub / peste "n" goluri prima repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
(h) Sub/peste "n" goluri a doua repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in repriza a doua – variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
(i) Sub / peste "n" goluri Gazda / Oaspete – se pariaza pe numarul de goluri realizat de echipa gazda/echipa oaspete in timpul de joc regulamentar: variante:
1– sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
(j) Handicap – poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante: 1, X, 2

HANDICAPURI ASIATICE
(a) Handicap (0) (zero)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.
Daca partida se incheie la egalitate ((0) zero goluri diferenta), suma pariata va fi returnata.
Acest pariu este echivalentul unui pariu de tip **Victorie**.
Exemplu:
Pariezi pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (0 – zero),
Daca Echipa 1 castiga, pariul este castigator.
Daca meciul se termina egal, miza este rambursata.
Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(b) Handicap (+0.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.

Daca partida se incheie la egalitate, pariul se imparte in doua – o jumatate a mizei se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

Exemplu:

Pariezi 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+0.25) la o cota de 2.00.

Daca meciul se termina cu o remiza castigati 150 LEI pentru ca jumatate din miza (50 LEI) a fost returnata, iar pariul pe cealalta jumatate de miza a fost castigator la o cota de 2.00 (50 X 2.00).

Daca Echipa 1 se impune castigati 200 LEI, iar daca este invinsa pierdeti toti banii.

(c) Handicap (+0.50) Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa 2, optiunea Echipa1 (+0.50).

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(d) Handicap (+0.75)

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge.

Daca este invinsa la un gol diferenta, pierdeti jumatate din miza pariata.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa 2, optiunea Echipa1 (+0.75).

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde la un gol diferenta, primiti inapoi 50 LEI iar ceilalti 50 LEI mizati sunt pierduti.

Daca Echipa 1 pierde la doua sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(e) Handicap (+1)

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge.

Daca este invinsa la un gol diferenta, suma pariata va fi returnata integral.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (+1.00).

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde la un gol diferenta, primiti inapoi suma mizata.

Daca Echipa 1 pierde la doua sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(f) Handicap (+1.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge. Daca este invinsa la un gol diferenta, pariul se imparte in doua – o jumatate a mizei se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+1.25), la o cota de 2.00

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde la un gol diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 X 2.00 = 100 LEI), iar cealalta jumatate de miza este rambursata. Asta inseamna ca aveti un castig total de 150 LEI.

Daca Echipa 1 pierde la doua sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(g) Handicap (+1.5)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta.

Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa 1 (+1.50).
Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.
Daca Echipa 1 pierde la doua sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(h) Handicap (+1.75)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, pierdeti jumatate din miza pariata.
Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+1.75).
Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.
Daca Echipa 1 pierde la doua goluri diferenta, primiti inapoi 50 LEI iar ceilalti 50 LEI mizati sunt pierduti.
Daca Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(i) Handicap (+2)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, miza pariata va fi returnata.
Exemplu: Pariati pe meciul Echipa 1 vs Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+2.00).
Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.
Daca Echipa 1 pierde la doua goluri diferenta, primiti inapoi suma mizata.
Daca Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(j) Handicap (+2.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, pariul se imparte in doua – o jumatate a mizei se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (+2.25), la o cota de 2.00
Daca Echipa1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.
Daca Echipa1 pierde la doua goluri diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 X 2.00 = 100 LEI), iar cealalta jumatate de miza este rambursata. Asta inseamna ca ai un castig total de 150 LEI.
Daca Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(k) Handicap (+2.5)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la mai putin de trei goluri diferenta.
Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (+2.50).
Daca Echipa1 se impune, termina la egalitate sau pierde la 1 sau 2 goluri diferenta, atunci pariul este castigator.
Daca Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(l) Handicap (-0.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge la cel putin un gol diferenta.
Daca partida se incheie la egalitate, pierdeti jumatate din miza pariata.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-0.25).
Daca Echipa1 se impune, pariul este castigator.
Daca meciul se termina la egalitate, pierdeti 50 LEI iar ceilalti 50 LEI sunt rambursati.
Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(m) Handicap (-0.5)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.
Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-0.5).
Daca Echipa1 se impune, pariul este castigator.
Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.
Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(n) Handicap (-0.75)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.
Daca castiga la diferenta de un gol, pariul se imparte in doua – o jumatate a mizei se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-0.75), la o cota de 2.00
Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa1 se impune la exact un gol diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 LEI X2) iar cealalta jumatate (50 LEI) din miza este rambursata, deci aveti un castig total de 150 LEI.
Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.
Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(o) Handicap (-1)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.
Daca castiga la diferenta de un gol, miza pariata vi se returneaza.
Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa 1 (-1.0).
Daca Echipa 1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, miza este rambursata
Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.
Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(p) Handicap (-1.25)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta
Daca castiga la diferenta de un gol, pierdeti jumatate din miza pariata.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-1.25).
Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa1 se impune la exact un gol diferenta, pierdeti 50 LEI iar ceilalti 50 LEI sunt rambursati.
Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.
Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(q) Handicap (-1.50)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.
Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-1.50).
Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(r) Handicap (-1.75)
Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de doua goluri, pariul se imparte in doua – o jumatate se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-1.75), la o cota de 2.00
Daca Echipa1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa1 se impune la exact doua goluri diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 LEI X2), iar cealalta jumatate (50 LEI) de miza este rambursata, ceea ce inseamna un castig total de 150 LEI.
Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta , termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(s) Handicap (-2)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.
Daca castiga la diferenta de doua goluri, miza pariata va fi returnata.
Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-2.0).
Daca Echipa1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa1 se impune la exact doua goluri diferenta, miza este rambursata integral.
Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta , termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(t) Handicap (-2.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.
Daca castiga la diferenta de doua goluri, pierdeti jumatate din miza pariata.
Exemplu:
Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-2.25).
Daca Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa 1 se impune la exact doua goluri diferenta, primiti 50 LEI inapoi iar ceilalti 50 LEI sunt pierduti.
Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(u) Handicap (-2.50)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.
Exemplu:
Pariati pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-2.50).
Daca Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.
Daca Echipa 1 se impune la 1 sau 2 goluri diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(v) CINE ARE AL "n" – LEA CORNER

variante:
1 – echipa gazda;
X – nu se va mai executa nici un corner;
2 – echipa oaspete.

(w) URMATORUL CARTONAS ROSU variante:
1– echipa gazda;
2– echipa oaspete.

(x) VICTORIE– pariul de tip V. In caz de egalitate, miza se returneaza variante:
1 – castiga echipa gazda;
2– castiga echipa oaspete.

(y) SUB/PESTE"n"CARTONASE GALBENE– se refera la numarul de cartonase galbene care se acorda in timpul regulamentar de joc, variante:
1 – sub "n" cartonase galbene;
2– peste "n" cartonase galbene.

(z) CINE ARE PRIMUL PENALTY/URMATORUL– se refera la timpul regulamentar de joc. variante:
1– echipa gazda;

X – nici una dintre echipe;
2 – echipa oaspete.

(aa) CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIPE MARCHEAZA GOL, CASTIGA AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE:
CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, DA LOVITURA DE INCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT, URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL INTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL,
PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.
1& P - castiga gazdele si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri;
1 & S - castiga gazdele si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri;
2 & P - castiga oaspetii si se marcheaza peste 2,5/3,5 goluri;
2 & S - castiga oaspetii si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri;
X & P - rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri;
X & S- rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri.

(ab) SANSA DUBLA SI TOTAL GOLURI variante:
1X & P 2,5 /3,5 – castiga gazdele ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri;
1X & S 2,5 /3,5 – castiga gazdele ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri;
X2 & P 2,5 /3,5 – castiga oaspetii ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri;
X2 & S 2,5 /3,5 – castiga oaspetii ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri.

(ac) CASTIGA GAZDELE / OASPETII SI AMBELE ECHIPE MARCHEAZA variante:
1 si ambele echipe marcheaza – da;
2 si ambele echipe marcheaza – da.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III. (1).

FOTBAL. BASCHET

(a) CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar) variante:
1– victoria echipei gazda;
X– egalitate;
2– Victoria echipei oaspete.

(b) CINE CASTIGA MECIUL – se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu–se cont si de eventualele prelungiri variante:
1– victoria echipei gazda;
2– victoria echipei oaspete.

(c) RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar punctele marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc variante:
1– victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete.

(d) SUB/PESTE "n" PUNCTE in primul sfert / al doilea sfert / in prima repriza / etc. – se refera la numarul de puncte care se vor marca in timpul regulamentar de joc / in primul sfert / al doilea sfert / in prima repriza / etc. variante:
1 – sub "n" puncte;
2– peste "n" puncta.
(e) HANDICAP– poate fi de 0–N, N–0, etc. variante:
1, X, 2 Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.
(f) HANDICAP – poate fi de 0–N,5; N,5–0; etc. variante:
1, 2 Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.
(g) VICTORIE – pariul de tip V. In caz de egalitate, miza se returneaza. variante:
1 – castiga echipa gazda;
2 – castiga echipa oaspete.
Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III. (3).

BASCHET. HOCHEI
(a) CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar), variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete.
(b) CINE CASTIGA MECIUL– se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu–se cont si de eventualele prelungiri sau de loviturile de penalitate, variante:
1– victoria echipei gazda;
2– victoria echipei oaspete.
(c) RESTUL MECIULUI– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc, variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete.
(d) URMATORUL GOL– se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol.
(e) SUB/PESTE "n" GOLURI in prima perioada / a doua perioada / in prima repriza / etc. – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc in prima perioada / a doua perioada /in prima repriza / etc. variante:
1 – sub "n" goluri;
2 – peste "n" goluri.
(f) HANDICAP– poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante:
1,x,2
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III. (4).

HOCHEI. TENIS

(a) CINE CASTIGA MECIUL variante:

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

(b) CINE CASTIGA GAME–UL URMATOR variante:

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

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

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

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

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

(e) TOTAL GAME–URI / SETURI – sub / peste N,5 variante:

1 – sub N,5;

2– peste N,5

Se poate aplica pe numar total game–uri in meci, pe numar game–uri in seturi.

(f) HANDICAP GAME-URI – poate fi de 0–N, N–0, etc., variante:

1, X, 2 Se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci, etc.

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

1, 2 Se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci, etc.

(h) HANDICAP SETURI variante:

1,2.

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

HANDBAL

(a) CINE CASTIGA MECIUL – in timp regulamentar variante:

1– victoria echipei gazda;

X– egalitate;

2– Victoria echipei oaspete.

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

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete.

(c) URMATORUL GOL – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol.

(d) SUB / PESTE "n" GOLURI – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc, variante:

1 – sub "n" goluri;

2– peste "n" goluri.

(e) SUB / PESTE "n" GOLURI PRIMA REPRIZA – se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza, variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III. (5).
In oferta de **PARIURI LIVE** se pot introduce si alte discipline sportive cu pariurile aferente.
Organizatorul isi rezerva dreptul de a adauga si alte bonusuri, explicate in oferta de pariuri, dar acest lucru va fi posibil doar dupa ce vor fi aprobate de catre ONJN.

ARTICOLUL XVI.
Pariuri Virtuale

SYNCRO SIX (CLOVER SIX) Pariul TOP 6

(1) Este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
(2) Organizatorul nu ofera pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane.
(3) Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel.
(4) Extragerile sunt redate live, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.
(5) Evenimentele sunt generate de un server independent, fara a avea legatura cu sumele pariate. Programul de gestionare a activitatii de pariere este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat conform normelor europene.
(6) Extragerile ruleaza pe durata programului organizatorului, la intervalul de 5 minute. Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentii. In minutele preliminare, se accepta si se efectueaza pariurile pentru extragerea respectiva sau pentru urmatoarele extrageri. La finalul jocului se deruleaza pe televizor rezultatele de la ultimele 5 extrageri. Se pot pune pariuri pe extragerile viitoare.
(7) Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea extragerii. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii extragerii.
(8) Organizatorul, de regula, efectueaza plata imediat dupa terminarea extragerii, dar in cazuri exceptionale, plata poate fi facuta in maxim 3 zile calendaristice de la data terminarii extragerii.
(9) Pentru fiecare eveniment se extrag 35 numere din 49. Pe un pariu se pot paria intre 6 si 10 numere.
(10) Mecanism de extragere: prima data se extrag 5 numere care vor fi in componenta fiecarei combinatii castigatoare aferente extragerii, apoi se extrage cel de-al saselea numar, in dreptul caruia, pe monitoarele din agentii, este indicata si cota care stabileste valoarea castigului. Un bilet este castigator daca exista un minim de 6 numere indicate corect.

Posibilitati de pariere
(1) **PARIUL SIMPLU** - pe un bilet se pariaza pe 6 numere de la 1 la 49. Biletul este castigator daca au fost indicate corect toate cele 6 numere, castigul calculandu-se inmultind cota indicata de extragerea celui de-al saselea numar cu miza de pe bilet.

(2) **PARIUL COMBINAT** - implica mai multe variante de pariere pe bilet si in acest caz intalnim mai multe situatii.

(a) Se pot paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maxim 10. De exemplu, puteti paria 8 numere pe bilet, insemnand ca aveti 28 de combinatii posibil castigatoare a cate sase numere fiecare.

(b) Se pot paria mai multe seturi/ grupuri de numere pentru o extragere. De ex: 8 numere + alte 9numere + alte 10 numere. Cele 8 numere insemana 28 combinatii de cate 6 numere, 9 numereinseamna 84 combinatii si 10 numere insemana 210 combinatii. In total sunt 322 de variante posibilea cate 6 numere fiecare.

(3) In cazul biletelor combinate, poate sa fie castigatoare o combinatie de 6 numere sau mai multe variante de cate 6 numere. In aceasta situatie, castigul se calculeza inmultind miza pe combinatie cu cota celui de al saselea numar si apoi cumuland toate sumele castigatoare.

(4) Pe un bilet se pot face mai multe pariuri pe acelasi eveniment sau pe evenimente succesive. Optiunile pentru extrageri consecutive sunt: 1, 2, 5 si 10 extrageri consecutive.

(5) Pariorul poate opta pentru grupul de numere pe care il doreste sau poate solicita casierului sa faca o selectia aleatorie, generata automat de sistem.

(6) Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa inceperea evenimentului, respectiv inceperea primului eveniment de pe bilet.

(7) Miza minima acceptata pe un bilet este 1 leu, iar in cazul biletelor combinate, miza minima pe combinatie este 0.1 lei.

(8) Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afisate in timpul extragerilor:

- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 6 cota va fi 10000;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 7 cota va fi 7500;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 8 cota va fi 5000;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 9 cota va fi 2500;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 10 cota va fi 1000;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 11 cota va fi 500;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 12 cota va fi 300;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 13 cota va fi 200;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 14 cota va fi 150;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 15 cota va fi 100;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 16 cota va fi 90;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 17 cota va fi 80;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 18 cota va fi 70;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 19 cota va fi 60;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 20 cota va fi 50;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 21 cota va fi 40;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 22 cota va fi 30;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 23 cota va fi 25;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 24 cota va fi 20;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 25 cota va fi 15;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 26 cota va fi 10;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 27 cota va fi 9;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 28 cota va fi 8;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 29 cota va fi 7;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 30 cota va fi 6;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 31 cota va fi 5;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 32 cota va fi 4;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 33 cota va fi 3;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 34 cota va fi 2;
- Daca ultimul numar ghicit este la bila extrasa 35 cota va fi 1.

(9) Daca se intrerupe rularea extragerilor in toate agentiile, din pricina unei disfunctii a sistemului, clientilor li se va returna suma pariata pentru acele bilete a caror extragere nu a fost finalizata.
(10) Regulile generale de pariere ale organizatorului, se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile de orice fel de mai sus.

Sistemul de Jackpot
(1) Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la Jackpot. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.
(2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va aparea suma pe care o primeste fiecare castigator.
(3) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran.
(4) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.
(5) Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si a celor necastigatoare.
(6) Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundei, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Runda Bonus
Periodic, anumite runde sunt desemnate ca runda Bonus, afisajul Organizatorului indicand in mod clar acest lucru.
Toate biletele castigatoare in cadrul rundei Bonus sunt dublate, sau triplate in functie de valoarea respectivei runde bonus.

Bonus Trifoi
(1) In cadrul fiecarei runde, doua simboluri „ **Trifoi**" vor aparea in dreptul a doua numere.
(2) In cazul in care un bilet castigator contine unul din numerele afisate in dreptul simbolului „**Trifoi**", castigul biletului se dubleaza.
(3) In cazul in care un bilet castigator contine ambele numere afisate in dreptul simbolului „**Trifoi**", castigul se tripleaza.

Dispozitii Finale
(1) In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului sau apar diferite probleme tehnice si rezultatul rundei nu este cunoscut, biletul primeste cota 1.
(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

SYNCRO DOGS RACING (CLOVER DOGS RACING)
Pariurile pe curse de caini
Sunt pariuri de tip "live", realizate de catre client pe evenimente ce constau in curse de caini preinregistrate, transmise de catre organizator si care se difuzeaza pe monitoarele TV / LCD, special instalate la punctele de lucru ale organizatorului.
(1) Transmisia curselor se va face de la un server independent, simultan in agentii, prin sisteme tehnice adecvate.
(2) Programul de gestionare a activitatii de pariere si inregistrarile curselor este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.
(3) Inregistrarile curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (neavand inscrise data,

locul, locatia, denumirea cursei etc.) ci sunt identificate printr-un numar de ordine si contin efectiv desfasurarea evenimentului, de la momentul startului si pana la finalul cursei.

(4) Cursele de caini preinregistrate ruleaza pe durata programului organizatorului la intervalul de 5 minute.

(5) Cursele preinregistrate sunt depozitate intr-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul alege aleator o cursa pe care o transmite in sistemul TV / LCD..

(6) La fiecare 5 (cinci) minute, clientul este informat despre cotele de pariere, iar in cele 4 (patru) minute preliminare fiecarei curse, este afisat pe TV din agentii, setul cotelor de pariere pentru cursa respectiva. In cele 4 (patru) minute preliminare, se accepta si se efectueaza pariurile pentru cursa respectiva.

(7) Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa inceperea cursei.

(8) Dupa fiecare cursa, pe durata unui minut, se informeaza despre castigator.

(9) Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea cursei.

(10) Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii cursei.

(11) Organizatorul, efectueaza plata conform normelor legale in vigoare.

(12) La fiecare cursa participa 6 (sase) sau 8 (opt) caini, avand inscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.

Tipurile de pariere sunt:

CASTIGATOR (WINNER)

Se indica daca cainele va fi castigator, sau nu (optiune de pariere DA / NU).

IN PRIMII 2 (PLACE)

Se indica daca cainele se va plasa in primii doi, indiferent ca va iesi pe 1 sau 2 (optiune pariu DA / NU).

IN PRIMII 3 (SHOW)

Se indica daca cainele se va plasa in primii trei, indiferent ca va iesi pe 1, 2 sau 3 (optiune pariu DA / NU).

WIN & S/P

Se indica numarul cainelui castigator si daca suma primilor trei va fi Sub 10.5, sau Peste 10.5.

PAR / IMPAR

Par – cainele castigator va fi 2,4 or 6

Impar – cainele castigator va fi 1,3 or 5.

MIC / MARE

Mic – cainele castigator va fi 1,2 or 3 Mare – cainele castigator va fi 4,5 or 6.

SUMA PRIMILOR 3 CAINI

Suma primilor trei caini va fi Sub 10.5, sau Peste 10.5.

PRIMII 2 IN ORDINE EXACTA (EXACTA)

Se indica primii doi caini in ordine exacta.

PRIMII 2 IN ORICE ORDINE (QUINELLA)

Se indica primii doi caini in price ordine ar termina cursa.

TRIFECTA

Se indica primii trei caini in ordine exacta.

Sistemul de Jackpot

(1) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza cursele fiind afisat pe ecran. Acesta este generat aleator de sistem, iar in cazuri exceptionale jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va aparea suma pe care o primeste fiecare castigator.

(2) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva.

Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta.
(3) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.
(4) Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare.
(5) Acordarea Jackpotului global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundei, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Dispozitii finale
(1) In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului sau apar diferite probleme tehnice si rezultatul rundei nu este cunoscut , biletul primeste cota 1.
(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

SYNCRO KENO (CLOVER KENO)
Regulament

(1) In toate agentiile va fi afisata concomitent aceeasi runda, durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute.
(2) Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze:
- **(a)** faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot si instructiuni;
- **(b)** extragerea numerelor;
- **(c)** faza de afisare si validare a rezultatelor;
- **(d)** inceperea urmatoarei runde.

Reguli pentru joc
(1) Jocul este format din 80 bile numerotate de la 1 la 80. Fiecare jucator isi poate alege pe bilet intre 1 numar si maxim 10.
(2) Parierea pe urmatoarea extragere este posibila pana la aparitia mesajului **" NU MAI PARIATI "** sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran. La fiecare runda se extrag 20 numere din cele 80 posibile.

Modul de joc

(1) In casierie este replicata sectiunea de joc cu numerele intre 1 – 80. Costul minim al unui bilet este de 1 leu, iar suma maxima care se poate paria pe un singur bilet este de 500 lei. **(2)** Suma maxima acceptata pentru mai multe runde consecutive si mai multe bilete per runda este de 1000 lei. Pe o singura runda se pot pune maxim 10 bilete. Jucatorul poate sa parieze pe maxim 10 runde in avans, dar nu mai mult de 25 de bilete in total.

Tipuri de pariuri in cota fixa

(1) Se alege 1 numar pe bilet; 1 numar castigator => cota este 3.5.
(2) Se aleg 2 numere pe bilet; 1 numar castigator => cota este 1;
2 numere castigatoare => cota este 8.
(3) Se aleg 3 numere pe bilet; 2 numere castigatoare => cota este 3;
3 numere castigatoare => cota este 30.
(4) Se aleg 4 numere pe bilet; 2 numere castigatoare => cota este 1;
3 numere castigatoare => cota este 10;
numere castigatoare => cota este 60.

4

(5) Se aleg 5 numere pe bilet; 2 numere castigatoare => cota este 1;
3 numere castigatoare => cota este 3;
4 numere castigatoare => cota este 20;
5 numere castigatoare => cota este 150;

(6) Se aleg 6 numere pe bilet; 3 numere castigatoare => cota este 2 ;
4 numere castigatoare => cota este 15;
5 numere castigatoare => cota este 60 ;
6 numere castigatoare => cota este 500.

(7) Se aleg 7 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
3 numere castigatoare => cota este 2;
4 numere castigatoare => cota este 4;
5 numere castigatoare => cota este 20;
6 numere castigatoare => cota este 80;
7 numere castigatoare => cota este 1000.

(8) Se aleg 8 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
4 numere castigatoare => cota este 5;
5 numere castigatoare => cota este 15;
6 numere castigatoare => cota este 50;
7 numere castigatoare => cota este 200;
8 numere castigatoare => cota este 1800.

(9) Se aleg 9 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
4 numere castigatoare => cota este 2;
5 numere castigatoare => cota este 10;
6 numere castigatoare => cota este 25;
7 numere castigatoare => cota este 150;
8 numere castigatoare => cota este 2000;
9 numere castigatoare => cota este 3000;

(10) Se aleg 10 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 2;
5 numere castigatoare => cota este 5;
6 numere castigatoare => cota este 20;
7 numere castigatoare => cota este 100;
8 numere castigatoare => cota este 1000;
9 numere castigatoare => cota este 3000;
10 numere castigatoare => cota este 5000 .

Numere jucate pe bilet / Numere castigatoare pe bilet

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	-	-	-	-	-	-	1	1	1	2
1	3.5	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	-	8	3	1	1	-	-	-	-	-
3	-	-	30	10	3	2	2	-	-	-
4	-	-	-	60	20	15	4	5	2	-
5	-	-	-	-	150	60	20	15	10	5
6	-	-	-	-	-	500	80	50	25	20
7	-	-	-	-	-	-	1000	200	150	100
8	-	-	-	-	-	-	-	1800	2000	1000
9	-	-	-	-	-	-	-	-	3000	3000
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5000

Sistemul de Jackpot

(1) Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la **JACKPOT**. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.

(2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va aparea suma pe care o primeste fiecare castigator.

(3) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran. **(4)** Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.

(5) Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si a celor necastigatoare.

(6) Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundei, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Dispozitii finale

(1) In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului sau apar diferite probleme tehnice si rezultatul rundei nu este cunoscut, biletul primeste cota 1.

(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

SYNCRO ROULETTE (CLOVER ROULETTE)

Regulament

In toate agentiile va fi afisata concomitent aceeasi runda , durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute.

(1) Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze :

- **(a)** faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot, instructiuni, frecventa cu care au iesit numerele;
- **(b)** invartirea rotii si extragerea numarului castigator ;
- **(c)** faza de validare a numarului castigator

Reguli pentru joc

(1) Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde, iar celelalte 36 de numere se impart jumatate in culoarea rosie si jumatate in negru.
(2) Parierea este posibila pana la aparitia mesajului **" NU MAI PARIATI "** sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran.
(3) Dupa oprirea rotii in casuta unui numar , pe ecran va aparea acel numar marit , urmand validarea drept numar castigator. Daca combinatia pariata a fost castigatoare ,jucatorul se duce cu biletul pentru a ridica castigul.
(4) Un nou joc incepe dupa afisarea rezultatului rundei .

Modul de joc

(1) In casierie este replicata sectiunea de joc cu toate tipurile de pariuri. Jucatorul isi alege din aceste tipuri de pariuri.
(2) Costul minim al unui bilet este de 2 lei, iar suma maxima care se poate paria pe un bilet este de 500 lei.
(3) Suma minima care se poate paria pe un tip de pariu este de 0.25 lei. Pe un bilet se pot pune mai multe tipuri de pariuri , astfel incat suma minima sa fie de 2 lei, iar cea maxima de 500 lei.
(4) Suma maxima acceptata pentru mai multe runde consecutive si mai multe bilete per runda este de 1000 lei.
(5) Pe o singura runda se pot pune maxim 10 bilete.
(6) Jucatorul poate sa parieze pe maxim 10 runde in avans, dar nu mai mult de 25 de bilete in total.

Tipuri de pariuri in cota fixa
(1) Parierea directa
Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36 .
Cota fixa pentru pariere directa este de 36 .
(2) Parierea pe doua numere
Aceasta este atunci cand se pune pariul pe linia care separa 2 numere .
Cota fixa pentru pentru acest tip de pariere este 18.
(3) Parierea pe trei numere
Se pariaza ca unul dintre cele 3 numere va iesi castigator.
Cota fixa pentru acest tip de pariu este de 12.
(4) Parierea pe patru numere
Se pariaza ca unul din cele 4 numere va iesi castigator.
Cota fixa pentru acest tip de pariere este 9.
(5) Parierea negru / rosu
Se pariaza ce culoare va iesi castigatoare : rosu sau negru.
Cota fixa este 2.
(6) Parierea par / impar
Se pariaza ca numarul sa fie par sau impar.
Cota fixa este 2.
(7) Parierea mare / mic
Se pariaza ca numarul castigator va fi mic (intre 1 – 18) sau mare (intre 19 - 36).
Cota fixa este 2.
(8) Parierea pe grupe de numere
Se pariaza pe 3 grupe a cate 12 numere : 1 – 12, 13 – 24 , 25 – 36 .
Cota fixa este 3.

(9) Parierea pe coloana

Se pariaza pe una din cele trei coloane posibile .

Cota fixa este 3.

(10) Pariul trio

Se pariaza pe una din combinatiile 0,1,2 / 0,2,3

Cota fixa este 12.

Pariuri speciale

(1) Cota fixa este in functie de combinatia numerelor specifica fiecarui tip de pariu in parte .

(2) Cand roata se opreste in 0 toate pariurile, in afara de cei care au mizat pe 0, sunt necastigatoare.

- **(a)** Sectorul I: parierea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.
- **(b)** Sectorul II: parierea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.
- **(c)** Sectorul III: parierea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.
- **(d)** Sectorul IV: 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35.

Sistemul de Jackpot

(1) Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la **JACKPOT**. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.

(2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran.

(3) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran.

(4) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare.

(5) Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundei, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Dispozitii finale

(1) In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului sau apar diferite probleme tehnice si rezultatul rundei nu este cunoscut, biletul primeste cota 1.

(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

ARTICOLUL XVII.
Mecanismul de pariere prin intermediul echipamentului de pariere

Echipament de pariere

Definitie:

(1) Echipamentul de pariere reprezinta un aparat de efectuare si acceptare automata a pariurilor si se constituie intr-un sistem unitar si independent prin intermediul caruia jucatorii isi pot realiza si emite singuri biletul de pariere, fara a avea nevoie de interventia operatorului.

(2) Echipamentul de pariere utilizeaza si este permanent corelat la programul software de pariere al Organizatorului, functioneaza respectand aceleasi principii/reguli explicate in prezentul Regulament de Joc si utilizeaza aceleasi resurse precum aplicatia de casier din fiecare agentie a Organizatorului. Astfel, intr-un mediu total securizat, jucatorul isi poate realiza, emite sau achita singur biletul de pariere.

(3) Echipamentul de pariere este compus din:

(a) componenta software (program software corelat permanent la programul de pariere al Organizatorului) cu care se face, in timp real, conectarea securizata cu serverul central al Organizatorului.

(b) componente hardware: interfata echipamentului de pariere (ecran, ecran tactil, butoane dupa caz), acceptatorul de moneda cu ajutorul caruia jucatorul introduce in sistem sumele pe care doreste sa le parieze, imprimanta pentru tiparirea biletului de pariere folosita la emiterea biletului de pariere de catre jucator in momentul plasarii/efectuarii biletului.

(c) sistemul hardware pe care este instalat si pe care ruleaza programul software de pariere

(d) conexiunea securizata prin care aparatul de efectuare si acceptare automata a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizeaza si se accepta/omologheaza biletele de pariere.

(4) Efectuarea unui bilet prin intermediul echipamentului de pariere se poate face, fie direct de catre jucator, fie, daca acesta solicita, prin intermediul unui operator.

ARTICOLUL XVIII.

Bonusuri Clover Bet

1) In functie de numarul de evenimente de pe tichet, organizatorul ofera pe bilet un bonus progresiv la castig, conditia fiind ca fiecare cota de pe bilet sa fie minimum 1.30.

2) Daca un eveniment din anumite motive primeste cota 1 (amanat, intrerupt, a inceput mai devreme etc.), acesta este exclus de la calcularea numarului evenimentelor pentru care se acorda bonusul. Bonusul oferit este:

1	**1%**
2	**2%**
3	**3%**
4	**4%**
5	**5%**
6	**6%**
7	**10%**
8	**15%**
9	**20%**
10	**25%**
11	**30%**
12	**35%**
13	**40%**
14	**45%**
15	**50%**
16	**55%**
17	**60%**
18	**65%**
19	**70%**
20	**75%**
21	**80%**
22	**85%**
23	**90%**
24	**95%**
25+	**100%**

BONUSUL PARIU SANSA

(1) Este valabil pentru biletele simple, fara combinatii, cu minim 10 evenimente jucate si cote individuale de minimum 1.30. Daca se pierde un singur eveniment pe un bilet ce indeplineste

conditiile mentionate, atunci se castiga 10 % din eventualul castig, impartit la cota meciului pierdut. Pentru bonusul Pariu Sansa nu se va mai aplica alta grila de bonusare.

(2) In cazul in care unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, conform regulamentului, atunci sansa la castig se pastreaza, insa se va raporta la noul castig posibil de pe bilet.

(3) Nu se acorda bonusul pentru Pariul Sansa pe bilete combinate.

BONUSUL CLOVER COTA

(1) Clover Cota: se stabilesc zilnic cateva meciuri cu cote speciale, cu optiuni de pariere: 1, X, 2, 1X, X2, 12 si se pot se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente pe acelasi bilet. Nu se impune o suma fixa de pariere.

BONUSUL CLOVER EXTRA (+5)

(1) Clover Extra (+5): se stabilesc meciuri carora li se acorda o cota speciala cu optiuni de pariere: 1, X, 2, 1x, x2, 12. Se poate juca un singur eveniment din categoria Clover Extra pe bilet, dar cu inca 5 alte evenimente din oferta standard. Se poate juca simplu sau sistem (minim 6 evenimente /varianta). Nu se impune o suma fixa de pariere. Daca un bilet contine un eveniment de la Clover Extra, biletul respectiv nu se mai incadreaza la bonusul progresiv acordat in functie de numarul de evenimente de pe bilet.

BONUSUL CLOVER 6

(1) 6 meciuri de fotbal prestabilite cu optiuni de pariere: 1, X, 2 si cota fixa pentru fiecare eveniment. Biletul se pariaza simplu. Suma fixa de pariere este 1 leu. Meciurile se combina numai intre ele. Pentru biletele pe CLOVER 6 nu se aplica bonusul progresiv acordat in functie de numarul de evenimente de pe bilet. Nu se accepta bilete sistem / combinate. In cazul suspendarii, intreruperii sau anularii unui eveniment din CLOVER 6 se aplica regulile generale de validare. Toate evenimentele de la CLOVER 6 vor fi listate in oferta cu ora de incepere a evenimentului care incepe cel mai devreme.

BONUSUL CLOVER 10

(1) 12 meciuri de fotbal prestabilite cu optiuni de pariere: sub 2.5 goluri / peste 2.5 goluri si cota fixa pentru fiecare eveniment. Cele 10 evenimente propuse se pot juca doar impreuna. Pentru biletele pe CLOVER 10 nu se aplica bonusul progresiv acordat in functie de numarul de evenimente de pe bilet, si nici PARIU SANSA. Nu se accepta bilete sistem / combinate. In cazul suspendarii, intreruperii sau anularii unui eveniment din CLOVER 10 se aplica regulile generale de validare. Intrucat pot fi jucate doar impreuna, evenimentele vor fi listate cu ora meciului care incepe cel mai devreme dintre cele 10 propuse.

BONUSUL ETAPA CLOVER

(1) Jocul presupune ca, pentru anumite campionate de fotbal din lume, se poate beneficia de cote marite pentru tipurile de pariuri 1, X, 2, TG 0-2 si TG 3+ daca se joaca pe acelasi bilet toate meciurile etapei campionatului respectiv. Toate meciurile etapei sunt descrise in cadrul ETAPEI CLOVER si trebuie jucate in cadrul ETAPEI CLOVER. Meciurile din cadrul ETAPEI CLOVER nu se pot combina cu niciun alt eveniment din oferta, si se pot juca doar toate impreuna pe acelasi bilet. Astfel, daca intr-o etapa se joaca 10 meciuri, se pot juca doar toate cele 10 meciuri pe acelasi bilet. Nu se accepta bilete sistem/combinate. In cazul suspendarii, intreruperii sau anularii unui eveniment din ETAPA CLOVER se aplica regulile generale de validare. Toate evenimentele de la Etapa Bonus vor fi listate in oferta cu ora de incepere a evenimentului care incepe cel mai devreme, dar pentru validare se va respecta ora reala de incepere a fiecarui eveniment.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a adauga si alte bonusuri, explicate in oferta CloverBet, dar acest lucru va fi posibil doar dupa ce vor fi aprobate de catre ONJN.

ARTICOLUL XIX.

Pariuri pe loterii internationale

(1) Pariurile pe loterii internationale sunt pariuri in cota fixa pentru evenimente ce nu au caracter sportiv.

(2) In cadrul pariurilor pe loteriile internatioanale ce urmeaza a fi extrase la loterie, plasarea unui bilet nu presupune o participare a Participantului la joc la acea loterie ci reprezinta un pariu efectuat la CloverBet pe extragerile (rezultatele oficiale, omologate) loteriilor internationale respective.

(3) Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de Organizator in toate punctele de lucru, website si publicatii si nu presupune participarea efectiva a Participantilor la joc la loterii.

(4) Se poate paria pe numere la oricare din loteriile internationale din oferta de pariere, mai putin extragerile organizate de catre Compania Nationala Loteria Romana, urmand a castiga numarul sau numerele pe care s-a pariat in urma extragerii.

(5) Selectiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariere si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri pe acelasi bilet.

(6) Pentru fiecare pariu pe numere, trebuie selectata doar o Loterie din lista loteriilor internationale si tipul de pariu.

(7) In cazul in care un pariu a fost efectuat dupa ora reala a extragerii loteriei in cauza, pariul se considera nul, anulat (cota 1.00).

(8) Ora reala de extragere a unei loterii poate fi diferita de ora maxima de acceptare a pariurilor pe respectiva loterie.

(9) Pentru omologarea castigurilor se iau in calcul rezultatele oficiale comunicate pe siteurile Organizatorilor loteriilor.

(10) Nu se vor lua in considerare la omologarea castigurilor numerele suplimentare extrase cu caracter de joker sau alta clasificare.

(11) In cazul in care Organizatorii unei loterii efectueaza mai multe extrageri in aceeasi zi, va fi luata in considerare pentru omologarea pariului, rezultatul primei extrageri din ziua respectiva.

(12) Exceptie fac cazurile in care in oferta de pariuri se specifica in mod explicit faptul ca se accepta pariuri pentru mai multe extrageri de la aceeasi loterie in aceeasi zi.

(13) In cazul in care, indiferent de motiv, extragerea la o anumita loterie nu are loc, pariurile efectuate pe acea loterie raman valabile 24 de ore, urmand ca, dupa expirarea acestei perioade, pariurile pe acea loterie sa devina nule, anulate (cota 1.00).

(15) Fiecare loterie detine propriul sistem de extragere a numerelor.

(16) In cazul in care Organizatorii unei loterii modifica sistemul de extragere iar Organizatorul a acceptat deja pariuri pentru respectiva extragere, pariurile se considera nule, anulate (cota 1.00).

(17) Pariul pe numere se imparte in doua categorii: pariul simplu si pariul sistem.

PARIUL SIMPLU

(a) Pentru pariul simplu trebuie sa indicati corect toate numerele pentru care ati optat.

(b) Puteti opta pentru minim 1 numar si maxim 5 numere pentru extragerile de tipul 5/35, 6/42, 6/44, 6/45, 6/48, 6/49, 6/50, 6/52, 6/54, 6/90, 7/39, 7/45, 7/49 iar pentru minim 1 Numar si maxim 4 numere pentru extragerile de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75, 5/90.

(c) Puteti opta pentru minim 1 numar si maxim 8 numere pentru extragerile de tipul „Keno” (10/20, 20/62, 20/70, 20/80) Suma minima acceptata pe un bilet simplu este de 1 leu. Castigul maxim acordat pentru un bilet simplu este de 50.000 lei.

PARIUL SISTEM

(a) In cazul pariului sistem puteti castiga si daca nu indicati corect toate numere, dar ati impus o conditie minima de castig.

(b) Sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 si sistemul maxim este 5 din 15 cu exceptia loteriilor cu extragere de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75 si 5/90, pentru care sistemul maxim este 4 din 15.

(c) Pentru extragerile de tip „Keno" (10/20, 20/62, 20/70, 20/80) sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 si sistemul maxim este 8 din 15.

(d) Suma minima acceptata pe un bilet combinat este de 1 leu. Castigul maxim acordat pentru un bilet combinat este de 50.000 lei.

(e) Pe biletele combinate se pot juca simultan mai multe combinatii;

(f) Participantul la joc este obligat, in interes propriu, sa-si verifice datele de pe bilet, iar in cazul in care constata existenta unor date eronate, poate solicita remedierea (anularea/stornarea) acestora in cel mult 10 minute de la emiterea biletului cu conditia sa nu se depaseasca ora extragerii loteriei afisata in oferta.

CAPITOLUL BETMEN

Capitolul I. Noțiuni de bază

Art.1. Organizatorul este persoană juridică română și ca organizator de jocuri de noroc – pariuri în cotă fixă, deschide agenții (puncte de lucru) în toata țara, în condițiile legii. Prezentul Regulament reprezintă bază legală exclusivă pentru încheierea unui contract între organizator și orice persoană fizică (denumită în continuare client).

Contractul de Joc va fi încheiat între Organizator și Client pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plății buletinului de pariere (pe care îl vom denumi în continuare „Bilet"). **Accesul persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani în agențiile de pariuri ale Organizatorului este strict interzis.**

Organizatorul poate fi contactat prin e-mail la adresa client@betmen.ro, iar prin apel telefonic la numărul de telefon **0374471629**.

Art.2. Încheind orice contract, clientul declară pe propria răspundere ca are **18 ani** împliniți, că nu cunoaște rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru încheierea contractului și că a citit, a înțeles și este pe deplin de acord cu dispozițiile prezentului regulament.

Art.3. Regulile jocului sunt afișate într-un loc vizibil la punctul de pariere al Organizatorului și pot fi consultate de către orice client înainte de efectuarea pariului. Clienții trebuie mai întâi să citească și să înțeleagă regulile de joc. Deținerea unui bilet de pariere emis de către Organizator implică cunoașterea de către client a regulilor prevăzute și explicate în acest document.

Art.4. Organizatorul își rezervă dreptul de a face modificări ale normelor cuprinse în prezentul regulament, așa cum le consideră adecvate și cu aprobarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc. Clienții trebuie să revizuiască cunoașterea regulamentului la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare. Continuarea utilizării serviciilor, indică acceptarea de către dumneavoastră a versiunii curente a regulamentului.

Capitolul II. Reguli generale

Art.1. Contractul, cuprinde unul sau mai multe pariuri, prin "PARIU" înțelegându-se jocul prin care Clientul indică rezultatele evenimentelor sportive și a altor evenimente de interes general (de natură socială, politică, economică etc.) propuse de Organizator (denumite în continuare „Evenimente"). Acesta hotărăște liber numărul și tipul Evenimentelor pe care pariază și suma de bani (denumită în continuare „Miză") de care va depinde valoarea eventualului câștig, atâta timp cât aceasta se încadrează în minimum și maximum impus de Organizator;

Art.2. Miza este suma de bani jucată, de care depinde valoarea eventualului câștig. Prețul biletului este valoarea mizei la care se adaugă taxe suplimentare de 5% din miză, reprezentând cheltuieli de administrare;

Art.3. Forma scrisă a contractului este "biletul de pariu" (denumit în continuare BILET), emis în agenții de reprezentanții Organizatorului. Biletul se întocmește într-un singur exemplar și se înmânează clientului;

Art.4. Clientul este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani) și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.

Art.5. Evenimentele propuse pentru pariere de către organizator, sunt cuprinse în oferta zilnică (denumită LISTA), aflata în agenții și pot fi pariate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații.

Art.6. Lista (Oferta) cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regulă generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții/restricții de pariere/disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului. Informațiile din lista privind ora de start a evenimentelor au doar rol orientativ.

Art.7. Fiecare eveniment din oferta de pariere va avea stabilit un **PRONOSTIC** cu un anumit coeficient (denumit în continuare **„Cota"**) determinat de către Organizator. Cota fiecărui Eveniment va fi determinată de către Organizator în urma unei atente analize a informațiilor de orice natură cu privire la acesta. Cotele pot suferi modificări (pot fluctua) înainte de acceptarea unui pariu, însă cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

În caz de erori la tipărire, erori pe Bilet sau erori ale datelor introduse în bază de date, de genul unor erori în ofertă, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule (cota 1) chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului/lor ce compun biletul respectiv.

În cazul în care anumite evenimente încep înainte de perioada de start anunțată oficial, iar biletele sunt plasate după începerea acestor evenimente, organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cota 1.

Art.8. Pariul nul este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale Cota 1.00. Pariul nul este rambursabil în cazul în care este un singur Eveniment pe bilet, jucătorului urmând a i se restitui întreaga sumă ce a fost achitată pe acest bilet. Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se la Cota de 1.00 doar acea selecție declarată nulă.

În cazul în care pariurile de pe bilet sunt nule pentru toate evenimentele, clientul are dreptul să își primească înapoi miza de pe biletul de joc, mai puțin taxele de administrare.

Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, tenis, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, box, alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, schi, baseball, fotbal american, curse de automobile și motociclete, curse de cai, curse de câini, snooker și altele. Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce în oferta de pariere, tipuri de pariuri non-sportive din diferite domenii (politică, divertisment s.a.). De asemenea, Organizatorul își rezervă dreptul de a propune și alte tipuri de pariuri, prin includerea lor în lista și care de asemenea vor fi supuse normelor generale.

În cazul în care concursul nu s-a desfășurat așa cum a fost menționat în lista de pariuri, de exemplu, dacă concurentul menționat ca și gazdă nu a fost gazdă, se va considera că pariul este nul, cota 1. Prevederea anterioară nu se referă la concursuri care se desfășoară pe teren neutru sau pentru meciurile care se desfășoară în turnee sau meciuri amicale unde oricare din echipe poate fi gazdă. Miza se înapoiază și în caz de modificare a regulilor concursului, intervenită după încheierea pariului.

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, politică, financiare.

Art.9. Biletul cuprinde în mod obligatoriu următoarele date: denumirea, codul unic de înregistrare și sigla organizatorului, denumirea sau codul agenției unde a fost emis, data și ora emiterii, codul evenimentului și al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de client, cotele din acel moment al fiecărui pronostic, cota finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINATII), suma plătita de client, miza, taxele percepute, câștigul maxim posibil.

Un bilet poate conține **maxim 30 evenimente**.

Art.10. Suma maximă câștigată este de **150.000 Lei** pe un singur bilet, în cazul biletelor simple și combinate câștigul maxim este de **150.000 Lei** în cazul, în cazul în care, câștigul eventual al unui Bilet depășește câștigul maxim, pe Bilet va fi înscrisă suma maximă pe care a stabilit-o Organizatorul.

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/sau evenimentului. Aceste mize minime stabilite de către Organizator vor fi afișate la punctele de lucru. Miza minimă pe combinație este de 0.001 lei. Câștigul maxim posibil pentru un singur client este de **150.000 Lei**;

Art.11. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un jucător este nelimitat. Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic. De asemenea, Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale în cazul în care există suspiciuni cu privire la corectitudinea desfășurării evenimentelor sportive. Organizatorul își rezervă dreptul de a limita la un moment dat parierea pe un anumit eveniment sau numai pe anumite rezultate ale acestuia. Limitarea pariurilor/a mizelor sau blocarea unor pariuri are la bază motive financiare și de prevenire a fraudelor întemeiate, legate de riscul financiar și de pierderea pe care firma și-o poate asuma pe anumite bilete/ tipuri de pariuri. De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de **2 lei (inclusiv taxele).** Organizatorul își rezervă dreptul de a înscrie pe tichete, odată cu emiterea acestora în agenții, a unui cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă, extrase din regulament sau alte mențiuni, inclusiv publicitate.

După acceptarea unui pariu, Clientul nu va avea dreptul să opereze modificări asupra Biletului. În acest sens, Clientul este obligat, în interes propriu, sa-și verifice datele de pe Bilet imediat după ce intra în posesia acestuia, iar în cazul în care constată existența unor date eronate, poate solicita remedierea sau stornarea acestora în cel mult 10 minute de la emiterea Biletului. Excepție face situația în care unul din evenimentele de pe Bilet a început deja, Biletul face parte din categoria pariurilor live, timpul maxim de acceptare al unui tip de pariu a fost depășit, programul cu publicul s-a încheiat. Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare. În cazul greșelilor apărute la tipărirea ofertei si/sau biletelor de pariu sau la schimbările ulterioare, organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu. În caz de erori la tipărire, erori pe bilet, la tipărirea ofertei sau erori ale datelor introduse în bază de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piață.

Organizatorul nu este responsabil pentru menționarea pe biletul emis, de însemne cu privire la genul campionatului (feminine/masculine) și nici cu privire la categoria de vârstă a anumitor campionate (campionate de tineret, balcaniade, olimpiade etc.), astfel, participantul la joc, înainte de plasarea biletului trebuie să ia act din oferta tipărită ce se află în fiecare punct de lucru al Organizatorului, despre aspectele menționate mai sus.

Art.12. Operatorul anunță public rezultatul oficial și pronosticul exact al evenimentelor, prin afișare în agenții, în maximum 7 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, în concepția organizatorului, este cel de la sfârșitul evenimentului, adică de la sfârșitul timpului regulamentar de joc, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat. Organizatorul se obligă să transmită rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate către toate

punctele de lucru și, de asemenea, se obligă să le afișeze pe acestea într-un loc special amenajat (vizibil). De regulă, câștigurile se achita după 60 de minute de la încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet (în cazul în care programul de funcționare al agenției permite acest lucru). În mod excepțional, plata poate fi făcută, în conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art.8, alin. 2 în maxim 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilita în bază prezentului regulament pentru desfășurarea jocurilor de noroc în natură, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedește câștigul.

Art.13. Dreptul de a încasa câștigul se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale. În situația în care, pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfășurare, data considerată ca fiind oficială, este data ultimului rezultat oficial al selecției.

Art.14. Câștigurile se ridică de către client numai din agenția unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozițiile de mai sus, la cererea motivată, în scris, a clientului, ORGANIZATORUL poate dispune ridicarea câștigului de la o altă agenție sau de la casieria centrală. În cazul câștigurilor a căror valoare este mai mare de 20.000 lei, ORGANIZATORUL poate dispune achitarea acestora prin virament bancar în contul clienților respectivi, la solicitarea expresă a acestora, solicitare ce este transmisă în scris pe adresa de email callcenter@betmen.ro însoțită de următoarele documente: biletul de pariere câștigător în formă lizibilă, completă (față/verso), actul de identitate al câștigătorului respectiv și extras bancar al persoanei în cauză, ce trebuie să conțină contul IBAN valabil.

Art.15. Câștigul se obține în bază biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului ORGANIZATORULUI din agenția în care a fost emis. Biletul câștigător nu se returnează clientului. În situația în care se constată deteriorarea acestuia (părți lipsă, ștersături, zone ilizibile), reprezentantul bookmaker-ului din agenție poate refuza acceptarea biletului. Clienții au obligația ca, la ridicarea câștigurilor să prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pașaport, permis de ședere/rezidentă), în vederea organizării unei evidente care permite determinarea câștigurilor totale ale unui client într-o zi, conform art.146 din Norma Metodologica din 22.01.2004 de aplicare a Legii nr. 571/23.12.2003 privind Codul Fiscal. Falsificarea biletelor de joc si/sau tentativa de a comite infracțiuni, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plângerilor penale.

Art.16. În acest caz, cât și pentru orice reclamație, clientul se va adresa în scris, prin scrisoare recomandată sau depunere la sediul social declarat, conducerii ORGANIZATORULUI. Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 30 zile de la primirea cererii, termenul de plată al câștigului, întrerupându-se până la soluționarea reclamației.

Art.17. Veniturile realizate din jocuri de noroc se supun prevederilor legale în vigoare și sunt impozitate conform Codului fiscal, cu modificările și completările ulterioare. În conformitate cu prevederile OG nr. 16 din 15.07.2022, Impozitul se reține prin stopaj la sursă, clientul intrând în posesia câștigului net, ce se stabilește conform următorului barem:

- până la **10.000 lei** inclusiv se impozitează cu **3 %**
- peste **10.000 lei - 66.750 lei** inclusive se impozitează ca **300 + 20 %** pentru ceea ce depășește suma de **10.000**
- peste **66.750 lei** se impozitează **11.650 + 40 %** pentru ceea ce depășește suma de **66.750.**

Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de către jucători respectiv: nume, prenume, cod numeric personal, seria și numărul actului de identitate în scopul depunerii unei declarații către organul fiscal abilitat, precum și organizării activității de pariuri în cota fixă, și jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate către Administrația Financiară, Serviciul de Taxe și Impozite.

Art.18. Interdicții privind participarea la joc: nu sunt acceptate pariuri de la persoane care nu îndeplinesc următoarele condiții:

- **Nu au împlinit vârsta de 18 ani;**
- **Sunt angajați ai organizatorului sau rude de gradul I ale acestora;**
- **Sunt sub influența băuturilor alcoolice, substanțelor psihotrope sau halucinogene;**

- **Nu respectă regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare;**
- **Proprietarul sau chiriașul unui spațiu comercial în care organizatorul desfășoară activitatea de jocuri de noroc de tip pariuri în cota fixă;**
- **Personalul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc;**

Art.19. În cazul evenimentelor din fotbal, handbal, baschet, rugby, hochei pe gheață, hochei pe iarba, validările pariurilor vor avea la bază rezultatul din teren de la sfârșitul timpului regulamentar de joc, incluzându-se minutele de prelungiri stabilite de arbitri pentru întreruperi, accidentări, însă excluzându-se prelungirile și, eventual "loviturile de pedeapsă" acordate în cazul în care meciul nu se poate termina cu rezultatul înregistrat după timpul regulamentar de joc. Excepție fac pariurile care fac referire la reprizele de prelungiri și/sau lovituri de departajare.

Cu ocazia publicării rezultatelor, organizatorul aplică următoarele reguli:

- ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații;
- nu se recunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii;
- dacă din orice fel de motive, evenimentul se repetă, valabil este primul rezultat;
- dacă un meci se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute), aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

Meciurile amicale de fotbal se pot juca pe teren neutru. În cazul în care meciul nu se joacă în formatul de doua reprize a câte 40 sau 45 minute, atunci se va omologa cu cota 1- oferta prematch. Meciurile de fotbal care au un timp de joc mai mic de 45 sau mai mare de 120 de minute vor primi cota 1- oferta live. În cazul unor perioade de timp neobișnuite (de exemplu, 3 perioade a câte 30 de minute fiecare), pariurile vor fi valabile atâta timp cât timpul legal total al meciului este între 45 de minute și 120 de minute. În cazul unor perioade de timp neobișnuite (de exemplu, 3 perioade de 30 de minute fiecare), pieţele din prima repriză vor fi stabilite pe bază golurilor marcate între începutul jocului și minutul 44:59, și pieţele din a doua repriză – între minutul 45:00 și sfârșitul jocului (inclusiv timpul adăugat și timpul de prelungire, excluzând prelungiri și/sau penalizări).

Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen “calificare în runda următoare/câștigător meci” iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a omologa un eveniment după propriile statistici în cazul în care nu există dovezi consistente sau dacă există dovezi contradictorii semnificative.

Pentru pariurile care privesc calificarea “Cine merge mai departe/ Cine se califică”, în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1 și în situația în care meciul retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei situații posibile: pariu câștigător, necâștigător sau cotă 1.

Pentru tipul de pariu ‘’Par/Impar’’ de la disciplinele sportive socrul de 0-0 este considerat par.

Specificația “incl. OT” în dreptul pronosticului face referire la includerea prelungirilor în meci.

Pariurile pe termen lung sau antepostul se referă la posibilitatea de a paria pe o perioadă îndelungată de timp. Omologarea acestor pariuri se realizează după terminarea oficială a competițiilor respective.

Art.20. Organizatorul își rezervă dreptul de a oferi spre pariere combinații de tipul SI/SAU între pronosticurile existente în regulamentul de joc.

Art.21. Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce și alte tipuri de pariuri speciale, cu obligația să afișeze explicația în oferta de pariere.

Art.22. Stabilirea rezultatelor pentru Pariurile Speciale (pariuri pe cornere, cartonașe, posesia mingii, etc.) se va face, folosind site-ul WWW.FLASHSCORE.COM. În cazul în care nu se găsesc statistici pe site-ul WWW.FLASHSCORE.COM atunci se vor lua în considerare site-uri oficiale ale competițiilor sau echipelor (după caz) sau proba video. În cazul în care proba video nu este concludentă în stabilirea rezultatului, organizatorul își rezervă dreptul de a acorda cota 1. Pariurile vor fi anulate în cazul în care meciul este abandonat înainte de încheierea celor 90 de minute de joc, cu excepția acelor pariuri care au avut finalitate înainte de întrerupere. De exemplu: în cazul în care s-a plasat un pariu pe selecția "Sub 9.5 cornere" și meciul se întrerupe în minutul 80', până în momentul respectiv abordându-se deja 11 cornere, atunci pariul este necâștigător.

Pariurile Speciale se validează conform timpului regulamentar de joc (90 de minute), cu excepția tipurilor de pariuri care au strict legătură cu reprizele de prelungiri sau penalty-uri.

Art.23. Orice modificare adusă regulamentului de joc se va efectua cu aprobarea prealabilă a comitetului de supraveghere din cadrul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc.

Art.24. Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce și intervale pentru tipurile de pariu deja explicate. Exemplu: 8-9 cornere, 2-3 cartonașe galbene, 4-5 ași, 3-4 duble greșeli, etc.

Capitolul III. Tipuri de pariuri

Art.1. Tipuri de Pariuri

Pariurile propuse de Organizator sunt: SINGLE, SIMPLU, COMBINAT/SISTEM (SIMPLU SAU CU BAZĂ).

PARIUL SINGLE reprezintă selectarea de către client și înscrierea pe bilet a unui singur eveniment. Condiția de câștig pentru acest tip de pariu este indicarea pronosticului corect asupra rezultatului. Suma câștigată se determină prin înmulțirea COTEI cu MIZA. Acest pariu va fi acceptat numai în cazul în care evenimentul în cauză nu are restricții de pariere (ex: o partidă din campionatul de fotbal al Slovaciei nu poate fi acceptată decât împreună, pe același tichet, cu alte 3 evenimente, oricare ar fi acestea, chiar și din același campionat). Restricțiile de pariere vor fi afișate în oferta de pariere și se referă strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competiții.

PARIUL SIMPLU implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet (minim 2 - maxim 30, respectând condițiile de restricție). În acest caz, cota fixă se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată.

Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un anume campionat sau competiție (ex.: din campionatul național de fotbal al Sloveniei se acceptă un singur meci pe bilet). Aceste restricții vor fi aduse la cunoștință jucătorilor prin afișare pe site/agenții.

PARIUL SISTEM/COMBINAT:

- Pariul Combinat (Sistem) – pariul sistem implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente pentru care clientul optează pentru o anume condiție de minim, în indicarea pronosticurilor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.
- Pariul Sistem cu Baze – presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații a unui număr de evenimente pentru care se obligă indicarea pronosticului exact.

Art.2. Pariuri speciale

BETMEN Plus (+5)

Se stabilesc meciuri cărora li se acordă o cotă specială cu opțiuni de pariere, 1, X, 2, 1X, X2, 12, se poate juca un singur eveniment din pariul special BetMen Plus, dar cu încă 5 alte evenimente din oferta standard. Nu se poate combina cu meciul de bază. Se poate juca simplu sau sistem, (minim 6 evenimente), nu se impune sumă fixă.

Șansa lu' BETMEN

Se pot paria minim 11 evenimente de cota minimă 1.25 fiecare eveniment, este valabil pentru bilete simple fără combinații sau pronosticuri multiple. Sunt acceptate evenimente din toate sporturile, iar dacă se pierde un singur eveniment de pe bilet, atunci câștigul va fi de 10 % din câștigul net împărțit la cota meciului pierdut.

În cazul în care, unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, conform regulamentului în vigoare, șansa la câștig se păstrează, însă ne vom raporta la noul câștig posibil de pe bilet.

BETMEN Avantaj

Se stabilesc în fiecare zi de către organizator, un număr de evenimente, cărora li se va acorda cote mărite. Cu opțiuni de pariere (1, X, 2, 1X, X2,12) se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente BetMen Avantaj pe același bilet și nu se impune suma fixă.

Extra BETMEN

Extra – se acordă conform tabelului de mai jos, cu restricția de 1.25 cotă minimă pe eveniment

Grila de acordare:

5 evenimente + 3%
6 evenimente + 5%
7 evenimente + 10%
8 evenimente + 12%
9 evenimente + 15%
10 evenimente + 20%
11 evenimente + 25%
12 evenimente + 30%
13 evenimente + 35%
14 evenimente + 40%
15 evenimente + 45%
16 evenimente + 50%
17 evenimente + 60%
18 evenimente + 70%
19 evenimente + 75%
20 – 24 evenimente + 100 %
25 – 30 evenimente + 150 %

Dacă unul sau mai multe evenimente ce sunt pariate pe un bilet primesc cota 1.00, Extra BetMen rămâne valabil, raportându-se la numărul de evenimente ce au rămas valabile pe respectivul bilet. Dacă numărul de evenimente valide pe bilet scade sub numărul de 5 dreptul de a beneficia de Extra BetMen se pierde.

Dreptul la Extra BETMEN se pierde daca pe biletul de pariere se regaseste unul din pronosticurile: BetMen Avantaj sau BetMen Plus.

Art.3. Discipline sportive

I. FOTBAL

Sunt disponibile următoarele tipuri de pronosticuri, valabile pentru timpul regulamentar de joc, 90 de minute, incluzând și minutele de prelungiri acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații.

Final este tipul de pariu prin care se indică pronosticul de la finalul meciului, cu cele șase opțiuni de pariere:
1 -victoria echipei gazdă
X - egalitate
2 - victoria echipei oaspete
1X - victoria echipei gazdă sau egal
X2 - victoria echipei oaspete sau egal
12 - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
Prima repriză (PR) se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute), incluzând minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații și are ca opțiuni de pariere:
1 - echipa gazdă conduce la pauza
X - egalitate la pauză
2 - echipa oaspete conduce la pauză
1X - conduce prima echipă sau este egalitate la pauză
X2 - conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză
12 - conduce una dintre cele două echipe la pauză
A doua repriză (DR) se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a doua repriză de joc (45'-90' minute), incluzând minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații, se consideră că cea de-a două repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:
1 - echipa gazdă câștigă în a doua repriză
X - în repriza a doua este egalitate
2 - echipa oaspete câștigă în a două repriză
1X - în repriza secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate
X2 - în repriza secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete
12 - în repriza secundă câștigă una dintre cele două echipe

Handicap 1X2(H), reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua, primește unul sau mai multe goluri avantaj, astfel scorul de la finalul celor 90` se adună cu handicapul de la începutul meciului și rezultă scorul final (pronostic valabil ambelor reprize).
Ex:1 X 2 (0:1) Mancester United - Wigan, în paranteza este trecut scorul de la care începe meciul pentru acest tip de pariu; rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:
- în cazul în care Mancester United câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență, atunci rezultatul final va fi **H1**;
- în cazul în care Mancester United câștigă la 1 gol diferență, atunci rezultatul final este **HX**;
- în cazul în care meciul se termină la egalitate sau Wigan câștigă, rezultatul final este **H2**.

N Handicap - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația *N =NU HANDICAP* pentru următoarele tipuri de pariuri:
N H1 – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu H1
N HX – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu HX
N H2 – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu H2

HANDICAPURI ASIATICE(pronostic valabil ambelor reprize), opțiuni de pariere: **H1, H2**
Handicap (0)
H1 (0) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
În cazul în care scorul este egal, mizele se rambursează.
Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (0) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.
În cazul în care scorul este egal, mizele se rambursează.
Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.25)

H1 (0.25) – dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Scor egal - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.
Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.
H2 (0.25) – dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Scor egal - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.
Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.50)

H1 (0.5) – dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.
H2 (0.5) – dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor sau scor egal-Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.75)

H1 (0.75) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.
Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.
H2 (0.75) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai mult - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.
Scor egal sau echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1)

H1 (+1) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.
Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.
H2 (+1) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare. Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează. Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.25)

H1 (1.25) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (1.25) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.5)

H1 (1.5) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (1.5) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.75)

H1 (1.75) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este rambursată iar cealaltă jumătate din miza este pierduta.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (1.75) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2)

H1 (2) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor sau echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Miza se rambursează.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Miza se rambursează

Scor egal sau echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2.25)

H1 (2.25) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miza este rambursată.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2.25) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este rambursată iar cealaltă jumătate din miza este pierduta.

Scor egal sau echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2.5)

H1 (2.5) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2.5) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare

Handicap (-0.25)

H1 (-0.25) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Scor egal - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumate de miză este pierdută.
Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.25) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Scor egal - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumate de miză este rambursată.
Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-0.5)

H1 (-0.5) – dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Scor egal sau echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.5) – Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.
Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-0.75)

H1 (-0.75) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai mult - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Scor egal sau echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.75) – Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierduta.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-1)

H1 (-1) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-1.25)

H1 (-1.25) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierduta.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.25) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-1.50)

H1 (-1.5) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.5) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-1.75)

H1 (-1.75) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.75) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierduta.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2)

H1 (-2) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Miză se rambursează

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile

pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-2) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Miză se rambursează.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2.25)

H1 (-2.25) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierduta.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-2.25) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2.50)

H1 (-2.5) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare

H2 (-2.5) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga mai multe valori de handicap (ex. 2.75, -2.75, 3, -3, 3.5, -3.5, etc).

Total Goluri Asiatice: (pronostic valabil ambelor reprize) S=Sub; P=Peste

S0.75 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, jumătate din miză înscrisă pe bilet este pierdută;

S1.00 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol se va acorda cota 1;

S1.25 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda jumătate din miză înscrisă pe bilet;

S1.75 - Se marchează exact 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri, se va acorda jumătate din miză înscrisă pe bilet;

S2.00 - Se marchează maxim 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

S2.25 - **S**e marchează maxim 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

S2.75 - **S**e marchează maxim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

S3.00 - Se marchează maxim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

S3.25 - Se marchează maxim 2 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

S3.75 - **S**e marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierduta

S4.00 - Se marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1;

S4.25 - Se marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P0.75 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P1.00 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda cota 1;

P1.25 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierduta;

P1.75 - **S**e marchează minim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

P2.00 - Se marchează cel puțin 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

P2.25 - **S**e marchează minim 3 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierduta

P2.75 - Se marchează minim 4 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

P3.00 - Se marchează cel puțin 4 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

P3.25 - **S**e marchează minim 4 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierduta;

P3.75 - Se marchează minim 5 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P4.00 - Se marchează cel puțin 5 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1.

P4.25 - Se marchează minim 5 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierduta;

Draw No Bet (DNB) - Final fără Egal este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1 (pariu valabil ambelor reprize). Pariu valabil pentru timpul regulamentar de joc.

1 câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1;

2 câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1.

Home No Bet (HNB)) - Final fără Gazde

X - egalitate la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa gazdă, se acorda cota 1;

2 - câștigă echipa oaspete la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa gazdă, se acordă cota 1.

Away No Bet (ANB)) - Final fără Oaspeți

1 - câștigă echipa gazdă la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa oaspete se acordă cota 1;

X - egalitate la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa oaspete se acordă cota 1.

Pauză - Final (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauză cât și la finalul meciului; *Pronosticuri*:

1-1 - La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-0 pauză, 2-1 final);

1-X - La pauză conduc GAZDELE, la final se termină EGAL (Ex: 1-0 pauză, 2-2 final);

1-2 - La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-0 pauză, 2-3 final);

X-1 - La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-1 pauză, 2-1 final);

X-X - La pauză este EGAL, la final se termină EGAL (Ex: 1-1 pauză, 2-2 final);

X-2 - La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-1 pauză, 2-3 final);

2-1 - La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-2 pauză, 3-2 final);

2-X - La pauză conduc OASPEȚII, la final se termină EGAL (Ex: 1-2 pauză, 2-2 final);

2-2 - La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-2 pauză, 2-3 final);

Pauza – Final NU(P/F)

NU 1/1- să nu se realizeze victoria echipei gazde la pauză și la final;

NU 2/2- să nu se realizeze victoria echipei oaspete la pauză și la final.

Câștigă minim o repriza (CMR)

1 - gazdele câștigă minim o repriză

2 - oaspeții câștigă minim o repriză

Pauză sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului, adică la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

PsF 1 la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă (echipa GAZDA sau conduce la PAUZA, sau câștigă MECIUL, sau ambele);

PsF X la pauză și/sau la final de meci este egalitate (sa fie EGAL sau la PAUZA, sau la FINAL, sau ambele);

PsF 2 la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete (echipa OASPETE sau conduce la PAUZA, sau câștigă MECIUL, sau ambele);

N Pauză și Final (N PsF) - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația *N=NU* pentru următoarele tipuri de pariuri:
N PSF1 - echipa gazdă să NU câștige nici la pauză și nici la final;
N PSFX - să NU se realizeze rezultatul de egalitate nici la pauză și nici la final;
N PSF2 - echipa oaspete să NU câștige nici la pauză și nici la final.

Pauză sau final și total goluri (PSF&TG) – reprezintă tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei reprize de joc sau la finalul meciului și numărul indicat de goluri sau interval de goluri. Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce în ofertă diferite valori pentru total goluri.
EX: PSF1&2+ - la pauză și/sau la final să fie câștigătoare echipa gazdă și se înscriu în total minimum 2 goluri.
PSF1&0-2 - la pauză și/sau la final să fie câștigătoare echipa gazda și se înscriu în total maximum 2 goluri.

Șansă dublă- Pauză/Final (P/F)
1X-1X - victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final
X2-X2 - victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final
1X-X2 - victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final
X2-1X - victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final
1X-12 - Victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
X2-12 - Victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
12-12 - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
12-1X - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final;
12-X2 - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final.

Prima repriză - Șansă dublă Final
1 - 1X La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă Gazdele sau EGAL
1 - X2 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
1 - 12 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII
X - 1X La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE sau EGAL
X - X2 La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
X - 12 La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII
2 - 1X La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE sau EGAL
2 - X2 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
2 - 12 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII

Prima repriza șansă dublă - Final
1X - 1 La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final câștigă GAZDELE
1X - 2 La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final câștigă OASPEȚII
1X - X La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final este EGAL
12 - 1 La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE
12 - 2 La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII
12 - X La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final este EGAL
X2 - 1 La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final câștigă GAZDELE
X2 - 2 La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final câștigă OASPEȚII
X2 - X La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final este EGAL

Final sau Total Goluri

1/0-2 - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
X/0-2 - meciul se termină egal sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
2/0-2 - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
1/0-3 - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
X/0-3 - meciul se termină egal sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
2/0-3 - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
1/3+ - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
X/3+ - meciul se termină egal sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
2/3+ - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
1/4+ - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu minimum 4 goluri
X/4+ - meciul se termină egal sau în meci se înscriu minimum 4 goluri
2/4+ - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu minimum 4 goluri

Victorie dublă (VD) echipa gazdă sau oaspete va câștiga atât prima repriză, cat și a doua repriză a meciului în timpul regulamentar de joc. A doua repriza începe de la scorul 0:0;
VD 1 gazdele câștigă și prima și cea de-a doua repriză;
VD 2 oaspeții câștigă și prima și cea de-a doua repriză;

Desfășurarea partidei

conduce/câștigă - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar câștigă echipa care a înscris primul gol.
conduce/egal - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar este egalitate
conduce/NU câștigă - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar NU câștigă echipa care a înscris primul gol.

Fără gol

Total henturi - este tipul de pariu în care un jucător atinge neregulamentar mingea cu mâna, atrăgând după sine o penalizare acordata de către arbitru. *Pronosticuri*: **Sub, Peste**
Primul gol (PG), trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci; (pronostic valabil ambelor reprize)
PG 1 echipa gazdă înscrie primul gol din meci
PG 2 echipa oaspete înscrie primul gol din meci
FARA GOL
Ultimul gol (UG), trebuie indicată echipa care înscrie ultimul gol din meci;
UG 1 echipa gazdă înscrie ultimul gol din meci;
UG 2 echipa oaspete înscrie ultimul gol din meci.
FARA GOL
Minutul primului gol (MPG), cu variantele de joc:
Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte intervale de timp pentru tipul de pariu Minutul primului gol
01-15 primul gol se înscrie până în minutul 15:00;
16-30 primul gol se înscrie din minutul 15:01 până în minutul 30:00;
31-45 primul gol se înscrie din minutul 30:01 până la finalul primei reprize;
46-60 primul gol se înscrie din minutul 45:01 până în minutul 60:00;
61-75 primul gol se înscrie din minutul 60:01 până în minutul 75:00;
76 + primul gol se înscrie din minutul 75:01 până la finalul timpului regulamentar de joc;
01-10 primul gol se înscrie până în minutul 10:00;
11-20 primul gol se înscrie din minutul 10:01 până în minutul 20:00;
21-30 primul gol se înscrie din minutul 20:01 până în minutul 30:00;

31-40 primul gol se înscrie din minutul 30:01 până în minutul 40:00;
41-50 primul gol se înscrie din minutul 40:01 până în minutul 50:00;
51-60 primul gol se înscrie din minutul 50:01 până în minutul 60:00
61-70 primul gol se înscrie din minutul 60:01 până în minutul 70:00;
71-80 primul gol se înscrie din minutul 70:01 până în minutul 80:00
81 + primul gol se înscrie din minutul 80:01 până la finalul timpului regulamentar de joc.
1–27 primul gol se înscrie până în minutul 27:00;
28 + primul gol se înscrie din minutul 27:01 până la finalul timpului regulamentar de joc

FARA GOL

Lovitura de start (LS) *Pronosticuri*:
1 - Echipa gazdă are lovitura de începere a meciului;
2 - Echipa oaspete are lovitura de începere a meciului;

Marchează/nu marchează în meci, trebuie precizată/e echipa/echipele care înscrie/înscriu sau nu înscrie/înscriu în meci, pentru acest tip de pariu sunt următoarele variante:
GM - echipa gazdă marchează minimum 1 gol;
OM - echipa oaspete marchează minimum 1 gol;
GN - echipa gazdă nu marchează niciun gol;
ON - echipa oaspete nu marchează niciun gol;
GG - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci;
NG - nicio echipă sau una dintre ele nu marchează;
GM&ON - echipa gazdă câștigă meciul fără să primească gol;
GN&OM - echipa oaspete câștigă meciul fără să primească gol;
GG3 + ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minimum 3 goluri;
GG4 + ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minimum 4 goluri;
NGG3 + nici una dintre echipe sau una dintre ele nu marchează si/sau nu se înscriu mai mult de 3 goluri
GM 0-1 - echipa gazda marchează în meci cel mult un gol;
GM 0-2 - echipa gazda marchează în meci cel mult doua goluri;
GM 0-3 - echipa gazda marchează în meci cel mult trei goluri;
GM 1-2 – echipa gazda marchează în meci minimum 1 gol, maximum 2 goluri
GM 1-3 - echipa gazda marchează în meci minimum 1 gol, maximum 3 goluri
GM 2-3 - echipa gazda marchează în meci minimum 2 gol, maximum 3 goluri
GM1G - echipa gazda marchează în meci fix 1 gol
GM2G - echipa gazda marchează în meci fix 2 goluri
GM PAR - echipa gazda marchează în meci un număr de goluri PAR
GM IMPAR - echipa gazda marchează în meci un număr de goluri IMPAR
GM2+ echipa gazdă marchează în meci minimum două goluri;
OM 0-1 - echipa oaspete marchează în meci cel mult un gol;
OM 0-2 - echipa oaspete marchează în meci cel mult doua goluri;
OM 0-3 - echipa oaspete marchează în meci cel mult trei goluri;
OM 1-2 - echipa oaspete marchează în meci minimum 1 gol, maximum 2 goluri
OM 1-3 - echipa oaspete marchează în meci minimum 1 gol, maximum 3 goluri
OM 2-3 - echipa oaspete marchează în meci minimum 2 gol, maximum 3 goluri
OM1G - echipa oaspete marchează în meci fix 1 gol
OM2G - echipa oaspete marchează în meci fix 2 goluri
OM PAR - echipa oaspete marchează în meci un număr de goluri PAR
OM IMPAR - echipa oaspete marchează în meci un număr de goluri IMPAR
OM2+ echipa oaspete marchează în meci minimum două goluri;
GMPR & GMDR - echipa gazdă marchează în ambele reprize;

OMPR & OMDR - echipa oaspete marchează în ambele reprize;
GNPR / GNDR - echipa gazda nu marchează în una sau nici una din ambele reprize;
ONPR / ONDR - echipa oaspete nu marchează în una sau nici una din ambele reprize;
GGPR & GGDR - ambele echipe marchează în ambele reprize;
NGPR & NGDR - niciuna dintre echipe nu marchează în ambele reprize;
GGPR & NGDR - ambele echipe marchează în prima repriză si una sau niciuna dintre echipe nu marchează în a doua repriza;
NGPR & GGDR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în prima repriza si ambele echipe marchează în a două repriza;
GM-PR echipa gazdă marchează în prima repriză;
GM-PR2 + echipa gazdă marchează minimum două goluri în prima repriză;
OM-PR echipa oaspete marchează în prima repriză;
OM-PR2 + echipa oaspete marchează minimum două goluri în prima repriză;
GM-DR echipa gazdă marchează în a două repriză;
GM-DR2 + echipa gazdă marchează minimum două goluri în a doua repriză;
OM-DR echipa oaspete marchează în a două repriză;
OM-DR2 + echipa oaspete marchează minimum două goluri în a doua repriză;
GG-PR - ambele echipe marchează în prima repriză;
GG-DR - ambele echipe marchează în a două repriza;
GG PR / GG DR - ambele echipe marchează în prima repriza sau în a doua repriza;
GM3 + echipa gazda marchează minimum 3 goluri în meci;
OM3 + echipa oaspete marchează minimum 3 goluri în meci;
GM4 + echipa gazda marchează minimum 4 goluri în meci;
OM4 + echipa oaspete marchează minimum 4 goluri în meci;
GM2+&OM2 + ambele echipe marchează fiecare minim 2 goluri în meci.
GN-PR - gazdele nu marchează în prima repriza
ON-PR - oaspeții nu marchează în prima repriza
GN-DR - gazdele nu marchează în a doua repriza
ON-DR - oaspeții nu marchează în a doua repriza
NG-PR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în prima repriza
NG-DR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în a doua repriza
GM 1-2 echipa gazdă marchează în meci 1 sau 2 goluri;
GM 1-3 echipa gazdă marchează în meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;
GM 2-3 echipa gazdă marchează în meci 2 sau 3 goluri;
GM 1G echipa gazdă marchează în meci exact 1 gol;
GM 2G echipa gazdă marchează în meci exact 2 goluri;
N GM 1G echipa gazdă **nu** marchează în meci exact 1 gol;
N GM 2G echipa gazdă **nu** marchează în meci exact 2 goluri;
OM 1-2 echipa oaspete marchează în meci 1 sau 2 goluri;
OM 1-3 echipa oaspete marchează în meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;
OM 2-3 echipa oaspete marchează în meci 2 sau 3 goluri;
OM 1G echipa oaspete marchează în meci exact 1 gol;
OM 2G echipa oaspete marchează în meci exact 2 goluri;
N OM 1G echipa oaspete **nu** marchează în meci exact 1 gol;
N OM 2G echipa oaspete **nu** marchează în meci exact 2 goluri;
GGPR/NGDR - în prima repriza marchează ambele echipe, iar în a doua repriza nu marchează ambele echipe
NGPR/GGDR - în prima repriza nu marchează ambele echipe, iar în a doua repriza marchează ambele echipe

NG&3+ - nu marchează ambele echipe, iar în meci se marchează minim 3 goluri
NG&0-2 - nu marchează ambele echipe, iar în meci se marchează maxim 2 goluri
Diferență victorie
Gazde la 3+ - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 3 sau mai multe goluri diferență;
Gazde la 2G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 2 goluri diferență;
Gazde la 1G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 1 gol diferență;
Oaspeți la 3+ - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 3 sau mai multe goluri diferență;
Oaspeți la 2G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 2 goluri diferență;
Oaspeți la 1G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 1 gol diferență;

Total goluri prima repriza (PR), se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză, cu următoarele opțiuni de pariere:
PR 1G se marchează **exact 1** gol în prima repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);
PR 2G se marchează **exact 2** goluri în prima repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);
N PR 1G nu se marchează **exact 1** gol în prima repriză;
N PR 2G nu se marchează **exact 2** goluri în prima repriză;
PR 0-1 - minimum 0 și maximum 1 gol în **prima repriza** (EX: 0-0, 1-0, 0-1 la pauză);
PR 0-2 - minimum 0 și maximum 2 goluri în prima repriza;
PR 1-2 - minimum 1 gol și maximum 2 goluri în prima repriza;
PR 1-3 - minimum 1 gol și maximum 3 goluri în prima repriza;
PR 2-3 - minimum 2 goluri și maximum 3 goluri în **prima repriza** (EX: 1-1,1-2,2-1 la pauză);
PR 1+ se marchează cel puțin 1 gol în **prima repriza** (EX: 1-0, 2-0, 2-1, etc. la pauză);
PR 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în **prima repriza** (EX: 2-0,1-1, 2-1, etc. la pauză);
PR 3+ se marchează cel puțin 3 goluri în **prima repriza** (EX: 3-0,1-2, 3-1, etc. la pauză);
PR 4+ se marchează cel puțin 4 goluri în **prima repriza** (EX: 4-0,1-4, 3-1, etc. la pauză);
FARA GOL
PAR - numărul de goluri din prima repriza să fie par
IMPAR - numărul de goluri din prima repriza să fie impar

Total goluri a doua repriză (DR), se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a două repriză, cu următoarele opțiuni de pariere:
DR 1G se marchează **exact 1** gol în a doua repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);
DR 2G se marchează **exact 2** goluri în a doua repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);
N DR 1G nu se marchează **exact 1** gol în a doua repriză;
N DR 2G nu se marchează **exact 2** goluri în a doua repriză
DR 0-1 minimum 0 și maximum 1 gol în **repriza a doua;**
DR 0-2 - minimum 0 și maximum 2 goluri în repriza a doua;
DR 1-2 - minimum 1 gol și maximum 2 goluri în repriza a doua;
DR 1-3 - minimum 1 gol și maximum 3 goluri în a doua repriza;
DR 2-3 minimum 2 goluri și maximum 3 goluri în **repriza a doua;**
DR 1+ se marchează cel puțin 1 gol în **repriza a doua;**
DR 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în **repriza a doua;**
DR 3+ se marchează cel puțin 3 goluri în **repriza a doua;**
DR 4 + se marchează cel puțin 4 goluri în **repriza a doua.**
FARA GOL
PAR - numărul de goluri din a doua repriza să fie par
IMPAR - numărul de goluri din a doua repriza să fie impar

Interval goluri in fiecare repriză – *Pronosticuri:* 1-2, 1-3, 2-3
Interval goluri in fiecare repriză Gazde – *Pronosticuri:* 1-2, 1-3, 2-3
Interval goluri in fiecare repriză Oaspeți – *Pronosticuri:* 1-2, 1-3, 2-3

Repriza cu Mai Multe Goluri (MG), se referă la compararea umărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc.
Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:
I>II în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a două repriză;
I=II în ambele reprize se marchează același număr de goluri;
I<II în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză.

N Mai multe goluri - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația *N=NU* pentru următoarele tipuri de pariuri:
N I>II - să NU se marcheze în prima repriza mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza
N I=II - să Nu se marcheze același număr de goluri în ambele reprize
N I<II - să NU se marcheze în a doua repriza mai multe goluri decât în prima repriza.

Repriza cu Mai Multe Goluri Gazde - se referă la compararea numărului de goluri înscrise de gazde în cele doua reprize de joc.
I>II - în prima repriza echipa gazda marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza
I=II - echipa gazda marchează același număr de goluri în ambele reprize
I<II - în repriza secunda echipa gazda marchează mai multe goluri decât în prima repriza

Repriza cu Mai Multe Goluri Oaspeți- se referă la compararea numărului de goluri înscrise de oaspeți în cele doua reprize de joc.
I>II - în prima repriza echipa oaspete marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza
I=II - echipa oaspete marchează același număr de goluri în ambele reprize
I<II - în repriza secunda echipa oaspete marchează mai multe goluri decât în prima repriza

Pariul de tip Par/Impar final (P/I), se referă la numărul de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc, poate fi par 0, 2, 4, 6, etc…, sau impar 1, 3, 5, etc…
(pariu valabil ambelor reprize)
Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:
PAR: numărul de goluri înscris în timpul regulamentar de joc este unul par *(scorul de 0-0 se considera par);*
IMP: numărul de goluri înscris în timpul regulamentar de joc este unul impar;

Total goluri meci (TG), se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redate printr-un interval sau printr-un minimum de goluri, astfel: 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6, 1G, 2 G, 3 G, 4 G, 5 G, 1+, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+, FARA GOL.
Acest tip de pariu poate fi delimitat în 3 categorii:
Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în MECI, pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minimum cât și condiția de maximum, să se înscrie minimul din stângă și maximul din dreapta:

Exemplu: 0-1 minimum 0 și maximum 1 gol în MECI;
Total goluri care implica o singura limita, și anume limita inferioara de goluri care trebuie marcate în MECI:
Exemplu: 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în MECI;

Total goluri care implica EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în MECI:
Exemplu: 2G se marchează EXACT 2 goluri în MECI

Total Goluri
N1G - nu se marchează exact un gol
N2G - nu se marchează exact 2 goluri
N3G - nu se marchează exact 3 goluri
Interval goluri în fiecare repriză
Interval goluri în fiecare repriză Gazde
Interval goluri în fiecare repriză Oaspeți

Combinații goluri:
024 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 4, 2 sau niciun gol;
135 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 1, 3 sau 5 goluri;
246 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 2, 4 sau 6 goluri.

Combinații Total Goluri (TG)
0/3+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 3 goluri
0/4+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 4 goluri
0/5+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 5 goluri
0/6+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 6 goluri
0-1/4+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 4 goluri
0-1/5+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 5 goluri
0-1/6+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 6 goluri
0-1/7+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 7 goluri
0-2/5+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 5 goluri
0-2/6+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 6 goluri
0-2/7+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 7 goluri
0-3/7+ - în meci se marchează maxim 3 goluri SAU se marchează cel puțin 7 goluri

Scor corect în prima repriza (PR) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la încheierea primei reprize; opțiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 0:0, 1:1, 2:2, 0:1, 0:2, 1:2
Alt scor - scorul primei reprize va fi altul decât cele indicate în tipul de pariu ***Scor corect în prima repriza (PR)***

Scor corect în a doua repriza (DR) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la încheierea reprizei a doua; opțiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 0:0, 1:1, 2:2, 0:1, 0:2, 1:2
Alt scor - scorul primei reprize va fi altul decât cele indicate în tipul de pariu ***Scor corect în a doua repriza (DR)***

Scor corect (SC) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la finalul timpului regulamentar de joc. Sunt aceleași opțiuni de pariere ca și în cazul pronosticului de mai sus.
Exemplu: Scor corect 3-1 însemnă că, la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a două echipa un gol.

Scor corect Pauza/Final este tipul de pariu prin care trebuie indicat atât scorul corect de la sfârșitul primei reprize cat și scorul de la finalul timpului regulamentar de joc.

Multiscor este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la finalul timpului regulamentar de joc. Opțiuni de pariere: 1:0/2:0/3:0, 0:1/0:2/0:3, 4:0/5:0/6:0, 0:4/0:5/0:6, 2:1/3:1/4:1, 1:2/1:3/1:4, 3:2/4:2/4:3/5:1, 2:3/2:4/3:4/1:5,

Alt scor GAZDE – este tipul de pariu prin care se indica victoria echipei gazde, cu unul dintre scorurile care nu sunt prezente în grupa de pronosticuri *Multiscor*

Alt scor OASPEȚI – este tipul de pariu prin care se indica victoria echipei oaspete, cu unul dintre scorurile care nu sunt prezente în grupa de pronosticuri *Multiscor*

X – egalitate

Pariuri speciale

Total cornere (TC)

- pariurile se vor referi la numărul de cornere din meci în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Cornerele care sunt acordate dar nu sunt executate din orice motiv, nu sunt luate în considerare. Acest tip de pariu poate fi ajustabil (pot exista mai multe valori al numărului de cornere din meci) stabilit de către organizator. Organizatorul isi rezervă dreptul de a introduce pentru anumite meciuri și intervale de total cornere (4-6, 7-9, 9-11, etc.). *Pronosticuri*:

Sub - la finalul meciului s-au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - la finalul meciului s-au executat mai multe cornere decât cele indicate

Repriza cu mai multe cornere

I>II - Prima Repriza

I<II - A Doua Repriza

I=II - Egal

Total cornere Par/Impar (pariu valabil ambelor reprize) - *Pronosticuri*: Par, Impar

Primul corner (PC) - *Pronosticuri*:1, Fara, 2

Ultimul corner

1 - echipa gazda executa ultimul corner în meci

Niciunul - nu se va executa niciun corner în meci

2 - echipa oaspete executa ultimul corner în meci

(pronostic valabil ambelor reprize)

Echipa cu mai multe cornere (MMC) *Pronosticuri*:

1 - echipa gazda executa cele mai multe cornere în meci

X - se va executa un număr egal de cornere, atât echipa gazda cat și echipa oaspete

2 - echipa oaspete executa cele mai multe cornere în meci

Prima echipa la 3 cornere

GAZDA

OASPETE

Nicio echipa

Prima echipa la 5 cornere

GAZDA

OASPETE

Nicio echipa

Total cornere gazde (TC1) *Pronosticuri*:

Sub - la finalul timpului regulamentar de joc gazdele au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - la finalul timpului regulamentar de joc gazdele au executat mai multe cornere decât cele indicate (pariu valabil ambelor reprize).
Interval cornere gazde – este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate de echipa gazda. (pronostic valabil ambelor reprize) *Pronosticuri*: 0-2, 3-4, 5-6, 7+

Total cornere oaspeți (TC2) *Pronosticuri*:
Sub - la finalul timpului regulamentar de joc oaspeții au executat mai puține cornere decât cele indicate
Peste - la finalul timpului regulamentar de joc oaspeții au executat mai multe cornere decât cele indicate (pariu valabil ambelor reprize)
Interval cornere oaspeți – este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate de echipa oaspete. (pronostic valabil ambelor reprize) *Pronosticuri*: 0-2, 3-4, 5-6, 7+

Total cornere PR (TCPR) *Pronosticuri*:
Sub - în prima repriza s-au executat mai puține cornere decât cele indicate
Peste - în prima repriza s-au executat mai multe cornere decât cele indicate

Interval cornere PR - *Pronosticuri*: 0-4, 5-6, 7+
Total cornere Gazde PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cornere Oaspeți PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Număr cornere Gazde PR - *Pronosticuri*: 0-1, 2, 3, 4+
Număr cornere Oaspeți PR - *Pronosticuri*: 0-1, 2, 3, 4+
Echipa cu mai multe cornere PR - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total cornere DR (TCDR) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cornere Gazde DR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cornere Oaspeți DR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Echipa cu mai multe cornere DR - *Pronosticuri*: 1, X, 2

Total cornere ambele echipe
3+ - echipa gazda a executat minim 3 cornere și echipa oaspete a executat minim 3 cornere
4+ - echipa gazda a executat minim 4 cornere și echipa oaspete a executat minim 4 cornere
5+ - echipa gazda a executat minim 5 cornere și echipa oaspete a executat minim 5 cornere
Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte valori pentru acest tip de pariu

Corner pana în minutul - *Pronosticuri*: Da, Nu

Multicornere (MC)
Numărul multicornerelor se calculează prin multiplicarea numărului de cornere din prima repriza cu numărul cornerelor din a doua repriza. *Pronosticuri*: Sub, Peste

Handicap cornere
Reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua primește unul sau mai multe cornere avantaj, astfel numărul de cornere de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la începutul meciului și rezulta numărul de cornere final.

Handicap cornere PR - *Pronosticuri*: H1, H2
Prima schimbare
Echipa gazda
Echipa oaspete

In cazul în care ambele echipe vor face prima schimbare în același timp, pariul va primit cota 1.00
In cazul în care nu vor avea loc schimbări, pariul va fi validat cu cota 1.

Ultima schimbare
Echipa gazda
Echipa oaspete
In cazul în care ambele echipe vor face ultima schimbare în același timp, pariul va primit cota 1.00
In cazul în care nu vor avea loc schimbări, pariul va fi validat cu cota 1.

Total cornere interval - este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate în meci. (pariu valabil ambelor reprize)

Duel cornere – *Pronosticuri:*
1 -victoria echipei gazdă
X - egalitate
2 - victoria echipei oaspete
1X - victoria echipei gazdă sau egal
X2 - victoria echipei oaspete sau egal
12 - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete

Total cartonașe galbene (TCG)
-pariurile se vor referi la numărul de cartonașe galbene acordate în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonaș acordat după fluierul de final nu va fi luat în considerare. Cartonașele primite de alți membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucători înlocuiți care nu mai intra pe teren) nu se iau în considerare la calcularea numărului total de cartonașe. În cazul în care meciul este abandonat înainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se rambursează, cu excepția cazurilor în care deciderea pariurilor a fost deja stabilita. *Pronosticuri*:
Sub - la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai puține cartonașe galbene decât cele indicate;
Peste - la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai multe cartonașe galbene decât cele indicate;

Total cartonașe galbene Par/Impar (pariu valabil ambelor reprize) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene Gazde PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene Oaspeți PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene Gazde DR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene Oaspeți DR - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Repriza cu mai multe cartonașe galbene
I>II - Prima Repriza
I<II - A Doua Repriza
I=II - Egal

Primul cartonaș galben (pariu valabil ambelor reprize)
1 - Echipa gazda
Fără
2 - Echipa oaspete
Daca Ambele echipe primesc cartonaș galben în același moment, atunci pariul primește cota 1.

Ultimul cartonaș galben (pariu valabil ambelor reprize) - *Pronosticuri*:1, Fără, 2

Primul cartonaș galben PR
1 - Echipa gazda
Fără
2 - Echipa oaspete

Total cartonașe galbene gazde (Total CG gazde) (pronostic valabil ambelor reprize) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene oaspeți (Total CG oaspeți) (pronostic valabil ambelor reprize) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Cartonaș galben arătat băncii de rezerve - *Pronosticuri*: Da, Nu
Va fi eliminat antrenorul? - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total cartonașe galbene PR (TCGPR) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total cartonașe galbene DR (TCGDR) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Echipa cu mai multe cartonașe galbene (MMCG) - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Echipa cu mai multe cartonașe galbene PR - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Echipa cu mai multe cartonașe galbene DR - *Pronosticuri*: 1, X, 2

Handicap cartonașe galbene
Reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua primește unul sau mai multe cartonașe galbene avantaj, astfel numărul de cartonașe galbene de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la începutul meciului și rezulta numărul de cartonașe galbene final

Primește cartonaș galben DA/NU
Antrenorul primește cartonaș galben DA/NU
Pronosticul este valabil în timpul regulamentar de joc.

Cartonașe galbene
- **min 0-15** - Total cartonașe galbene în acest interval
- **min 16-30** - Total cartonașe galbene în acest interval
- **min 31-pauza** - Total cartonașe galbene în acest interval
- **46-minutul 60** - Total cartonașe galbene în acest interval
- **min 61-75** - Total cartonașe galbene în acest interval
- **min 76-final** - Total cartonașe galbene în acest interval

Pronosticuri:
0 - în intervalul menționat, nu se acorda nici un cartonaș galben
0-1 - în intervalul menționat, se acorda maxim un cartonaș galben
1+ - în intervalul menționat, se acorda cel puțin un cartonaș galben
2+ - în intervalul menționat, se acorda cel puțin doua cartonașe galbene

Cartonaș galben pana în minutul X, organizatorul va stabili intervalul de timp în funcție de evenimentul respectiv, și îl va afișa în oferta de pariere.
Pronosticuri: Da, Nu

Primește cartonaș galben în prima repriza (PR)
Se oferă spre pariere pronosticul DA. Acesta se validează câștigător dacă jucătorul precizat primește cartonaș galben în prima repriză. În cazul în care jucătorul precizat nu este introdus pe teren în prima repriză, acesta va

fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare și cota 1**.

Total cartonașe - *Pronosticuri*: Sub, Peste
*Un cartonaș galben se considera 1 cartonaș
**Un cartonaș roșu se considera 2 cartonașe
***Eliminarea unui jucător în urmă a 2 cartonașe galbene se considera 3 cartonașe

Total cartonașe PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul Cartonaș - *Pronosticuri*: 1, Fără, 2
Primul Cartonaș PR - *Pronosticuri*: 1, Fără, 2

Total cartonașe Gazde
0-1 - maxim un cartonaș
2 - exact 2 cartonașe
3 - exact 3 cartonașe
4+ - minim 4 cartonașe

Total cartonașe Gazde PR
0 - nici un cartonaș în prima repriza
1 - exact 1 cartonașe în prima repriza
2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
3+ - minim 3 cartonașe în prima repriza

Total cartonașe Oaspeți
0-1 - maxim un cartonaș
2 - exact 2 cartonașe
3 - exact 3 cartonașe
4+ - minim 4 cartonașe

Total cartonașe Oaspeți PR
0 - nici un cartonaș în prima repriza
1 - exact 1 cartonașe în prima repriza
2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
3+ - minim 3 cartonașe în prima repriza

Echipa cu mai multe cartonașe - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Echipa cu mai multe cartonașe PR - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Număr cartonașe
0-3 - maxim 3 cartonașe
4 - exact 4 cartonașe
5 - exact 5 cartonașe
6 - exact 6 cartonașe
7 - exact 7 cartonașe
8 - exact 8 cartonașe
9 - exact 9 cartonașe
10 - exact 10 cartonașe
11 - exact 11 cartonașe

12+ - minim 12 cartonașe

Număr cartonașe PR
0 - fara cartonașe în prima repriza
1 - exact 1 cartonaș în prima repriza
2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
3 - exact 3 cartonașe în prima repriza
4 - exact 4 cartonașe în prima repriza
5 - exact 5 cartonașe în prima repriza
6+ - minim 6 cartonașe în prima repriza

Puncte cartonașe:
Punctele cartonașelor se calculează conform celor de mai jos:

- Un cartonaș galben reprezintă 10 puncte;
- Un cartonaș roșu reprezintă 25 puncte.

Total puncte cartonașe - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte cartonașe prima repriza - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interval puncte cartonașe - este tipul de pariu prin care trebuie indicat intervalul de puncte al cartonașelor în timpul regulamentar de joc;
Pronosticuri: 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+

Interval puncte cartonașe PR - este tipul de pariu prin care trebuie indicat intervalul de puncte al cartonașelor în prima repriza;
Pronosticuri: 0-10, 11-25, 26-40, 41+
Va fi penalty (PEN) - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total penalty-uri (TPEN)
0 - nu va fi penalty în timpul regulamentar
1 - va fi exact un penalty în timpul regulamentar
2+ - vor fi minim 2 penalty-uri în timpul regulamentar

Penalty & cartonaș roșu - *Pronosticuri*: Da, Nu
Penalty sau cartonaș roșu - *Pronosticuri*: Da, Nu

Penalty ratat (PENR) - *Pronosticuri*: Da, Nu
In cazul în care, în timpul regulamentar de joc nu va fi acordat penalty, tipul de pariu DA va fi declarat necâștigător, tipul de pariu NU va fi declarat câștigător.

Penalty echipa GAZDA - *Pronosticuri*: Da, Nu
Penalty echipa OASPETE - *Pronosticuri*: Da, Nu

Primește cartonaș roșu
Se oferă spre pariere pronosticul DA. Acesta se validează câștigător dacă jucătorul precizat primește cartonaș roșu în timpul regulamentar de joc. În cazul în care jucătorul precizat nu este introdus pe teren în timpul regulamentar pariul va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare și cota 1.**

Cartonaș roșu (CR) (pronostic valabil și pentru prima repriză PR)
- se iau în considerare cartonașele roșii acordate în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonaș acordat după fluierul de final nu va fi luat în considerare. Cartonașele primite de alți membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucători înlocuiți care nu mai intră pe teren) nu se iau în considerare. În cazul în care meciul este abandonat înainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se rambursează.
Pronosticuri: Da, Nu
Cartonaș ROȘU echipa GAZDA - *Pronosticuri*: Da, Nu
Cartonaș ROȘU echipa OASPETE - *Pronosticuri*: Da, Nu
Cartonaș roșu Gazde PR - *Pronosticuri*: Da, Nu
Cartonaș roșu Oaspeți PR - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total schimbări (TSC) - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Prima schimbare *Pronosticuri*:
Echipa gazda va face prima schimbare
Echipa oaspete va face prima schimbare

Ultima schimbare *Pronosticuri*:
Echipa gazda va face ultima schimbare
Echipa oaspete va face ultima schimbare

Total schimbări echipa gazdă - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total schimbări echipa oaspete - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total schimbări PR (TSCPR) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total ocazii de gol - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total ocazii de gol Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Total ocazii de gol Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Total suturi pe spațiul porții (TS) - *Pronosticuri*: Sub, Peste, Par, Impar
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe anumiți jucători. De ex: Total șuturi pe spațiul porții jucătorul X.
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total șuturi pe spațiul porții GAZDE- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total șuturi pe spațiul porții OASPEȚI - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.
Handicap suturi pe spațiul porții - Pronosticuri: H1, H2
Echipa cu mai multe suturi pe spațiul porții - Pronosticuri: 1,X,2

Total șuturi pe spațiul porții ambele echipe - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total șuturi pe lângă poartă - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total șuturi pe spațiul porții jucător - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total șuturi pe lângă poartă Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Total șuturi pe lângă poartă Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste
Total suturi - Pronosticuri: Sub, Peste
Total suturi Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Total suturi Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap suturi - Pronosticuri: H1, H2
Echipa cu mai multe suturi - Pronosticuri: 1,X,2

Total șuturi blocate - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Șuturile blocate de către portar nu se iau în considerare.

Total pase - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total pase reușite - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total pase de gol - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total lovituri de departajare - *Pronosticuri*: Sub, Peste
În cazul în care nu se va ajunge la lovituri de departajare, pariurile vor primi cota 1.00

Procent pase reușite - Se vor oferi valori procentuale pentru acuratețea paselor în timpul regulamentar de joc
Gazde: - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Oaspeți: - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Ne rezervăm dreptul de a adăuga aceasta derivata și pentru jucători, de exemplu: C. Ronaldo Sub/Peste 86.5% pase reușite în meci.

Da pasa de gol - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Da gol cu capul - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total mingi recuperate - acest pronostic se referă la totalul mingilor recuperate în meci
Gazde: - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Oaspeți: - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Ne rezervăm dreptul de a adăuga aceasta derivată și pentru jucători, de exemplu: C. Ronaldo Sub/Peste 3.5 mingi recuperate în meci.

Va fi schimbat în meci?
Exemplu:
C. Ronaldo Da/Nu

Va fi introdus pe parcursul meciului?
Exemplu:
C. Ronaldo Da/Nu

Total intervenții portar - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total intervenții portar Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Total intervenții portar Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Cel mai bun portar
Total offside-uri (TOFF) - *Pronosticuri*: Sub, Peste, Par, Impar
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriza

Handicap offside-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Echipa cu cele mai multe offside-uri - este tipul de pariu prin care se indică echipa cu cele mai multe offside-uri.

Total offside-uri GAZDE - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total offside-uri OASPEȚI - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total offside-uri ambele echipe - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total faulturi (TF) - *Pronosticuri*: Sub, Peste, Par, Impar
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total fault-uri GAZDE - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total fault-uri OASPEȚI - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Faulturi comise de jucător- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Faulturi suferite de jucător- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap faulturi - *Pronosticuri*: H1, H2
Primul fault - este tipul de pariu care indica ce echipa va comite primul fault
Echipa cu mai multe faulturi - este tipul de pariu prin care se indica echipa cu cele mai multe faulturi
Total faulturi ambele echipe - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total auturi - tipul de pariu face referire doar la aruncările de la margine din timpul regulamentar de joc
- *Pronosticuri*: Sub, Peste, Par, Impar
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.
Total auturi ambele echipe - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap auturi - *Pronosticuri*: H1, H2
Echipa cu cele mai multe auturi - *Pronosticuri*: 1,X,2

Total auturi GAZDE - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total auturi OASPEȚI - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Portarul marchează (GKM) *Pronosticuri*: *Da*
Autogolurile nu se iau în considerare.

Autogol (AG) (pronostic valabil ambelor echipe) *Pronosticuri*: Da, Nu

Rezultat în minutul: (REZM) - *Pronosticuri*: 1,X,2
Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte intervale de timp pentru tipul de pariu Rezultat în (REZM).
- **Min 15** (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-15:00)
- **Min 30** (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-30:00)

- **Min 60** (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-60:00)
- **Min 75** (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-75:00)

Rezultat în minutul 10 - *Pronosticuri*: 1,X,2

Rezerva marchează (RZVM) (pronostic valabil ambelor echipe) **-** *Pronosticuri*: Da, Nu
Autogolurile nu se iau în considerare.

Rezerva primește Cartonaș Galben - *Pronosticuri:*
- DA, pariul este validat câștigător dacă în timpul celor 90 de minute o rezervă introdusă pe teren va primi un cartonaș galben;
- NU, pariul este validat câștigător dacă în timpul celor 90 de minute o rezervă introdusă pe teren nu va primi cartonaș galben. Pariul este validat câștigător dacă ambele echipe nu au efectuat schimbări.

Total goluri interval
- **min 0-15 -** Total goluri în acest interval
- **min 16-30 -** Total goluri în acest interval
- **min 31-pauza -** Total goluri în acest interval
- **46-minutul 60 -** Total goluri în acest interval
- **min 61-75 -** Total goluri în acest interval
- **min 76-final -** goluri în acest interval

Pronosticuri:
0 - în intervalul menționat, nu se înscrie nici un gol
1+ - în intervalul menționat, se înscrie cel puțin un gol

Marcator - Jucătorii ce vor intra pe teren vor fi desemnați ca participanți, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00. Pronosticuri:
Oricând - jucătorul respectiv, va marca oricând în timpul regulamentar de joc
Primul - Jucătorul va marca primul gol în meci în timpul regulamentar de joc
Ultimul - Jucătorul va marca ultimul gol în meci în timpul regulamentar de joc
2+ - Jucătorul va marca cel puțin 2 goluri, oricând în timpul regulamentar de joc
3+ - Jucătorul va marca cel puțin 3 goluri, oricând în timpul regulamentar de joc

Total Goluri jucător – *Pronosticuri*: 2+, 3+
Dublu marcator
Pariul este validat câștigător atunci când un jucător marchează, în timpul regulamentar, cel puțin două goluri
Autogolurile nu se iau în considerare. *Pronosticuri*: Da, Nu

Triplu marcator
Pariul este validat câștigător atunci când un jucător marchează, în timpul regulamentar, cel puțin trei goluri
Autogolurile nu se iau în considerare. *Pronosticuri*: *Da, Nu*

Final & Marcator
1&Marcator - câștigă echipa gazda și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc;
X&Marcator – egalitate la final și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc.
2&Marcator - câștigă echipa oaspete și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc.
În cazul în care jucătorul ales nu este introdus pe teren, pariul va fi validat cota 1.

Marcator în prima repriză
Se validează câștigător dacă jucătorul precizat marchează în prima repriză, în cazul în care jucătorul ales nu este introdus în prima repriză acesta va fi validat cu cota 1.
Pronosticuri: Da, Nu
Autogolurile nu se iau în considerare.

Marchează din Penalty – *Pronosticuri:*
- DA, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca în timpul regulamentar de joc din penalty. Pariul nu ia în considerare prelungirile sau eventualele lovituri de departajare după terminarea celor 90 de minute.
- NU, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales nu va marca din penalty în timpul regulamentar de joc. Pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales a marcat în timpul meciului dar nu a marcat din penalty. Pariul este validat câștigător dacă în timpul meciului echipa jucătorului ales nu a primit un penalty. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Marchează din Lovitura Libera – *Pronosticuri:*
- DA, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca în timpul regulamentar de joc din lovitura liberă. Pariul nu este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca din penalty. Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute. Dacă jucătorul ales nu va intra pe teren în timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Înscrie din afara careului- *Pronosticuri*: Da, Nu,
Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute. Dacă jucătorul ales nu va intra pe teren în timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adaugă noi tipuri de pariuri care au legătură cu metoda prin care un jucător marchează. Exemplu: Jucătorul X da gol cu piciorul stâng sau Jucătorul X da gol din lovitura liberă, din penalty, din afara careului, etc..

Lovește bara - Este tipul de pariu pentru care trebuie indicat dacă mingea va lovi sau nu bara. Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute.

Primul eveniment (PE)
- cartonaș galben - Primul eveniment în meci va fi "cartonaș galben"
- gol - Primul eveniment în meci va fi "gol"
- înlocuire - Primul eveniment în meci va fi o "înlocuire"
- pauză - Primul eveniment în meci va fi "pauză"
Pronosticuri:
Da - va fi evenimentul respectiv
Nu - nu va fi evenimentul respective

Metoda primului gol?
Daca meciul se termina 0:0, toate pariurile vor fi necâștigătoare.
Pronosticuri: Cu capul, Șut, Lovitura libera, Penalty, Autogol

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga pentru acest tip de pariu și jucătorii care vor executa golurile precum și metoda golului.

Metoda calificării
- 1 în timp regulamentar – echipa gazdă se califică în timpul regulamentar de joc
- 1 în prelungiri – echipa gazdă se califică după finalul reprizelor de prelungiri (2x15min)
- 1 la penalty-uri – echipa gazdă se califică după executarea loviturilor de departajare
- 2 în timp regulamentar – echipa oaspete se califică în timpul regulamentar de joc
- 2 în prelungiri – echipa oaspete se califică după finalul reprizelor de prelungiri (2x15min)
- 2 la penalty-uri – echipa oaspete se califică după executarea loviturilor de departajare

Prima acțiune (PA)
- **aruncare de la margine -** Prima acțiune în meci va fi "aruncare de la margine"
- **lovitura libera -** Prima acțiune în meci va fi "lovitura libera"
- **aut de poarta -** Prima acțiune în meci va fi "aut de poarta"
- **corner -** Prima acțiune în meci va fi "corner"
- **gol -** Prima acțiune în meci va fi "gol"

Pronosticuri: Da, Nu
Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri care să aibă legătură cu expresia "*primul/prima situație în meci"*
Când se decide meciul?
Timp regulamentar 90 min
Prelungiri
Lovituri de departajare Penalty-uri

Cum se decide meciul?
Câștigă gazdele în timp regulamentar
Câștigă gazdele în prelungiri [în cazul în care partida se termina la egalitate, după timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETIȚII INTERNAȚIONALE, etc.)
Câștigă gazdele după penalty-uri
Câștigă oaspeții în timp regulamentar
Câștigă oaspeții în prelungiri [în cazul în care partida se termină la egalitate, după timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETIȚII INTERNAȚIONALE, etc.)
Câștigă oaspeții după penalty-uri

Va ajunge meciul în prelungiri? – este tipul de pariu care trebuie să indice dacă vor avea loc prelungiri după timpul regulamentar de joc în caz de egalitate. Este întâlnit în cazul cupelor, turneelor finale sau a altor competiții de tip turneu. *Pronosticuri*: Da, Nu

Gol în minutele de prelungiri - *Pronosticuri:*
- DA, pariul este validat câștigător dacă în timpul prelungirilor una dintre cele 2 echipa va marca un gol. Pariul se referă strict la prelungirile arătate în repriza a 2a a meciului, un eventual gol marcat în prelungirile primei reprize sau în cele 2 reprize de prelungiri după terminarea celor 90 de minute de joc nu se va lua în considerare;
- NU, pariul este validat câștigător dacă în timpul prelungirilor nu se va marca niciun gol. Pariul se referă strict la prelungirile arătate în repriza a 2a a meciului, prelungirile din prima repriza sau din cele 2 reprize de prelungiri după cele 90 de minute nu se iau în considerare.

Gol în reprizele de prelungiri- *Pronosticuri*: Da, Nu
Gol pana în minutul - *Pronosticuri*: Da, Nu

Minute de prelungiri PR (MPPR)
- **0 min** - Nu va fi nici un minut de prelungiri pentru prima repriză
- **1 min** - Va fi indicat un minut de prelungiri pentru prima repriză
- **2 min** - Vor fi indicate două minute de prelungiri pentru prima repriză
- **3 min** - Vor fi indicate trei minute de prelungiri pentru prima repriză
- **4 min** - Vor fi indicate patru minute de prelungiri pentru prima repriză
- **5 min** - Vor fi indicate cinci minute de prelungiri pentru prima repriză
- **6+ min** - Vor fi cel puțin șase minute de prelungiri pentru prima repriză

Se vor lua în considerare minutele de prelungire indicate de arbitru.

Minute de prelungiri DR
- **2 min** - Vor fi indicate două minute de prelungiri pentru a doua repriză
- **3 min** - Vor fi indicate trei minute de prelungiri pentru a doua repriză
- **4 min** - Vor fi indicate patru minute de prelungiri pentru a doua repriză
- **5 min** - Vor fi indicate cinci minute de prelungiri pentru a doua repriză
- **6+ min** - Vor fi cel puțin șase minute de prelungiri pentru a doua repriză

Vor fi lovituri de departajare? – este tipul de pariu care trebuie să indice dacă vor avea loc lovituri de departajare în caz de egalitate după timpul regulamentar de joc și după reprizele de prelungiri. Este întâlnit în cazul cupelor, turneelor finale sau a altor competiții de tip turneu. *Pronosticuri*: Da, Nu

Cine merge mai departe (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare de la 11 metrii. - *Pronosticuri*: 1,2

Posesia mingii gazde (POS1) Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii în timpul regulamentar de joc pentru echipa gazdă - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Posesia mingii oaspeți (POS2) Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii în timpul regulamentar de joc pentru echipa oaspete - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total deposedări în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total deposedări echipa gazdă - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total deposedări echipa oaspete - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Lucky Betmen - Pronosticuri:
15W TG2+ - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol
30W TG2+ - pariul este câștigător dacă se înscriu cel puțin 2 goluri în meci, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acordă cota 1

15W TG2-4 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 4 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol și scorul rămâne la fel până la finalul meciului

30W TG2-4 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 4 goluri, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acorda cota 1

15W TG2-5 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 5 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol și scorul rămâne la fel până la finalul meciului

30W TG2-5 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 5 goluri, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acorda cota 1

15W GG3+ - pariul este câștigător dacă în meci marchează ambele echipe și se înscriu cel puțin 3 goluri sau dacă rezultatul până în minutul 14:59 este 1:1

30W GG3+ - pariul este câștigător dacă în meci marchează ambele echipe și se înscriu cel puțin 3 goluri, iar dacă rezultatul până în minutul 29:59 este 1:1 se acorda cota 1

90W TG2-4 - dacă pariul TG 2-4 este câștigător până în minutul 89:59, dar se înscrie gol după minutul 90:00, pariul rămâne câștigător indiferent de scorul final

90W TG2-5 - dacă pariul TG 2-5 este câștigător până în minutul 89:59, dar se înscrie gol după minutul 90:00, pariul rămâne câștigător indiferent de scorul final

***pariuri valabile pentru timpul regulamentar de joc, 90 de minute, incluzând și minutele de prelungiri acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, însă excluzându-se reprizele de prelungiri și eventual loviturile de la 11 metri, acordate în cazul în care meciul nu se poate termina cu rezultatul înregistrat după timpul regulamentar de joc.

Jucătorul meciului

Organizatorul își rezervă dreptul de a oferi spre pariere acest tip de pariu. Pariurile vor fi decise în bază rezultatelor anunțate de organizatori (de exemplu: în cadrul cupei mondiale de către FIFA). Jucătorii ce vor intra pe teren vor fi desemnați ca participant, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00. Organizatorul își rezervă dreptul ca pentru tipurile de pariuri deja existente în regulamentul aprobat de către ONJN, să adauge pariuri combinate pentru prima repriză, a doua repriză, echipa gazdă, echipa oaspete, etc., de exemplu: posesia mingii gazde, oaspeți, prima repriză, a doua repriză, aplicându-se aceleași reguli de validare, raportându-se însă la intervalul de timp sau/și echipa menționată în denumirea acestora.

Organizatorul își rezervă dreptul de a realiza variante noi de pariuri de tipul combinații între tipurile de pariuri existente, care sunt aprobate de către Comitetul de Supraveghere din cadrul ONJN aplicându-se aceleași reguli de validare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga pronosticurile existente și pentru fazele unui turneu, faza grupelor, optimi, sferturi, etc.. De exemplu: Total goluri în faza grupelor sau într-o anumita grupa; total cornere în faza grupelor sau într-o anumita grupa; etc.

Pariuri antepost

- ORGANIZATORUL ÎȘI REZERVĂ DREPTUL DE A INTRODUCE NOI TIPURI DE PARIURI COMBINATE CE SUNT MENȚIONATE ÎN OFERTA ANTEPOST (IN CADRUL COMPETIȚIILOR INTERNE, INTERNAȚIONALE, CAMPIONATE EUROPENE/MONDIALE, ETC.)
- VALIDAREA REZULTATELOR SE FACE CONFORM SITE-URILOR OFICIALE ALE COMPETIȚIILOR RESPECTIVE, DE EXEMPLU: PENTRU CAMPIONATUL EUROPEAN DE FOTBAL SITE-UL OFICIAL ESTE WWW.UEFA.COM
- ORGANIZATORUL ÎȘI REZERVĂ DREPTUL DE A INTRODUCE NOI TIPURI DE PARIURI

ANTEPOST CARE AU LEGATURĂ CU TIPURILE DE PARIU DEJA EXISTENTE (GOLURI, PUNCTE, ETC.) PRECUM ȘI COMBINAȚII ALE ACESTORA.

Se oferă spre pariere următoarele tipuri de pariuri:

Se califică - este tipul de pariu care indică echipa calificată în următoarea fază a competiției

Sa ajungă în finala - este tipul de pariu care trebuie să indice faptul că echipa aleasă trebuie să se califice în finală;

Sa ajungă în semifinală - este tipul de pariu care trebuie să indice faptul ca, echipa aleasa trebuie să se califice în semifinală;

Va fi finala - *Pronosticuri*: Da

Să ajungă în diferite faze ale turneului

Cel mai bun marcator - este tipul de pariu care trebuie să indice jucătorul care a înscris cele mai multe goluri în turneu;

Cel mai bun portar - Este tipul de pariu prin care trebuie indicat portarul care a apărat cele mai multe goluri în turneu;

Total goluri turneu - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total al golurilor înscrise în turneu.

Acest tip de pariu este ajustabil (pot exista mai multe valori al numărului de goluri din turneu).

Total goluri în faza grupelor - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total al golurilor înscrise în faza grupelor.

Total cornere turneu - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total de cornere înscrise în turneu.

Total goluri ligă pe etapă este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.

Total goluri ligă pe zi este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 22 Ianuarie 2014 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 ianuarie 2014 până la ora 09:59 am din ziua de 22 Ianuarie 2014.

Duel goluri ligă este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.

Duel marcatori

Se oferă spre pariere 3 pronosticuri:

- Jucătorul 1 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va marca mai multe goluri decât Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc.
- X - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va marca un număr egal de goluri cu Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc, în cazul în care ambii jucători nu marchează pariul va fi validat câștigător.
- Jucătorul 2 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 2 va marca mai multe goluri decât Jucătorul 1 în timpul regulamentar de joc

În cazul în care un jucător nu este introdus pe teren în timpul regulamentar de joc, oricare dintre cel doi menționați, pariul va fi validat cu cota 1.

Autogolurile nu se iau în considerare.

Pentru meciurile anulate sau amânate, pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare și cota 1.

Organizatorul își rezervă dreptul de a oferi acest tip de pariu și în timpul campionatelor internaționale pe diferite etape de desfășurare. De exemplu: Duel marcatori în faza grupelor (se vor cumula golurile marcate de fiecare jucător în fiecare meci al grupei) Duel cartonașe galbene în faza grupelor (se vor cumula cartonașele galbene

de fiecare jucător în fiecare meci al grupei). Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce în oferta de pariere diferite tipuri de pariuri care au ca duel (între echipe, jucători…etc), diferiți indicatori (game-uri, puncte, goluri…etc) în funcție de natura sportului.

Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri ce fac referire la duel. Acestea pot fi între tipurile de pariuri deja existente, de exemplu duel goluri, duel cartonașe galbene, duel faulturi, duel marcatori, etc. și pot fi între ligi, campionate, jucători, etc.

Duel cartonașe galbene

Se oferă spre pariere 3 pronosticuri:

- Jucătorul 1 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va primi mai multe cartonașe galbene decât Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc.
- X - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul1 va primi același număr de cartonașe galbene ca Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc, în cazul în care ambii jucători nu primesc cartonaș galben pariul va fi validat câștigător.
- Jucătorul 2 - pariul va fi validat câștigător dacă Jucătorul 2 va primi mai multe cartonașe galbene ca Jucătorul 1 în timpul regulamentar de joc. În cazul în care un jucător nu este introdus pe teren în timpul regulamentar de joc, oricare dintre cel doi menționați, pariul va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare și cota 1.**

Total numere tricouri marcatori

În cazul în care, un gol este autogol, numărul de pe tricoul jucătorului care înscrie autogolul se va lua în considerare pentru echipa căreia I se acordă respectivul gol. Se însumează numărul de pe tricourile marcatorilor.

Total minute goluri- *Pronosticuri*: Sub, Peste

BetMen la 2 goluri

Pariul este câștigător dacă echipa pe care mizezi câștigă sau conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

Pronosticuri:

1 - echipa gazda câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

2 - echipa oaspete câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

Aplicabil în timpul regulamentar de joc.

II. TENIS

Sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri pentru această disciplină sportivă, valabile după principiul 2/3 seturi (care jucător câștigă primul 2 seturi), cu excepția unor turnee masculine unde se joacă 3/5 seturi.

Final este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis. - *Pronosticuri*: 1, 2

Setul 1 se referă la câștigătorul primului set. - *Pronosticuri*: 1, 2

Setul 2 se referă la câștigătorul setului 2- *Pronosticuri*: 1, 2

Setul 1/Final este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

1/1 - primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciul;

1/2 - primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător;

2/1 - al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător;

2/2 - al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul.

Handicap game-uri (HG) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariere. Din/la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este "-"se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

(Pariu valabil și pentru primul set)

H1 - este câștigător primul jucător după ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (EX: dacă handicapul este 3-5 și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul pe jucător: J1=6+6=12, J2=2+3=5, când aplicăm handicapul 12-3.5=8.5 > 5 totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1);
H2 - este câștigător cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-4, 4-6, 6-3, se face totalul pe jucător: J1=6+4+6=16, J2=4+6+3=13, când aplicăm handicapul 16-3.5=12.5 < 13 totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2.
*** pentru acest tip de pariu nu este OBLIGATORIU că jucătorul pe care s-a pariat cu HANDICAP să câștige meciul.) (EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-0, 6-7, 6-7 se face totalul pe jucător: J1=6+6+6=18, J2=0+7+7=14, când aplicăm handicapul 18-3.5=14.5 >14 totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucătorul 1 a pierdut meciul, la pronostic cu HANDICAP, el a CÂȘTIGAT);
Total game-uri (TG) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.
- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total game-uri PAR/IMPAR – este pariul prin care se indicaă dacă numărul de game-uri de la finalul timpului regulamentare este **PAR** sau **IMPAR**
Jucătorul 1 câștigă exact 1 set - *Pronosticuri*: Da, Nu
Jucătorul 2 câștigă exact 1 set - *Pronosticuri*: Da, Nu
Jucătorul 1 câștigă exact 2 seturi - *Pronosticuri*: Da, Nu
Jucătorul 2 câștigă exact 2 seturi - *Pronosticuri*: Da, Nu
Scor corect - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect la final de meci, scorurile posibile sunt: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0.
Scor corect Setul 1- este tipul de pariu prin care se indică scorul corect al primului set. Scorurile posibile sunt: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7
Multiscor Setul 1 - *Pronosticuri*:
6:0/6:1/6:2 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
6:3/6:4 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
7:5/7:6 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
0:6/1:6/2:6 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
3:6/4:6 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
5:7/6:7 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri
Total seturi este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).
Pronosticuri: **Sub**; **Peste**
Sub -la finalul evenimentului s-au jucat mai putine seturi decat numarul specificat in oferta;
Peste -la finalul evenimentului s-au jucat mai multe seturi decat numarul specificat in oferta;
Total game-uri set-ul 1 este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul setului 1 s-au jucat mai mult sau mai puține game-uri decât cele specificate.
- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 1 - Handicap game-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Handicap seturi este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariere. Din/la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este "-" se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" și atunci se vor adună primului jucător și în funcție de rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap. - *Pronosticuri*: H1, H2
Minim două seturi (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim două seturi în meci. - *Pronosticuri*: 1, 2

Minimum un set (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim un set în meci. - *Pronosticuri*: 1, 2

Setul cu mai multe game-uri:

Se referă la compararea numărului de game-uri din primele două seturi.

Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariuri:

1 în primul set sunt mai multe game-uri decât în al doilea

1=2 în ambele seturi sunt un număr egal de game-uri;

2 în al doilea set sunt mai multe game-uri decât în primul

În cazul în care, un meci este abandonat înaintea finalizării primelor două seturi, se acordă cota 1. În cazul în care, un meci este abandonat în setul al treilea este omologat conform rezultatului din primele 2 seturi.

Set Set – este tipul de pariu prin care se indică dacă ambii jucători câștigă minim un set sau nu. - *Pronosticuri*:

SS - ambii jucători câștigă minim un set;

NS - unul dintre jucători câștigă la 0;

Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joaca 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de *maxi tie break* se ia în considerare la omologarea pariurilor ca și un set normal.

De exemplu dacă se intră în setul 3 cu scorul de 6-1; 1-6 iar rezultatul setului 3 va fi de 8-10, tipul de pariu total game-uri peste 23.5 va fi validat câștigător, deoarece au fost 32 game-uri, setul 3 fiind omologat ca un set normal.

Număr exact de seturi – este tipul de pariu prin care se indică numărul exact de seturi din meci. Opțiuni de pariere: 2 seturi, 3 seturi, 4 seturi, 5 seturi.

Set la zero – este tipul de pariu prin care se indică dacă unul dintre jucători o să câștige un set la zero. - *Pronosticuri*: Da, Nu

Câștigător turneu - este tipul de pariu prin care se indica, câștigătorul turneului. În cazul în care, pe durata turneului, un jucător abanoneaza, pariul CÂȘTIGĂTOR TURNEU este necâștigător, nu va fi validat - COTA 1.

Totalași în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Totalași jucătorul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Totalași jucătorul 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Duelași - *Pronosticuri*: 1, X, 2

Setul cu mai mulțiași – *Pronosticuri:* I>II, I=II, I<II

Se referă la compararea numărului deași din primele două seturi.

Total duble greșeli în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total duble greșeli jucătorul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total duble greșeli jucătorul 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Duel duble greșeli

1 jucătorul 1 face mai multe greșeli, în meci, decât jucătorul 2

X jucătorul 1 face același număr de duble greșeli ca și jucătorul 2

2 jucătorul 2 face mai multe greșeli, în meci, decât jucătorul 1

Setul cu mai multe duble greșeli – *Pronosticuri:* I>II, I=II, I<II

Se referă la compararea numărului de duble greșeli din primele doua seturi.

Tie-break în Setul 1 - *Pronosticuri*: Da, Nu
Tie-break în meci - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total break-uri în meci - *Pronosticuri*: Da, Nu

Procentaj primul serviciu - Indică procentul de succes al primului serviciu care se calculează din aportul primul serviciu bun și primul serviciu fault
Procentaj primul serviciu jucător 1 - *Pronosticuri*: Da, Nu
Procentaj primul serviciu jucător 2 - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total game-uri jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total game-uri jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Număr maxim game-uri consecutive jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Număr maxim game-uri consecutive jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total game-uri câștigate consecutiv - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total game-uri câștigate pe serviciu - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Procentaj game-uri câștigate pe serviciu - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul la game-ul "X"- *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte în meci jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte în meci jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
% Puncte câștigate primul serv. - Juc 1- *Pronosticuri*: Sub, Peste
% Puncte câștigate primul serv. - Juc 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate primul serv. - Juc 1- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate primul serv. - Juc 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
% Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 1- *Pronosticuri*: Sub, Peste
% Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 1- *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul punct în meci - *Pronosticuri*: 1, 2
Procentaj puncte câștigate la fileu jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Procentaj puncte câștigate la fileu jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate la fileu jucătorul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Puncte câștigate la fileu jucătorul 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Număr maxim puncte consecutive jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Număr maxim puncte consecutive jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte câștigate consecutiv - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total break-uri în meci jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total break-uri în meci jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Duel break-uri - *Pronosticuri*: 1, X,2
Primul break - *Pronosticuri*: 1, 2
Ultimul break - *Pronosticuri*: 1, 2
Nr. mingi break câștig în meci - Juc 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Nr. mingi break câștig în meci - Juc 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Cel mai rapid serviciu - *Pronosticuri*: 1, 2
Primul as - *Pronosticuri*: 1, 2
Prima dubla greșeala - *Pronosticuri*: 1, 2
Total Lovituri câștigătoare - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total Lovituri câștigătoare jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total Lovituri câștigătoare jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total greșeli neforțate - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total greșeli neforțate jucător 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total greșeli neforțate jucător 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Duel jucători (Antepost) - *Pronosticuri*: 1, X, 2

Primul eveniment – *Pronosticuri*: Break, As, Dublă greșeală

Total Game-uri la zero - se vor propune pariuri de Sub și Peste, referitoare la numărul de game-uri câștigate la 0, în tot meciul sau de către fiecare dintre jucători

Va încheia meciul cu as - pariurile presupun ca un anumit jucător să câștige meciul servind (DA) sau nu (NU) un AS la ultima minge a meciului

Total mingi de meci jucate - se vor propune pariuri de SUB și PESTE, referitoare la numărul de mingi de meci jucate

Salvează minge de meci și câștigă - pariurile presupun ca un anumit jucător sau oricare dintre jucători să câștige meciul după ce a salvat în prealabil o minge de meci a adversarului.

Distanța medie parcursa/punct - distanța medie parcursă pe punct de către un anumit jucător, de regulă exprimată în metri. Dacă pentru o anumită partidă nu se înregistrează date oficiale, din oricare motiv, toate pariurile vor fi nule.

Descalificare în meci - pariul presupune ca un jucător să fie descalificat în timpul partidei.

Abandon în meci - pariul presupune ca un jucător să abandoneze după începerea partidei.

Câștigă un tie-break - pariul presupune că un anumit jucător să câștige (1 Da, 2 Da) sau să nu câștige (1 Nu, 2 Nu) un tie-break în meci. Dacă partida se finalizează și nu se dispută niciun tie-break, pariurile pe „1 Nu" și „2 Nu" sunt câștigătoare.

Scor după 2 game-uri - pariul presupune indicarea scorului la game-uri după primele 2 game-uri jucate (2:0, 1:1, 0:2).

Primul set sau final

PSsF1 = Jucătorul 1 câștigă primul set sau câștigă meciul

PSsF2 = Jucătorul 2 câștigă primul set sau câștigă meciul

Evoluție scor pe seturi (2/3) - pariurile presupun indicarea evoluției scorului pe seturi în partidă.

1/1 = primul jucător câștigă primul set și al doilea set

1/2/1 = primul jucător câștigă primul set, îl pierde pe al doilea și câștigă meciul

1/2/2 = primul jucător câștigă primul set și apoi pierde meciul

2/1/1 = al doilea jucător câștigă primul set și apoi pierde meciul

2/1/2 = al doilea jucător câștigă primul set, îl pierde pe al doilea și câștigă meciul

2/2 = al doilea jucător câștigă primul set și al doilea set.

Interval game-uri primul set - pariul presupune indicarea într-un anumit interval a numărului final de game-uri disputate în primul set.

Durata meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Jucătorul X Cel mai rapid serviciu - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Jucătorul X Media vitezei primul serviciu - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Jucătorul X Media vitezei al doilea serviciu - *Pronosticuri*: Sub, Peste

BetMen (2/3) - este pariul care presupune indicarea câștigătorului meciului, însă în cazul în care jucătorul indicat pierde partida dar câștigă totuși un set, pariul primește cotă 1.00. Este disponibil pentru meciurile care se desfășoară în format "2 seturi din 3 (2/3)".

-1: pariul este câștigător dacă jucătorul 1 câștigă meciul, pariul primește cotă 1.00 dacă jucătorul 1 pierde meciul cu set câștigat (scor 1:2), și pariul este necâștigător dacă jucătorul 1 pierde meciul fără set câștigat (scor 0:2).

-2: pariul este câștigător dacă jucătorul 2 câștigă meciul, pariul primește cotă 1.00 dacă jucătorul 2 pierde meciul cu set câștigat (scor 2:1), și pariul este necâștigător dacă jucătorul 2 pierde meciul fără set câștigat (scor 2:0).

Ne rezervăm dreptul de a introduce spre pariere, tipuri de pariuri deja existente, pentru Setul 1, 2, 3, 4 și 5

În cazul în care se schimbă suprafața de joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului/turneului, NU se acordă COTĂ 1.

Ne rezervăm dreptul de a introduce spre pariere și turnee de tipul "fast4tennis". În aceste turnee un set se va încheia atunci când unul dintre jucători (echipe) va ajunge la 4 game-uri, iar cazul în care scorul unui set va fi 3-3 se va juca un tie-break după formatul de joc stabilit de organizatorul turneului, iar meciurile pot avea format diferit de joc.

Duel Game-uri

Se oferă spre pariere un duel fictiv între jucători/jucătoare pentru meciurile avute de acești jucători în aceeași zi.

Ex:

Halep-Begu 6-3 6-0

Cirstea-Mitu 6-4 7-5

Meciul din Duel game-uri este Begu – Mitu. În meciul din turneu Begu a realizat 3 game-uri și Mitu 9 game-uri, ca urmare meciul Begu-Mitu va fi omologat cu scorul de 3-9. Total game-uri 12.

În cazul în care un jucător/jucătoare își dispută meciul a doua zi, meciul din duel va primi cota 1.

În cazul în care un jucător/jucătoare va disputa 2 meciuri în aceeași zi se va omologa rezultatul de la primul meci din ziua respectivă.

În caz de egalitate de game-uri se va acorda cota 1 pentru meciul fictiv la pronosticul final, pentru celelalte se va omologa conform rezultatelor.

În cazul în care un jucător/jucătoare abandonează sau meciul nu se dispută, toate pariurile vor primi cota 1.

Se pot oferi pentru meciul din duel următoarele tipuri de pariuri:

-Final

-Total game-uri

-Handicap game-uri

III. FOTBAL AMERICAN

Pentru Fotbal american sunt acceptate următoarele tipuri de pariuri:

Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2

Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2

Handicap (incl. OT) - *Pronosticuri*: 1, 2

Acest pariu poate fi aplicat și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Total puncte (incl. OT) - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Acest pariu poate fi aplicat și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Final fără Egal (DNB) - *Pronosticuri*: 1, 2

Acest pariu poate fi aplicat pe reprize (PR/DR) și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Total puncte par/impar;

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Prima Repriză – Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2

Prima Repriză - Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Prima Repriza- *Pronosticuri*: 1, X, 2

Sfertul Cu Mai Multe Puncte - *Pronosticuri*: Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4

Pauza/Final - *Pronosticuri*: 1/1, 1/X**,** 1/2**,** X/1**,** X/X**,** X/2**,** 2/1**,** 2/X**,** 2/2

Prima repriză – Puncte PAR/IMPAR
Prima repriză fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
A doua repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2
A doua repriză – Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Vor fi prelungiri?
A doua repriză fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
A doua repriză – Total Puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Sfertul 2 - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Sfertul 3 - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Sfertul 4 - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Repriza cu mai multe puncte - *Pronosticuri*: I>II, I=II, I<II
Diferență victorie - *Pronosticuri*:1 la 15+, 1 la 8-14, 1 la 1-7, X, 2 la 15+, 2 la 8-14, 2 la 1-7
Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

IV. FUTSAL
Oferta pentru acesta disciplină sportivă poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Prima repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
A doua repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Final fără Egal (DNB) - *Pronosticuri*: 1, 2
Succesiune Evenimente - *Pronosticuri*: 1&Sub**,** 1&Peste**,** 2&Sub**,** 2&Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

V. FOTBAL PE PLAJĂ
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 că, pentru anumite evenimente contează rezultatul final, stabilit după prelungiri și/sau executarea loviturilor de penalitate.
Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Total goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

VI. MINIFOTBAL
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 că, pentru anumite evenimente contează rezultatul final, stabilit după prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.
Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:
Rezultat Final;
Șansa Dublă
Handicap
Total Goluri

VII. FOTBAL AUSTRALIAN

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigă meciul- *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Diferență victorie - *Pronosticuri*: 1 la 32+, 1 la 15-31, 1 la 1-14, X, 2 la 32+, 2 la 15-31, 2 la 1-14
Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte - *Pronosticuri*: Par, Impar
Final & Total puncte - *Pronosticuri*: 1&Sub, X&Sub, 2&Sub, 1&Peste, X&Peste, 2&Peste
Prima repriză- *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Prima repriză – fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
Prima repriză – Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Prima repriză - Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima repriză - Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima repriză - Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima repriză - Total puncte - *Pronosticuri*: Par, Impar
Sfertul 1 - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Sfertul 1 – fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
Sfertul 1 – Handicap - - *Pronosticuri*: H1, H2
Sfertul 1 - Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - Total puncte - *Pronosticuri*: Par, Impar
Sfertul 1 - Diferență victorie - *Pronosticuri*:1 la 9+, 1 la 4-8, 1 la 1-3, X, 2 la 9+, 2 la 4-8, 2 la 1-3
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

VIII. HOCHEI

Final este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final. Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FARA prelungiri, pentru toate tipurile de pariuri, cu excepția pariului „**Câștigă Meciul** (**1**, **2**)" pentru care se iau în considerare și eventualele perioade suplimentare de joc, și/sau lovituri de departajare. Timpul complet regulamentar de joc trebuie să fie completat cu minutele de prelungire compensând minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, pe care oficialii consideră că trebuie să le acorde pentru ca rezultatul să fie valabil. Orice durată sub timpul complet regulamentar de joc, precum și rezultatul într-un astfel de caz sunt considerate nule și pariurile vor primi Cota 1.
În eventualitatea finalizării unui meci, pe durata regulamentara de joc, cu scorul de 0-0, toate pariurile pe „Prima/Ultima echipa care va înscrie" vor fi validate la o cota de 1. Pentru tipul de pariu „Par/Impar" scorul de 0-0 este considerat unul par. - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Prima perioadă (1P) este tipul de pariu prin care se indică rezultatul meciului la finalul primei perioade: (pronostic valabil pentru cele 3 perioade) - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat în ofertă pentru fiecare meci în parte).
(pronostic valabil atât pentru pariul cu timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse)

Avantajul/ dezavantajul se acordă echipei favorite.
H1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă;
H2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

Total goluri (TG) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil atât pentru echipa gazdă cât și pentru echipa oaspete
Pronostic valabil atât pentru pariul cu timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse și penaltyuri.

Prima perioada/final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere:
1-1 la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele;
1-X la pauză conduc gazdele, la final se termină egal;
1-2 la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții;
X-1 la pauză este egal, la final câștigă gazdele;
X-X la pauză este egal, la final se termină egal;
X-2 la pauză este egal, la final câștigă oaspeții;
2-1 la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele;
2-X la pauză conduc oaspeții, la final se termină egal;
2-2 la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții.

Prima perioadă sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului:
PsF1 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa gazdă;
PsFX după prima perioadă și/ sau la final de meci este egalitate;
PsF2 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa oaspete.

Câștigă meciul (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:
1 câștigă echipa gazdă;
2 câștigă echipa oaspete.

Total goluri Gazde Prima perioadă - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil celor 3 perioade

Total goluri Oaspeți Prima perioadă - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil celor 3 perioade

Total goluri prima perioadă (TGPP) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil celor 3 perioade

Primul gol - *Pronosticuri*: 1, Fără, 2
Pronostic valabil celor 3 perioade

Ultimul gol - *Pronosticuri*: 1, Fără, 2
Pronostic valabil celor 3 perioade

Pariul de tip Par/Impar final (P/I), se referă la numărul de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse. - *Pronosticuri*: Par, Impar
Pariu valabil pentru cele 3 perioade
În cazul competițiilor de tip turneu, cupa sau alte competiții internaționale, tipul de pariu "CÂȘTIGĂ MECIUL" (CM) se va valida cu COTA 1, dacă meciul se termină la egalitate, fără a există prelungiri din care să reiasă un câștigător.

Handicap prima perioadă - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte).
Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă doar la prima perioadă (prima din cele 3) a meciului.
(pronostic valabil celor 3 perioade)
Tipuri de pariu:
H1 - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă
H2 - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă
Final fără Egal - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.
Pronostic valabil celor 3 perioade - *Pronosticuri*: 1, 2

Marchează în prima perioadă - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.
Tipuri de pariu:
GM - echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă
OM - echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă
GN - echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă
ON - echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă
GG - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă
NG - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă
Scor corect
Este tipul de pariu prin care se indică scorul corect de la finalul timpului regulamentar de joc.
Ambele marchează (pronostic valabil celor 3 perioade)
Tipuri de pariuri:
GG - ambele echipe marchează în timpul regulamentar de joc;
NG - nu marchează ambele echipe în timpul regulamentar de joc;

Diferență victorie (valabil pentru timpul regulamentar de joc)
Tipuri de pariuri:
Gazde la 1G - echipa gazda câștigă la exact un gol diferență;
Gazde la 2G - echipa gazda câștigă la exact 2 goluri diferență;
Gazde la 3+ - echipa gazda câștigă la minim 3 goluri diferență;
Egal
Oaspeți la 1G - echipa oaspete câștigă la exact un gol diferență;
Oaspeți la 2G - echipa oaspete câștigă la exact 2 goluri diferență;
Oaspeți la 3+ - echipa oaspete câștigă la minim 3 goluri diferență;

Handicap 1X2 - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Vor fi prelungiri? - *Pronosticuri*: Da, Nu

Perioada cu mai multe goluri - este tipul de pariu prin care se indică perioada cu cele mai multe goluri.
- *Pronosticuri*: Prima perioadă (1P), A doua perioadă (2P), A treia perioadă (3P), Egale
Pentru pronosticurile ce fac referire la repriza de prelungire si/sau penalty-uri, golurile marcate în aceasta vor fi luate în considerare ca un singur gol în plus pentru echipa câștigătoare, indiferent de numărul penalty-urilor efectuate. Exemplu: Scorul meciului este de 0:0 după repriza de prelungire, după penlty-uri, scorul s-a terminat 4:3, scorul luat în considerare este 1:0.

Marcator - *Pronosticuri*: Da, Nu, Primul, Ultimul
Total goluri jucător
Total suturi pe poarta
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Total suturi pe poarta jucător
Minutul primului gol
Triplu marcator
Total suturi blocate
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Total angajamente câștigate
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Verificare VAR - *Pronosticuri*: Da, Nu
Gol în minutul 1 - *Pronosticuri*: Da, Nu
Gol în minutul 60 - *Pronosticuri*: Da, Nu

IX. BASCHET
Prima repriză în cazul meciurilor de baschet este formata din sferturile 1 și 2, repriza a doua este formată din sferturile 3 și 4.
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Prima repriză - Final (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauză cât și la finalul meciului (timp regulamentar de joc);
Pronosticuri:
1/1 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE;
1/X La pauză conduc GAZDELE, la final se termină EGAL;
1/2 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII;
X/1 La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE;
X/X La pauză este EGAL, la final se termină EGAL;
X/2 La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII;
2/1 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE;
2/X La pauză conduc OASPEȚII, la final se termină EGAL;
2/2 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII;

Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este "-" punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Tipul de pariu este valabil atât pentru pariul timp regulamentar cât și pentru pariul cu prelungiri incluse.
H1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat;

HX egalitate după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat;
H2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.
(pronostic valabil pentru cele 2 reprize și pentru cele 4 sferturi)

Total puncte (TP) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Tipul de pariu este valabil pentru: pariul timp regulamentar, pariul cu prelungiri incluse, prima repriză, a doua repriză și cele 4 sferturi.
Total puncte jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total intercepții - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)
Total recuperări jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total coșuri de 3 puncte jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total pase decisive jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte par/impar (Par/Impar) se referă la paritatea numărului de puncte înscrise cumulat de către cele două echipe (Pronostic valabil pentru cele 2 reprize, pentru cele 4 sferturi, pentru timpul regulamentar cat și pentru cel cu prelungiri incluse).
Repriza 1 (PR) - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Repriza 2 (DR) - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Sfertul 1 - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Sfertul 1 - Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 2 - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Sfertul 3 - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Sfertul 4 - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil și celor 4 sferturi
Total puncte prima repriză (TPPR) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima repriza - Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima repriza - Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte repriză a doua (DRTP) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Final (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate pentru acest tip de pariu:
1 câștigă echipa gazdă;
2 câștigă echipa oaspete
Total puncte gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil pentru timpul regulamentar cat și pentru cel cu prelungiri incluse
Total puncte oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pronostic valabil pentru timpul regulamentar cat și pentru cel cu prelungiri incluse

Mai Multe Puncte - se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează)
Tipuri de pariu:
I>II - în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a două repriză
I=II - în ambele reprize se marchează același număr de puncte
I<II - în repriza secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

Sfertul cu mai multe puncte - este tipul de pariu prin care se indică sfertul cu mai multe puncte.
Pronosticuri: Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4, Egale

Victorie Dubla - *Pronosticuri:*
VD1 - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
VD2 - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză

Total coșuri de 3 puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total coșuri de 3 puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total coșuri de 3 puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Duel coșuri de 3 puncte
1 – echipa gazdă înscrie mai multe coșuri de 3 puncte în meci
X – ambele echipe înscriu același număr de coșuri de 3 puncte în meci
2 - echipa oaspete înscrie mai multe coșuri de 3 puncte în meci
Total recuperări - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)
Duel recuperări
1 – echipa gazdă face mai multe recuperări în meci
X – ambele echipe fac același număr de recuperări în meci
2 - echipa oaspete face mai multe recuperări în meci

Total pase decisive - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Duel pase decisive
1 – echipa gazdă are mai multe pase decisive în meci
X – ambele echipe au același număr de pase decisive în meci
2 - echipa oaspete are mai multe pase decisive în meci

Cel mai bun marcator (MVP) - *Pronosticuri*: Da
Oricare echipa va conduce cu [X] puncte - *Pronosticuri*: Da, Nu
Oricare jucător va înscrie peste [X] puncte - *Pronosticuri*: Da, Nu
Procent aruncări libere reușite - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Final fără Egal - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc, iar în caz de egalitate se acorda cota 1.
(pariu valabil pentru cele 2 reprize și pentru cele 4 sferturi) - *Pronosticuri*: 1, 2

Vor fi prelungiri? - *Pronosticuri*: Da, Nu

Diferență victorie - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc și diferență de puncte.
Tipuri de pariuri
Gazde > 10 - echipa gazdă câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;
Gazde la 6-10 - echipa gazdă câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Gazde la 1-5 - echipa gazdă câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;
X – Egalitate
Oaspeți > 10 - echipa oaspeți câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;
Oaspeți la 6-10 - echipa oaspeți câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Oaspeți la 1-5 - echipa oaspeți câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Diferență victorie 1 (Incl. prel.) – este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte.
Tipuri de pariuri
Gazde la 11+ - gazdele câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;
Gazde la 6-10 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Gazde la 1-5 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;
Oaspeți la 11+ - oaspeții câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;
Oaspeți la 6-10 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Oaspeți 1-5 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Diferență victorie 2 (Incl. prel.) - este tipul de pariu prin care se indica echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte.
Tipuri de pariuri
Gazde la 6+ - gazdele câștigă la cel puțin 6 puncte diferență;
Oaspeți 6+ - oaspeții câștigă la cel puțin 6 puncte diferență;
Alt rez. - un dintre echipe câștigă, cu o diferență care nu este prezenta în pronosticurile explicate mai sus.

Diferență victorie 3 (incl. OT)
Gazde la 1-5
Gazde la 6-10
Gazde la 11-15
Gazde la 16-20
Gazde la 21-25
Gazde la 26+
Oaspeți la 1-5
Oaspeți la 6-10
Oaspeți la 11-15
Oaspeți la 16-20
Oaspeți la 21-25
Oaspeți la 26+

Handicap - Pronostic valabil pentru cele 2 reprize, pentru cele 4 sferturi, pentru timpul regulamentar cat și pentru cel cu prelungiri incluse - *Pronosticuri*: H1, H2

Total puncte exact - *Pronosticuri*: Sub, Exact, Peste

Interval puncte NBA
0-150, 151-160, 161-170, 171-180, 181-190, 191-200, 201-210, 211-220, 221-230, 231-240, 241-250, 250.5+

Interval puncte
0-100, 101-110, 111-120, 121-130, 131-140, 141-150, 151-160, 161-170, 171-180, 180.5+

Sfertul 1,2,3,4 - DV (Diferență de victorie)
Gazde la 3+
Alt scor
Oaspeți la 3+

X. HANDBAL

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. În cadrul acestei discipline sportive pot există mai multe tipuri de pariuri:

Final - este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2.**

Câștigă meciul – este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul de la finalul meciului, minutele de prelungire fiind incluse. - *Pronosticuri*: 1, 2

Prima repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2

A doua repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2

Handicap - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este "-" golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

H1 - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

H2 - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

Total goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total goluri jucător - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Se vor lua în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar de joc

Primește eliminări de 2 minute
Total eliminări de 2 minute jucător
Total aruncări 7 metri
Cea mai mare diferență de scor
Se înscrie gol în minutul 1
Se înscrie gol în minutul 60
Portarul înscrie
Total goluri prima repriză - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri par-impar - *Pronosticuri*: Par, Impar

Repriză cu mai Multe Goluri - se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

I>II - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a două repriză

I=II - în ambele reprize se marchează același număr de goluri

I<II - în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză

Handicap prima repriză - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriză, dacă semnul este "-" punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

H1 - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă
H2 - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

Prima repriză/final meci - se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: **1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.**

Total goluri repriza a doua - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Total goluri gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total goluri oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Victorie Dubla
Opțiuni de pariere:
VD1 - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
VD2 - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
Final fără Egal - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.
Opțiuni de pariere:
1 - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1
2 - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1
Total aruncări de la 7 metri în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total aruncări de la 7 metri gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total aruncări de la 7 metri oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eliminări de 2 minute în meci - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eliminări de 2 minute gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eliminări de 2 minute oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Diferență victorie - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc și diferență de puncte.
Tipuri de pariuri
Gazde > 10 - echipa gazda câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;
Gazde la 6-10 - echipa gazda câștigă, iar diferența de puncte este între 6 și 10;
Gazde la 1-5 - echipa gazda câștigă, iar diferența de puncte este între 1 și 5;
X – Egalitate
Oaspeți > 10 - echipa oaspeți câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;
Oaspeți la 6-10 - echipa oaspeți câștigă, iar diferența de puncte este între 6 și 10;
Oaspeți la 1-5 - echipa oaspeți câștigă, iar diferența de puncte este între 1 și 5;
Pauză sau final (PsF) - *Pronosticuri*: PSF1, PSFX, PSF2

XI. VOLEI
Pentru aceasta disciplină sportivă se acceptă următoarele pariuri:
Final – *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2
Setul 1 – Câștigător

Setul 2 – Câștigător
Setul 3 – Câștigător
Setul 4 – Câștigător
Setul 5 - Câștigător
Handicap seturi - *Pronosticuri*: H1, H2
Primul set/ final meci - *Pronosticuri*: 1/1, 1/2 , 2/1, 2/2
Scor corect - *Pronosticuri*: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap Puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Total puncte PAR-IMPAR
Număr de seturi - *Pronosticuri*: 3, 4, 5
Număr seturi Gazde - *Pronosticuri*: 1, 2
Număr seturi Oaspeți - *Pronosticuri*: 1, 2
Set 1 – PAR/IMPAR
Cate seturi vor depăși scorul limită? - *Pronosticuri*: 0, 1, 2, 3, 4, 5
Se va juca setul 4? - *Pronosticuri*: Da, Nu
Se va juca setul 5? - *Pronosticuri*: Da, Nu
Setul 1 – handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 1 – Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Minim un set - *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi. Se disputa în sistem de 3/5 seturi;

XII. POLO
Oferta la polo poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Cine merge mai departe - *Pronosticuri*:1, 2
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XIII. BASEBALL
Oferta la baseball poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final (incl OT) - *Pronosticuri*: 1, 2
Final Pronosticuri:1,X, 2
Va fi extra ining? - *Pronosticuri*: Da, Nu
Primul inning - *Pronosticuri*:1, X, 2
Primul inning – Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte gazde (prelungiri incluse) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte oaspeți (prelungiri incluse) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Rezultat după primele 5 inning-uri - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total puncte după primele 5 inning-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap după primele 5 inning-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Total puncte PAR/IMPAR (incl. OT)
Diferență victorie
Handicap (incl.OT) -*Pronosticuri*:H1,H2
Total puncte (incl. OT) - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Diferență victorie (incl T)
1 la 3+
2 la 3+
1 la exact 2
2 la exact 2
1 la exact 1
2 la exact 1

Total puncte Gazde după primele 5 inning-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte Oaspeți după primele 5 inning-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Echipa care înscrie cel mai mult într-un inning - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Echipa cu mai multe inning-uri - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Echipa cu cel mai mare scor într-un inning
Inning-ul cu cele mai multe puncte - *Pronosticuri*: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Egal

Primul run in
inning 1
inning 2
inning 3
alt inning sau fără run

Primul inning Gazdele inscriu - *Pronosticuri*: Da, Nu
Primul inning Oaspeții inscriu - *Pronosticuri*: Da, Nu
Total lovituri (incl OT) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total lovituri Gazde (incl OT) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total lovituri Oaspeți (incl OT) - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Când se decide meciul
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XIV. ATLETISM

Oferta la atletism poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1 - se indică câștigătorul cursei;
Loc. 1-3 - se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă;
Duel - dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

XV. ÎNOT

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1-se indică câștigătorul cursei;
Loc. 1-2 se indică concurentul care ocupă una dintre primele două poziții în cursă;
Duelul dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

XVI. FORMULA 1

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuală sau a vreunei comisii.
Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri:
1) Pariul pe cursă, cu următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă cursa la final;
L 1-2 pilotul pariat termină cursa în primii doi (locul 1 sau locul 2);
L 1-3 pilotul pariat termină cursa în primii trei;
L 1-6 pilotul pariat termină cursa în primii șase;
L 1-10 pilotul pariat termină cursa în primii zece.

În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.
2) Pariul pe calificări la cursa poate avea următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position);
L 1-2 pilotul pariat termină calificările în primii doi;
L1-3 pilotul pariat termină calificările în primii trei;
L 1-6 pilotul pariat termină calificările în primii cinci;
L 1-10 pilotul pariat termină calificările în primii zece.

3) Pariul Duel în cursă, care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei. În cazul în care, unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.
4) Campionatul piloților - se referă la câștigătorul titlului mondial de campion (pariu pe termen lung)
5) Campionatul constructorilor - se referă la câștigătorul titlului mondial de campion al constructorilor (pariu pe termen lung)
6) Duel piloți - Ambii piloți trebuie să înceapă cursa (să treacă linia de start). În cazul în care unul dintre piloți nu finalizează cursa, celălalt pilot va fi desemnat câștigător. Dacă niciunul dintre piloți nu finalizează cursa, pariul duel va fi rambursat.
7) Intervenție safety car - pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat în considerare.
8) Poziția pe grila de start a câștigătorului - poziția avuta de pilotul câștigător al cursei, pe grila de start.
9) Primul pilot care oprește la boxe - se referă la primul pilot care intra pe linia boxelor pe parcursul desfășurării cursei.
10) Ambele mașini să se clasifice - Ambele mașini ale constructorului participant să se clasifice în cursa.

Alte tipuri de pariuri

Diferență între locul 1 și locul 2 la finalul cursei (Avans timp câștigător cursa)
Diferență între locul 1 și locul 2 la finalul calificărilor (Avans timp câștigător pole-position)

Cel mai rapid tur de pista: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale);
Se clasifică/Nu se clasifică la finalul cursei: pilotul respectiv este clasat la sfârșitul cursei indiferent de distanța la care se află de câștigătorul cursei.
Nr. de monoposturi care se clasifica la finalul cursei: cate monoposturi se clasifica la finalul cursei (se iau în considerare toate monoposturile clasate la sfârșitul cursei indiferent de distanța sau nr. de tururi de circuit situate fața de câștigătorul cursei).
Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).
Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

Monopostul câștigător: se referă la denumirea monopostului care va câștigă marele premiu.

Campion al piloților: se referă la acel tip de pariu pe termen lung ce se referă la câștigătorul titlului mondial de campion.

Intervenție safety car: pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)

Hattrick se referă la câștigarea cursei, obținerea celui mai rapid tur de pistă în cursă și plecarea din pole-position.
- *Pronosticuri*: Da, Nu
Pole Position & Câștigător - *Pronosticuri*: Da
Cel mai rapid tur & Câștigător - *Pronosticuri*: Da
Să se retragă după primul tur - *Pronosticuri*: Da
Primul pilot la boxe - *Pronosticuri*: Da
Ultimul pilot la boxe - *Pronosticuri*:
Lider la finalul oricărui tur - *Pronosticuri*: Da
Primul pilot care abandonează - *Pronosticuri*: Da
Primul monopost care abandonează - *Pronosticuri*: Da
Cea mai rapidă intrare la boxe - *Pronosticuri*: Da
Număr de monoposturi clasificate - *Pronosticuri*: 0, 1, 2
Număr de lideri (in cursa) - *Pronosticuri*: 1, 2, 3+
Sa se clasifice - - *Pronosticuri*: Da, Nu
Cel mai rapid tur și Câștigă cursa - *Pronosticuri*: Da
Steag roșu în cursa - *Pronosticuri*: Da, Nu
Sa conducă un tur - *Pronosticuri*: Da

XVII. BOX
Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Cum se decide meciul: în ce runda câștigă competitorul meciul. Final & Exact Runde
1&1, 1&2, 1&3, 1&4, 1&5, 1&6, 1&7, 1&8, 1&9, 1&10, 1&11, 1&12
2&1, 2&2, 2&3, 2&4, 2&5, 2&6, 2&7, 2&8, 2&9, 2&10, 2&11, 2&12

Rezultatul luptei:
- ●KO: câștigă prin Knock-out
- ●TKO: câștigă prin decizie tehnica KO
- ●descalificare
- ●decizie simpla la puncte sau tehnica

Metoda victoriei
1 prin KO
2 prin KO
1 prin Decizie
2 prin Decizie

Total runde - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Final & Interval Runde
1&1-3, 1&4-6, 1&7-9, 1&10-12
2&1-3, 2&4-6, 2&7-9, 2&10-12

Vor fi parcurse toate rundele - *Pronosticuri*: Da, Nu

KO în primele 60 secunde de la începerea meciului.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi. Tipurile de pariuri ce sunt menționate la Box sunt valabile și se aplică pentru toate celelalte sporturi de contact. (ex. MMA)
Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale. Nu se iau în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

XVIII. RUGBY
Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar. Există și excepții de la aceasta regulă, în cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, etc.) dar Organizatorul va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri.
Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2

Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Handicap 1X2 - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Handicap 1X2 PR - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte Par/impar
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Final fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Pauză/Final - *Pronosticuri*: 1/1, 1/X, 1/2 , X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2

Repriza cu mai multe puncte - *Pronosticuri*: I>II, I=II, I<II

Prima repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2

Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Diferență victorie - *Pronosticuri*:
Gazde la 15+**,** Gazde la 8-14**,** Gazde la 1-7**,** Oaspeți la 1-7**,** Oaspeți la 8-14**,** Oaspeți la 15+

Diferență victorie PR - *Pronosticuri*:
Gazde la 15+**,** Gazde la 8-14**,** Gazde la 1-7**,** Oaspeți la 1-7**,** Oaspeți la 8-14**,** Oaspeți la 15+

Interval puncte - *Pronosticuri*: 0-27**,** 28-34**,** 35-41**,** 42-48**,** 49-55**,** 56-62**,** 63+
Interval puncte PR - *Pronosticuri*: 0-6**,** 7-13**,** 14-20**,** 21-27**,** 28-34**,** 35-41**,** 42+
Total puncte Gazde PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte Oaspeți PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Echipa cu mai multe eseuri - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Handicap eseuri - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Handicap eseuri - *Pronosticuri*: H1, H2
Total eseuri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri - *Pronosticuri*: Par, Impar
Echipa cu mai multe eseuri PR - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Handicap eseuri PR - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Handicap eseuri PR - *Pronosticuri*: H1, H2
Total eseuri PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri Gazde PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri Oaspeți PR - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total eseuri PR - *Pronosticuri*: Par, Impar

Final fără Egal eseuri - *Pronosticuri*: 1, 2
Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Prima fază de atac Gazde - *Pronosticuri*: Eseu, Penalty, Drop gol
Prima fază de atac Oaspeți - *Pronosticuri*: Eseu, Penalty, Drop gol

XIX. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM, CURSE STOCK CAR
Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.
Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:
Câștigător cursa;
Clasare;
Duel;
Câștigător competiție;

Poziția;
Duel cicliști;
Număr de etape câștigate.

XX. DARTS

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total leg-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap leg-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Câștigător competiție;
Clasare;
Total aruncări de 180 puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul set - *Pronosticuri*: 1, 2
Primul set - Handicap leg-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Cele mai multe 180-uri - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total seturi
Handicap seturi
Primul Set - Total leg-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul Leg - *Pronosticuri*:1, 2
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 2:0, 2:1, 1:2, 0:3
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7
Scor corect seturi - *Pronosticuri*: 8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 6:6, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 9:0, 9:1, 9:2, 9:3, 9:4, 9:5, 9:6, 9:7, 9:8, 8:9, 7:9, 6:9, 5:9, 4:9, 3:9, 2:9, 1:9, 0:9
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 10:0, 10:1, 10:2, 10:3, 10:4, 10:5, 10:6, 10:7, 10:8, 10:9, 9:10, 8:10, 7:10, 6:10, 5:10, 4:10, 3:10, 2:10, 1:10, 0:10
Primul set - Scor corect leguri - *Pronosticuri*: 11:0, 11:1, 11:2, 11:3, 11:4, 11:5, 11:6, 11:7, 11:8, 11:9, 11:10, 10:11, 9:11, 8:11, 7:11, 6:11, 5:11, 4:11, 3:11, 2:11, 1:11, 0:11
Prima aruncare de 180 - *Pronosticuri*: 1, Niciuna, 2
Handicap aruncari de 180 - *Pronosticuri*: H1, H2
Total aruncari de 180 Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total aruncari de 180 Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

XXI. SPORTURI DE CONTACT

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, MMA, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc… Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile următoarele tipuri de pariu:

Câștigător competiție;
În ce repriză se va produce KO;
Clasare
Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca învingător.

În cazul în care, unul dintre concurenți nu termină meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cursul jucat.

Daca unul dintre concurenți abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

XXII. TENIS DE MASA

Tipuri de pariu:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap seturi
Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Scor corect - *Pronosticuri*: 3:0**,** 3:1**,** 3:2**,** 2:3**,** 1:3**,** 0:3
Număr exact seturi - *Pronosticuri*: 3 seturi**,** 4 seturi**,** 5 seturi
Setul 1 – Câștigător - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 1 - Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 1 - Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 1 - Par/Impar

Interpretarea acestui pariu este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXIII. MOTORSPORT

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri:

1) Pariul pe cursa, cu următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă cursa la final;
L 1-2 pilotul pariat termină cursa în primii doi (locul 1 sau locul 2);
L 1-3 pilotul pariat termină cursa în primii trei;
L 1-6 pilotul pariat termină cursa în primii șase;
L 1-10 pilotul pariat termină cursa în primii zece.

În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

2) Pariul pe calificări la cursa poate avea următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position);
L 1-2 pilotul pariat termină calificările în primii doi;
L 1-3 pilotul pariat termină calificările în primii trei;
L 1-6 pilotul pariat termină calificările în primii șase;
L 1-10 pilotul pariat termină calificările în primii zece.

3) Pariul Duel în cursă, care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei. În cazul în care unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.
4) Monopostul câștigător: se referă la denumirea monopostului care va câștigă marele premiu.
5) Campion al piloților: se referă la acel tip de pariu pe termen lung ce se referă la câștigătorul titlului mondial de campion.
6) Intervenție safety car: pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)
7) Pariul Hattrick (tripla) se referă la câștigarea cursei, obținerea celui mai rapid tur de pista în cursa și plecarea din pole-position.
8) Intervenție safety car virtual. Tipuri de pariuri: Da, Nu

XXIV. SCHI

Tipuri de pariu:
AUR - câștigător locul I;
L1-3 – plasare în primele trei poziții;
L1-6 – plasare în primele șase poziții;

XXV. SAH

Pentru această disciplină sportivă se acceptă următoarele pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVI. VOLEI PE PLAJĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Scor corect - *Pronosticuri*: 2:0**,** 2:1**,** 1:2**,** 0:2
Număr de seturi - *Pronosticuri*: 2, 3
Câte seturi vor depăși scorul limită? - P*ronosticuri*: 0,1,2, 3
Setul 1 – Câștigător - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 1 – Par/Impar
Setul 1 – Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 1 – Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 2 – Câștigător - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 2 – Par/Impar
Setul 2 – Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 2 – Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 3 – Câștigător - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 3 – Par/Impar
Setul 3 – Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 3 – Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVII. BADMINTON

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Scor corect (3 / 5) - *Pronosticuri*: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3
Scor corect (2 / 3) - - *Pronosticuri*: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2
Număr exact de seturi (3 / 5 seturi) - *Pronosticuri*: 3, 4, 5
Număr exact de seturi (2 / 3 seturi) - *Pronosticuri*: 2, 3
Câte seturi vor depăși scorul limită? - *Pronosticuri*: 0, 1, 2, 3
Setul 1 - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 2 - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 3 - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 4 - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 5 - *Pronosticuri*: 1, 2
Setul 1 - Handicap puncte - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 1 - Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 1 - PAR/IMPAR
Interpretarea acestor pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVIII. SNOOKER

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:
Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Câștigător frame-ul 1 - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap frame-uri - *Pronosticuri*: H1, H2
Total frame-uri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Scor corect (5, 7, 9 și 11 frame-uri) - *Pronosticuri*: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3**,** 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4**,** 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5**,** 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6
Total Break-uri de 100 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Break-uri de 100 - *Pronosticuri*: 0, 1, 2, 3+
Total Break-uri de 100 Jucătorul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Break-uri de 100 Jucătorul 1 - *Pronosticuri*: 0, 1, 2, 3+
Total Break-uri de 100 Jucătorul 2 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Break-uri de 100 Jucătorul 2 - *Pronosticuri*: 0, 1, 2, 3+
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

XXIX. HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total Goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXX. BANDY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total Goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXI. FLOORBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Total Goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXII. BOWLS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Total seturi - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap seturi - *Pronosticuri*: H1, H2
Setul 1 - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Setul 1 – Handicap - *Pronosticuri*: H1, HX, H2
Setul 1 – fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
Scor corect - *Pronosticuri*: 1.5:0.5, 0.5:1.5, 0:2, 1:2, 2:0, 2:1
Setul 1 - Total - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 1 - Total Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Setul 1 - Total Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXIII. PESAPALLO

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXIV. CRICKET

Pentru Cricket sunt acceptate următoarele tipuri de pariuri:
Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2
Primul inning - Total - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul inning - Total Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Primul inning - Total Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste

XXXV. SQUASH

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri**:**
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2

XXXVI. E-SPORTS

Pariurile e-sports includ competiții de jocuri video (single player sau multi-player) indiferent de locul de desfășurare al acestor competiții.

Rezultatele competițiilor sunt cele care se regăsesc pe canalele oficiale de comunicare ale organizatorului competiției. În cazul în care informațiile disponibile pe aceste canale nu sunt suficiente pentru a stabili rezultatele competițiilor, respectiv sunt contradictorii/ contestate/ omise sau neclare, stabilirea rezultatelor se face pe bază altor surse publice. În cazul în care informațiile disponibile pe aceste canale nu sunt suficiente pentru a stabili rezultatele competițiilor, respectiv sunt contradictorii/ contestate/ omise sau neclare, stabilirea rezultatelor se face pe bază altor surse publice. În cazul în care rezultatele nu pot fi determinate fără echivoc (site-uri oficiale, stream-uri social media, înregistrări video etc), pariurile vor fi anulate (cota 1).
În cazul competițiilor de tip FIFA sau PES, timpul regulamentar de joc luat în considerare este reprezentat de următoarele variante: două reprize x 4 minute, două reprize x 5 minute, două reprize x 6 minute, două reprize x 7 minute, două reprize x 8 minute, cu excepția celor pentru care este specificat altceva.
Ne rezervăm dreptul de a introduce în oferta de pariere competiții (Esport) și pentru alte sporturi, exemplu: BASCHET, TENIS, HANDBAL, HOCHEI etc., conform regulilor de desfășurare interne ale fiecărei competiții.
Pariurile efectuate pe jocurile listate incorect vor fi considerate NULE.
Dacă un eveniment nu se joacă sau este amânat, acesta se va considera ca neorganizat în scopul deciderii pariurilor doar dacă acesta este jucat în maxim 36 de ore de la ora de start programată inițial.
Dacă un eveniment se joacă înainte de data și ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora de start vor fi considerate NULE. Toate pariurile plasate înainte de ora de start rămân valabile.
În cazul în care un meci/harta nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi NULE.
În cazul în care un meci/harta sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătura cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi NULE. Meciul/ harta care vor fi rejucate vor fi considerate entități separate.
În cazul în care o echipa abandonează sau se retrage, toate pariurile nedecise vor fi NULE.

În cazul în care numărul reglementat de harți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariere, ne rezervăm dreptul de a acorda cota 1.00.

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 harta pentru una dintre echipe, prima hartă va fi considerată ca și câștigata cu scorul de 16:0 de către echipa care deține avantajul.

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 metoda de distrugere a turnului va fi luata în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).

- Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a Barracks-ului va fi luata 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.

În cazul pariurilor pe League of Legends:

- Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a turnului va fi luata în considerare.

- Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare.

XXXVII. CURLING

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste

XXXVIII. KABADDI

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Final fără Egal - *Pronosticuri*: 1, 2
Pauză/Final - *Pronosticuri*: 1/1, 1/X, 1/2**,** X/1, X/X, X/2**,** 2/1, 2/X, 2/2
Câștigă meciul - *Pronosticuri*: 1, 2
Diferență victorie – este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte. - *Pronosticuri*:
Gazde la 11+ - gazdele câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;
Gazde la 6-10 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Gazde la 1-5 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;
Oaspeți la 11+ - oaspeții câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;
Oaspeți la 6-10 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;
Oaspeți 1-5 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;
Total puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Repriza cu mai Multe Puncte - se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
I>II - în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a două repriză
I=II - în ambele reprize se marchează același număr de puncte
I<II - în repriza secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză
Total puncte PAR/IMPAR - *Pronosticuri*: Par, Impar
Final & Total puncte - *Pronosticuri*: 1&Sub**,** 1&Peste**,** X&Sub**,** X&Peste**,** 2&Sub**,** 2&Peste
Șansă Dublă & Total puncte - *Pronosticuri*: 1X&Sub**,** X2&Sub**,** 12&Sub**,** 1X&Peste**,** X2&Peste**,** 12&Peste
Prima Repriză - *Pronosticuri*: 1, X, 2, 1X, X2, 12
Prima Repriză – Total Puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima Repriză – Total Puncte Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima Repriză – Total Puncte Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Prima Repriză – Total Puncte PAR/IMPAR
Prima Repriză – Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2

XXXIX. FOTBAL GALIC

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2

XL. HURLING GALIC
Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, X, 2

XLI. BASCHET 3X3
Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total puncte - *Pronosticuri*: Sub, Peste

XLII. NETBALL
Final - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap - *Pronosticuri*: H1, H2
Total goluri - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Gazde - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Oaspeți - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Pauză/Final - *Pronosticuri*: 1/1, 1/2, 2/1, 2/2, Alt Rezultat
Prima repriză - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap Prima repriză - *Pronosticuri*: H1, H2
Total goluri Prima repriză - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Gazde Prima repriză - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Oaspeți Prima repriză - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Sfertul 1 - *Pronosticuri*: 1, 2
Handicap Sfertul 1 - *Pronosticuri*: H1, H2
Total goluri Sfertul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Gazde Sfertul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste
Total goluri Oaspeți Sfertul 1 - *Pronosticuri*: Sub, Peste

Art.4. Situații speciale – cota 1.00
Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului, regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru, care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei, situații posibile: pariu câștigător, necâștigător sau cotă 1.
În cazul în care, un eveniment din ofertă este acceptat de doua sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acordă cota 1.
Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă/Total goluri ligă pe zi/Duel goluri ligă, omologarea se va face astfel:
Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului total de goluri pe etapă/zi/duel.

Toate pariurile (cu excepția pariurilor live) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precedă ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri total goluri ligă pe etapă/ zi/ duel.

Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente.

La tenis, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul în care organizatorii declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00.

Pentru baseball, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc). În cazul în care, un meci programat nu se dispută în 12 ore de la data stabilită inițial, se va acorda cota 1.

Art.5. PARIURI NONSPORTIVE

Pariul de orice fel este un tip de pariu în cota fixă în care evenimentele nu au un caracter sportiv.

Operatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar (evenimentele ce se vor oferi spre pariere și nu vor fi nominalizate la Oscar, vor fi declarate necâștigătoare), concursul Miss World, concursul de muzica Eurovision, etc.

Atunci când apare o egalitate în cadrul unui eveniment (de ex. doi câștigători, doua locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente, vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată în ziua/zilele următoare nu va fi luata în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

Nu se vor oferi pentru Loteria Romana pariuri pe numere sau pariuri pe rezultatele extragerilor.

Pariurile de orice fel sunt acceptate numai pe o bază unica și nu pot fi combinate cu alte evenimente.

Capitolul IV. Pariuri LIVE

Sunt pariurile pe care clienții pot paria pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

Biletele ce conțin doar evenimente live, nu pot beneficia de bonusuri.

Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota și/ sau linia să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.

Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cota 1.

În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.

În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).
În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.
Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
Statisticile și informațiile oferite (minutul meciului, scor live, informații legate de eveniment etc.) sunt preluate de la terți și pot avea întârzieri sau inexactități. ORGANIZATORUL nu își asumă răspunderea pentru pierderile (directe sau indirecte) cauzate de actualitatea și corectitudinea acestor informații.

Art.1. Discipline sportive
I. FOTBAL
Tipuri de pronosticuri:
Final
Următorul gol [X]
Prima repriza - Total goluri [X]
Ambele echipe să înscrie
Total Goluri [X]
Total Goluri Gazde [X]
Total Goluri Oaspeți [X]
Câștigă restul meciului [X]
Șansa Dublă
Golul [X] - Metoda înscrierii
Total goluri asiatic [X]
Număr exact de goluri
Total Goluri Par/Impar
Goluri Gazde
Goluri Oaspeți
Handicap [X]
Handicap Asiatic [X]
Repriza cu cele mai multe goluri
Scor corect
Final fără Egal
Final fără Gazde
Final fără Oaspeți
Total goluri [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total goluri [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total goluri [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total goluri [Z] în intervalul [X]-[Y]
Cine marchează golul [Z] în intervalul [X]-[Y]
Cine marchează golul [Z] în intervalul [X]-[Y]
Cine marchează golul [Z] în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe goluri în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe goluri în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe goluri în intervalul [X]-[Y]
Total offside-uri [Z] în intervalul [X]-[Y]

Cum va fi meciul decis?
Cine avansează în turul următor?
Cine va câștigă finala?
Cine va câștigă finala pentru locul 3?
Cine Începe meciul?
Pauză/ Final
Final & Total Goluri [X]
Șansă Dublă & Total Goluri [X]
Final & Ambele echipe să înscrie
Șansă Dublă & ambele echipe să înscrie
Prima repriză
Prima repriză - Șansă Dublă
Prima repriză - Următorul gol [X]
Câștigă restul primei reprize [X]
Prima repriză - Număr exact de goluri
Prima repriză - Număr exact de goluri (AAMS)
Prima repriză - Total Goluri Asiatice [X]
Prima repriză - Total goluri gazde [X]
Prima repriză - Total oaspeți [X]
Prima repriză - Gazdele marchează
Prima repriză - Oaspeții marchează
Prima repriză - Goluri Gazde
Prima repriză - Goluri Oaspeți
Prima repriză - Ambele echipe să înscrie
Prima repriză - Handicap [X]
Prima repriză - Handicap asiatic [X]
Prima repriză fără Egal
Prima repriză - Scor corect
Prima repriză - scor corect
Prima repriză & Ambele echipe să înscrie
Prima repriză & total goluri [X]
A doua repriză
A doua repriză - Șansă Dublă
A doua repriză - Total goluri [X]
A doua repriză - Total goluri gazde [X]
A doua repriză - Total goluri oaspeți [X]
A doua repriză - Gazdele marchează
A doua repriză - Oaspeții marchează
A doua repriză - ambele echipe să înscrie
A doua repriză - Handicap [X]
A doua repriză fără Egal
A doua repriză & Ambele echipe să înscrie
A doua repriză & total goluri [X]
Cine va avea cornerul [X]
Prima echipă la [X] cornere
Total Cornere [X]
Total Cornere Gazde [X]
Total Cornere Oaspeți [X]

Echipa cu mai multe cornere
Număr Total cornere
Cornere Gazde
Cornere Oaspeți
Total Cornere PAR/IMPAR
Handicap cornere [X]
Prima repriză - Cine va avea cornerul [X]
Prima repriză - Prima echipă la [X] cornere
Prima repriză - Total cornere [X]
Prima repriză - Total cornere Gazde [X]
Prima repriză - Total cornere Oaspeți [X]
Prima repriză - Cine are mai multe cornere
Prima repriză - Handicap cornere [X]
Prima repriză - Număr Total cornere
Prima repriză - Cornere Gazde
Prima repriză - Cornere Oaspeți
Prima repriză - Cornere PAR/IMPAR
Primul corner în intervalul [X]-[Y]
Primul corner în intervalul [X]-[Y]
Primul corner în intervalul [X]-[Y]
Total cornere [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere gazde [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere gazde [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere gazde [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere oaspeți [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere oaspeți [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cornere oaspeți [Z] în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe cornere în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe cornere în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe cornere în intervalul [X]-[Y]
PAR/IMPAR cornere în intervalul [X]-[Y]
PAR/IMPAR cornere în intervalul [X]-[Y]
PAR/IMPAR cornere în intervalul [X]-[Y]
Total Cartonașe [X]
Total Cartonașe Gazde [X]
Total Cartonașe Oaspeți [X]
Echipa cu mai multe cartonașe
Număr Total cartonașe
Prima repriza - Total cartonașe [X]
Prima repriza - Total Cartonașe Gazde [X]
Prima repriza - Total Cartonașe Oaspeți [X]
Prima repriza - Număr Total cartonașe
Total cartonașe [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cartonașe [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cartonașe [Z] în intervalul [X]-[Y]
Total cartonașe [Z] în intervalul [X]-[Y]

Va fi cartonaș roșu?
Cartonaș roșu în intervalul [X]-[Y]
Cartonaș roșu în intervalul [X]-[Y]
Cartonaș roșu în intervalul [Y]-[X]
Final (doar prelungiri)
Următorul gol (Doar Prelungiri) [X]
Câștigă restul meciului (Doar Prelungiri)
Total goluri (doar prelungiri) [X]
Handicap Asiatic Prelungiri [X]
Prima repriză de prelungiri
Prima repriză 1 de prelungiri - Handicap Asiatic [X]
Scor corect flexibil Prelungiri
Prelungiri - scor corect
Care echipa va câștigă la penalty-uri?
Următorul gol (Penalty-uri) [X]
Va fi marcat penalty-ul [X]
Lovituri de departajare - Următorul penalty marcat [X]
Lovituri de departajare - Total goluri [X]
Lovituri de departajare - Număr exact de penalty-uri marcate
Lovituri de departajare - Total goluri Gazde [X]
Lovituri de departajare - Total goluri Oaspeți [X]
Lovituri de departajare - Câștigă la Diferență
Lovituri de departajare - Final & Total Goluri [X]
Lovituri de departajare - Scor corect
Lovituri de departajare - PAR/IMPAR
Lovituri de departajare - PAR/IMPAR echipa gazda
Lovituri de departajare - PAR/IMPAR echipa oaspete
Total penalty-uri [Z] în intervalul [X]-[Y]
Echipa cu mai multe cartonașe în intervalul [X]-[Y]
Cartonaș roșu gazde în intervalul [X]-[Y]
Cartonaș roșu oaspeți în intervalul [X]-[Y]
Golul [X] - pe unde intra mingea în poartă
Goluri exact
Cornere handicap asiatic [Z] în intervalul [X]-[Y]
Marcator oricând
Final fără Gazde
Final fără Oaspeți

Primul/următorul corner și total cornere se vor lua în considerare doar cornerele executate în timp regulamentar inclusiv prelungirile dictate de arbitru. Nu se iau în considerare cornerele care, după ce au fost executate se vor repeta. De asemenea, aceste cornere nu se vor calcula la numărul total de cornere. Cornerele acordate, dar neexecutate ulterior, nu se iau în considerare.

Primul/următorul cartonaș galben și total cartonașe galbene, se vor lua în considerare doar cartonașele galbene arătate în timp regulamentar, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului. Al doilea cartonaș galben arătat unui jucător se consideră și cartonaș galben și roșu. Se iau în considerare și cartonașele galbene arătate în pauza dintre părțile evenimentului (repriza, sferturi, treimi), dar nu se iau în considerare cartonașele galbene arătate după expirarea timpului regulamentar. Cartonașele arătate, în pauza, după prima parte nu se iau în considerare la numărul total cartonașe în prima parte. Cartonașele galbene se iau

în considerare doar dacă sunt arătate participanților direcți la joc (teren, parchet) și nu se iau în considerare cele arătate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnică.
În cazul în care, în aceeași întrerupere se arată mai multe cartonașe galbene ambelor echipe, pariul primul/următorul cartonaș galben este nul. Dacă în aceeași întrerupere se acorda unul sau mai multe cartonașe galbene unei singure echipe, atunci pariul este valid. În ambele cazuri, numărul se ia în considerare la total cartonașelor galbene.

Primul/următorul cartonaș roșu, cartonaș roșu și total cartonașe roșii, se vor lua în considerare doar cartonașele roșii în timp regulamentar de joc, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului pierdut ca urmare a întreruperilor și accidentarilor. La al doilea cartonaș galben arătat unui jucător se considera și cartonaș galben și roșu. Se iau în considerare și cartonașele roșii arătate în pauza dintre părțile evenimentului (repriza, sferturi, treimi) dar nu se iau în considerare cartonașele roșii arătate după expirarea timpului regulamentar. Cartonașele arătate în pauze după prima parte nu se iau în considerare ca număr la numărul total cartonașe în prima parte. Cartonașele roșii se iau în considerare doar dacă sunt arătate participanților direct la joc (teren, parchet) și nu se iau în considerare cele arătate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnică.
În cazul în care, în aceeași întrerupere se arata mai multe cartonașe roșii ambelor echipe, pariul primul/ următorul cartonaș roșu este nul. Dacă în aceeași întrerupere se acordă unul sau mai multe cartonașe roșii unei singure echipe, atunci pariul este valid. În ambele cazuri, numărul se ia în considerare la total cartonașelor roșii.

Primul/următorul eliminat și total eliminări, la handbal, polo, hochei acest pariu se referă la eliminarea componentului unei echipe în timpul regulamentar. Se referă doar la participanții direcți și nu la antrenori și componenți ai băncii de rezervă. Numărul de eliminări într-o întrerupere se va lua în considerare doar dacă se referă la o singură echipă. Dacă se referă la două echipe care sunt avertizate în același moment, atunci aceste eliminări nu vor fi luate în considerare, iar pariul devine nul. În ambele cazuri numărul de eliminări se ia în calcul la pariul total eliminări.
Prima/următoarea lovitură liberă și total lovituri libere, pentru fotbal, acest pariu se referă doar la timpul regulamentar al jocului. Lovitura liberă trebuie să fie executată de către echipa căruia ia fost dată. În cazul în care, după atribuirea unei lovituri, arbitrul nu permite executarea acesteia, pariul este nul. Loviturile libere executate, dar care se repeta din anumite motive (se mișcă zidul sau alte motive), nu se vor lua în calcul.
Primul/următorul penalty și total penalty-uri, la fotbal, penalty-urile se referă la cele din timpul regulamentar de joc sau a eventualelor prelungiri pentru stabilirea unei echipe câștigătoare în meci. În cazul tipului de pariu primul/următorul penalty există 2 posibilități: **Se înscrie** (opțiunea 1) sau **nu se înscrie** (opțiunea 2)

Observații:
Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR LIVE

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în **48h** de la lovitura de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

PARIURILE PE CARTONAȘE - LIVE

Cartonașul galben se consideră 1 cartonaș, iar cartonașul roșu 2. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonașe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE - LIVE

Cartonașul galben se consideră 10 puncte și roșu sau galben-roșu 25. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonașe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE CORNERE - LIVE

Cornerele acordate dar care nu sunt executate nu se iau în considerare.

URMĂTORUL MARCATOR

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.

Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați **eligibili.**

Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

Pariurile se vor decide în bază statisticilor și informațiilor ce sunt afișate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

SĂ ÎNSCRIE ORICÂND

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați **eligibili.** Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

În cazul în care un meci nu s-a finalizat în **48h** de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.

Pariurile se vor decide în bază statisticilor și informațiilor afișate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

II. TENIS

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă Setul [X]
Total game-uri în meci [X]
Setul 1 - Total game-uri [X]
Setul 2 - Total game-uri [X]
Setul 3 - Total game-uri [X]
Setul 4 - Total game-uri [X]
Setul 5 - Total game-uri [X]
Handicap game-uri în meci [X]

Jucătorul 1 minim un set
Jucătorul 2 minim un set
Jucătorul 1 - Total game-uri [X]
Jucătorul 2 - Total game-uri [X]
Setul 1 - Game-ul [X]
Setul 2 - Game-ul [X]
Setul 3 - Game-ul [X]
Setul 4 - Game-ul [X]
Setul 5 - Game-ul [X]
Total seturi
Total seturi [X]
Număr exact seturi
Handicap seturi [X]
Scor corect
Scor corect
Scor corect în setul [X]
Scor corect game-ul [X] setul 1
Scor corect game-ul [X] setul 2
Scor corect game-ul [X] setul 3
Scor corect game-ul [X] setul 4
Scor corect game-ul [X] setul 5
Punctul [Z] - Game [Y] - Set [X]
Primele [Z] puncte - game [Y] - set [X]
Primul la [Z] puncte - game [Y] - set [X]
Exact puncte - game [Y] - set [X]
Primul la [Y] game-uri - set [X]
Game [Y] - set [X] - Va fi 40-40?
Game [Z] și [Y] - set [X]
Setul [X] - Handicap game-uri [Y]
Setul 1/Final
Tiebreak în meci
Tiebreak în setul [X]
Set la zero
Gazdele să câștige exact 1 set
Oaspeții să câștige exact 1 set
Gazdele să câștige exact 2 seturi
Oaspeții să câștige exact 2 seturi
Total game-uri în meci
Total puncte - Game [Y] - Set [X]
Final & Total game-uri [X]

Observații:

În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.
În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.
În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3. Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.

III. BASCHET

Tipuri de pronosticuri:

Câștigă Meciul (incl. Prelungiri)
Total puncte [X] (incl. Prelungiri)
Handicap puncte [X] (incl. Prelungiri)
Total puncte Gazde [X] (incl. Prelungiri)
Total puncte Oaspeți [X] (incl. Prelungiri)
Cine înscrie punctul [X] (incl. Prelungiri)
Final
Câștigă meciul cu 6+ puncte (timp regulamentar)
Prima echipa la [X] puncte (incl. Prelungiri)
Sfertul 1
Sfertul 1 - fără Egal
Sfertul 1 - Câștigă cu 3+ puncte
Sfertul 1 - Prima echipa la [X] puncte
Sfertul 1 - Total puncte [X]
Sfertul 1 - Handicap puncte [X]
Sfertul 1 - Total puncte PAR/IMPAR
Sfertul 2
Sfertul 2 - fără Egal
Sfertul 2 - Câștigă cu 3+ puncte
Sfertul 2 - Prima echipa la [X] puncte
Sfertul 2 - Total puncte [X]
Sfertul 2 - Handicap puncte [X]
Sfertul 2 - Total puncte PAR/IMPAR
Sfertul 3
Sfertul 3 - fără Egal
Sfertul 3 - Câștigă cu 3+ puncte
Sfertul 3 - Prima echipa la [X] puncte
Sfertul 3 - Total puncte [X]
Sfertul 3 - Handicap puncte [X]
Sfertul 3 - Total puncte PAR/IMPAR
Sfertul 4
Sfertul 4 - fără Egal
Sfertul 4 - Câștigă cu 3+ puncte
Sfertul 4 - Prima echipa la [X] puncte
Sfertul 4 - Total puncte [X]
Sfertul 4 - Handicap puncte [X]
Sfertul 4 - Total puncte PAR/IMPAR
Sfertul cu cele mai multe puncte

Prima repriză
Prima repriză - Total puncte [X]
Prima repriză - Handicap puncte [X]
Prima repriză fără Egal
Prima repriză - Total puncte PAR/IMPAR
A doua repriză (incl. Prelungiri)
A doua repriză - Total puncte [X] (incl. Prelungiri)
A doua repriză - Handicap puncte [X] (incl. Prelungiri)
A doua repriză fără Egal (incl. Prelungiri)
A doua repriză - Total puncte [X] (incl. Prelungiri)
Care echipa câștigă mingea de start?
Total puncte PAR/IMPAR (incl. Prelungiri)
Vor fi prelungiri?
Pauză/final
Primul la [X] puncte
Câștigătoare și total (incl. prelungiri)
Diferență victorie (incl. prelungiri)
Sfertul [X] - Total gazde [Y]
Sfertul [X] - Total oaspeți [Y]

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

IV. FOTBAL AMERICAN

Tipuri de pronosticuri:

Câștigă meciul (incl. OT)
Total puncte (incl. OT) [X]
Handicap (incl. OT) [X]
Total puncte gazde (incl. OT) [X]
Total puncte oaspeți (incl. OT) [X]
Final fără Egal
Final
Șansă Dublă
Prima echipă care ajunge la [X] puncte (incl. OT)
Următoarele puncte (incl. OT)
Metoda următoarelor puncte (incl. OT)
Total puncte - PAR/IMPAR (incl. OT)
Cine câștigă sfertul [X]
Sfertul 1 - Total puncte [X]
Sfertul 2 - Total puncte [X]
Sfertul 3 - Total puncte [X]
Sfertul 4 - Total puncte [X]
Sfertul cu mai multe puncte
Prima repriză
Prima repriză - Total puncte [X]

Prima repriză - Total puncte gazde [X]
Prima repriză - Total puncte oaspeți [X]
Prima repriză - Handicap [X]
Prima repriză - Următoarele puncte
Prima repriză fără Egal
Prima repriză - Total puncte PAR/IMPAR
A doua repriză (incl. OT)
A doua repriză - Total puncte (incl. OT) [X]
A doua repriză - Handicap (incl. OT) [X]
A doua repriză fără Egal - (incl. OT)
Repriza cu mai multe puncte
Pauză/Final
Vor fi prelungiri?
Diferență de victorie (incl. OT)
Observații:
În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului. Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.
Dacă echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în programul săptămânal al NFL (Joi-Miercuri ora stadionului local).

V. HOCHEI

Tipuri de pronosticuri:

Final
Următorul gol [X]
Câștigă perioada [X]
Total goluri [X]
Total goluri asiatice [X]
Șansă Dublă
Cine câștigă restul meciului [X]
Total goluri gazde [X]
Total goluri oaspeți [X]
Handicap [X]
Handicap Asiatic [X]
Gazdele marchează
Oaspeții marchează
Ambele marchează
Gazdele marchează în perioada [X]
Oaspeții marchează în perioada [X]
Ambele marchează în perioada [X]
Cine marchează în perioada [X]
Număr exact de goluri pentru perioada [X]
Total Goluri Gazde în perioada [X]

Total Goluri Oaspeți în perioada [X]
Șansă dublă pentru perioada [X]
Perioada 1 - Cine câștigă restul perioadei [X]
Perioada 1 - Total goluri [X]
Perioada 1 - Handicap Asiatic [X]
Perioada 1 – fără Egal
Perioada 1 - PAR/IMPAR
Perioada 2 - Cine câștigă restul perioadei [X]
Perioada 2 - Total goluri [X]
Perioada 2 - Handicap Asiatic [X]
Perioada 2 – fără Egal
Perioada 2 - PAR/IMPAR
Perioada 3 - Handicap Asiatic [X]
Perioada 3 – fără Egal
Perioada 3 - PAR/IMPAR
Final fără Egal
Final fără Gazde
Final fără Oaspeți
Prima Perioada/Final
Cine marchează
Total goluri Gazde
Total goluri Oaspeți
Număr exact de goluri
Diferență victorie
Total goluri PAR/IMPAR
Scor corect
Gazdele să câștige oricare perioadă
Oaspeții să câștige oricare perioadă
Gazdele să câștige toate perioadele
Oaspeții să câștige toate perioadele
Gazdele înscriu în toate perioadele
Oaspeții înscriu în toate perioadele
Toate perioadele sub [X]
Toate perioadele peste [X]
Perioada cu cele mai multe goluri
Perioada cu mai multe goluri Gazde
Perioada cu mai multe goluri Oaspeți
Final & total goluri [X]
Final & Ambele marchează
Final & Primul gol
Următorul gol (incl. OT & penalty-uri) [X]
Total goluri gazde (incl. OT & penalty-uri) [X]
Total goluri oaspeți (incl. OT & penalty-uri) [X]
Final (Doar OT)
Următorul gol (Doar OT) [X]
Cine câștigă restul meciului (Doar OT) [X]
Total goluri (Doar OT) [X]
Șansă dublă (Doar OT)
Final fără Egal (Doar OT)

Final fără Gazde (Doar OT)
Final fără Oaspeți (Doar OT)
Care echipa va câștigă la penalty?
Următorul gol (Penalty-uri) [X]

Observații
Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.
Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
Pentru pronosticurile ce fac referire la repriza de prelungire si/sau penalty-uri, golurile marcate în acestea vor fi luate în considerare ca un singur gol în plus pentru echipa câștigătoare, indiferent de numărul penalty-urilor efectuate. Exemplu: Scorul meciului este de 0:0 după repriza de prelungire, după penlty-uri, scorul s-a terminat 4:3, scorul luat în considerare este 1:0.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1
Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.
Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

VI. BASEBALL

Tipuri de pronosticuri:
Câștigă meciul (incl. OT)
Total puncte [X] (incl. OT)
Handicap Asiatic [X] (incl. OT)
Total puncte Gazde [X] (incl. OT)
Total puncte Oaspeți [X] (incl. OT)
Total puncte Asiatic [X] (incl. OT)
Total puncte Asiatic Gazde [X] (incl. OT)
Total puncte Asiatic Oaspeți [X] (incl. OT)
Cine câștigă restul meciului (incl. OT) [X]
Câștigă inning-ul [X]
Cine înscrie punctul [X] (incl. OT)
Prima la [X] puncte (incl. OT)
Handicap [X] (incl. OT)
Prima repriza
Care echipa va conduce dupa 5 inning-uri
Prima repriza - Handicap Asiatic [X]
După 5 inning-uri - Handicap Asiatic [X]
Prima repriza - Total [X]
După 5 inning-uri - Total puncte [X]
Prima repriza - Total puncte Gazde [X]
Prima repriza - Total puncte Oaspeți [X]
După 5 inning-uri - Total puncte Gazde [X]
După 5 inning-uri - Total puncte Oaspeți [X]
După 5 inning-uri - Total puncte asiatice [X]

După 5 inning-uri - Total puncte asiatice Gazde [X]
După 5 inning-uri - Total puncte asiatice Oaspeți [X]
Prima repriza/Final (incl. OT)
Ambele echipe Peste [X] puncte (incl. OT)
Ambele echipe să înscrie în inning-ul [X]
Inning-ul 1 - Total puncte [X]
Inning-ul 2 - Total puncte [X]
Inning-ul 3 - Total puncte [X]
Inning-ul 4 - Total puncte [X]
Inning-ul 5 - Total puncte [X]
Inning-ul 6 - Total puncte [X]
Inning-ul 7 - Total puncte [X]
Inning-ul 8 - Total puncte [X]
Handicap Asiatic [Y] în inning-ul [X]
Total puncte Gazde [Y] în inning-ul [X]
Total puncte Oaspeți [Y] în inning-ul [X]
Gazdele să înscrie în inning-ul [X]
Oaspeții să înscrie în inning-ul [X]
Când se va înscrie punctul [X] (incl. OT)
Total [Z] puncte pentru inning-urile [X]-[Y]
Total [Z] puncte Gazde pentru inning-urile [X]-[Y]
Total [Z] puncte Oaspeți pentru inning-urile [X]-[Y]
Handicap Asiatic [Z] în inning-urile [X]-[Y]
Cine va înscrie cele mai multe puncte în inning-urile [X]-[Y]
Total puncte PAR/IMPAR în inning-urile [X]-[Y]
Inning-ul cu cele mai multe puncte
Care echipa câștigă mai multe inning-uri
Marchează cele mai puncte într-un inning
Maximul de puncte într-un inning
Total inning-uri fara înscrieri [X]
Număr maxim de puncte consecutive oricare echipa
Diferență victorie (incl. OT)
Total puncte [X] (incl. OT)
Număr puncte inscrise (incl. OT)
Total puncte PAR/IMPAR (incl. OT)
Final & total puncte [X] (incl. OT)
Cand se va decide meciul
Va fi al 18-lea half-inning?
Vor fi prelungiri?

Observații:
Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștigă cursa către X puncta?” sau alte specificații.

Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU	TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL
Repriză	Inning
Prelungiri	Inning extra
Puncte	Run-uri
Pauză	Rezultat după al 9-a jumătate-inning

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Toate vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 $^{1}/_{2}$ inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct) În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

VII. HANDBAL

Tipuri de pronosticuri:

Final
Handicap Asiatic [X]
Total goluri [X]
Total goluri gazde [X]
Total goluri oaspeți [X]
Cine înscrie golul [X] (incl. prelungiri)
Prima care ajunge la [X] goluri (incl. prelungiri)
Interval goluri
Interval goluri Gazde
Interval goluri Oaspeți
Diferență de victorie
Handicap [X]
Șansă Dublă
Final fără Egal
Prima repriză
Prima repriză - Șansă Dublă
Prima repriză - Diferență de victorie
Prima repriză - Handicap [X]
Prima repriză - Handicap asiatic [X]
Prima repriză - Total [X]
Prima repriză - Total goluri gazde [X]
Prima repriză - Total goluri oaspeți [X]
Prima repriză - Interval goluri
Prima repriză - Interval goluri gazde
Prima repriză - Interval goluri oaspeți
Prima repriză – fără Egal
Prima repriză - Total goluri Par/Impar
Prima repriză & Total goluri [X]
Repriza cu cele mai multe goluri

Repriza cu cele mai multe goluri Gazde
Repriza cu cele mai multe goluri Oaspeți
Echipa care înscrie mai mult în oricare dintre reprize
Prima repriză/Final
Handicap Asiatic (Prelungiri) [X]
Total goluri (Prelungiri) [X]
Total goluri Par/Impar
Câștigă meciul
Final & total goluri [X]

Observații

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștigă cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc. În cazul în care un eveniment este întrerupt sau abandonat, toate pariurile validate câștigătoare sau necâștigătoare pana în momentul întreruperii rămân valabile.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în **48h** de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

VIII. VOLEI

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă setul [X]
Total puncte [X]
Handicap [X]
Nr. seturi (3/5)
Scor corect
Setul 1 - Total puncte [X]
Setul 2 - Total puncte [X]
Setul 3 - Total puncte [X]
Setul 4 - Total puncte [X]
Setul 5 - Total puncte [X]
Setul 1 - Handicap [X]
Setul 2 - Handicap [X]
Setul 3 - Handicap [X]
Setul 4 - Handicap [X]
Setul 5 - Handicap [X]
Setul 1 - Punctul [X]
Setul 2 - Punctul [X]
Setul 3 - Punctul [X]
Setul 4 - Punctul [X]
Setul 5 - Punctul [X]
Setul 1 - Prima la [X] puncte
Setul 2 - Prima la [X] puncte
Setul 3 - Prima la [X] puncte
Setul 4 - Prima la [X] puncte

Setul 5 - Prima la [X] puncte
Setul 1 - PAR/IMPAR
Setul 2 - PAR/IMPAR
Setul 3 - PAR/IMPAR
Setul 4 - PAR/IMPAR
Setul 5 - PAR/IMPAR
Câte seturi vor depăși scorul limita

Observații:

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

IX. VOLEI PE PLAJĂ

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă setul [X]
Total puncte [X]
Handicap [X]
Nr. seturi (2/3)
Nr. seturi (3/5)
Scor corect 2/3
Scor corect 3/5
Setul 1 - Total puncte [X]
Setul 2 - Total puncte [X]
Setul 3 - Total puncte [X]
Setul 4 - Total puncte [X]
Setul 5 - Total puncte [X]
Setul 1 - Handicap [X]
Setul 2 - Handicap [X]
Setul 3 - Handicap [X]
Setul 4 - Handicap [X]
Setul 5 - Handicap [X]
Setul 1 - Prima la [X] puncte
Setul 2 - Prima la [X] puncte
Setul 3 - Prima la [X] puncte
Setul 4 - Prima la [X] puncte
Setul 5 - Prima la [X] puncte
Setul 1 - Punctul [X]
Setul 2 - Punctul [X]
Setul 3 - Punctul [X]
Setul 4 - Punctul [X]
Setul 5 - Punctul [X]
Câte seturi vor depăși scorul limita
Setul 1 - PAR/IMPAR
Setul 2 - PAR/IMPAR
Setul 3 - PAR/IMPAR

Setul 4 - PAR/IMPAR

Setul 5 - PAR/IMPAR

Observații:

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

X. FUTSAL

Tipuri de pronosticuri:

Final
Următorul gol [X]
Prima repriza - Total goluri [X]
Ambele marchează
Total goluri [X]
Handicap [X]
Total goluri Gazde [X]
Total goluri Oaspeți [X]
Cine câștigă restul meciului [X]
Total Asiatic [X]
Handicap Asiatic [X]
Final fără Egal
Șansă Dublă
Prima repriză
Prima repriză - Total goluri asiatice [X]
Prima repriză - Handicap asiatic [X]
Cine câștigă restul primei reprize [X]
Prima repriză - Următorul gol [X]
Prima repriză - Scor corect flexibil
Scor corect flexibil
Total goluri PAR/IMPAR
Final (doar OT)
Total goluri (doar OT) [X]
Cine câștigă restul meciului (doar OT)
Următorul gol (doar OT) [X]
Următorul gol (Penalty-uri) [X]
Care echipa va câștigă la penalty-uri

Observații:

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.

XI. BADMINTON

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă setul [X]
Total puncte [X]
Handicap [X]
Număr seturi (2/3)
Număr seturi (3/5)
Scor corect (2/3)
Scor corect (3/5)
Câte seturi vor depăși scorul limită
Setul 1 - Cine câștigă punctul [X]
Setul 2 - Cine câștigă punctul [X]
Setul 3 - Cine câștigă punctul [X]
Setul 4 - Cine câștigă punctul [X]
Setul 5 - Cine câștigă punctul [X]
Setul 1 - Primul care ajunge la [X] puncte
Setul 2 - Primul care ajunge la [X] puncte
Setul 3 - Primul care ajunge la [X] puncte
Setul 4 - Primul care ajunge la [X] puncte
Setul 5 - Primul care ajunge la [X] puncte
Setul 1 - Total puncte [X]
Setul 2 - Total puncte [X]
Setul 3 - Total puncte [X]
Setul 4 - Total puncte [X]
Setul 5 - Total puncte [X]
Setul 1 - Handicap [X]
Setul 2 - Handicap [X]
Setul 3 - Handicap [X]
Setul 4 - Handicap [X]
Setul 5 - Handicap [X]
Setul 1 - Total puncte PAR/IMPAR
Setul 2 - Total puncte PAR/IMPAR
Setul 3 - Total puncte PAR/IMPAR
Setul 4 - Total puncte PAR/IMPAR
Setul 5 - Total puncte PAR/IMPAR

Observații:

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în **48h** de la data de start, pariul va fi nul. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1

pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

XII. RUGBY

Tipuri de pronosticuri:

Final
Total puncte [X]
Handicap Asiatic [X]
Total puncte Gazde [X]
Total puncte Oaspeți [X]
Handicap [X]
Diferență de victorie
Marje totale
Cine câștigă restul meciului [X]
Prima care ajunge la [X] puncte
Șansă Dublă
Final fără Egal
Total puncte PAR/IMPAR
Final & Total puncte [X]
Prima repriză
Prima repriză - Sansa Dubla
Cine câștigă restul primei reprize [X]
Prima repriză - Total puncte [X]
Prima repriză - Total puncte Gazde [X]
Prima repriză - Total puncte Oaspeți [X]
Prima repriză - Handicap Asiatic [X]
Prima repriză - Handicap [X]
Prima repriză - Prima care ajunge la [X] puncte
Prima repriză - Diferență de victorie
Prima repriză - Marje totale
Prima repriză fără Egal
Prima repriză - Total puncte PAR/IMPAR
Echipa cu mai multe eseuri
Șansă Dublă Eseuri
Total eseuri [X]
Total eseuri Gazde [X]
Total eseuri Oaspeți [X]
Handicap Asiatic eseuri [X]
Handicap eseuri [X]
Final fără Egal eseuri
Total eseuri PAR/IMPAR
Prima repriză - Echipa cu mai multe eseuri
Prima repriză - Șansă Dublă Eseuri
Prima repriză - Total eseuri [X]
Prima repriză - Total eseuri Gazde [X]
Prima repriză - Total eseuri Oaspeți [X]
Prima repriză - Handicap asiatic eseuri [X]
Prima repriză - Handicap eseuri [X]

Prima repriză -fără Egal eseuri
Prima repriză - Total eseuri PAR/IMPAR

Observații:

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.

Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

80 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

XIII. DARTS

Tipuri de pronosticuri:

Câștigă meciul
Câștigă setul [X]
Total leg-uri [X]
Handicap leg-uri [X]
Total seturi [X]
Handicap seturi [X]
Setul 1 Handicap [X]
Setul 2 Handicap [X]
Setul 3 Handicap [X]
Setul 4 Handicap [X]
Setul 5 Handicap [X]
Setul 6 Handicap [X]
Setul 7 Handicap [X]
Setul 8 Handicap [X]
Setul 9 Handicap [X]
Setul 10 Handicap [X]
Setul 11 Handicap [X]
Setul 12 Handicap [X]
Setul 13 Handicap [X]
Setul 1 - Total leg-uri [X]
Setul 2 - Total leg-uri [X]
Setul 3 - Total leg-uri [X]
Setul 4 - Total leg-uri [X]
Setul 5 - Total leg-uri [X]
Setul 6 - Total leg-uri [X]
Setul 7 - Total leg-uri [X]

Setul 8 - Total leg-uri [X]
Setul 9 - Total leg-uri [X]
Setul 10 - Total leg-uri [X]
Setul 11 - Total leg-uri [X]
Setul 12 - Total leg-uri [X]
Setul 13 - Total leg-uri [X]
Restul setului 1
Restul setului 2
Restul setului 3
Restul setului 4
Restul setului 5
Restul setului 6
Restul setului 7
Restul setului 8
Restul setului 9
Restul setului 10
Restul setului 11
Restul setului 12
Restul setului 13
Leg-ul [X] setul 1
Leg-ul [X] setul 2
Leg-ul [X] setul 3
Leg-ul [X] setul 4
Leg-ul [X] setul 5
Leg-ul [X] setul 6
Leg-ul [X] setul 7
Leg-ul [X] setul 8
Leg-ul [X] setul 9
Leg-ul [X] setul 10
Leg-ul [X] setul 11
Leg-ul [X] setul 12
Leg-ul [X] setul 13
Cele mai multe 180-uri
Total 180-uri
Cele mai multe 180-uri în setul X
Jucătorul 1 să marcheze un 180 în leg-ul X pentru setul Y
Jucătorul 2 să marcheze un 180 în leg-ul X pentru setul Y
Număr impar/par de leg-uri pentru setul X
Număr impar/par de set-uri în meci
Total 180-uri Jucătorul 1
Total 180-uri Jucătorul 1 în setul X
Total 180-uri Jucătorul 2
Total 180-uri Jucătorul 2 în setul X
Setul X - Total 180-uri

Observații:

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

XIV. SNOOKER

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă frame-ul [X]
Total frame-uri [X]
Handicap [X]
Cine câștigă restul meciului [X]
Lider dopă [X] frame-uri
Primul la [X] frame-uri
Va fi frame decisiv?
Total frame-uri PAR/IMPAR
Oricare jucător să câștige următoarele [Z] frame-uri consecutive ([Y] - [X])
Frame-ul [X] - Total puncte [Y]
Frame-ul [X] - Handicap [Y]
Frame-ul [X] - PAR/IMPAR
Frame-ul [X] - Primul la 30
Frame-ul [X] - Ultimele puncte înscrise
Frame-ul [X] - Jucătorul care introduce prima bilă
Frame-ul [X] - Jucătorul care introduce ultima bilă
Frame-ul [X] - Prima culoare introdusă
Frame-ul [X] - Jucătorul 1 cu un break 50+
Frame-ul [X] - Jucătorul 2 cu un break 50+
Frame-ul [X] - Oricare jucător cu un break 50+
Frame-ul [X] - Jucătorul 1 cu un break 100+
Frame-ul [X] - Jucătorul 2 cu un break 100+
Frame-ul [X] - Oricare jucător cu un break 100+
Frame-ul [X] - Cel mai mare break
Frame-ul [X] - Jucătorul cu cel mai mare break
Frame-ul [X] - Va fi vreun fault

Observații:

În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

XV. TENIS DE MASĂ

Tipuri de pronosticuri:

Final
Câștigă setul [X]
Total puncte [X]

Handicap [X]
Număr seturi
Număr seturi
Scor corect
Scor corect
Setul 1 - Total puncte [X]
Setul 2 - Total puncte [X]
Setul 3 - Total puncte [X]
Setul 4 - Total puncte [X]
Setul 5 - Total puncte [X]
Setul 6 - Total puncte [X]
Setul 7 - Total puncte [X]
Setul 1 - Handicap [X]
Setul 2 - Handicap [X]
Setul 3 - Handicap [X]
Setul 4 - Handicap [X]
Setul 5 - Handicap [X]
Setul 6 - Handicap [X]
Setul 7 - Handicap [X]
Setul 1 - Punctul [X]
Setul 2 - Punctul [X]
Setul 3 - Punctul [X]
Setul 4 - Punctul [X]
Setul 5 - Punctul [X]
Setul 6 - Punctul [X]
Setul 7 - Punctul [X]
Setul 1 - Primul la [X] puncte
Setul 2 - Primul la [X] puncte
Setul 3 - Primul la [X] puncte
Setul 4 - Primul la [X] puncte
Setul 5 - Primul la [X] puncte
Setul 6 - Primul la [X] puncte
Setul 7 - Primul la [X] puncte
Setul 1 - PAR/IMPAR
Setul 2 - PAR/IMPAR
Setul 3 - PAR/IMPAR
Setul 3 - PAR/IMPAR
Setul 5 - PAR/IMPAR
Setul 6 - PAR/IMPAR
Setul 7 - PAR/IMPAR
Câte seturi vor depăși scorul limită
Câte seturi vor depăși scorul limită

Observații:

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

XVI. BOWLSI

Tipuri de pronosticuri:

Final
Total seturi [X]

Handicap seturi [X]
Setul [X]
Setul [X] - Cine marchează punctul [Y]
Setul [X] - Cine ajunge la [Y] puncte
Setul [X] - Total [Y]
Setul [X] - Total Gazde [Y]
Setul [X] - Total Oaspeți [Y]
Setul [X] - Handicap asiatic [Y]
Setul [X] - Handicap [Y]
Setul [X] - fără Egal
Setul [X] - Cine câștigă end-ul [Y]
Setul [X] - End-ul [Y] - Total puncte [Z]
Setul [X] - End-ul [Y] - Exact puncte
Setul [X] - End-ul [Y] - PAR/IMPAR
Scor corect

XVII. CRICKET

Tipuri de pronosticuri:
Final (incl.SO)
Total run-uri [X]
Total run-uri Gazde [X]
Total run-uri Oaspeți [X]
Număr de run-uri PAR/IMPAR
Va fi superover?
Va fi egalitate?
Care echipa va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri?
Care echipa va conduce dupa [X] over-uri
Total run-uri gazde [Y] dupa [X] over-uri
Total run-uri oaspeți [Y] dupa [X] over-uri
Total run-uri gazde [Z] pentru over-ul [Y] în [X] inning-uri
Total run-uri oaspeți [Z] pentru over-ul [Y] în [X] inning-uri
Număr de run-uri gazde Par/Impar pentru over-ul [Y] în [X] inning-uri
Număr de run-uri oaspeți Par/Impar pentru over-ul [Y] în [X] inning-uri
Total run-uri gazde [Y] la demiterea [X]
Total run-uri oaspeți [Y] la demiterea [X]

XVIII. SQUASH

Tipuri de pronosticuri:
Final
Câștigă setul [X]
Total puncte [X]
Handicap [X]
Număr seturi
Număr seturi
Scor corect
Scor corect
Setul 1 - Total puncte [X]
Setul 2 - Total puncte [X]
Setul 3 - Total puncte [X]

Setul 4 - Total puncte [X]
Setul 5 - Total puncte [X]
Setul 1 - Handicap [X]
Setul 2 - Handicap [X]
Setul 3 - Handicap [X]
Setul 4 - Handicap [X]
Setul 5 - Handicap [X]
Setul 1 - Punctul [X]
Setul 2 - Punctul [X]
Setul 3 - Punctul [X]
Setul 4 - Punctul [X]
Setul 5 - Punctul [X]
Setul 1 - Primul la [X] puncte
Setul 2 - Primul la [X] puncte
Setul 3 - Primul la [X] puncte
Setul 4 - Primul la [X] puncte
Setul 5 - Primul la [X] puncte
Setul 1 - Par/Impar
Setul 2 - Par/Impar
Setul 3 - Par/Impar
Setul 4 - Par/Impar
Setul 5 - Par/Impar
Câte seturi vor depăși scorul limita

XIX. FOTBAL AUSTRALIAN

Tipuri de pronosticuri:

Final
Prima repriza
Handicap [X]
Total puncte [X]
Prima repriza - Total puncte [X]
Prima repriza - Handicap [X]
Cine câștigă restul meciului [X]
Șansă Dublă
Final fără Egal
Interval puncte
Total puncte gazde [X]
Total puncte oaspeți [X]
Total puncte Par/Impar
Final & Total puncte [X]
Diferență victorie
Cine câștigă restul primei reprize [X]
Prima repriză - Șansă Dublă
Prima repriză fără Egal
Prima repriză - Interval puncte
Prima repriză - Total puncte gazde [X]
Prima repriză - Total puncte oaspeți [X]
Prima repriză - Total puncte Par/Impar
Prima repriză - Diferență victorie

Șansă dublă perioada [X]
Total puncte gazde [Y] perioada [X]
Total puncte oaspeți [Y] perioada [X]
Diferență victorie perioada [X]
Interval puncte perioada [X]
Perioada 1
Perioada 2
Perioada 3
Perioada 4
Cine câștigă restul perioadei 1
Cine câștigă restul perioadei 2
Cine câștigă restul perioadei 3
Cine câștigă restul perioadei 4
Perioada 1 - Total puncte [X]
Perioada 2 - Total puncte [X]
Perioada 3 - Total puncte [X]
Perioada 4 - Total puncte [X]
Perioada 1 - Handicap [X]
Perioada 2 - Handicap [X]
Perioada 3 - Handicap [X]
Perioada 4 - Handicap [X]
Perioada 1 fără Egal
Perioada 2 fără Egal
Perioada 3 fără Egal
Perioada 4 fără Egal
Total puncte Perioada 1 - Par/Impar
Total puncte Perioada 2 - Par/Impar
Total puncte Perioada 3 - Par/Impar
Total puncte Perioada 4 - Par/Impar

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.
Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

XX. COUNTER-STRIKE

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa va câștigă meciul?
Total Hărți
Harta [X] - Care echipa va câștigă, inclusiv prelungiri
Handicap Asiatic Harta [X]
Harta [X]- Total Runde [Y], inclusiv prelungiri
Final
Handicap Harta [X]
Harta [X] - Final
Scor Corect Harta
Harta [X] - Handicap Asiatic [Y] Runda, inclusiv prelungiri
Harta [X] - Care echipa ajunge prima la [Y] runde

Harta [X] - Număr Par/Impar de Runde, inclusiv prelungiri
Harta [X] - Vor fi prelungiri
Harta [X] - Total Headshots [Y], inclusiv prelungiri
Harta [X] - First Blood
Harta [X] - Va fi un "ace", inclusiv prelungiri
Harta [X] - Jucătorul cu cele mai multe kills (incl. prelungiri)
Harta [X] Prima jumătate - Care echipa va câștigă
Harta [X] - Jucătorul cu cele mai multe deaths (incl. prelungiri)
Harta [X] Runda [Y] - Care echipa va câștigă
Harta [X] Runda [Y] - Total Kills [Z]
Harta [X] Runda [Y] - Total Kills Gazde [Z]
Harta [X] - Câștigător runda cutit
Harta [X] Runda [Y] - Total Kills Oaspeți [Z]
Harta [X] Runda [Y] - Bomba activata
Harta [X] Runda [Y] - Bomba dezactivata
Harta [X] Runda [Y] - First Blood
Harta [X] Runda [Y] - Handicap Asiatic Kills
Harta [X] Runda [Y] - First blood

XXI. LEAGUE OF LEGENDS

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa va câștigă meciul?
Total Hărți
Harta [X] - Care echipa va câștigă
Harta [X] - Handicap Asiatic
Harta [X] - Care echipa va înscrie cele mai multe kills
Harta [X] - Handicap
Scor Corect Harta
Harta [X] - Handicap Asiatic [Y] Kills
Harta [X] - First Blood
Harta [X] - First Tower
Harta [X] - First Dragon
Harta [X] - First Baron
Harta [X] - First Inhibitor

XXII. DOTA 2

Tipuri de pronosticuri:

Harta [X] - Durata
Harta [X] - Aegis handicap
Harta [X] - Tower handicap
Harta [X] - Cel mai mare creep score
Harta [X] - [Y] Kill
Harta [X] - Primul la level [Y]
Harta [X] - Primul la [Y] kills
Harta [X] - Primul la [Y] net worth
Harta [X] - Total aegis
Harta [X] - Total kills
Harta [X] - Total towers
Harta [X] - [Y] Shrine

Harta [X] 10 minute - Total kills [Y]-[Z]
Rampage?
Ultra kill?
Care echipa va câștigă meciul?
Total Harti
Harta [X] - Care echipa va câștigă
Harta [X] - Handicap Asiatic
Harta [X] - Care echipa va face cele mai multe kills
Harta [X] - Handicap
Harta [X] - First Aegis
Harta [X] - First Tower
Harta [X] - First Barracks
Scor Corect Harta
Harta [Y] - Handicap Asiatic [X] Kills

XXIII. E-SPORT FOTBAL

Tipuri de pronosticuri:

Final
Următorul gol [X]
Total
Șansă Dublă
Prima repriza - Total goluri
Prima repriza
Cine câștigă restul meciului?
Handicap [X]
Handicap Asiatic
Total goluri asiatic
Total goluri Gazde
Total goluri Oaspeți
Număr Goluri Gazde
Număr Goluri Oaspeți
Prima repriză - Handicap asiatic
Prima repriză - Handicap [X]
Prima repriză – fără Egal
Prima repriză - Șansă Dublă
Prima repriză - Total goluri asiatic
Prima repriză - Cine câștigă restul primei reprize?
Prima repriză - Total goluri Gazde
Prima repriză - Total goluri Oaspeți
Prima repriză - Goluri Gazde
Prima repriză - Goluri Oaspeți
Final fără Egal
Total Goluri Par/Impar
Oricare echipa să câștige
Final fără Gazde
Final fără Oaspeți
Gazdele să câștige
Oaspeții să câștige

XXIV. E-SPORT BASCHET

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa va câștigă meciul, inclusiv prelungirile?
Handicap Asiatic, inclusiv prelungiri
Total puncte, inclusiv prelungiri
Total puncte Gazde, inclusiv prelungiri
Total puncte Oaspeți, inclusiv prelungiri
Prima repriză - Total puncte
Prima repriză
Primul sfert 1X2
Primul sfert - Total puncte
Al doilea sfert 1X2
Al doilea sfert - Total puncte
Al treilea sfert 1X2
Al treilea sfert - Total puncte
Al patrulea sfert 1X2
Al patrulea sfert - Total puncte
Prima repriză - Handicap asiatic
A doua repriză - Total puncte, inclusiv prelungiri
A doua repriză - Handicap asiatic, inclusiv prelungiri
A doua repriză - fără Egal inclusiv prelungiri
Primul sfert – fără Egal
Al doilea sfert – fără Egal
Al treilea sfert – fără Egal
Al patrulea sfert – fără Egal
A doua repriza (inclusiv prelungiri)
A doua repriza - Par/Impar (inclusiv prelungiri)
Sfertul [X] - Total puncte Gazde [Y]
Sfertul [X] - Total puncte Oaspeți [Y]
Primul sfert - Handicap asiatic
Al doilea sfert - Handicap asiatic
Al treilea sfert - Handicap asiatic
Al patrulea sfert - Handicap asiatic
Primul sfert - Par/Impar
Al doilea sfert - Par/Impar
Al treilea sfert - Par/Impar
Al patrulea sfert - Par/Impar
Câștigătoare și total puncte (incl. prelungiri)
Total puncte Par/Impar, incl. prelungiri
Total puncte Gazde
Total puncte Oaspeți
tripla
Total puncte
Handicap Asiatic
Final fără Egal
Total puncte Par/Impar
Prima repriză - Total puncte Par/Impar
Prima repriză – fără Egal

XXV. E-SPORT HOCHEI

Tipuri de pronosticuri:

Final
Următorul gol
Total goluri
Cine câștigă restul meciului?
Handicap
Handicap Asiatic
Total goluri asiatice
Final fără Egal
Șansă Dublă
Final și total goluri
Final și primul gol
Total goluri gazde
Total goluri oaspeți
Total goluri gazde
Total goluri oaspeți
Gazdele marchează
Oaspeții marchează
Final fără Gazde
Final fără Oaspeți
Cine câștigă perioada?
Handicap [Y] pentru perioada [X]
Total goluri asiatice [Y] pentru perioada [X]
[Y] gol pentru perioada [X]
Șansă dublă pentru perioada [X]
Scor corect perioada [X]
Număr exact de goluri pentru perioada [X]
Prima perioadă - Total goluri
Prima perioadă - fără Egal
Prima perioadă - Cine câștigă restul perioadei?
Prima perioadă - Handicap asiatic
Prima perioadă - Par/Impar
A doua perioadă - Total goluri
A doua perioada - fără Egal
A doua perioadă - Cine câștigă restul perioadei?
A doua perioadă - Handicap asiatic
A doua perioadă - Par/Impar
A treia perioadă - fără Egal
A treia perioadă - Handicap asiatic
A treia perioadă - Par/Impar
Goluri Gazde marcate în perioada [X]
Goluri Oaspeți marcate în perioada [X]
Total goluri Gazde [Y] în perioada [X]
Total goluri Oaspeți [Y] în perioada [X]
Gazdele marchează în perioada [X]
Oaspeții marchează în perioada [X]
Prima perioada/Final

XXVI. BASCHET 3X3

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa va câștigă meciul, inclusiv prelungiri?
Total puncte, inclusiv prelungiri
Handicap Asiatic, inclusiv prelungiri
Total puncte Gazde, inclusiv prelungiri
Total puncte Oaspeți, inclusiv prelungiri
Final
Câștigă meciul
Total puncte Gazde
Total puncte Oaspeți
Total puncte
Handicap Asiatic
Final fără Egal
Care echipă va ajunge prima la [X] puncte, inclusiv prelungiri
Cine înscrie punctul [X], inclusiv prelungiri
Vor fi prelungiri?
Total puncte Par/Impar
Total puncte Par/Impar, inclusiv prelungiri

XXVII. FORMULA 1

Tipuri de pronosticuri:

Câștigător al grupei
Câștigător
Câștigător (echipa)
Top [X]
Top [X] (echipa)
Turul [X] - Cel mai rapid tur
Turul [X] - [Y] - Cel mai rapid tur
Cel mai rapid tur
Duel piloți [X] - [Y]
Duel echipe [X] - [Y]
Număr monoposturi clasificate
Total depășiri
Pilotul [X] Total depășiri
Echipa [X] Total depășiri
Turul [Y] - Total abandonuri [X]
[X] Va abandona
[X] Va abandona (echipa)
[X] Pit stop
Diferență victorie F1
[X] Pit stop (echipa)
Poziția pe grila de start a câștigătorului

XXVIII. HOCHEI PE IARBĂ

Tipuri de pronosticuri:

Pauză/Final
Prima repriză – total GAZDE

Prima repriză – total OASPEȚI
Sfertul [X] - total GAZDE
Sfertul [X] - total OASPEȚI
GAZDE fără gol primit
OASPEȚI fără gol primit

XXIX. KABADDI
Tipuri de pronosticuri:
Pauză/Final
Prima repriză - Total puncte Gazde
Prima repriză - Total puncte Oaspeți

XXX. MMA
Tipuri de pronosticuri:
-Final
-Câștigă
-Total runde

XXXI. SCHI ALPIN
Tipuri de pronosticuri:
-Câștigător
-Top 3
-Duel

XXXII. SARITURI CU SCHIURILE
Tipuri de pronosticuri:
-Câștigător
-Top 3
-Duel

XXXIII. MOTOCICLISM
Tipuri de pronosticuri:
-Câștigător
-Duel

XXXIV. AUTOMOBILISM
Tipuri de pronosticuri:
-Câștigător
-Top 3
-Duel”

Capitolul V. Pariuri pe numere

Art.1. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu pe care jucătorul îl face pe rezultatele extragerilor la acestea. Nu se va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Romana” S.A.
Art.2. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Lista de pariere cuprinde specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.

Art.3. În cazul în care, au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor primi cota 1. În cazul în care, au loc doua sau mai multe extrageri în aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste evenimente, atunci acestea vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei. Rezultatul luat în calcul de către organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor internaționale, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere pe numere, pentru niciun tip de pariu.

Art.4. Rezultatele extragerilor efectuate la loteriile internaționale vor fi validate de către societatea organizatoare de pariuri, pe bază datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea își asumă răspunderea pentru exactitatea preluării datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. La plata câștigului se ia în considerare rezultatul, care este înscris în sistemul informatic central al organizatorului. Organizatorul anunță în agenții, rezultatul extragerii, cel mai târziu în **24 de ore** de la finalizarea acesteia.

Art.5. Câștigurile se achită în agenția în care a fost efectuat biletul, începând din momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către organizator în sistemul electronic central al acestuia. Plata poate fi făcută în conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art.8, alin. 2 așa cum este modificata prin OUG nr. 92/2014 în maxim 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilita în bază prezentului regulament pentru desfășurarea jocurilor de noroc în natura, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedește câștigul. Dreptul de a incasa câștigul se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale.

Plata minimă acceptata de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internaționale este de **1 leu (miza 0,95 lei și cheltuieli generale 0,05 lei).**

Plata minimă acceptată de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat pe terminalul de pariere la loteriile internaționale este de 1 leu (miza 0.95 lei și cheltuieli generale 0,05 lei).

Art.6. Tipuri de pariuri

Pariul simplu – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariu se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 8 numere, excepție fac loteriile internaționale cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respectiv 5 numere.

Pariul sistem – acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 8 din 15 (excepție, 4/5 din 15 pentru loteriile cu extragere de 4 respectiv 5 numere). Pentru a fi câștigător un bilet trebuie să îndeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

Pe terminalul de pariere și opțional în casierie, se mai pot plasa pariuri pe:

Suma numerelor extrase Sub/Peste - jucătorii pariază dacă suma numerelor extrase va fi mai mică sau mai mare decât limita stabilită.

Suma numerelor extrase Pară/Impară - jucătorii pariază dacă suma numerelor extrase va fi impară sau pară.

Interval sumă numere extrase - jucătorii pariază dacă suma numerelor extrase se va număra printre cele „n" intervale oferite.

Pariuri plasate pe bilă bonus (din același tambur ca și extragerea principală sau din tambur suplimentar) - Aceste pariuri sunt valabile pentru loteriile în care este extrasă bila bonus.

-Pariu simplu : Jucătorii aleg numerele conform regulilor pariului simplu, dar probabilitatea de a câștigă crește, deoarece va conta și bila bonus.

-Bilă bonus Pară/Impară: Jucătorul alege dacă bila bonus va fi impară sau pară. Acest pariu este valabil pentru tipurile de loterie cu o bilă bonus extrasă.

-Suma bilelor bonus Pară/Impară: Jucătorul alege dacă suma bilelor bonus va fi impară sau pară. Acest pariu este valabil pentru tipurile de loterie cu **două** bile bonus extrase.

-Bilă Bonus Sub/Peste: Jucătorul pariază dacă bila bonus va fi mai mică sau mai mare decât limita stabilită. Acest pariu este valabil pentru tipurile de loterie cu o bilă bonus extrasă.

-Suma bilelor bonus Sub/Peste: Jucătorul alege dacă suma bilelor bonus va fi mai mică sau mai mare decât limita stabilită. Acest pariu este valabil pentru tipurile de loterie cu **două** bile bonus extrase.

-Bilă Bonus cu o singură cifră: Jucătorul alege dacă bila bonus va fi un număr dintr-o singură cifră. În loteriile cu două bile bonus, cel puțin o bilă bonus trebuie să fie cu o singură cifră pentru ca jucătorul să poată revendica câștigul. Acest tip de pariu nu este valabil pentru tipurile de extrageri în care există doar numere dintr-o singură cifră în cadrul extragerii.

-Intervalul bilei bonus: Jucătorii pariază dacă bila bonus se va număra printre cele „n" intervale oferite. Acest tip de pariu este valabil doar pentru loteriile cu o bilă bonus.

-**Suma extragerii Sub/Peste, bila bonus inclusă:** Jucătorii pariază dacă suma numerelor extrase, inclusiv bila bonus, va fi mai mică sau mai mare decât limita stabilită.

Pariuri plasate pe bilă bonus extrasă doar din tambur suplimentar: Jucătorul alege dacă bila bonus va fi aceeași cu una dintre bilele extrase la extragerea principală. În cazul în care două bile bonus sunt extrase din tamburul suplimentar, jucătorul poate să revendice câștigul dacă oricare dintre bilele bonus extrase este egală cu orice bilă extrasă în extragerea principală. Valabil pentru tipurile de extragere în care tamburul suplimentar este un subset al tamburului de bază.

Art.7. Câștigul maxim pentru un bilet este de **150.000 lei.** Dacă câștigul potențial maxim ar depăși **150.000 lei**, pe bilet va fi tipărit tot **150.000 lei**, aceasta fiind suma maximă posibil câștigătoare.

Oferta de pariere va fi adusă la cunoștință clienților/jucătorilor săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare în punctele de lucru.

Capitolul VI. Lucky Six

Art.1. Lucky Six este un joc format din 48 de numere, dintre care sunt aleatoriu generate și afișate 35, într-o singura rundă. Numerele sunt aranjate în 8 grupe, fiecare grupaă fiind formata din 6 numere.

Fiecare grupă este marcată cu o culoare, după cum urmează:

- Roșu - 1, 9, 17, 25, 33, 41;
- Verde - 2, 10, 18, 26, 34, 42;
- Albastru - 3, 11, 19, 27, 35, 43;
- Violet - 4, 12, 20, 28, 36, 44;
- Maro - 5, 13, 21, 29, 37, 45;
- Galben - 6, 14, 22, 30, 38, 46;
- Portocaliu - 7, 15, 23, 31, 39, 47;
- Negru - 8, 16, 24, 32, 40, 48;

O runda durează 5 minute și constă în anunțarea acesteia, vizualizarea și afișarea rezultatelor.

Selectarea evenimentului virtual se face statistic, independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generate de generatorul aleatoriu de numere (RNG)

Art.2. TIPURI DE PARIURI:

Art.2. 1. PARIUL SIMPLU

Este pariul pentru care trebuie indicate 6 numere din 48. Pariul devine câștigător atunci când toate cele 6 numere se regăsesc printre cele 35 de numere extrase. Câștigul se stabilește în bază ultimei bile extrase, înmulțind cota cu miza.

Art.2. 2. PARIUL PE CULOARE

Oferă jucătorilor posibilitatea de a alege și de a lovi culorile unui grup generat de numere. Un jucător va câștigă un premiu dacaă, în timpul unei runde, generează 6 numere de aceeași culoare, adică o culoare preselectată de jucător.

Art.2. 3. PARIUL PAR/IMPAR

Este pariul prin care un jucător poate ghici dacă vor fi generate, în runda, mai multe numere PARE sau IMPARE în primele 5 numere generate.

Art.2. 4. PRIMUL NUMĂR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă primul număr extras este PAR sau IMPAR.

Art.2. 5. SUMA NUMERELOR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă suma primelor 5 numere extrase este SUB sau PESTE 122.5.

Art.2. 6. SUMA PRIMULUI NUMĂR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă primul număr este SUB sau PESTE 24.5.

Art.2. 7. CULOAREA PRIMEI BILE

Este pariul pentru culoarea primului număr, un jucător poate ghici culoarea primului număr generat dintr-o rundă. Jucătorul are posibilitatea de a alege mai multe culori.

Art.2. 8. PRIMELE 5

Este pariul prin care un jucător poate ghici dacă un număr ales va fi printre primele 5 numere generate într-o rundă.

Art.2. 9. PARIUL SISTEM

În pariul sistem, un jucător poate selecta mai mult de 6 numere din intervalul 1-48, adică un jucător poate alege 7, 8, 9 și 10 numere, formând astfel sistemele predefinite 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Pentru a câștigă un premiu, un jucător trebuie să ghicească cel puțin 6 numere din totalul numerelor selectate. Cu cât alegem mai multe numere, numărul de combinații va creste în mod constant, după cum urmează:

- Sistem 6/7 - numărul posibil de combinații este 7;
- Sistem 6/8 - numărul posibil de combinații este 28;
- Sistem 6/9 - numărul posibil de combinații este 84;
- Sistem 6/10 - numărul posibil de combinații este 210;

În pariul de sistem, premiul va fi calculat astfel: miza împărțită la numărul posibil de combinații, iar suma rezultata va fi înmulțită cu coeficientul indicat de ultimul număr lovit a combinației câștigătoare. Câștigurile fiecărei combinații din pariul de sistem sunt supuse aceloraşi reguli ca un pariu normal, în funcție de plățile respective pe combinație, cote și simboluri bonus lovite.

Art.2. 10. URMĂTOARELE EXTRAGERI

Este tipul de pariu prin care un jucător poate juca orice pariu (standard, special, sistem) cu până la 10 runde în prealabil. Într-un astfel de caz, orice pariu va fi tratat separat.

Art.3. BONUS - Două numere aleatorii extrase de la locul 6 la locul 35 li se vor atribui două simboluri picturale (denumite în continuare: simbol). Simbolul oferă unui jucător un coeficient bonus în următoarele cazuri:

- Dacă 6 numere alese de jucător sunt dintre cele 35 de numere generate și 1 din 6 numere lovite aterizează pe un câmp marcat cu un simbol norocos. Coeficientul pe care este extras ultimul număr de lovituri al combinației câștigătoare va fi înmulțit cu 1,20.
- Dacă 6 numere alese de jucător sunt dintre cele 35 de numere generate și 2 din 6 numere lovite aterizează pe câmpurile marcate cu simboluri norocoase. Coeficientul pe care este extras ultimul număr de lovituri ale combinației câștigătoare va fi de patru ori (înmulțit cu 4). Poziția simbolului de pe afișaj rezulta dintr-o selecție aleatorie și nu poate fi anticipata.

Art.3.1. Runda bonus - Este o caracteristică care poate fi adăugată dacă clientul depune o cerere. Dacă este activată, runda bonus poate apărea periodic și, odată ce o face, va fi notată pe ecran. În runda de bonus, toate câștigurile sunt înmulțite cu un factor afișat pe ecran în timpul rundei menționate.

Câștigul teoretic pentru jucător în acest joc (RTP) este: 91.36%

Art.4. Tabele de cote

Art.4. 1 - Tabelul 1 de cote:

Al 6-lea număr generat – cota 10.000

Al 7-lea număr generat – cota 7.500

Al 8-lea număr generat – cota 5.000
Al 9-lea număr generat – cota 2.000
Al 10-lea număr generat – cota 1.000
Al 11-lea număr generat – cota 500
Al 12-lea număr generat – cota 200
Al 13-lea număr generat – cota 100
Al 14-lea număr generat – cota 80
Al 15-lea număr generat – cota 60
Al 16-lea număr generat – cota 50
Al 17-lea număr generat – cota 30
Al 18-lea număr generat – cota 25
Al 19-lea număr generat – cota 20
Al 20-lea număr generat – cota 18
Al 21-lea număr generat – cota 17
Al 22-lea număr generat – cota 16
Al 23-lea număr generat – cota 15
Al 24-lea număr generat – cota 12
Al 25-lea număr generat – cota 11
Al 26-lea număr generat – cota 10
Al 27-lea număr generat – cota 9
Al 28-lea număr generat – cota 8
Al 29-lea număr generat – cota 7
Al 30-lea număr generat – cota 6
Al 31-lea număr generat – cota 5
Al 32-lea număr generat – cota 4
Al 33-lea număr generat – cota 3
Al 34-lea număr generat – cota 2
Al 35-lea număr generat – cota 1

Art.4. 2 - Tabelul 2 de cote:

PARIUL PAR/IMPAR - cota 1.85
PRIMUL NUMĂR - cota 1.85
SUMA NUMERELOR - cota 1.85
SUMA PRIMULUI NUMĂR - cota 1.85
PRIMELE 5 - Cota 8
CULOAREA PRIMEI BILE

- 1 culoare - dacă primul număr generat se potrivește cu culoarea aleasa de jucător, cota este 7,20
- 2 culori - dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele doua culori alese de jucător, cota este 3,60
- 4 culori - dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele patru culori alese de jucător, cota este 1,80

Art.5. Jackpot Lucky Six

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackport. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

Capitolul VII. Curse Virtuale de Câini (Greyhound Races)

Art.1. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimentele ce constau în curse de câini virtuale, care sunt selectate printr-un generator aleatoriu de numere (RNG). La fiecare cursă participă 6 câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6. O singură cursă durează în medie 3 minute și 45 secunde. Selectarea evenimentului virtual se face statistic, independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generate de generatorul aleatoriu de numere (RNG). Suma maximă ce poate fi câștigată pe un singur bilet este de 100.000 lei.

Art.2. PARIUL PE CÂȘTIGĂTOR

Este pariul pentru care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima poziție;

Art.3. LOCUL 1-2 (IN PRIMII DOI)

Este pariul prin care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima sau a doua poziție.

Art.4. PODIUM (IN PRIMII TREI)

Este pariul prin care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima, a doua sau a treia poziție.

Art.5. PRIMII DOI ORDINE EXACTA

Este pariul prin care trebuie indicat numerele a doi câini, care vor termina cursa pe primele doua poziții în ordinea specificată pe bilet.

Art.6. PRIMII DOI ORICE ORDINE

Este pariul prin care trebuie indicat numerele a doi câini, care vor termina cursa pe primele doua poziții, indiferent de ordinea acestora.

Art.7. JACKPOT

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackport. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

Capitolul VIII. Ruleta Europeana Virtuala

1. Descrierea jocului

Ruleta este un joc simplu care permite jucătorilor să plaseze pariuri pe diferite optiuni de pariere, care sunt definite astfel: pariază pe un singur număr, pe diferite grupuri de numere, culorile roșu sau negru, par sau impar, sau dacă numerele sunt Low/High.

Roata ruletei este marcată cu numere variind de la 0 la 36.

Runda constă în numărătoarea inversă pentru rotire, vizualizarea spin și publicarea rezultate.

Pariurile sunt permise până la 5 secunde înainte de începerea spin-ului. Jocul afișează totul pariurile disponibile împărțite în pariuri la exterior și pariuri interioare.

Pentru a simplifica parierea, numele pariurilor specifice ruletei, cum ar fi pariul pe coloană sau pariul pe colț, sunt prezentate cu abrevieri.

Statisticile sunt afișate în colțul din dreapta al rotii, fiecare număr inclus separat statistica pe regiune sau pe masă. Culoarea rosie din statistică reprezintă numere fierbinți în timp ce culoarea albastra reprezintă numerele reci.

Dublu, Repariere, Anulează

Dublu - Dublează orice jetoane de pe masă. Double este dezactivat până când jetoanele sunt plasate pe masa.

Rebet - Selectează ultimul bilet plătit. Rebet este dezactivat numai dacă nu există plăți anterioare care au fost facute.

Anuleaza - Sterge jetoanele de pe masă una câte una începând de la ultimul jeton plasat. Anuleaza este dezactivat până când jetoanele sunt plasate pe masă.

Anularea jetoanelor plasate pe masa

Când jucătorul plaseaza jetoane pe masa de joc, bara de informații de sub masa, afișează numărul de pariuri plasate și pictograma de anulare (X). Jucătorii pot elimina toate jetoanele de pe masă făcând clic pe pictograma de anulare (X).

Jucătorii pot elimina jetoanele de pe masă si folosind butonul Anulare afișat deasupra mesei de joc.
Undo elimină jetoanele de pe masă una câte una pornind de la ultimul chip plasat.

Ultimele bilete

Primul buton din partea stângă a barei de bilet de pariu, declanșează tabelul ultimilor bilete. Acest tabel arată lista ultimelor bilete jucate. Jucătorii pot face clic pe unul dintre bilete pentru a vedea mai multe detalii.

2. Tipuri de pariu

Pariurile la ruletă au două categorii principale: pariuri interior și exterior. Pariurile interior sunt pariurile făcute pe un anumit număr și pariurile exterior sunt pariuri făcute pe grupurile de numere, culoare, pare/impare, Low/High.

2.1. Pariuri interior

2.1.1. Straight up

Un pariu poate fi plasat pe orice număr, inclusiv zero (0).

2.1.2. Basket

Numerele 0, 1, 2 și 3 sunt acoperite cu aceasta pariu.

2.1.3. Split

Un pariu poate fi pariat pe un grup de două numere alaturate.

2.1.4. Street

Pariul street acoperă un grup trei numere pe verticala.

2.1.5. Trio

Trio permite jucătorului să parieze pe 0, 1 și 2 sau 0, 2 și 3.

2.1.6. Corner

Pariurile de tip corner acoperă patru numere care sunt unul în jurul celuilalt și atingându-se.

2.1.7. Double street

Pariul de tip six line acoperă două pariuri de tip street (adică cele șase numere diferite în două rânduri de trei numere).

2.2. Pariuri exterior

2.2.1. Coloană

Pe partea scurtă a mesei de ruleta sunt trei casete marcate col 1 (1,4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34), col 2 (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35)si col 3 (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27,30, 33, 36). Prin plasarea unui pariu într-una dintre aceste casete, toate douăsprezece numere de mai sus sunt eligibile pentru a indeplinii pariul(0 este exclus).

2.2.2. Low/High

Pariul pe Low plaseaza pariu pe numerele de la 1 la 18. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

Pariul pe High plaseaza pariu pe numerele de la 19 la 36. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.3. Par/Impar

Pariul pe Par/Impar conține toate numerele pare sau toate numerele impare de pe masa de joc. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.4. Roșu/Negru

Pariul pe Roșu/Negru conține toate numerele roșii sau toate cele negre de pe masa de joc. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.5. Duzină

Pe partea scurtă a mesei de ruleta sunt trei casete marcate conform duzinelor D1 (pentru 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12), D2 (pentru 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24) și D3 (pentru 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36). Prin plasarea unui pariu într-una dintre aceste casete, toate douăsprezece numere de mai sus sunt sunt eligibile pentru a indeplinii pariul (0 este exclus).

2.3 Cote

Tip	Cota
Pariuri interior	
Straight up	**35 la 1**
Basket	**8 la 1**
Split	**17 la 1**
Street	**11 la 1**
Trio	**11 la 1**
Corner	**8 la 1**
Double street	**5 la 1**
Pariuri exterior	
Coloana	**2 la1**
Low/High	**1 la1**
Par/Impar	**1 la1**
Roșu/Negru	**1 la1**
Duzină	**2 la1**

Capitolul IX. Terminal de pariere

Mecanismul de pariere prin intermediul terminalului de pariere.

Definiție: Terminalul de pariere reprezintă un aparat de efectuare și acceptare automata a pariurilor și se constituie într-un sistem unitar și independent prin intermediul căruia jucătorii își pot realiza și emite singuri biletul de pariere, fără a avea nevoie de intervenția operatorului. Pe lângă terminalul de pariere autonom există și terminal de pariere dependent.

Terminalul de pariere utilizează și este permanent corelat la programul software de pariere al Organizatorului, funcționează respectând aceleași principii/reguli explicate în prezentul Regulament de Joc și utilizează aceleași resurse precum aplicația de casier din fiecare agenție a Organizatorului. Astfel, într-un mediu total securizat, jucătorul își poate realiza/emite/achita singur biletul de pariere.

Biletele plasate prin intermediul terminalelor de pariere nu se pot storna.

Terminalul de pariere este compus din:

- componenta software (program software corelat permanent la programul de pariere al Organizatorului) cu care se face, în timp real, conectarea securizată cu serverul central al Organizatorului.
- componente hardware: interfața terminalului de pariere (ecran, ecran tactil, butoane după caz), acceptatorul de monedă cu ajutorul căruia jucătorul introduce în sistem sumele pe care dorește să le parieze, imprimanta pentru tipărirea biletului de pariere folosită la emiterea biletului de pariere de către jucător în momentul plasării/efectuării biletului.
- sistemul hardware pe care este instalat și pe care rulează programul software de pariere
- conexiunea securizataă prin care aparatul de efectuare și acceptare automată a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizează și se acceptă/ omologheză biletele de pariere.

Efectuarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariere se poate face, fie direct de către jucător, fie, dacă acesta solicită, prin intermediul unui operator.
Achitarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariere se face prin verificarea biletului la terminal și confirmarea plății biletului, în urma căreia câștigul net se încarcă în balanța terminalului.
Pentru a beneficia de suma din balanță, jucătorul emite direct din terminal o dovadă de plată, pe care o prezintă operatorului pentru a se putea realiza încasarea câștigului sau restului de plata. Dovada de plată este valabilă 3 zile din momentul emiterii.

Capitolul X. CASH OUT

Cash Out reprezintă opțiunea de a plăti biletul înainte ca pariul să fie încheiat.
Pentru ca opțiunea Cash Out să fie utilizată, aceasta trebuie să fie disponibilă și afișată pe biletul verificat, împreună cu suma curentă pe care jucătorul poate sau nu să o accepte.
La procesarea unui Cash Out, se aplică o întârziere, care poate diferi în funcție de meciul (meciurile) jucat pe bilet. Dacă în timpul întârzierii există o modificare în activitatea de pariere, schimbarea cotelor sau o eroare de sistem, solicitarea de Cash Out poate fi respinsă.
Suma Cash Out poate fi mai mică sau mai mare decât miza, dar în niciun moment nu poate fi mai mare decât câștigurile potențiale ale biletelor.
Dacă Cash Out-ul este procesat cu succes, suma va fi înmânata jucătorului și modificările ulterioare ale rezultatelor, nu vor avea niciun efect asupra sumei plătite prin Cash Out.
Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda, adaugă sau elimină opțiunea de Cash Out, în orice moment, doar pe un anumit joc, sport, turneu, meciuri sau pariuri. Toate biletele pentru care se vor aplica aceasta decizie, vor fi procesate conform rezultatelor finale.
La discreția sa, organizatorul își rezervă dreptul de a dezactiva funcționalitatea Cash Out oricărei agenții.
Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda orice plată sau de a anula una existentă în cazul unor probleme tehnice sau a unei greșeli evidente în ofertă.
La calcularea sumei de Cash Out, bonusul biletului nu este luat în considerare.
Organizatorul nu este responsabil în cazul în care opțiunea de Cash Out nu este disponibila din motive tehnice, ceea ce include, dar nu se limitează la, întreruperea conexiunii la internet, erori de software, indisponibilitatea opțiunii din cauza unor probleme tehnice.

Capitolul XI. Bet Builder

Bet Builder este o opțiune disponibilă pe anumite tipuri de pariu înaintea și în timpul evenimentului și reprezintă o alegere absolută a clientului de a plasa pariuri pe selecții din același eveniment unic. Opțiunea disponibilă va fi vizibilă și afișată în grupul de tipuri de pariu al evenimentului (web/mobile/terminal).
Pariurile folosite pentru Bet Builder nu pot fi combinate cu alte evenimente.
Prin opțiunea Bet Builder pot fi incluse de la două până la zece selecții din cadrul unui eveniment unic.
Dacă una din selecțiile Bet Builder este anulată (cota 1.00), iar toate celelalte selecții sunt declarate câștigătoare, atunci pariul pe întreaga selecție Bet Builder va fi declarat câștigător cu cota 1.00.
Dacă una din selecțiile Bet Builder este anulată, iar cel puțin una din selecții este declarată pierzătoare, atunci pariul pe întreaga selecție Bet Builder va fi declarat pierzător.
Organizatorul nu este responsabil dacă opțiunea Bet Builder nu este disponibilă din motive tehnice.
Organizatorul 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.
Organizatorul își rezervă dreptul de a accepta sau de a refuza orice pariu din orice competiție sau tip de pariu inclus în opțiunea Bet Builder.
Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina opțiunea Bet Builder în orice moment, din orice eveniment, tip de pariu sau client.

Organizatorul 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.

Capitolul XII. BetMen SIX

Art.1. BetMen Six, 6/48 este un joc în care din 48 de bile cu numere se extrag 35, extragere ce este efectuată de către un program aleatoriu, asupra căruia nu se poate interveni. Câștigul se stabilește în baza ultimei bile extrase pe care jucătorul a pariat-o pe biletul său. Șase numere nimerite reprezintă câștig, iar plata minimă pe o extragere este de 2 lei. În cazul jocului în sistem plata minimă pe o linie este de 0.1 Lei. Plata maximă pentru un bilet, pe extragere, este de 200 lei.

Aceeași sumă este valabilă pentru jocul în sistem. Dacă aveți 6 cifre nimerite se constată câștig cu cota stabilită înaintea extragerii, în combinație cu suma pariată. Dacă nu ați nimerit 6 cifre, biletul este necâștigător.

Art.2. BILET ÎN SISTEM

Ca jucător aveți posibilitatea să jucați și biletul în sistem, adică posibilitatea să pariați 10 numere pe un bilet din care trebuie să nimeriți minimum 6. Sistemul se poate juca și cu 6/7,6/8,6/9, sau 6/10.

Art.3. PARIU PE CULORI

Ca jucător aveți posibilitatea să pariați pe culori. Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe de culori diferite. Puteți paria pe o anumită culoare. Un bilet este câștigător numai în cazul în care s-au extras 6 bile de aceeași culoare pe care ați pariat.

Art.4. PARIURI SPECIALE

Puteți paria pe suma adunată a primilor 5 bile extrase, în sensul ca suma adunată a primelor 5 bile extrase este mai mică sau mai mare decât 122,5. Cota pe acest pariu este 1.90.

Puteți paria pe culoarea primei sau ultimei bile care urmează să fie extrasă. Puteți alege o culoare (cota 7.60), două culori (cota 3.80) sau 4 culori (cota 1.90). Pariul se poate face și pe faptul ca vor fi extrase mai multe bile cu numere pare sau cu numere impare. Cota pe acest pariu este 1.90. Puteți paria și pe faptul că numărul de pe prima sau ultima bilă extrasă va fi mai mare sau mai mic decât 24,5. Cota pe acest pariu este 1.90. Puteți paria pe faptul ca numărul de pe prima bilă extrasă va fi un număr par sau impar. Cota pe acest pariu este 1.90.

Art.5. BONUS PE CÂȘTIG

Dacă pe o variantă câștigătoare se găsește un număr aflat pe poziția marcată cu un trifoi cu patru foi, câștigul se înmulțește cu 2. Dacă pe o variantă câștigătoare se găsesc 2 numere marcate cu un trifoi cu patru foi, câștigul se înmulțește cu 3.

Art.6. ROYAL JACKPOT

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miza se direcționează în fondul pentru jackpot. În timpul fiecărui joc, pe ecran, se afișează un cod jackpot compus din 4 litere la întâmplare. Tot așa, pe fiecare bilet se imprimă un cod cu 4 litere aleatoriu. Dacă codul de pe bilet coincide cu codul jackpot de pe ecran se câștigă premiul. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: National și Local diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot-ul National se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpot-ul Local se organizează per fiecare agenție. Astfel, valoarea jackpot-ului National este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul local se cumulează pe fiecare agenție în parte.

Art.7. JOC BONUS

Jocul bonus apare pe ecran periodic. Când apare jocul bonus, ecranul devine roșu și pe fiecare parte a „urnei” se găsesc simboluri animate "bonus”. În timpul acestui joc, toți jucătorii își dublează câștigul.

CAPITOLUL XIII – ROCKET JET

1. ROCKET JET este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

Evenimentele constă în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL și nicio terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

Corectitudinea și exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testate independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe Ltd. UK, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.

RTP - Rata teoretică totală de returnare către jucători este de 97 % Aceasta înseamnă că, în medie, din 100 de runde, fiecare 3 runde se termină cu nava prăbușindu-se chiar la începutul rundei (multiplicatorul X = 1.00). Suma maxima ce poate fi castigata pe un singur bilet este de 150.000 lei.

2. CUM SE JOACA

ALEGE multiplicatorul dorit si PARIAZĂ înainte de decolare.

URMARESTE cum nava ta norocoasă decolează și câștigurile tale cresc.

CASTIGA de X ori mai mult înainte ca nava să se prăbușească!

Retine, dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci cand nava se prăbușește, pariul tău este necastigator. Rocket Jet îți oferă distracție maximă! Riscă și câștigă.

Mai multe detalii:

- Multiplicatorul câștigului începe de la 1x și crește din ce în ce mai mult pe măsură ce nava decolează.
- Multiplicatorul minim este 1.1 x și maxim 10000 x.

3. FUNCTII DE JOC

PARIU, CÂȘTIG & STORNARE

Pariul tău este necastigator dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci cand nava se prăbușește. Dacă multiplicatorul ales este mai mic sau egal decât cel afișat atunci cand nava se prăbușește, câștigul reprezintă multiplicatorul ales înmulțit cu miza.

Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, poate fi solicitată până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea și nu mai târziu de 10 minute de la plasarea acestuia.

4. REZULTATE

Istoricul rundelor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul “Rezultate”.

5. ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, independent de voința ORGANIZATORULUI, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundele ROCKET JET înainte de începerea acestora, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.

6. NOTE

Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).

Pe un bilet de pariuri pot exista mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, este posibilă până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

Plata minimă acceptată de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat pe terminalul de pariere la acest tip de joc este de 1 leu (miza 0.95 lei și cheltuieli generale 0,05 lei).

Capitolul XIV. CRASH CASH

Descriere

Crash Cash este un joc nou caracterizat printr-un avion care urcă si se poate prăbuși în orice moment. Jocul în sine este extrem de ușor de jucat și are un ritm rapid, făcând din Crash Cash un joc de noroc captivant.

Fiecare rundă durează de obicei 2 minute în mod implicit, cuprinzând timpul de numărătoare inversă, zborul, rezultatele și instrucțiunile despre cum să joace, cu toate acestea, durata rundei este configurabilă de catre furnizorul de soft.

Jocul oferă o varietate de configurații, inclusiv configurații de joc de bază și cele în care jocul de bază este combinat cu runde bonus. RTP-ul jocului (procentajul de castig) depinde de configurația selectată de catre furnizorul de soft.

Cota Crash

Jucătorul selectează un număr multiplicator, incepand cu 1.01 pana la 9999.9 Aceste numere pot fi zecimale. Dacă multiplicatorul selectat de catre jucator este mai mic decât cota la care s-a prăbușit avionul, pariul este unul câștigător. Jucatorul poate plasa un pariu cu miza cuprinsa intre 1 lei si 1000 lei.

Runda bonus

Runde bonus. Înainte de fiecare rundă, RNG-ul(genereator de numere aleatorii) poate genera un număr de multiplicatori. Când runda norocoasă este declanșată, pe ecran va apărea o roată, care va determina multiplicatorul rundei. Toate câștigurile din rundele bonus sunt eligibile pentru a fi multiplicate cu unul dintre multiplicatorii bonusului.

Capitolul XV. Soluționarea litigiilor

Art.1. Eventualele litigii apărute vor fi soluționate în termen de 30 de zile de la primirea sesizării scrise de către Organizator. În cazul în care, litigiile nu pot fi soluționate pe cale amiabilă, clientul se poate adresa instanțelor judecătorești competente. Evenimentele care au avut rezultatul viciat și există dovezi emise de organele abilitate, nu vor fi achitate de către Organizator.
Art.2. Clientul poate transmite reclamația către Organizator în termen de 7 zile de la anunțarea rezultatului oficial, prin scrisoare recomandată sau la sediul societății. Rezoluția va fi anunțată reclamatului în termen de 30 de zile, termenul de expirare a plății câștigului se va întrerupe în momentul luării la cunoștință reclamației. Organizatorul își rezervă dreptul de a face modificări în Regulamentul de Joc, conform cu legislația în vigoare.
Art.3. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate, în scopul depunerii unor declarații la organul fiscal, precum și organizării de pariuri sportive și jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administrația Financiara, Serviciul Taxe și Impozite, cât și altor autorități publice abilitate în acest sens. Orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (de ex.: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de politie, de justiție, securitate sociala). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct. Datele de identificare personală ale jucătorilor vor fi colectate și prelucrate de către operator în conformitate cu prevederile REGULAMENTUL (UE) 679/2016 AL PARLAMENTULUI EUROPEAN ŞI AL CONSILIULUI UNIUNII EUROPENE din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor). Deținerea unui bilet de pariere emis de către Organizator implică acordul jucătorului ca datele sale să fie incluse în baza de date a societății, scopul constituirii acesteia fiind aplicarea prevederilor Legii 571/ 2003 privind Codul Fiscal actualizat.

Capitolul XVI BINGO BET

Articolul 1. TERMENI ŞI CONDIŢII PENTRU EFECTUAREA PARIURILOR

Aceste Reguli reprezintă în mod exclusiv temeiul legal pentru încheierea unui contract privind participarea la joc („Contract de Joc”).

(1) Pariul este jocul în care Jucătorul indică rezultatele evenimentelor propuse de organizator (denumite în continuare „Evenimente”), acesta hotărând în mod independent numărul şi tipul evenimentelor pe care pariază şi suma de care depinde valoarea eventualului câştig (denumită în continuare „Miză”).

(2) Contractul va fi încheiat între organizator şi jucător pe baza acceptării de către acesta din urmă de bunăvoie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plăţii biletului de pariere (denumit în continuare „Bilet").

(3) Jucătorul este persoana fizică majoră (care a implinit 18 ani) care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit de deţinerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informaţiile despre bilet vor fi înregistrate de către organizator în baza de date.

(4) Aceste Reguli („Reguli Generale") vor fi obligatorii pentru toate părţile care stabilesc relaţii în scopul desfăşurării unui pariu.

(5) Toate pariurile primite de către organizator vor fi valabile doar dacă Regulile Jocului au fost respectate.

(6) După acceptarea unui pariu, jucătorul nu va avea dreptul să opereze modificări asupra biletului. În acest sens, jucătorul este obligat, în interes propriu, să-şi verifice datele de pe bilet, iar în cazul în care constată existenţa unor date eronate, poate solicita remedierea acestora în cel mult 10 minute de la emiterea biletului. Reclamaţiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare.

Nu vor fi stornate biletele de pariere în oricare dintre următoarele situații:

- La pariuri pe evenimente sportive sau sociale, în situaţia în care cel puţin un eveniment a început deja.
- La pariuri pe numere, în situaţia în care s-a depaşit ora extragerii afişată în ofertă.
- Biletele emise la pariuri live.
- Biletele emise la cursele de câini.
- Biletele emise la wingo.

(7) Derularea pariurilor are loc in numerar. Numerarul intra in sistem exclusiv prin dispozitivele de primire de bancnote montate in terminalele de pariuri. Terminalele elibereaza un talon valoric dotat cu cod de bare care atesta suma incasata de la jucator. Jucatorii pot participa la pariurile organizate de societate exclusiv in baza taloanelor valorice eliberate in conditiile mai sus indicate. Pariurile pot fi facute la terminale independente cat si la terminalele dependente ambele fiind dotate cu cititor cod de bara, cu ajutorul careia se poate citi codul de bara aflat pe talonul valoric.

Valoarea ramsa nejucata poate fi utilizata de jucator la alte pariuri ori retrasa in numerar.

Castigurile pot fi retrase in numerar ori jucatorul poate opta pentru tiparirea unui nou talon valoric care poate fi utilizat in conditiile mai sus detaliate.

Articolul 2. MECANISMUL DE PARIERE

(1) Organizatorul va primi pariuri pentru următoarele evenimente: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, baseball, rugby, volei, polo, fotbal american, fotbal australian, fotbal pe plajă, fotbal in sală, snooker, darts, sporturi de iarnă, natație, gimnastică, curse de automobile, de motociclete etc.

(2) Organizatorul poate oferi şi alte evenimente care nu sunt enumerate mai sus şi care vor fi guvernate, de asemenea, de Regulile Genereale.

(3) Fiecare eveniment din OFERTA de pariere va avea un anumit coeficient (denumit în continuare „Cotă") determinat de către organizator. COTA fiecărui eveniment va fi determinată de către organizator la discreția sa, luând în considerare informaţiile de ultimă oră cu privire la acesta.

(4) Cotele pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

(5) După ce jucătorul se hotărăşte asupra evenimentelor pe care doreşte să le parieze, el se prezintă la casierie cu aceste evenimente notate (nr. evenimentelor şi pronosticurile pe care doreşte să le joace) pentru ca acestea să fie introduse de către casier în program în vederea realizării efective a biletului de joc. După includerea evenimentelor în program (maxim 30 pe bilet simplu), jucătorul are obligația să își verifice exactitatea informațiilor introduse și specificate de casier. Din momentul înregistrării biletului în sistem, acesta conţine toate datele despre locaţie (agenţie), momentul în care a fost efectuat

(data/ora), toate informaţiile despre evenimente (numerotaţie, pronostic), cota, miza, taxele precum şi câştigul eventual.

(6) În urma achitării biletului, jucătorul primeşte biletul de joc (ce conţine toate informaţiile de mai sus) a cărui copie magnetică se regăseşte în memoria sistemului informatic.

Articolul 3. Cash Out

a) Funcția de Cash Out oferă posibilitatea închiderii unui pariu aflat în desfășurare, dar al cărui rezultat nu a fost încă decis, în funcție de valoarea lui la momentul închiderii.

b) Opțiunea de Cash out este disponibilă doar în anumite intervale temporale ale evenimentelor. Orice schimbare a opțiunilor de pariere în decursul evenimentului poate duce la suspendarea/dezactivarea opțiunii de Cash Out.

c) Organizatorul poate să limiteze/dezactiveze funcția de Cash Out în orice moment, indiferent de tipul de pariu (pre-meci, live, single, simplu). În cazul în care acest lucru se întâmplă, orice pariu va rămâne așa cum a fost plasat inițial.

d) Organizatorul nu asigură că funcția de Cash Out va fi disponibilă pentru anumite opțiuni de pariere. Opțiunea de Cash Out este disponibilă pe piețele alese atât pentru evenimentele pre-live, cât și pentru cele aflate în desfășurare, pentru mai multe sporturi printre care fotbal, tenis, baschet etc. Pentru a verifica pentru care pariuri poți opta pentru plata CahOut te rugăm să consulți oferta din agențiile Organizatorului.

e) Valoarea pariului la momentul optării pentru funcția de Cash Out poate suferi modificări, iar clienții trebuie să fie conștienți de faptul că valoarea disponibilă pentru care pot folosi funcția de Cash Out poate fi diferită de valoarea prezentată pe biletul de pariere.

f) În cazul în care ați optat cu succes pentru funcția de Cash Out pe un pariu, acesta va fi soluționat imediat iar eventualele evenimente ulterioare care au legătură cu pariul nu vor fi luate în considerare.

g) În cazul unei erori evidente cu privire la cote, de tipărire, de afișare, umane, erori ale datelor introduse în baza de date sau alte asemenea, identificate în timpul sau după un eveniment, Organizatorul își rezervă dreptul de a nu plăti opțiunea de Cash Out. În cazul în care plata a fost efectuată, Projet & C Impex S.R.L. va anula tranzacția și va plăti pariul la un preț revizuit, iar orice încercare ulterioară de a plasa un pariu pe aceeași opțiune de pariere înainte de corectarea erorii va duce atât la anularea pariurilor cât și a sumelor stabilite prin opțiunea de Cash Out.

Articolul 4. MIZĂ MINIMĂ. CÂŞTIGURI MAXIME

(1) Suma maximă, generată de un bilet sau mai multe bilete identice emise în acelaşi timp câştigată de un jucător sau grupuri de jucători, pe durata unei singure zile nu va putea depăşi câştigul maxim de 50.000 lei.

(2) Plata minimă pentru un bilet simplu este de 1 Leu.

(3) In cazul biletelor combinate plata minimă este de 1 Leu. Miza minimă pe fiecare combinaţie nu este stabilită, această miză pe fiecare combinaţie se calculează împărţind miza totală platită de către jucător la numărul de combinaţii.

(4) În cazul în care câştigul eventual matematic calculat al unui bilet depăşeşte câştigul maxim admis, biletul va fi tipărit cu câştigul maxim admis de 50.000 lei.

(5) Dacă Organizatorul dovedeşte că s-au produs greşeli sau falsuri pe lista de pariuri sau la plăţi din cauze exterioare firmei, va respinge plata pariului.

Articolul 5. SISTEMUL DE VERIFICARE ŞI OMOLOGARE

(1) După terminarea tuturor evenimentelor pariate de către jucător, Organizatorul se obligă să transmită in termen de 24 de ore rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate către toate punctele de lucru şi, de asemenea, se obligă să le pună la dispoziţia jucătorilor la cererea acestora.

(2) Datele prezentate în oferta de pariere (vezi art.8, paragraful (1)) vor avea doar rol informativ. În cazul unei erori sau a unei modificări în oferta de pariere privind ora limită de pariere sau ora de începere a evenimentului/evenimentelor, pariurile vor rămâne valide pentru acelea efectuate până la ora reală de începere a evenimentului/evenimentelor în cauză.

(3) După prelucrarea rezultatelor, Organizatorul va pune la dispozitia jucatorilor, la cererea acestora, rezultatele evenimentelor finalizate, în locurile de pariere (agenţii). Rezultatele vor fi introduse după confirmarea din partea forurilor competente (UEFA, FIFA, IHF, ATP, WTA, FIA, FIBA, NBA etc). Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (în afară de cazul în care organizatorul hotărăşte deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final – după reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.).
Omologarea câștigurilor se realizează având în vedere rezultatele de la sfârșitul timpului regulamentar de joc (90 min), care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreuperi, dar exclude prelungirile (extra time), dacă în oferta de pariere nu este prevăzut altfel. Rezultatul oficial este considerat cel declarat de organizator, de organismul de control al meciului sau evenimentului, fără a aduce atingere la modificări ulterioare rezultatului final.
În cazul în care timpul regulamentar de joc al unui eveniment este diferit față de valorile uzuale (ex.: fotbal 90 min.) prin decizia Organizatorilor respectivului eveniment (ex.: meci de fotbal amical sau de tineret cu timp regulamentar 80 min.), pariurile rămân valabile. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrului sau la "masa verde")
(4) Pariul nul este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primeşte ulterior efectuării sale cota 1.00. Pariul nul este rambursabil integral la cererea jucătorului în cazul în care este singurul eveniment de pe bilet. Pentru pariurile cu mai multe selecţii pe bilet, câştigul final va fi calculat considerându-se la cotă de 1.00 doar acea selecţie declarată nulă.

(5) *Situaţii în care se aplică regula pariului nul:*
a) Dacă un eveniment este abandonat, întrerupt sau suspendat înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc şi nu este reluat în 48 de ore de la data programării meciului, toate evenimentele care nu au fost finalizate vor primi cota 1, în afară de părţile evenimentului încheiate înainte de întrerupere (prima repriză, primul sfert, prima perioadă, primul set, primul set-final, pauză sau final, marchează gol, nu marchează gol, total goluri, total puncte, total game-uri, prima repriză-final meci, scor corect, scor corect pe seturi ş.a); În cazul pariurilor de genul „Cine continua competitia?", „Cine câştigă cupa ?", etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă un eveniment este amânat şi nu este reluat în 48 de ore de la data programării meciului, atunci va primi cota 1.
b) În cazul în care organizatorul primeşte plata după începutul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a aflat-o ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) şi se calculează cota 1.00.
c) În cazul schimbării locului de disputare a evenimentului pe care Organizatorul nu a menţionat-o sau nu a ştiut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situaţia de fi jucat pe terenul oaspeţilor, iar în cazul acela pariul este anulat şi se calculează cota 1.00. În cazul pariurilor care privesc calificarea ("cine merge mai departe", "cine se califică", etc.), dacă rezultatul este modificat de către o decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrului sau la "masa verde"), pariurile se vor omologa cu cota 1.00.
d) În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) şi se calculează cota 1.00.
e) În cazul greşelilor apărute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.
f) În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor, biletele

platite până la momentul reomologării fiind valabile. Eventualele contestaţii sunt acceptate numai în baza biletului jucat. La sediul central se vor arhiva în format fizic toate rezultatele omologate/reomologate de către comisia de omologare a Organizatorului.

g) În caz de erori la tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul îşi rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau de a le valida la cotele normale existente pe piața, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului.

h) În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de 2 sau mai multe ori pe acelaşi bilet din cauza unor greşeli evidente (de exemplu, meci identic cu 2 numere diferite de ordine, etc.) prin introducerea incorectă a datelor în program, organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acorda cotă 1.00.

i) În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat pe bilet împreună cu alte evenimente ce derivă din acelaşi eveniment au evenimentele derivate între ele (ex: meci de bază cu prima repriză, a doua repriză, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriză/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap cu scor corect etc.) din cauza unor greşeli evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, organizatorul va acorda tuturor evenimentelor de pe bilet cota 1.00. Exceptie fac biletele multisistem (duble plătite) unde pe acelasi eveniment Organizatorul accepta să se joace până la maxim 3 tipuri de pariu biletul devenind practic o suma de bilete simple.

j) Daca există suspiciuni de fraudă asupra deznodamântului unui eveniment/ competiție, organizatorul îşi rezervă dreptul de a acorda cotă 1.00 tuturor cotelor evenimentelor în cauză.

k) Cartonaș Roșu - Se consideră Cartonaș Roșu acordat în timpul regulamentar de joc doar jucătorilor care evoluează în teren, nu și cei de pe bancă de rezervă.

l) Meciurile decise la "masa verde" se calculează ca fiind nule și primesc cotă 1 (scor 3-0, 0-3).

Articolul 8. PARIURI PE DISCIPLINE SPORTIVE

FOTBAL

În general, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia în considerare rezultatul obţinut după 90 de minute de joc (timp regulamentar), care include minutele de prelungire acordate de arbitru pentru a compensa întreruperile din timpul jocului datorate accidentărilor, schimbărilor sau altor întreruperi ale jocului, dar exclude prelungirile (două reprize a cate 15 minute) şi loviturile de departajare de la 11 metri.

Există şi excepţii de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (Cine continua competitia, cine castiga cupa? etc.) dar organizatorul va anunţa acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri şi/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.Există mai multe tipuri de pariuri:

(1) **<u>Pariul de tip NORMAL (meci de bază)</u>** în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeţi)

<u>Exemplu:</u>

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League	1	X	2
Real Madrid – Atletico Madrid	2.00	3.40	3.90,

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.00 pentru victorie gazde (Real Madrid), o cotă de 3.90 pentru victorie oaspeţi (Atletico Madrid) şi o cotă de 3.40 pentru rezultat de egalitate.

(2) **<u>Pariul de tip ŞANSĂ DUBLĂ</u>** în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeţi)
- 12 (victorie gazde sau victorie oaspeţi)

<u>Exemplu:</u>

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Liga Campionilor, FINAL SANSA DUBLĂ

	1	X	2	1X	X2	12
Real Madrid – Atletico Madrid	2.00	3.40	3.90	1.26	1.82	1.32

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 1.26 pentru victorie gazde (Real Madrid) sau rezultat de egalitate, o cotă de 1.82 pentru victorie oaspeţi (Atletico Mdrid) sau rezultat de egalitate şi 1.32 pentru victorie gazde (Real Madrid) sau victorie oaspeți (Atletico Madrid).

(3) **Pariul de tip GAZDELE MARCHEAZĂ** (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (gazdele marchează)
- 2 (gazdele nu marchează)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GAZDELE MARCHEAZĂ

	GAZDELE MARCHEAZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.20	3.60

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.20 pentru gazdele marcheaza (Real Madrid), o cotă de 3.60 pentru gazdele nu marcheaza (Real Madrid).

(4) **Pariul de tip OASPETII MARCHEAZĂ** (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (oaspetii marchează)
- 2 (oaspetii nu marchează)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – OASPETII MARCHEAZĂ

	OASPETII MARCHEAZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.45	2.40

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 1.45 pentru oaspetii marchează (Atletico Madrid), o cotă de 2.40 pentru oaspetii nu marchează (Atletico Madrid).

(5) **Pariul de tip AMBELE ECHIPE MARCHEAZĂ** (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (ambele echipe marchează)
- 2 (o echipă sau ambele nu marchează în meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – AMBELE ECHIPE MARCHEAZĂ

	AMBELE ECHIPE MARCHEAZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.75	1.95

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.75 pentru ambele echipe marchează, o cotă de 1.95 pentru ambele echipe nu marchează.

(6) **Pariul de tip AMBELE ECHIPE MARCHEAZĂ & 3+** (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (ambele echipe marchează în meci si se inscriu cel putin 3 goluri)
- 2 (o echipă sau ambele nu marcheaza în meci sau se înscriu intre 0-2 goluri)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – AMBELE ECHIPE MARCHEAZA & 3+

AMBELE ECHIPE MARCHEAZĂ & 3+

	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	2.20	1.52

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.20 pentru ambele echipe marchează în meci si se înscriu cel putin 3 goluri, o cotă de 1.52 pentru o echipă sau ambele nu marchează în meci sau se inscriu intre 0-2 goluri.

(7) Pariul de tip SUB/PESTE [n,5] (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (se înscriu sub [n,5] în meci)
- 2 (se înscriu peste [n,5] în meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – SUB/PESTE [2,5]

SUB/PESTE [2,5]

	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.75	1.85

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.75 pentru maxim 2 goluri înscrise în meci, o cotă de 1.85 pentru 3 sau mai multe goluri înscrise în meci.

(8) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ SAU FINAL (meci de bază) în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1 (gazdele conduc la pauză sau câștigă la final)
- X (rezultatul meciului trebuie sa fie egal la pauză sau la final)
- 2 (oaspetii conduc la pauză sau câștigă la final)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ SAU FINAL

PRIMA REPRIZĂ SAU FINAL

	1	X	2
Real Madrid – Atlectico Madrid	1.65	1.55	2.50

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.65 pentru gazdele conduc la pauză sau castigă la final (Real Madrid), o cotă de 1.55 pentru rezultat de egalitate la pauză sau la final, şi o cotă de 2.50 oaspetii conduc la pauză sau castigă la final (Atletico Madrid).

(9) Pariul de tip WINNER REZULTAT FINAL (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (victorie gazde)
- 2 (victorie oaspeti)

Daca meciul se termină egal se returnează miza.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – WINNER REZULTAT FINAL

WINNER REZULTAT FINAL

	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.42	2.45

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.42 pentru victorie gazde (Real Madrid), o cotă de 2.45 pentru victorie oaspeti (Atletico Madrid).

(10) **Pariul de tip HANDICAP** (meci de bază) în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1 (Real Madrid caștigă la n+1 sau mai multe goluri diferentă)
- X (Real Madrid caștigă la n goluri diferentă)
- X2 (Real Madrid caștigă la n goluri diferentă sau meciul se termină la egalitate sau Atletico Madrid caștigă)

In paranteză este trecut scorul de la care „începe" meciul pentru acest tip de pariu.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – HANDICAP

	HANDICAP		
	1	X	X2
[0:1] Real Madrid – Atletico Madrid	3.50	3.55	1.19

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 3.50 pentru victorie gazde la 2 sau mai multe goluri diferenta (Real Madrid), o cotă de 3.55 pentru victori gazde la 1 gol diferenta (Real Madrid) şi 1.19 pentru victori gazde la 1 gol diferenta (Real Madrid) sau meciul se termina la egalitate sau oaspetii caștigă meciul (Atletico Madrid).

(11) **Pariul de tip NUMĂR DE GOLURI** (timp regulamentar) în care jucătorul poate miza pe 9 variante:

- 01 (în meci se marchează 1 gol sau niciunul)
- 02 (în meci nu se marchează mai mult de 2 goluri)
- 23 (în meci se marchează 2 sau 3 goluri)
- 3+ (în meci se marchează 3 sau mai multe goluri)
- 4+ (în meci se marchează 4 sau mai multe goluri)
- 46 (în meci se marchează 4,5 sau 6 goluri)
- 5+ (în meci se marchează 5 sau mai multe goluri)
- 6+ (în meci se marchează 6 sau mai multe goluri)
- 7+ (în meci se marchează 7 sau mai multe goluri)

(12) **Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ** (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate până la pauză) în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

- 1 (gazdele câştigă în prima repriză)
- X (rezultat de egalitate în prima repriză)
- 2 (oaspeţii câştigă în prima repriză)

De asemenea la prima repriză jucătorul poate miza pe 1X X2 12 urmând ca acest pariu de tip şansă dublă/a doua repriză să funcţioneze în acelaşi mod ca şi pentru pariul normal/şansă dublă.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ

	FINAL PRIMA REPRIZĂ			SANSA DUBLĂ PRIMA REPRIZĂ		
	1	X	2	1X	X2	12
Real Madrid – Atletico Madrid	2.65	2.10	3.65	1.17	1.33	1.54

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 2.65 pentru victorie gazdelor în a doua repriză (Real Madrid), o cotă de 3.65 pentru victoria oaspeţilor în a doua repriză (Atletico Madrid) şi 2.10 pentru rezultat de egalitate în a doua repriză.

(13) **Pariul de tip A DOUA REPRIZĂ** (intervalul min 45-90 plus eventualele prelungiri acordate pana la sfârşitul timpului regulamentar de joc) în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

- 1 (gazdele câştigă a doua repriză)

- X (rezultat de egalitate în a doua repriză)
- 2 (oaspeţii câştigă a doua repriză)

De asemenea la a doua repriză jucătorul poate miza pe 1X X2 12 urmând ca acest pariu de tip şansă dublă/a doua repriză să funcţioneze în acelaşi mod ca şi pentru pariul normal/şansă dublă.

Precizare: În cazul pariului de tip A DOUA REPRIZĂ organizatorul consideră acest eveniment de sine stătător, adică se va consemna rezultatul înregistrat exclusiv pe parcursul celei de-a doua reprize până la sfârşitul timpului regulamentar de joc (90 minute + prelungiri dictate de arbitru).

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – A DOUA REPRIZĂ

	FINAL A DOUA REPRIZĂ			SANSA DUBLA A DOUA REPRIZĂ		
	1	X	2	1X	X2	12
Real Madrid – Atletico Madrid	2.40	2.25	3.80	1.16	1.41	1.47

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.40 pentru victorie gazdelor în a doua repriză (Real Madrid), o cotă de 3.80 pentru victoria oaspeţilor în a doua repriză (Atletico Madrid) şi 2.25 pentru rezultat de egalitate în a doua repriză (Atenţie: este vorba doar de a doua repriză şi nu de rezultatul final – deşi uneori acestea pot coincide).

---

(14) **Pariul de tip PRIMELE 10 MINUTE** în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

- 1 (victorie gazde la finalul primelor 10 minute)
- X(egalitate la finalul primelor 10 minute)
- 2 (victorie oaspeţi la finalul primelor 10 minute)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL - PRIMELE 10 MINUTE

	PRIMELE 10 MINUTE		
	1	X	2
Real Madrid – Atletico Madrid	7,00	1,16	11,0

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 7.00 pentru victorie gazde (Real Madrid), o cotă de 11,0 pentru victorie oaspeţi (Atletico Madrid) si 1.16 pentru rezultat de egalitate dupa finalul primelor 10 minute.

---

(15) **Pariul de tip GAZEDELE MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (gazdele marchează în prima repriză)
- 2 (gazdele nu marchează în prima repriză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GAZDELE MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ

	GAZDELE MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.90	1,70

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.90 pentru gazdele marchează în prima repriză (Real Madrid) si o cotă de 1.70 pentru gazdele nu marchează în prima repriză(Real Madrid).

---

(16) **Pariul de tip OASPETII MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (oaspeţii marchează în prima repriză)
- 2 (oaspeţii nu marchează în prima repriză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – OASPETII MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ

	OASPETII MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	2.40	1,45

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.40 pentru oaspeţii marchează în prima repriză (Atletico Madrid) si o cotă de 1.45 pentru oaspeţii nu marchează în prima repriză(Atletico Madrid).

(17) **Pariul de tip SUB/PESTE[1.5] PRIMA REPRIZĂ** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (se înscriu sub 1,5 goluri în prima repriză)
- 2 (se înscrisu peste 1.5 goluri în prima repriză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – SUB/PESTE[1.5] PRIMA REPRIZĂ

	SUB/PESTE[1.5] PRIMA REPRIZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.35	3.00

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.35 pentru 0 sau 1 gol înscris în prima repriză şi o cotă de 3.00 pentru 2 sau mai multe goluri înscrise în prima repriză.

(18) **Pariul de tip PAUZA/FINAL** în care jucătorul trebuie sa indice pronosticul atât la pauză cât şi la final. Poate miza pe 9 variante:

- 1/1 (gazdele conduc la pauză şi câştigă la final)
- 1/X(gazdele conduc la pauză, egal la final)
- 1/2 (gazdele conduc la pauză, oaspeţii conduc la final)
- X/1(egal la pauză, gazdele câştigă la final)
- X/X(egal la pauză, egal la final)
- X/2(egal la pauză, oaspeţii câştigă la final)
- 2/1(oaspeţii conduc la pauză, gazdele câştigă la final)
- 2/X(oaspeţii conduc la pauză, egal la final)
- 2/2(oaspeţii conduc la pauăa şi câştigă la final)

(19) **Pariul de tip VICTORIE DUBLA** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1/1 (gazdele câştigă atât prima repriză, cât şi a doua repriză)
- 2/2 (oaspeţii câştigă atât prima repriza, cât şi a doua repriză)

Se consideră că repriza a doua începe de la scorul de 0-0.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – VICTORIE DUBLĂ

	VICTORIE DUBLĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	6.00	11.50

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 6.00 pentru gazdele câştigă atât prima rezpriză cât şi a doua repriză şi o cotă de 11.50 pentru oaspeţii câştigă atât prima repriza, cât şi a doua repriză.

(20) **Pariul de tip SCOR CORECT** în care jucătorul trebuie să indice scorul de la şfârşitul meciului.Tipurile de pariu pentru scor corect disponibile sunt: 1-0; 2-0; 2-1; 0-0; 1-1; 0-1; 0-2; 1-2 şi RESTUL (însemnand oricare alt scor).

(21) **Pariul de tip GAZEDELE MARCHEAZĂ ÎN AMBELE REPRIZE** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (gazdele marchează în ambele reprize)
- 2 (gazdele nu marchează în ambele reprize)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GAZDELE MARCHEAZĂ IN AMBELE REPRIZE

	GAZDELE MARCHEAZĂ IN AMBELE REPRIZE	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	2.90	1.35

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.90 pentru gazdele marchează în ambele reprize (Real Madrid) şi o cotă de 1.30 pentru gazdele nu marchează în ambele reprize(Real Madrid).

(22) **Pariul de tip OASPETII MARCHEAZĂ ÎN AMBELE REPRIZE** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (oaspeţii marchează în ambele reprize)
- 2 (oaspeţii nu marchează în ambele reprize)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL- OASPETII MARCHEAZĂ ÎN AMBELE REPRIZE

	OASPETII MARCHEAZĂ ÎN AMBELE REPRIZE	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	4.10	1.15

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 4.10 pentru oaspeţii marchează în ambele reprize (Atletico Madrid) şi o cotă de 1.15 pentru oaspeţii nu marchează în ambele reprize(Atletico Madrid).

(23) **Pariul de tip MAI MULTE GOLURI ÎN CE REPRIZĂ** în care se poate paria pe compararea numărului de goluri înscris în fiecare din cele 2 reprize. Se poate miza pe 3 variante:

- 1 (în prima repriză se marchează mai multe goluri decat în a 2-a repriză)
- X(în prima repriză se marchează la fel de multe goluri ca şi în a 2-a repriză)
- 2 (în a 2-a repriză se marchează mai multe goluri decât în prima)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – MAI MULTE GOLURI ÎN CE REPRIZĂ

	MAI MULTE GOLURI ÎN CE REPRIZĂ		
	1	X	2
Real Madrid – Atletico Madrid	2,90	3.20	2,10

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.90 pentru mai multe goluri înscrise în prima repriză decât în a 2-a repriză, o cotă de 3.20 pentru acelaşi numar de goluri înscrise atât în prima repriză cât şi în a 2-a repriză şi 2.10 pentru mai multe goluri înscrise în a 2-a repriză față de prima repriză.

(24) **Pariul de tip TOTAL GOLURI GAZDE** în care se poate paria pe numărul de goluri înscrise de echipa gazdă. Se poate miza pe 3 variante:

- 0-1 (gazdele marchează maxim 1 gol în meci)
- 2-3(gazdele marchează 2 sau 3 goluri în meci)
- 4+ (gazdele marchează 4 sau mai multe goluri în meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL- TOTAL GOLURI GAZDE

	TOTAL GOLURI GAZDE		
	0-1	2-3	4+
Real Madrid – Atletico Madrid	1.60	2.10	9.00

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.60 pentru maxim 1 gol înscris de echipa gazdă, o cotă de 2.10 pentru 2 sau 3 goluri înscrise de echipa gazdă şi 9.00 pentru 4 sau mai multe goluri înscrise de echipa gazdă.

(25) **Pariul de tip TOTAL GOLURI OASPETI** în care se poate paria pe numărul de goluri înscrise de echipa oaspete. Se poate miza pe 3 variante:

- 0-1 (oaspeții marchează maxim 1 gol în meci)
- 2-3(oaspeții marchează 2 sau 3 goluri în meci)
- 4+ (oaspeții marchează 4 sau mai multe goluri in meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL- TOTAL GOLURI OASPETI

	TOTAL GOLURI OASPETI		
	0-1	2-3	4+
Real Madrid – Atletico Madrid	1.20	3.20	30.00

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.20 pentru maxim 1 gol înscris de echipa oaspete, o cotă de 3.20 pentru 2 sau 3 goluri înscrise de echipa oaspete şi 30.00 pentru 4 sau mai multe goluri înscrise de echipa oaspete.

(26) **Pariul de tip ECHIPA CARE MARCHEAZA PRIMA** în care se poate paria pe 3 variante:

- 1 (gazdele marchează primul gol în meci)
- x(meciul se termină cu scorul de 0-0)
- 2 (oaspeții marchează primul gol în meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL- ECHIPA CARE MARCHEAZĂ PRIMA

	ECHIPA CARE MARCHEAZĂ PRIMA		
	1	X	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.65	7.50	2.45

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.65 pentru gazdele marchează primul gol, o cotă de 7.50 pentru scorul de 0-0 şi 2.45 pentru oaspeţii marchează primul gol.

(27) **Pariul de tip ULTIMUL GOL** în care se poate paria pe 3 variante:

- 1 (gazdele marchează ultimul gol în meci)
- x(meciul se termină cu scorul de 0-0)
- 2 (oaspeții marchează ultimul gol în meci)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL- ULTIMUL GOL

	ULTIMUL GOL		
	1	X	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.65	7.50	2.45

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.65 pentru gazdele marchează ultimul gol, o cotă de 7.50 pentru scorul de 0-0 şi 2.45 pentru oaspetii marchează ultimul gol.

(28) **Pariul de tip GOL ÎN PRIMA REPRIZĂ** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (se marchează în prima repriză)
- 2 (nu se marchează în prima repriză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GOL ÎN PRIMA REPRIZĂ

	GOL ÎN PRIMA REPRIZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.35	2.70

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.35 pentru minim un gol înscris în prima repriză şi o cotă de 2.70 pentru scor corect la pauza 0-0.

(29) **Pariul de tip GOL ÎN A DOUA REPRIZĂ** în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 (se marchează în a 2-a repriză)

2 (nu se marchează în a 2-a repriză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GOL ÎN A DOUA REPRIZĂ

	GOL ÎN A DOUA REPRIZĂ	
	1	2
Real Madrid – Atletico Madrid	1.22	3.40

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.22 pentru minim un gol înscris în a 2-a repriză şi o cotă de 3.40 pentru niciun gol înscris în a 2-a repriză.

(30) **Multicombo GSBET**

pariul este câştigtor dacă se îndeplinesc simultan doua conditii :

- 1&3+ (victorie gazde şi numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)
- 2&3+ (victorie oaspeți şi numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)
- 1&0-2 (victorie gazde şi numărul golurilor va fi de la 0 la 2)
- 2&0-2 (victorie oaspeți şi numărul golurilor va fi de la 0 la 2)
- X&3+ (meciul se termină egal şi numarul golurilor va fi 3 sau mai mare)
- X&0-2 (meciul se termină egal şi numarul golurilor va fi de la 0 la 2)

(31) **Pariul de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI**

În cazul acestor tipuri de pariuri jucătorul poate paria pe anumite evenimente ce pot avea loc în timpul regulamentar. Acestea pot fi:

- **CARTONASE GALBENE**

Este tipul de pariu in care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n cartonaşe galbene)

2. (în meci se acordă peste n cartonaşe galbene)

unde "n" poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunţate de organizator în ofertă.

- **PRIMUL CARTONAS**

1. (unul din jucatorii echipei gazde primeste primul cartonaș în meci)

X. (nu se acordă niciun cartonașîn meci)

2. (unul din jucătorii echipei oaspete primeste primul cartonaș in meci)

- **CR – VA FI CARTONAŞ ROSU? PEN – VA FI PENALTY ?**

unde jucătorul poate paria pe două variante:

1. va fi

2. nu va fi

- **CORNERE**

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n cornere)

2. (în meci se acordă peste n cornere)

unde "n" poate avea diferite valori (de exemplu: 7.5; 8.5; 9.5; etc.) anunţate de organizator în ofertă.

- **PRIMUL CORNER**

1. (primul corner îi este acordat echipei gazdă)

X. (nu se acordă niciun corner în meci)

2. (primul corner îi este acordat echipei oaspete)

(32) **Pariul de tip MARCATOR**

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe jucătorul care marchează în meci (timp regulamentar). Există 5 tipuri de pariuri:

	GOL	/NU DA GOL		PR.G	ULT.G
Cristiano Ronaldo/Real	2.50	1.40	Madrid -Atletico Madrid	6.50	6.50

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă următoarele cote:

2.50 - Cristiano Ronaldo marchează în meciul Real Madrid -Atletico Madrid (GOL);

1.40 - Cristiano Ronaldo nu marchează în meciul Real Madrid -Atletico Madrid (NU DA GOL)

6.50 - Cristiano Ronaldo marchează primul gol al meciului Real Madrid -Atletico Madrid (PR.G);

6.50 - Cristiano Ronaldo marchează ultimul gol al meciului Real Madrid -Atletico Madrid (ULT.G);

TIPURI DE PARIURI - EXPLICATII

LEGENDA

- **Gazde = d**
- **Oaspeti = g**
- **i = prima repriza**
- **ii = a doua repriza**

Oaspeti si goluri

- **2i2+i -** Oaspetii castiga meciul si vor fi cel putin 2 goluri in prima repriza.

Oaspetii goluri combinatii

- **g0-1iig0-1ii -** Oaspetii inscriu 0 sau 1 gol in prima repriza si 0 sau 1 gol in a doua repriza.
- **g1+iig2+ii -** Oaspetii inscriu cel putin 1 gol in prima repriza si cel putin 2 goluri in a doua repriza.
- **g2+iig1+ii -** Oaspetii inscriu cel putin 2 goluri in prima repriza si cel putin 1 gol in a doua repriza.
- **gi1+i2+ -** Oaspetii inscriu cel putin 1 gol in prima repriza si cel putin 2 goluri in meci.
- **gi1+i3+ -** Oaspetii inscriu cel putin 1 gol in prima repriza si cel putin 3 goluri in meci.

Oaspetii gol in prima repriza

- **gi1+ -** Oaspetii inscriu cel putin un gol in prima repriza
- **gi2+ -** Oaspetii inscriu cel putin 2 goluri in prima repriza

---

Oaspetii gol in a doua repriza

- **gii1+ -** Oaspetii inscriu cel putin 1 gol in a doua repriza
- **gii2+ -** Oaspetii inscriu cel putin 2 goluri in a doua repriza

---

Ambele marcheaza

- **gg4+ -** Ambele marcheaza si numarul total de goluri in meci va fi 4 sau mai mult.

Sansa dubla 1X si goluri

- **1xi2+i -** Gazdele castiga meciul sau meciul se termina egal si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in prima repriza.
- **1xi2+ii -** Gazdele castiga meciul sau meciul se termina egal si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in a doua repriza.
- **1xi3-5 -** Gazdele castiga meciul sau meciul se termina egal si se vor inscrie intre 3 si 5 goluri.

Sansa dubla X2 si goluri

- **x2i2+i -** Oaspetii castiga meciul sau meciul se termina egal si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in prima repriza
- **x2i2+ii -** Oaspetii castiga meciul sau meciul se termina egal si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in a doua repriza.
- **x2i3-5 -** Oaspetii castiga meciul sau meciul se termina egal si se vor inscribe intre 3 si 5 goluri.

Sansa dubla pauza/final

- **1x-12** - Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si oricare dintre echipe castiga meciul.

- **1x-1x** - Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si gazdele castiga meciul sau se termina egal
- **1x-x2** - Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si oaspetii castiga meciul sau se termina egal
- **x2-12 -** Oaspetii castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si oricare dintre echipe castiga meciul
- **x2-1x** - Oaspetii castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si gazdele castiga meciul sau se termina egal.
- **x2-x2** - Oaspetii castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si oaspetii castiga meciul sau se termina egal

---

Goluri combinatii

- **i0-1iii0-1 -** se va inscrie 0-1 goluri in prima repriza si 0-1 goluri in a doua repriza
- **i0-1iii0-2 -** se va inscrie 0-1 goluri in prima repriza si 0-2 goluri se vor inscrie in a doua repriza
- **i0-2iii0-1 -** se vor inscrie 0-2 goluri in prima repriza si 0 sau 1 gol se va inscrie in a doua repriza
- **i0-2iii0-2 -** se vor inscrie 0-2 goluri in prima repriza si 0 sau 2 goluri se vor inscrie in a doua repriza
- **i1-2iii1-2 -** se va inscrie 1 sau 2 goluri in prima repriza si 1 sau 2 goluri in a doua repriza
- **i1+i2+ -** se va inscrie 1 gol in prima repriza si 2 sau mai multe goluri tot meciul
- **i1+i3+ -** se va inscrie 1 gol in prima repriza si 3 sau mai multe goluri in tot meciul
- **i1+iii3+ -** cel putin un gol se va inscrie in prima repriza si cel putin 3 goluri se vor inscrie in a doua repriza
- **i1+i4+ -** se va inscrie 1 gol in prima repriza si cel putin 4 in tot meciul

---

Ghiceste cel putin semnul 1

- **1vi1 -** Gazdele castiga prima repriza sau gazdele castiga meciul
- **2vi2 -** Oaspetii castiga prima repriza sau oaspetii castiga meciul

---

Ghiceste cel putin semnul 2

- **ggivggii -** Ambele marcheaza in prima repriza sau ambele marcheaza in a doua repriza
- **ggv3+ -** Ambele echipe marcheaza in meci sau vor fi cel putin 3 goluri in meci
- **i1+v3+ -** Va fi cel putin 1 gol in prima repriza sau vor fi cel putin 3 goluri in meci
- **i2+v3+ -** Vor fi cel putin 2 goluri in prima repriza sau vor fi cel putin 3 goluri in meci

---

Pauza/Final (1-1) & goluri

- **1-1i2-4 -** Gazdele castiga prima repriza si castiga meciul si se vor inscrie intre 2 si 4 goluri in meci
- **1-1i2+ii -** Gazdele castiga prima repriza si castiga meciul si se vor inscrie cel putin 2 goluri in a doua repriza
- **1-1igg -** Gazdele castiga prima repriza si castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

---

Pauza/Final (2-1) & goluri

- **2-2i2-4 -** Oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul si se vor inscrie intre 2 si 4 goluri in meci
- **2-2i2+ii -** Oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul si se vor inscrie cel putin 2 goluri in a doua repriza
- **2-2igg -** Oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

---

Gazdele si goluri

- **1i2+i -** Gazdele castiga meciul si vor fi cel putin 2 goluri in prima repriza

---

Gazdele goluri combinatii

- **d0-1iid0-1ii -** Gazdele inscriu 0-1 gol in prima repriza si 0-1 gol in a doua repriza
- **d1+iid2+ii -** Gazdele inscriu cel putin un gol in prima repriza sic el putin 2 goluri in a doua repriza
- **d2+iid1+ii -** Gazdele inscriu cel putin 2 goluri in prima repriza si cel putin 1 gol in a doua repriza
- **di1+i2+ -** Gazdele inscriu cel putin 1 gol in prima repriza si inscriu cel putin 2 goluri in meci
- **di1+i3+ -** Gazdele inscriu cel putin 1 gol in prima repriza si inscriu cel putin 3 goluri in meci

---

Gazdele total goluri in prima repriza

- **di1+ -** Gazdele inscriu cel putin o data in prima repriza
- **di2+ -** Gazdele inscriu cel putin o data in a doua repriza

---

Gazdele total goluri in a doua repriza

- **dii1+ -** Gazdele inscriu cel putin o data in prima repriza
- **dii2+ -** Gazdele inscriu cel putin 2 goluri in a doua repriza

---

Goluri – nu va fi

- **Nu1-2 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 1 sau mai mare decat 2
- **Nu1-3 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 1 sau mai mare decat 3
- **Nu2-3 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 2 sau mai mare decat 3
- **Nu2-4 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 2 sau mai mare decat 4
- **Nu2-5 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 2 sau mai mare decat 5
- **Nu3-4 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 3 sau mai mare decat 4
- **Nu3-5 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 3 sau mai mare decat 5
- **Nu4-6 -** Numarul de goluri inscrise in meci va fi mai mic decat 4 sau mai mare decat 6

Total goluri oaspeti

- **g1+ -** Oaspetii inscriu cel putin un gol in meci
- **g2+ -** Oaspetii inscriu cel putin 2 goluri in meci
- **g3+ -** Oaspetii inscriu cel putin 3 goluri in meci

Total goluri oaspeti pe reprize

- **gi0-1 -** Oaspetii inscriu cel mult 1 gol in prima repriza
- **gii0-1 -** Oaspetii inscriu cel mult un gol in a doua repriza
- **gi0 -** Oaspetii nu inscriu in prima repriza
- **gi1-2 -** Oaspetii inscriu 1 sau 2 goluri in prima repriza
- **gii1-2 -** Oaspetii inscriu 1 sau 2 goluri in a doua repriza
- **gi3+ -** Oaspetii vor inscrie cel putin 3 goluri in prima repriza
- **gii3+ -** Oaspetii vor inscrie cel putin 3 goluri in a doua repriza

---

Total goluri gazde

- **d1+ -** Gazdele inscriu cel putin 1 gol in meci
- **d2+ -** Gazdele inscriu cel putin 2 goluri in meci
- **d3+ -** Gazdele inscriu cel putin 3 goluri in meci

Total goluri gazde pe reprize

- **di0-1 -** Gazdele inscriu cel mult 1 gol in prima repriza
- **dii0-1 -** Gazdele inscriu cel mult un gol in a doua repriza
- **di0 -** Gazdele nu inscriu in prima repriza
- **di1-2 -** Gazdele inscriu 1 sau 2 goluri in prima repriza
- **dii1-2 -** Gazdele inscriu 1 sau 2 goluri in a doua repriza
- **di3+ -** Gazdele vor inscrie cel putin 3 goluri in prima repriza
- **dii3+ -** Gazdele vor inscrie cel putin 3 goluri in a doua repriza

---

Total goluri in ambele reprize

- **1+1 -** Se inscrie cel putin un gol atat in prima cat si in a doua repriza
- **1+2 -** Se inscrie cel putin 1 gol in prima repriza si cel putin 2 goluri in a doua repriza
- **2+1 -** Se inscriu cel putin 2 goluri in prima repriza si cel putin 1 gol in a doua repriza
- **2+2** - Se inscriu cel putin 2 goluri atat in prima cat si in a doua repriza

---

Castigator gazde si goluri

- **1i1+i -** Gazdele castiga meciul si cel putin 1 gol se va inscrie in prima repriza
- **1i1+ii -** Gazdele castiga meciul si cel putin 1 gol se va inscrie in a doua repriza
- **1i2-4 -** Gazdele castiga meciul si se vor inscrie intre 2-4 goluri
- **1i2-5 -** Gazdele castiga meciul si se vor inscrie intre 2-5 goluri

- **1i2+ii -** Gazdele castiga meciul si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in a doua repriza

Castigator oaspeti si goluri

- **2i1+i -** Oaspetii castiga meciul si cel putin 1 gol se va inscrie in prima repriza
- **2i1+ii -** Oaspetii castiga meciul si cel putin 1 gol se va inscrie in a doua repriza
- **2i2-4 -** Oaspetii castiga meciul si se vor inscrie intre 2-4 goluri
- **2i2-5 -** Oaspetii castiga meciul si se vor inscrie intre 2-5 goluri
- **2i2+ii -** Oaspetii castiga meciul si cel putin 2 goluri vor fi inscrise in a doua repriza

FUTSAL, FOTBAL PE PLAJĂ

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăşte deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Şi pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap, total goluri sau multicombo Gsbet care se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate la secţiunea fotbal.

Dacă un eveniment inceput este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar şi nu este reluat în 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul şi se calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul gol marcat de o echipă sau de un jucător. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?“, „Cine câştigă cupa?“, etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menţionat-o sau nu a ştiut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situaţia de fi jucat pe terenul oaspeţilor, iar în cazul acela pariul este anulat şi se calculează cota 1.00. Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul şi se calculează cota 1.00.

HOCHEI

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăşte deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

La hochei pariul de tip handicap este cel în care jucătorul poate paria doar pe 2 semne (1 sau 2).

Echipa gazdă primeşte la acest pariu nr.5 goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.

La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obţine rezultatul pariurilor cu handicap.

Exemplu: (0:1.5) GAZDE – OASPETI

În paranteză este trecut scorul de la care „începe” meciul pentru acest tip de pariu. Rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:

- dacă gazdele câştigă la 2 sau mai multe goluri diferenţă atunci semnul câştigător va fi 1;
- dacă gazdele nu câştigă la 2 sau mai multe goluri diferenţă atunci semnul câştigător va fi 2;

Atenţie:

Valorile handicapului specificate în paranteză dinaintea echipei gazdă pot fi diferite în funcţie de eveniment (0:1.5, 0:2.5 etc.)

Tipul de pariu total goluri - suma golurilor realizate in evenimentul respectiv. Jucatorul poate miza pe 2 variante:

1. (in meci se marcheaza sub nr.5 goluri, unde nr.5 desemneaza intervalul de goluri stabilit de care organizator pentru fiecare eveniment in parte si care se regaseste in oferta pe coloana TG din sectiunea TOTAL GOLURI)
2. (in meci se marcheaza peste nr.5 goluri)

Tipul de pariu “cine câştigă meciul ? ”

Jucătorul poate miza pe 2 variante:

1. meciul îl câştiga gazdele ori în timp regulamentar ori dupa eventualele reprize de prelungiri
2. meciul îl câştiga oaspeţii ori în timp regulamentar ori dupa eventualele reprize de prelungiri

Dispoziţia privitoare la timpul regulamentar de joc este valabilă şi în cazul tipului de pariu total goluri sau handicap.

Dacă un eveniment inceput este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar şi nu este reluat în 48 ore , pariul pentru acest eveniment este nul şi se calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul punct marcat de o echipă sau de un jucător. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?“, „Cine câştigă cupa ?“, etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menţionat-o sau nu a ştiut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situaţia de fi jucat pe terenul oaspeţilor, iar în cazul acela pariul este anulat şi se calculează cota 1.00.

Pentru hochei se poate paria şi pe prima perioadă, a doua perioadă, a treia perioadă, prima perioadă-final meci, multicombo Gsbet respectând aceleaşi reguli explicate şi menţionate la secţiunea fotbal prima repriză, a doua repriză, prima repriză/final meci, multicombo Gsbet.

BASCHET

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăşte în ofertă că, pentru anumite evenimente, se validează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Şi pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunile fotbal sau hochei.Şi pentru acest sport pot exista pariuri "cine castiga meciul?" ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunea hochei.

Dacă un eveniment inceput este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar şi nu este reluat în 48 ore, pariul pentru acest eveniment este nul şi se calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul punct marcat de o echipă sau de un jucător. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?“, „Cine câştigă cupa ?“, etc şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate. În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de organizator, pariul este nul şi se calculează cota 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul şi se calculează cota 1.00.

Pentru baschet se poate paria şi pe prima repriză, a doua repriză, primul sfert, al doilea sfert, al treilea sfert, ultimul sfert, multicombo Gsbet respectând aceleaşi reguli explicate şi menţionate la secţiunea fotbal prima repriză, a doua repriză, multicombo Gsbet.

De asemenea la acest sport se poate paria şi pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerare punctele marcate de jucător în meci, inclusiv în eventualele perioade de prelungiri conform NBA, WNBA, FIBA, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primeşte cota 1.00.

TENIS

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunţuri oficiale.În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunţare, descalificare, etc.) pariul se consideră nul şi se calculează cota 1.00.Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori şi nu depăşeşte sfârşitul oficial al turneului nu se aplică regula din articolului 7, paragraful (5) – ″Situaţii în care se aplică regula pariului nul″ - existentă la celelalte sporturi ex: fotbal,baschet etc).

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

- **Primul set:**

În cazul acestui tip de pariuri, jucătorul poate miza pe 2 variante:

Exemplu:

TENIS – PRIMUL SET	1	2
1S/R.Federer – J.Del Potro	1.75	1.95

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 1.75 ca R.Federer va castiga primul set si o cota de 1.95 ca J.Del Potro va castiga primul set.

De asemenea se poate paria şi pe al doilea set (2S) sau pe al treilea set (3S).

- **Scor corect:**

La acest tip de pariu jucătorul trebuie să indice rezultatul final (pe seturi) al unui meci de tenis.

Exemplu:

	TENIS – SCOR CORECT (2 DIN 3)			
	2:0	2:1	1:2	0:2
2D3/R.Federer – J.Del Potro	2.45	3.95	4.80	3.15

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.45 pentru victoria lui R.Federer cu 2 la 0, o cotă de 3.95 pentru scorul 2:1, o cotă de 4.80 pentru scorul 1:2 şi o cotă de 3.15 pentru scorul 0:2.

De asemenea se poate paria şi pe scor corect la 3 din 5 seturi (turnee de Grand Slam sau Cupa Davis)

- **Primul set/Final:**

La acest pariu trebuie indicata situatia dupa primul set si la de sfârsitul meciului.

La această disciplină sportivă se poate paria şi pe total game-uri (mai puţin sau mai mult de un anumit nr. de game-uri într-un meci), handicap la game-uri (diferenţa de game-uri la sfârşitul meciului dintre cei doi jucători), numărul total de seturi (mai puţin sau mai mult de un anumit nr. de seturi), pe eventualitatea disputării unui tie-break în meci, multicombo Gsbet (respectând aceleaşi reguli explicate şi menţionate la secţiunea fotbal). Toate tie-break-urile si Match tie-break-urile se considera 1 game si se validează ca un game.

Remarcă: Dacă unul dintre jucători abandonează în timpul meciului si nu există nici un rezultat pe seturi atunci toate mizele pe seturi vor fi returnate (cotă 1.00). Excepţie fac doar seturile care s-au încheiat. Atentie !! Pentru rezultatul la tenis se aşteaptă până la sfârşitul oficial al turneului.

BASEBALL, SOFTBALL

Dacă un eveniment este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul şi se calculează cota 1.00.

În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?“, „Cine câştigă cupa ?“, etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

Dacă într-o zi se joacă două meciuri între aceleaşi echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menţionat-o sau nu a ştiut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situaţia de fi jucat pe terenul oaspeţilor, iar în cazul acela pariul este anulat şi se calculează cota 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul şi se calculează cota 1.00.

Dacă există posibilitatea terminării la egalitate a unui eveniment, pariul este nul şi se calculează cota 1.00.

Şi pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap, total puncte sau multicombo Gsbet ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunile fotbal sau hochei.

La volei pot exista pariuri tip primul set, total seturi, scor corect la seturi ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunea tenis.

VOLEI

Pentru rezultatul evenimentului se ia in considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunturi oficiale. Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Daca un eveniment inceput este contramandat, suspendat sau intrerupt şi nu este reluat în 48 de ore, nu se aplica regula din articolului 7, paragraful (5) - ″Situaţii în care se aplică regula pariului nul ″- existentă la celelalte sporturi ex: fotbal,baschet etc).

HANDBAL, RUGBY, FOTBAL AMERICAN, POLO, HOCHEI PE IARBĂ

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăşte deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.Şi pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap, total puncte sau multicombo Gsbet ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în sectiunea hochei.

Şi pentru acest sport pot exista pariuri "cine castiga meciul? " ce se vor desfăşura respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunea hochei.

Dacă un eveniment inceput este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar şi nu este reluat în 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul şi se calculează cota 1.00. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe?", „Cine câştigă cupa ?", etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de organizator, pariul este nul şi se calculează cota 1.00, in cazul in care abandonează înainte de începerea evenimentului pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul şi se calculează cota 1.00.

La acest sport se poate paria şi pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerare punctele marcate de jucător în meci, inclusiv eventualele perioade de prelungiri conform IHF, EHF, FRH, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primeşte cota 1.00.

AUTOMOBILISM, MOTOCICLISM, CICLISM

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă evenimentul este suspendat sau intrerupt şi nu se reia în 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul şi se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiţiei se calculează cota 1.00.

Dacă pilotul parcurge doar turul de încălzire şi nu participă la cursa propriu-zisă, pariul se consideră nul.

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

Dacă evenimentul se reia pe acelaşi circuit în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de organizatori, pariul este nul şi se calculează cota 1.00.

FORMULA 1

Victorie - câştigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea…… al "n"-lea.

Pole position - cine câştigă calificările (sesiunea sau cumulul de sesiuni de calificări care au ca rezultat direct stabilirea grilei de start).Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea şi omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secţiunea pariu duel).

Tur rapid - cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursă (se consideră timpii stabiliţi de către primele anunţuri oficiale).

Se clasifică/nu se clasifică la finalul cursei - pilotul respectiv este clasat la sfârşitul cursei indiferent de distanţa la care se află de câştigătorul cursei. Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunţat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA). În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârşitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat.

Nr. de monoposturi care se clasifică la finalul cursei - câte monoposturi se clasifică la finalul cursei (se iau în considerare toate monoposturile clasate la sfârşitul cursei indiferent de distanţa sau nr. de tururi de circuit situate faţă de câştigătorul cursei). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Avans timp câştigător cursă - diferenţa de timp dintre câştigătorul cursei şi al doilea clasat.

Va fi safety-car în timpul cursei? – cursa va fi sau nu neutralizată de apariţia safety-car-ului. Nu e considerată apariţia safety-car-ului dacă startul cursei se dă sub incidenţa acestuia.Pe acelaşi bilet, nu se poate combina acelaşi pilot pe tipuri diferite de pariu.

MOTOCICLISM

Victorie - câştigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea…… al "n"-lea.

Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea şi omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secţiunea pariu duel).

Tur rapid - cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursă (se consideră timpii stabiliţi de către primele anunţuri oficiale. Pe acelaşi bilet, nu se poate combina acelaşi pilot pe tipuri diferite de pariu.

CICLISM

Victorie - câştigător de etapă, de concurs, de tur.

Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea şi omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secţiunea pariu duel).

Pariurile pe întreg turul sau pe etape individuale vor fi validate în conformitate cu rezultatele oficiale din momentul premierii sau prezentării podiumului. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul în care unul dintre sportivii aflaţi în competiţie abandonează înainte de începerea competiţiei, se calculează cota 1.00.Pe acelaşi bilet, nu se poate combina acelaşi ciclist pe tipuri diferite de pariu.

SPORTURI DE IARNĂ

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul în care unul dintre sportivii aflaţi în competiţie abandonează înainte de începerea competiţiei, se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt sau supsendat şi nu se reia în 48 ore, se calculează cota 1.00.

În cazul schimbării locului de desfăşurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de organizator, pariul este nul şi se calculează cota 1.00.

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

Dacă evenimentul are loc în aceeasi zi pe aceeaşi pârtie, trambulină, traseu se iau în considerare cotele jucate.

Victorie - câştigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea…… al "n"-lea.

Duel în competiţie - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul competiţiei (calcularea şi omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secţiunea pariul duel).

SNOOKER, DARTS

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câştigarea evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule şi se acordă cota 1.00.
Dacă un jucător se accidentează şi nu mai poate continua meciul din motive independente de voinţa sa, cotele pe acest meci vor fi anulate şi jucătorii vor primi cota 1.00.
Dacă un jucător se retrage din propria voinţa înainte de sfârşitul meciului se consideră că l-a pierdut şi nu va primi cota 1.00, ci se va considera că a pierdut meciul.
La Snooker se poate paria şi pe primul frame (joc), total frame-uri, handicap şi primul frame/final meci, respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunile anterioare.
La Darts se poate paria şi pe primul set, total seturi şi handicap la seturi, respectând aceleaşi reguli explicate în secţiunile anterioare.

SPORTURI DE CONTACT

Va fi considerat câştigător al evenimentului sportivul care, la sfârşitul luptei, va fi anunţat ca victorios.
În cazul în care jucătorii au terminat competiţia înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunţare, etc.), jucătorul rămas în competiţie va fi considerat învingător şi se va lua în considerare cota jucata.
Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.
Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiţie.
Dacă evenimentul este întrerupt şi nu se reia în aceeasi zi se va calcula cota 1.00. Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.

ATLETISM

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
Dacă evenimentul este întrerupt şi nu se reia în aceeasi zi, se va calcula cota 1.00.
Dacă evenimentul se reia în aceeasi zi, se iau în considerare cotele jucate.
Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători,se calculează cota 1.00.
Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiţie.
În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de organizator, pariul este nul şi se calculează cota 1.00.

PARIUL DUEL

În cazul absenţei, respectiv a descalificării concurentului sau echipei, se aplică următoarele prevederi:
- pariul făcut pe un concurent, respectiv pe o echipă care a absentat înainte de începerea evenimentului, se consideră nul;
- dacă concurentul a renunţat sau a fost descalificat pe parcursul evenimentului, se consideră că a participat la eveniment, iar pariul făcut pe el se consideră pierdut.

În cazul în care renunţă ambii concurenţi, pentru pariul duel, se aplică următoarele prevederi:
- dacă au renunţat în diferite runde, faze, curse, serii, tururi, etc. se consideră drept învingător concurentul care a renunţat după ce a parcurs mai multe runde, faze, curse, serii, tururi, etc;
- dacă au renunţat în aceeaşi rundă, fază, cursă, serie, tur , etc. pariul este considerat nul şi se acordă cota 1.00.

PARIURI PE TERMEN LUNG

Unele evenimente se desfăşoară pe parcursul mai multor etape, faze (grupe de calificare, playoff-uri, tururi preliminare, etc.) şi necesită o perioadă mai mare de timp pentru a se finaliza.

Aceste evenimente vor primi rezultat odată cu încheierea competiţiei respective, omologarea rezultatelor efectuându-se conform primelor anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Jucătorul poate paria pe: câştigător competiţie, câştigător campionat, golgeter competiţie, câştigător grupă, câştigător trofeu, etc. Pentru tipul de pariu golgeter competiţie, în cazul în care mai mulţi jucători au acelaşi număr de goluri marcate va fi validat jucătorul cu cele mai puţine goluri marcate din penalty.

Organizatorul îşi rezervă dreptul de a restricţiona efectuarea de bilete care să conţină evenimente pe termen lung împreună cu evenimente din oferta saptamanală curentă.

SKI ŞI SĂRITURI CU SCHIURILE

Rezultatul evenimentului îl reprezintă ordinea stabilită de primul anunţ oficial al organismului oficial care organizează competiţia, excepţie fiind cazul în care se face o modificare pentru a corecta un rezultat raportat greşit.

În cazul în care competiţia începe şi este întreruptă şi nu este anunţat nici un rezultat oficial în aceeaşi zi (ora locală a locului unde se desfăşoară competiţia) pariul este invalid, exceptând cazul în care se continuă în aceeaşi zi (ora locală a locului unde se desfăşoară evenimentul). În acest caz pariul e valid şi se iau în considerare cotele jucate.

Dacă un concurent se retrage din competitie înainte de începerea acesteia se consideră că el /ea nu a participat la com petiţie şi pariul este invalid.

Se consideră că un concurent a par ticipat la un meci dacă el/ea a început prima cursa sau prima probă.

Dacă în timpul unui eveniment un concurent este retras sau descalificat se consideră că el a participat la eveniment.

Dacă se pariază pe victoria unui individ ce concurează într -un duel, pariul se consideră valid dacă ambii concurenţi la duel participă la meci, iar câştigătorul duelului (dacă ambii concurenţi termină întreaga competiţie) este concurentul care se clasează mai bine în rezultatele oficiale publicate de către organismul oficial care organizează competiţia.

Dacă ambii concurenţi la un duel abandonează competiţa aflată în curs de desfăşurare şi nu există rezultate oficiale care să îi vizeze, pariul este considerat invalid.

În ceea ce priveşte pariurile duel, pariul este considerat invalid dacă după terminarea competiţiei concurenţii se clasează pe aceeaşi poziţie sau au acelaşi număr de puncte .

Dacă unul dintre concurenţi abandonează competiţia aflată în desfăşurare, câştigătorul duelului este cel care termină comptiţia.

Dacă rezultatul evenimentului se schimbă, dar nu este anunţat de către Organizatorul de pariuri, pariul este invalid.

COMPETITII CU MASINI, MOTOCICLETE, BICICLETE SI BARCI

Rezultatul evenimentului îl reprezintă ordinea stabilită de primul anunţ oficial al organismului oficial care organizează competiţia, excepţie fiind cazul în care se face o modificare pentru a corecta un rezultat raportat greşit.

Se consideră că un concurent a participat la cursă dacă s -a prezentat la începutul unei curse de încălzire, la linia de start a cursei sau intră în cursă după semnalul de start.

Dacă unul dintre concurenţi nu participă la competiţie, toate pariuril pe care îl vizează sunt invalide.

Dacă în timpul unui eveniment un concurent este retras sau descalificat se consideră că el/ea a participat la eveniment.

Dacă se pariază pe victoria unui individ ce concurează într -un d uel, pariul se consideră valid dacă ambii concurenţi la duel participă la meci, iar câştigătorul duelului (dacă ambii concurenţi termină întreaga

competiţie) este concurentul care se clasează mai bine în rezultatele oficiale publicate de către organismul oficial care organizează competiţia.

Dacă unul dintre concurenţi abandonează competiţia, câştigătorul duelului este cel care termină competiţia. Dacă ambii concurenti participanţi la un duel abandonează competiţia aflată în curs de desfăşurare şi nu există rezultate oficiale care să îi vizeze, pariul este considerat invalid.

Duelul pe care se pariază este considerat invalid dacă după terminarea competiţiei concurenţii se clasează pe aceeaşi poziţie sau au acelaşi număr de puncte.

Articolul 9. PARIURI COMBINATE

(1) Pariurile combinate reprezintă tipuri de pariuri, care permit parierea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinaţie reciprocă, în forma prescurtată, evenimentele pronosticate fiind notate cu majuscule pe biletul pariat.

(2) Includerea unor evenimente de pariu în pariurile combinate, intră în competenţa organizatorului.

(3) Organizatorul îşi rezervă dreptul de a limita introducerea unor evenimente de pariuri în pariurile combinate.

(4) Câştigurile se achită abia după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor de pariu, incluse în pariurile combinate.

(5) In cazul biletelor combinate plata minimă este de 1 Leu. Miza minimă pe fiecare combinaţie nu este stabilită, această miză pe fiecare combinaţie se calculează împărţind miza totală platită de către jucător la numărul de combinaţii.

(6) Câştigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 50.000 lei.

Articolul 10. PARIURI LIVE

(1) Organizatorul, în punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor şi va putea organiza pariuri pe parcursul desfăşurării evenimentelor (pariuri live).

(2) Pariuri pe parcursul desfăşurării pot fi: câştigător meci, gol marcat, câştigător la handicap (avantajul unei echipe), câştigătorul primei reprize, câştigătorul reprizei secunde, numărul total de goluri, numar de cornere, primul cartonas galben, va fi penalty, va fi cartonaş rosu, cine va avea urmatorul corner, cine merge mai departe, total offside-uri in meci, alte posibilităţi.

(3) Pe un bilet se poate paria un singur eveniment din acelaşi meci (cine merge mai departe, pauză, final) cu mențiunea că se pot accepta pe același bilet mai multe tipuri de pariuri care provin de la evenimente diferite.

(4) Cotele pe lista de pariuri – ofertă – se schimbă în timpul desfăşurării evenimentului, iar informaţiile privind fiecare schimbare de curs se transmit automat pe monitoarele din agenţii.

(5) În cazul în care un pariu este plasat la o cotă incorectă datorită unei întârzieri în acoperirea "Live" a unui Eveniment şi în cazul în care o echipă sau jucător a dobândit un avantaj semnificativ, respectivul pariu va fi validat la cota 1.00.

(6) În cazul unor erori de tipărire, erori pe biletele de pariere sau erori evidente privind datele introduse în baza de date a Organizatorului, acesta îşi rezervă dreptul de a le considera nule sau de a le valida la Cotele si rezultatele corecte, chiar dacă descoperirea erorilor are loc după încheierea Evenimentului. Orice cereri de anulare a unor pariuri afectate în acest fel vor fi luate în considerare numai dacă sunt făcute anterior începerii respectivului Eveniment.

(7) În cazul întreruperii transmisiei (nu există imagini de la meci) toate pariurile se iau în considerare, iar în cazul unei reclamaţii, organizatorul are obligaţia să facă dovada rezultatelor (statistici site-uri oficiale, suport video etc.) către jucători în cel mult 30 zile.

(8) În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depăşeşte ora de închidere a agenţiei pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat urmatoare.

(9) Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

(10) Cotele care au fost valabile în momentul primirii pariului pot fi schimbate până în momentul tipăririi biletului.

(11) Câştigurile se plătesc în agenţia în care a fost făcut pariul după terminarea meciului sau a unei părţi din meci (prima repriză, cine marchează primul gol).

(12) În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile încă 48 de ore, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (cotă 1.00).

(13) Dreptul de a pretinde plata câştigului live poate fi exercitat in termen de 30 de zile.

(14) Costul minim al unui bilet la pariurile live este de 1 Leu.

(15) Câstigul maxim al unui bilet la pariurile live este 50.000 lei.

Articolul 11. PARIURI VIRTUALE

A. WINGO 35/48

Este un tip de pariu care se desfășoară pe evenimente generate aleatoriu de un program informatic independent, asupra căruia nici organizatorul și nicio altă terță parte nu poate interveni.

Un joc în care 35 de numere sunt extrase dintr-un total de 48 de numere posibile. Jucătorul alege cel puţin 6 numere şi, pentru a câştiga, toate cele 6 numere trebuie să apară în totalul de 35 de numere care sunt extrase. Cea mai bună probabilitate de câştig este de 10,000:1 dacă aţi ales toate cele 6 numere în primele şase numere trase. Cu fiecare bilă trasă suplimentar, rata dvs. de câştig scade până când sunt trase toate cele 35 de numere. De asemenea, puteţi plasa un sistem sau pariu mixt alegând maxim 10 numere diferite, care vă permite să aveţi maxim 210 combinaţii câştigătoare.

Raport de probabilitate de câștig (pe baza a 6 numere alese):

- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 6 bile afișate, câștigul este 10.000,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 7 bile afișate, câștigul este 7.500,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 8 bile afișate, câștigul este 5.000,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 9 bile afișate, câștigul este 2.500,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 10 bile afișate, câștigul este 1.000,00 x miza ;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 11 bile afișate, câștigul este 500,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 12 bile afișate, câștigul este 300,00x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 13 bile afișate, câștigul este 200,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 14 bile afișate, câștigul este 150,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 15 bile afișate, câștigul este 100,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 16 bile afișate, câștigul este 90,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 17 bile afișate, câștigul este 80,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 18 bile afișate, câștigul este 70,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 19 bile afișate, câștigul este 60,00 x miza;

- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 20 bile afișate, câștigul este 50,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 21 bile afișate, câștigul este 40,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 22 bile afișate, câștigul este 30,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 23 bile afișate, câștigul este 25,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 24 bile afișate, câștigul este 20,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 25 bile afișate, câștigul este 15,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 26 bile afișate, câștigul este 10,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 27 bile afișate, câștigul este 9,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 28 bile afișate, câștigul este 8,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 29 bile afișate, câștigul este 7,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 30 bile afișate, câștigul este 6,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 31 bile afișate, câștigul este 5,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 32 bile afișate, câștigul este 4,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 33 bile afișate, câștigul este 3,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 34 bile afișate, câștigul este 2,00 x miza;
- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc in primele 35 bile afișate, câștigul este 1,00x miza.

Posibilităţi de pariere:

a) Pariul Simplu - pe un bilet se pariază pe 6 numere de la 1 la 48. Biletul este câştigător daca toate cele 6 numere jucate pe bilet se regasesc în cele 35 de numere extrase, câştigul calculandu-se înmultind cota indicată de extragerea celui de-al şaselea număr, afişată pe monitorul din agenţie, cu miza de pe bilet.

b) Pariul Par/Impar Număr extras – Se poate paria dacă prima/ultima bilă extrasă conţine un număr par sau un număr impar.

c) Pariul Culoare Bilă – bilele sunt împărtite în 8 culori şi anume: Portocaliu, Roşu, Albastru, Verde, Negru, Galben, Violet,Maro. Clientul pariază 1 singură culoare pentru prima/ultima bilă extrasă, biletul este căştigător dacă culoarea pariată de jucător corespunde cu culoarea primei/ultimei bile extrase.

d) Pariul Peste/Sub bila extrasă– Clientul pariază pe prima/ultima bilă extrasă dacă este Peste/Sub limita de 24.5. In cazul în care clientul pariază Sub, biletul este căştigător dacă prima/ultima bilă extrasă este orice numar de la 1 până la 24. In cazul în care Clientul pariază Peste, biletul este căştigător dacă prima/ultima bilă extrasă este orice numar de la 25 până la 48.

e) Suma Primelor 5 Numere : Sub/Peste 122,5 – Clientul pariază pe suma numerelor primelor 5 bile

extrase, dacă aceasta este Sub/Peste limita de 122,5. In cazul în care clientul pariază Sub, biletul este căştigător dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este orice număr până la 122, inclusiv.
In cazul în care clientul pariază Peste, biletul este căştigător dacă suma numerelor primelor 5 bile extrase este orice număr peste 123, inclusiv.

f) Pariul Sistem - implică mai multe variante de pariere pe bilet şi în acest caz întâlnim mai multe situaţii:

- Se pot paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maxim 10. De exemplu, se pot paria 8 numere pe bilet, insemnând că un număr de 28 de combinaţii posibil câştigătoare a câte şase numere fiecare.
  Cele 8 numere înseamană 28 combinaţii de câte 6 numere, 9 numere înseamnă 84 combinaţii şi 10 numere înseamnă 210 combinaţii, etc.
  Tabel de combinatii posibile:
  6/7 – 7 combinaţii
  6/8 – 28 combinaţii
  6/9 – 84 combinaţii
  6/10 – 210 combinaţii

Atenţie! Biletele emise la wingo nu se stornează!
Câştigul maxim este de 50.000 lei.

g) CASTIGURI SUPLIMENTARE

Simbolul trifoi (sweetspots)

În tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri "trifoi", care nu se regăsesc întotdeuna în același câmp și nu pot fi prezise în avans și care pot determina un posibil câștig suplimentar, astfel:

- În cazul în care unul dintre numerele pariate se află într-unul dintre cele două câmpuri marcate cu simbolul “trifoi”, Jucătorul va primi valoarea mizei, indiferent dacă biletul de pariere este câștigător sau nu.
- În cazul în care două dintre numerele pariate se regăsesc în cele două câmpuri marcate cu simbolul “trifoi”, Jucătorul va primi o sumă echivalentă cu de 4 ori miza pusă în joc, indiferent dacă biletul de pariere este câștigător sau nu.

BONUS JACKPOT LOCAL/GLOBAL

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câştigătoare sau necâştigătoare la Wingo premii suplimentare astfel: **„ Jackpot Local”** – la nivel de agenţie şi **„Jackpot Global”** – la nivel national. Fiind acordate în mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minimă sau maximă prestabilită de societate.

JACKPOT-UL GLOBAL este unic și se acordă aleator în oricare din agențiile unde rulează jocul și este afișat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, în cazuri excepționale, Jackpot-ul Global poate să se împartă la mai mulți jucători, fiecare jucător primind un procent egal cu al celorlalți câștigători, caz în care pe ecran în rubrica de acordare va apărea suma pe care o primește fiecare câștigător.

CÂSTIGURI MULTIPLICATE

Rundă Bonus – Periodic, anumite runde sunt desemnate ca rundă Bonus, afișajul Organizatorului indicând în mod clar acest lucru. Toate biletele câștigătoare în cadrul rundei Bonus sunt multiplicate X2, X3, X4, …etc.
Multiplicarea câștigurilor este afișată pe monitorul secundar.
Oferta nu este disponibilă pentru biletele câștigătoare cu Jackpot și nici pentru biletele câștigătoare cu trifoi (sweetspots).

MIZA RETURNATA

Periodic, anumite runde sunt desemnate ca rundă Bonus, afișajul Organizatorului indicând în mod clar acest lucru. Jucătorii care dețin bilete necâștigătoare în cadrul rundei *Bonus – Miza returnată (return money)* vor primi înapoi miza pariată.

B. PARIURI PE CURSE DE CÂINI 6(Dog 6 racing)

(1) Pariurile pe *Curse de câini 6* sunt tipuri de pariuri care se desfășoară pe evenimente generate aleatoriu de un program informatic independent, asupra căruia nici organizatorul și nicio altă terță parte nu poate interveni.
Aceste tipuri de pariuri utilizează rezultatele curselor de câini preînregistrate, selectate aleatoriu de sistemul informatic și care se difuzează pe monitoarele TV instalate special în acest scop în agenție/punct de lucru

(2) Cursele preînregistrate (înregistrări ale unor curse de câini desfășurate anterior) sunt stocate într-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul software utilizat de organizator alege in mod aleatoriu (dupa număr) o cursă pe care o va transmite în sistemul TV.

(3) Cursele de câini 6 preînregistrate vor rula pe toată durata de desfăsurare a programului organizatorului la un interval de 3 minute și 45 secunde fiecare, constând în afișarea cotelor, cursa propriu zisă și afișarea rezultatelor.

(4) La fiecare cursă participă 6 (șase) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6 (deosebiți și prin coduri de culoare).

(5) Programul de gestionare a activității de pariere, care conține și inregistrările curselor difuzate, este furnizat Organizatorului de către firme specializate în domeniu, și care este autorizat metrologic în țări ale Uniunii Europene.

(6) Inregistrările curselor de câini nu constau în evenimente personalizate (având înscrise data și locul evenimentului, locația, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un număr de ordine și conțin efectiv desfășurarea evenimentului dintre momentul startului cursei și finalul acesteia.

(7) După fiecare cursă se informează jucătorii despre rezultatele cursei. Rezultatele curselor anterioare din ziua respectivă sunt afișate pe panoul de cote in bara de jos a monitorului sub forma de nr. cursa/ordinea câinilor care au trecut linia de sosire pe locurile 1, 2 si 3.

(8) Biletele emise la Cursele de Câini 6 nu se stornează.

(9) Câștigurile se plătesc numai în agenția în care a fost făcut pariul dupa terminarea cursei. Dreptul de a pretinde plata câștigului pariului pe curse de câini poate fi exercitat în termen de 3 zile de la momentul terminării cursei.

(10) Tipurile de pariere sunt:

- **CÂȘTIGĂTOR**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care participant (ce poartă un număr) va trece primul linia de sosire (se poate paria pe mai mulţi concurenţi în acelaşi timp).
- **PRINTRE PRIMII 2**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care participant (ce poartă un număr) va trece primul sau al doilea linia de sosire (se poate paria pe mai mulţi concurenţi în acelaşi timp).
- **PRINTRE PRIMII 3**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care participant (ce poartă un număr) va trece primul sau al doilea sau al treilea linia de sosire (se poate paria pe mai mulţi concurenţi în acelaşi timp).
- **COMBINAŢII PRIMUL – AL DOILEA**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care dintre participanţi (ce poartă un număr) va trece primul linia de sosire şi al doilea, nu neapărat în această ordine (se poate paria pe mai multe cominaţii în acelaşi timp).
- **COMBINAŢII PRIMUL – AL DOILEA – AL TREILEA**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care dintre participanţi (ce poartă un număr) va trece primul linia de sosire, al doilea şi al treilea, nu neapărat în această ordine (se poate paria pe mai multe cominaţii în acelaşi timp).

- **ORDINEA PRIMUL – AL DOILEA (PERFECTA):** În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care dintre participanţi (ce poartă un număr) va trece linia de sosire într-o ordinea aleasă, primul şi al doilea. (se poate paria pe mai multe poziţii în acelaşi timp).
- **ORDINEA PRIMUL – AL DOILEA – AL TREILEA (TRIFECTA)**: În acest tip de pariu pariorul ghiceşte care dintre participanţi (ce poartă un număr) va trece linia de sosire într-o ordinea aleasă, primul, al doilea şi al treilea. (se poate paria pe mai multe poziţii în acelaşi timp).
- **NU CÂŞTIGĂ (Not Win)** – Câinele ales nu câştigă cursa.
- **NU TERMINĂ PE 2 (Not Second)** – Câinele ales nu termină cursa pe locul 2.
- **NU TERMINĂ PE 3 (Not Third)** – Câinele ales nu termină cursa pe locul 3.
- **NU TERMINĂ ÎN PRIMII 2 (Not In First Two)** – Câinele ales nu termină cursa pe locul 1 sau 2.
- **NU TERMINĂ ÎN PRIMII 3 (Not In First Three)** – Câinele ales nu termină cursa pe locul 1,2 sau 3.
- **NU VOR TERMINA ÎN PRIMII 2, INDIFERENT DE ORDINE (Not Double Chance)** – Câinii alesi nu vor termina cursa pe locurile 1 si 2, indiferent de ordine.
- **CINE VA CÂŞTIGA 123 SAU 456 (Win 123 or 456)** – Va câştiga un câine din grupul 1,2,3 sau un câine din grupul 4,5,6.
- **PAR/IMPAR (Win Even or Odd)** – Numărul câinelui câştigător va fi par/impar.
- **SUMA PRIMILOR 2 CÂINI: MAI MIC SAU MAI MARE DECAT RANGE-UL SETAT** – Suma numerelor primilor 2 câini va fi sub sau peste range-ul setat.
- **SUMA PRIMILOR 3 CÂINI: MAI MIC SAU MAI MARE DECAT RANGE-UL SETAT** – Suma numerelor primilor 3 câini va fi sub sau peste range-ul setat.

(11) Organizatorul de pariuri, la discreţia sa, poate opri procesul de acceptare a pariurilor pentru cursă înainte de începerea acesteia. Poate proceda la fel în cazul defecţiunii sistemului, a sistemului de comunicaţii şi a echipamentului.

Organizatorul de pariuri nu este răspunzător pentru nicio daună sau pierdere suferită de către parior din cauza defecţiunii sistemului, a sistemului de comunicaţii şi a echipamentului în circumstanţe extraordinare (Forţă Majoră etc.).

Eventualele circumstanţe care nu sunt reglementate de acest Articol sunt reglementate de normele cu privire la alte pariuri şi jocuri de noroc ale Organizatorului de pariuri.

În cursele preînregistrate (curse de câini sau de cai) este destul de dificil să se stabilească vizual ordinea exactă a trecerii liniei de sosire din cauza iluminatului insuficient pe pista de curse sau din cauza unghiului inconvenabil în care este instalată camera de luat vederi.

Numai rezultatele oficiale publicate la data cursei sunt luate în considerare la calcularea rezultatelor, salvate în format magnetic în sistemul informatic al Organizatorului de pariuri.

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câştigătoare sau necâştigătoare la cursele de câini premii suplimentare astfel: „ Jackpot Local” – la nivel de agenţie şi „Jackpot Global” – la nivel naţional.

Jackpot-ul Global este unic și se acordă aleator în oricare din agențiile unde rulează jocul și este afișat pe ecran. Fiind acordate în mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minimă sau maximă prestabilită de societate.

Atenţie! Biletele emise la cursele de câini nu se stornează!

Câștigul maxim este de 50.000 lei.

Articolul 12. PARIURI PE EVENIMENTE NONSPORTIVE

Pariul pe evenimente sociale, politice sau alte asemenea este tipul de pariu realizat de jucatori pe orice fel de eveniment de interes general (de natura socială, politică, economică, etc.). Organizatorul va lua în considerare rezultatele inregistrate la locul desfăşurării evenimentului. Eventualele investigaţii ulterioare realizate de către

autorităţile competente vor fi luate în considerare la validarea rezultatului doar dacă sunt realizate în aceeaşi zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigaţie realizată ulterior nu va fi luată în considerare.
În cazul în care un eveniment este amânat, se va aştepta până la desfăşurarea lui. In cazul în care un eveniment este anulat, Organizatorul va calcula cursul 1.00.

PARIURI PE NUMERE
In cadrul pariurilor pe numerele ce urmează a fi extrase la loterie, plasarea unui bilet nu presupune o participare a jucătorului la acea loterie, ci reprezintă un pariu efectuat pe extragerile (rezultatele oficiale, omologate) loteriilor internaționale respective.
Acest tip de pariu se va efectua în baza ofertei pusă la dispoziție de organizator în toate punctele de lucru, website, publicații și nu presupune participarea efectivă a jucătorilor la loterii. Se poate paria pe numere la oricare din loteriile internaţionale din oferta, mai putin extragerile organizate de catre Compania Naţionala Loteria Română, urmând a câștiga numărul sau numerele pe care s-a pariat în urma extragerii. Selecţiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariere şi nici nu se pot combina două sau mai multe extrageri pe acelaşi bilet.
Pentru fiecare pariu pe numere, trebuie selectată doar o Loterie din lista loteriilor internaționale şi tipul de pariu.
In cazul în care un pariu a fost efectuat dupa ora reală a extragerii loteriei în cauză, pariul se consideră nul, anulat (cota 1.00).
Pentru omologarea câștigurilor se iau în calcul rezultatele oficiale comunicate pe site-urile organizatorilor loteriilor. Nu se vor lua in considerare la omologarea câștigurilor numerele suplimentare extrase cu caracter de joker sau altă clasificare.In cazul în care organizatorii unei loterii efectuează mai multe extrageri în aceeași zi, va fi luată in considerare pentru omologarea pariului, rezultatul primei extrageri din ziua respectivă.
In cazul in care, indiferent de motiv, extragerea la o anumita loterie nu are loc, pariurile efectuate pe acea loterie rămân valabile 24 de ore, urmând ca, dupa expirarea acestei perioade, pariurile pe acea loterie să devină nule, anulate (cota 1.00). Excepție fac cazurile în care în oferta de pariuri se specifică in mod explicit faptul că se acceptă pariuri pentru mai multe extrageri de la aceeași loterie în aceeași zi.
Fiecare loterie deține propriul sistem de extragere a numerelor. In cazul în care organizatorii unei loterii modifică sistemul de extragere iar organizatorul a acceptat deja pariuri pentru respectiva extragere, pariurile se considera nule, anulate (cota 1.00).
Pariul pe numere se imparte în două categorii: pariul simplu şi pariul sistem.

PARIUL SIMPLU
Pentru pariul simplu trebuie să indicaţi corect toate numerele pentru care aţi optat. Puteţi opta pentru minim 1 număr şi maxim 5 numere pentru extragerile de tipul 6/ 42, 6/ 45, 6/ 49, 6/ 50, 7/ 39, iar pentru minim 1 număr şi maxim 4 numere pentru extragerile de tipul 5/ 49, 5/ 50 şi 6/ 90. Costul minim al unui bilet simplu este de 1 Leu.
Câstigul maxim acordat pentru un bilet simplu este de 50.000 lei.

PARIUL SISTEM
În cazul pariului sistem puteţi câştiga şi dacă nu indicaţi corect toate numere, dar aţi impus o condiţie minimă de câştig.
Sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 şi sistemul maxim este 5 din 15 cu excepţia loteriilor cu extragere de tipul 5/ 50, 5/ 49 şi 6/ 90, pentru care sistemul maxim este 4 din 15.

<u>Articolul 13</u>
Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda participanților bonusuri, în perioade și în locațiile selectate, care vor fi anunțate publicului cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea campaniei de bonusare.

Bonusuri oferite de Organizator

a. Bonusul Pariu Șansă

- Biletul trebuie să conțină cel puțin 4 evenimente, minim 3 evenimente câștigătoare.
- Cota minimă pe eveniment să fie de 1.25.
- Câștigul clientului este condiționat de cota totală prinsă de către acesta după ce a pierdut un eveniment.
- Biletul trebuie să aibă o cotă totală de minim 30, fără cota meciului pierdut.
- Dacă un eveniment este pierzător, iar unul primește cota 1, atunci biletul este declarat necâștigator.
- Bonusul este valabil numai pentru biletele simple, cele de tip sistem nu sunt incluse. Mai jos este afișat coeficientul de multiplicare în funcție de numărul de evenimente ratate:

Cota totala evenimente indicate corect	**Coeficient de multiplicare UN meci ratat**
>30	Primești banii inapoi
>60	2xMiza
>100	5xMiza
>500	10xMiza
>1000	20xMiza

b) Bonusul progresiv

Bonusul progresiv se acordă în funcție de numărul de evenimente de pe biletul de joc, conform condițiilor și situațiilor descrise mai jos, exclusiv pentru evenimente sportive. Nu se aplică pariurilor pe curse de câini, pariurilor pe numere extrase la loteriile internaționale, pariurilor pe bile (Wingo).

1. Condiția de cotă minima: evenimentele de pe bilet care se iau în calcul pentru acordarea Bonusului trebuie să aibă o cotă mai mare sau egală cu 1.10 (unu virgulă zece).
2. Bonusul este afișat pe biletul de pariere în procente sub formă BONUS INCLUS (XX%).
3. Câștigul eventual de pe biletul de pariere are inclus în el Bonusul. Acceptarea biletului atrage după sine acceptarea valorii bonusului.

3.1. Bilet SIMPLU (cumulativ)

Bonusul crește odată cu numărul de evenimente de pe biletul de joc.

Pentru 1 eveniment pe bilet se acordă un Bonus de 1%, pentru 2 evenimente pe bilet se acordă un Bonus de 2%, pentru 3 evenimente pe bilet se acordă un Bonus de 3%,..., pentru 15 evenimente pe bilet se acordă un Bonus de 15%,...etc. (până la numărul maxim de evenimente care se pot juca pe un bilet și în funcție de numărul de evenimente care respectă cerința de la punctul 4.1 de mai sus).

Exemplul 1.

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
1	469	Liverpool-Everton	1	1.65
2	468	Chelsea-Crystal P.	1	1.30
3	476	Manchester Utd.-West Bromwich	1	1.30
4	467	Southampton-Bournemouth	1	1.55

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
1	469	Liverpool-Everton	1	1.65

2	468	Chelsea-Crystal P.	1X	1.03
3	476	Manchester Utd. -West Bromwich	1	1.30
4	467	Southampton-Bournemouth	1	1.55

În acest caz se acordă un Bonus de 4% (4 evenimente pe bilet, toate cotele sunt mai mari sau egale cu 1.10).

Exemplul 2.

În acest caz se acordă un Bonus de 3% (doar 3 evenimente îndeplinesc condiția de a avea cotă mai mare sau egală cu 1.10).

3.2. Bilet COMBINAT (sistem unic) fără baze

În cadrul sistemului, Bonusul se acordă în funcție de numărul minim de evenimente pe care se mizează a fi câștigatoare, doar în situația în care acest număr este mai mic sau egal cu numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10). În caz contrar, Bonusul se acordă în funcție de numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10).

Exemplul 3

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
A	469	Liverpool-Everton	1	1.65
B	468	Chelsea-Crystal P.	1X	1.03
C	476	Manchester Utd. -West Bromwich	1	1.30
D	467	Southampton-Bournemouth	1	1.55
E	479	Leicester-Stoke	1	2.00

Sisteme jucate: 3/5

5 evenimente pe bilet, 4 evenimente îndeplinesc condiția de cotă minimă, însă s-a pariat pe minim 3 evenimente câștigatoare din 5.

În acest caz Bonusul acordat este de 3%.

Exemplul 4.

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
A	469	Liverpool-Everton	1	1.65
B	468	Chelsea-Crystal P.	1X	1.03
C	476	Manchester Utd. -West Bromwich	1X	1.03
D	467	Southampton-Bournemouth	1	1.08
E	479	Leicester-Stoke	1	2.00

Sisteme jucate: 3/5

5 evenimente pe bilet, minimum 3 evenimente câștigatoare, însă doar 2 evenimente îndeplinesc condiția de cotă minimă.

În acest caz BONUSUL acordat este de 2%.

3.3. Bilet COMBINAT (sistem unic) cu evenimente fixe (BAZĂ)

Fiecare eveniment care este adăugat grupului de evenimente fixe (bazei) și care îndeplinește condiția de cotă minimă, va adăuga 1% la câștigul eventual.

În cadrul sistemului, Bonusul se acordă în funcție de numărul minim de evenimente pe care se mizează a fi câștigatoare, doar în situația în care acest număr este mai mic sau egal cu numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10). În caz contrar, Bonusul se acordă în funcție de numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10).

Exemplul 5.

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
1	469	Liverpool-Everton	1	1.65
2	468	Chelsea-Crystal P.	1X	1.03
A	476	Manchester Utd. - West Bromwich	1X	1.03
B	467	Southampton-Bournemouth	1X	1.08
C	479	Leicester-Stoke	1	2.00
D	507	Bayern M.-Augsburg	12	1.05
E	511	RB Leipzig-SV Darmstadt	1X	1.04

Sisteme jucate: 2/5

*Evenimentele din bază sunt marcate cu cifre, evenimentele din sistem sunt marcate prin litere.

7 evenimente pe bilet, 2 evenimente fixe dintre care 1 eveniment îndeplinește condiția de cotă minimă, sistem 2/5 în care 1 eveniment îndeplinește condiția de cotă minimă.

În acest caz, Bonusul este de 2% (1% aferent evenimentului din bază care îndeplinește condiția de cotă minimă și 1% aferent sistemului, unde 1 eveniment îndeplinește condiția de cotă minimă).

Exemplul 6.

Nr.ev	Cod	Meci	Pronostic	Cota
1	469	Liverpool - Everton	1	1.65
2	468	Chelsea - Crystal P.	1X	1.03
3	476	Manchester Utd. - West Bromwich	1X	1.03
4	467	Southampton - Bournemouth	1	1.55
5	479	Leicester - Stoke	1	2.00
A	507	Bayern M. - Augsburg	12	1.05
B	511	RB Leipzig - SV Darmstadt	1	1.35
C	477	Burnley - Tottenham	2	1.65
D	532	Malaga – Atl.Madrid	2	1.70
E	519	Roma - Empoli	1	1.20

Sisteme jucate: 3/5

*Evenimentele din bază sunt marcate cu cifre, evenimentele din sistem sunt marcate prin litere.

10 evenimente pe bilet, 5 evenimente fixe dintre care 3 evenimente îndeplinesc condiția de cotă minimă, sistem 3/5 în care 4 evenimente îndeplinesc condiția de cotă minimă.

În acest caz, Bonusul este de 6% (3% aferente evenimentelor din bază care îndeplinesc condiția de cotă minimă și 3% aferente sistemului).

3.4. Bilete cu mai multe sisteme

În cazul biletelor cu mai multe sisteme (ex. 2, 3, 4/7), se va lua în considerare cel mai mic număr de evenimente care se doresc a fi câștigatoare (în acest caz 2), doar în situația în care acest număr este mai mic sau egal cu numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10). În caz contrar, BONUSUL se acordă în funcție de numărul de evenimente din sistem care îndeplinesc condiția de cotă minimă (1.10).

Întreruperea, încetarea bonusului progresiv

Organizatorul poate întrerupe acordarea bonusului pentru durate determinate sau o poate înceta, dar nu înainte de a anunța acest lucru în agenții.

Articolul 14. Lucky Six - pariu virtual

1.1 Descriere joc Lucky Six V6

Jocul de pariuri electronice "Lucky Six" este un joc de pariuri pentru evenimente generate de calculator, în care un generator de numere aleatoare - RNG este utilizat pentru selectarea evenimentelor (în continuare: jocul de pariuri online). Acest joc de pariuri electronice oferă participanților săi 48 de numere, din care 35 de numere sunt generate aleatoriu într-o singură rundă. Numerele sunt aranjate în 8 grupe, fiecare conținând 6 numere. Fiecare grup este marcat cu o anumită culoare: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu și negru, după cum urmează:

1) grup roșu de numere: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
2) grup verde de numere: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
3) grup albastru de numere: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
4) grup violet de numere: 4, 12, 20, 28, 36, 44
5) grup maro de numere: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
6) grup galben de numere: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
7) grup portocaliu de numere: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
8) grup negru de numere: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

1.2 Durata jocului

O rundă a jocului de pariuri electronice durează 5 minute, constând în anunțul / numărătoarea inversă, animația remiză și rezultatele.

Rezultatele jocului electronic de pariuri, adică rezultatele pariurilor standard, speciale și oferite de sistem sunt numere statistice independente și imprevizibile generate de generatorul de numere aleatoare - RNG. Generatorul de numere aleatoare (RNG) este certificat de o persoană juridică autorizată să certifice sloturi și sisteme de loterie.

1.3 Tipurile de pariuri standard

1.3.1 Pariul standard 6/35

Pariurile 6/35 (șase din treizeci și cinci) oferă 48 de numere (de la 1 la 48) dintre care un jucător selectează 6 numere diferite. În timpul unei singure runde a jocului de pariuri electronice, 35 de numere sunt generate aleatoriu dintr-un interval de 48 de numere. Dacă 6 numere alese de jucator se numără printre cei 35, jucătorul atinge premiul care este egal cu scorul plăților / depozitelor ori un coeficient indicat împreună cu ultimul număr de hit.

Tabelul cotelor

Numere generate	*Cota*
6 numere generate	*10000*
al 7-lea generate	*7500*
al 8-lea generat	*5000*

al 9-lea generat	*2500*
al 10-a generat	*1000*
al 11-a generat	*500*
al 12-a generat	*300*
al 13-a generat	*200*
al 14-a generat	*150*
al 15-a generat	*100*
al 16-a generat	*90*
al 17-a generat	*80*
al 18-a generat	*70*
al 19-a generat	*60*
al 20-a generat	*50*
al 21-a generat	*40*
al 22-a generat	*30*
al 23-a generat	*25*
al 24-a generat	*20*
al 25-a generat	*15*
al 26-a generat	*10*
al 27-a generat	*9*
al 28-a generat	*8*
al 29-a generat	*7*
al 30-a generat	*6*
al 31-a generat	*5*
al 32-a generat	*4*
al 33-a generat	*3*
al 34-a generat	*2*
al 35-a generat	*1*

Dintre cele 35 de numere afișate generate într-o singură rundă, există și două simboluri pictoriale (în continuare: simbol). Simbolul oferă jucatorului coeficient de bonus în următoarele cazuri:

1) Dacă 6 numere alese de jucator se numără printre 35 numere generate și 1 din 6 numere de lovituri se aterizează pe un câmp marcat cu un simbol norocos, coeficientul pe care este extras ultimul număr lovit al combinației câștigătoare va fi dublat.

2) Dacă 6 numere alese de jucator se numără printre cele 35 de numere generate și 2 din 6 numere de lovituri sunt aterizate pe câmpurile marcate cu simboluri norocoase, coeficientul pe care este extras ultimul număr lovit al combinației câștigătoare va fi triplat.

Poziția simbolului de pe afișajul menționat anterior rezultă dintr-o selecție aleatorie și nu poate fi anticipată.

1.3.2. Șase cifre o singură culoare (6/1)

Sase numere de o culoare (6/1) oferă jucătorilor posibilitatea de a alege și de a lovi culorile unui grup generat de numere. Un jucător va câștiga un premiu dacă, în timpul unei runde, generează 6 numere de aceeași culoare, adică o culoare preselectată de jucător. Pariurile standard și coeficienții 6/35 se aplică acestei pariuri.

1.4 Tipuri speciale de pariuri

1.4.1 Impar / Chiar în primele 5

Inpar/ chiar in primele 5 pariuri, un jucător poate ghici dacă vor fi generate mai multe numere impare sau parțiale în primele 5 numere generate. Coeficientul fiecarui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.2 Primul număr impar / par

Primul numar impar / par, un jucător poate ghici dacă primul număr generat al rundei va fi impar sau par. Coeficientul fiecarui rezultat al evenimentului este de 1,80.

***1.4.3 Scorul primelor 5 numere** (-122.5 +)*

În scorul primelor 5 numere (-122.5 +), un jucător poate ghici dacă scorul primelor 5 numere generate într-o rundă va fi mai mic sau mai mare decât 122.5. Coeficientul fiecarui rezultat al evenimentului este de 1,80.

***1.4.4 Primul număr** (-24.5 +)*

În primul pariu (-24.5 +), un jucător poate ghici dacă primul număr generat dintr-o rundă va fi mai mic sau mai mare de coeficientul fiecarui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.5 Culoarea primului număr

În pariurile cu primul număr de culoare, un jucător poate ghici culoarea primului număr generat într-o rundă. Jucătorul are posibilitatea de a alege una, două sau patru culori. Eventualii coeficienți ai rezultatului sunt aranjați după cum urmează:

1) dacă primul număr generat se potrivește cu culoarea aleasă de jucator, coeficientul aplicabil este 7.20;

2) dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele două culori alese de jucator, coeficientul aplicabil este de 3,60;

3) dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele patru culori alese de jucator, coeficientul aplicabil este de 1,80.

1.4.6 Numărul tras între primii 5

În numărul de puncte dintre primii 5 pariuri, un jucător poate ghici dacă un număr ales va fi printre primele 5 numere generate într-o rundă. Coeficientul rezultat al evenimentului este 8.00.

1.5 Pariul sistemului

În pariul de sistem, un jucător poate selecta mai mult de 6 numere din intervalul de 48, adică un jucător poate alege 7, 8, 9 și 10 numere, formând astfel sistemele predefinite 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Pentru a câștiga un premiu, un jucător trebuie să lovească cel puțin 6 numere din numărul total selectat. Creșterea numărului ales va crește în mod consecvent numărul de combinații, după cum urmează:

1) pentru sistemul 6/7, numărul posibil de combinații este de 7;

2) pentru sistemul 6/8, numărul posibil de combinații este de 28;

3) pentru sistemul 6/9, numărul posibil de combinații este de 84;

4) pentru sistemul 6/10, numărul posibil de combinații este de 210.

În pariul de sistem, premiul va fi calculat astfel încât suma totală / depunerea unui bilet să fie împărțită la un număr posibil de combinații, iar plata / depozitul rezultat va fi înmulțit cu coeficientul indicat împreună cu ultimul număr de lovitură din combinația câștigătoare.

Dacă un jucător câștigă un premiu în pariul sistemului, în care un simbol urmează unul dintre numerele generate, coeficientul în raport cu care este extras ultimul număr de lovitură se va dubla în toate combinațiile câștigătoare care conțin numărul urmat de simbol.

Dacă un jucător câștigă un premiu în pariul sistemului, în care un simbol urmează două dintre numerele generate, coeficientul în raport cu care este extras ultimul număr de lovitură se va tripla în toate combinațiile câștigătoare care conțin cele două numere urmate de simbol.

1.6 "Pariul viitor"

În "Future Bet", un jucător poate juca orice pariu (standard, sistem special) până la 10 runde în prealabil. În acest caz, orice pariu va fi tratat separat.

1.7 Termenul și condițiile de anulare a plății

Un jucător poate renunța la plata / depozitul făcut pentru a participa la un joc electronic de pariere nu mai târziu de 5 secunde înainte de numărătoarea inversă.

Un jucător poate renunța la plată / depozit pentru viitorul biletului cu cel puțin 5 secunde înainte ca numărătoarea inversă a primului rund să se facă. Următoarea plată a biletelor viitoare / anularea depozitului nu este posibilă.

Dacă un jucător renunță la plata / depozitul făcut pentru participarea la un joc electronic de pariere, în conformitate cu regulamentul (plata / anularea depozitului), acesta are dreptul la restituirea plății / depunerii.

Articolul 15. Lucky X

1.1. Descriere

Jocul de pariuri electronice "Lucky X" este jocul de pariuri pe evenimente generate de calculator, unde evenimentele sunt selectate de către Generatorul de numere aleatoare (RNG) (în continuare: "Jocul de pariuri electronice").

Jocul de pariuri electronice oferă participanților săi 50 de numere, din care 36 de numere sunt generate aleatoriu într-o singură rundă. Numerele sunt aranjate în 5 grupe, fiecare conținând 10 numere. Fiecare grup este marcat cu o anumită culoare: roșu, albastru, verde, galben, violet, după cum urmează:

1) grup roșu de numere: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46;

2) grup albastru de numere: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47;

3) grup verde de numere: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48;

4) grup galben de numere: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49;

5) grup pur de numere: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50;

1.2 Durata jocului

O rundă a jocului de pariuri electronice durează 5 minute, constând în anunțul / numărătoarea inversă, animația remiză și rezultatele.

Rezultatele jocului electronic de pariuri, adică rezultatele pariurilor standard, speciale și de sistem oferite sunt numere statistice independente, aleatorii și imprevizibile generate de generatorul de numere aleatoare - RNG. Generatorul de numere aleatoare (RNG) este certificat de o persoană juridică autorizată să certifice sloturi și sisteme de loterie

1.3 Tipurile de pariuri standard

1.3.1 Pariul standard

Prin alegerea numărului de numere, jucătorii definesc tipul de pariu standard pe care îl joacă. Cantitatea de numere pe care o aleg, tipul de pariu pe care îl joacă. Setul de reguli pentru fiecare dintre cele 10 tipuri standard de pariuri este enumerat mai jos.

• Tip de pariu 1

Dacă un jucător alege doar 1 număr din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu "unul". Tipul de pariu "unul" este valabil pentru primele 9 numere din secvența numerelor trase. Dacă un jucător joacă tipul de pariu "unul" și unul dintre numerele trase este numărul pe care la ales, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în funcție de succesiunea cotelor relevante. După 9 numere, tipul de pariu "unul" se termină și toate numerele de mai jos (de la 10 la 36) sunt nevalabile pentru tipul de pariu 1!

• Tipul de pariuri 2

Dacă un jucător alege 2 numere din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu "două". Tipul de pariu "două" este valabil pentru primele 18 numere din secvența de referință. Dacă un jucător joacă tipul de pariu "doi", el ar trebui să lovească o combinație a celor două numere ale celor care au fost trase într-o secvență. Dacă secvența numerelor trasate conține cele două numere pe care le-a ales, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în funcție de succesiunea corespunzătoare a cotelor. După ce au fost extrase 18 numere, pariurile tip "două" și toate numerele următoare (de la 19 la 36) nu vor fi valabile pentru tipul de pariu "două"!

• Tipul de pariuri 3

Dacă un jucător alege 3 numere din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu "trei". Tipul de pariu "trei" este valabil pentru primele 25 de numere din secvența de referință. Dacă un jucător joacă tipul de pariu "trei", el ar trebui să lovească o combinație a celor trei numere ale celor trase într-o secvență. Dacă secvența numerelor trasate conține cele trei numere pe care le-a ales, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în funcție de succesiunea corespunzătoare a cotelor. După ce au fost extrase 25 de numere, pariurile tip "trei" și toate numerele următoare (de la 26 la 36) nu vor fi valabile pentru tipul de pariu "trei"!

• Tipul de pariuri 4

Dacă un jucător alege 4 numere din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu "patru". Tipul de pariu "patru" este valabil pentru primele 31 de numere din secvența de referință. Dacă un jucător joacă tipul de pariu "patru", el ar trebui să lovească o combinație a celor patru numere ale acestuia într-o secvență. Dacă secvența numerelor trasate conține cele patru numere alese, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în

funcție de secvența corespunzătoare a cotelor. După ce au fost extrase 31 de numere, pariurile tip "patru" și toate numerele de mai jos (de la 32 la 36) nu vor fi valabile pentru tipul de pariu "patru"!

• Tipul de pariuri 5

Dacă un jucător alege 5 numere din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu "cinci". Tipul de pariu "cinci" este valabil pentru primele 34 de numere din secvența de referință. Dacă un jucător joacă tipul de pariu "cinci", el ar trebui să lovească o combinație a celor cinci numere ale celor scrise într-o ordine. Dacă secvența numerelor trasate conține cele cinci numere pe care le-a ales, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în funcție de succesiunea corespunzătoare a cotelor. După ce au fost extrase 34 de numere, tipul de pariu "cinci" se termină și toate numerele de la 35 la 36 nu sunt valabile pentru tipul de pariu "cinci"!

• Tip de pariu 6/7/8/9/10

Aceeași regulă se aplică acestor tipuri de pariuri. Dacă un jucător alege între 6 și 10 numere din intervalul de 50, el va juca tipul de pariu relevant. Tipurile de pariuri de la 6 la 10 sunt valabile pentru toate cele 36 de numere din secvența de referință. Dacă un jucător joacă unul dintre aceste tipuri de pariuri, el ar trebui să lovească o combinație a tuturor numerelor alese între cele trase într-o secvență. Dacă secvența numerelor trasate conține numerele selectate, premiul va fi definit în funcție de programul de plată, în funcție de succesiunea corespunzătoare a cotelor. După ce sunt extrase 36 de numere, aceste tipuri de pariuri se termină!

Jucătorul câștigă un premiu care este egal cu multiplicarea depozitului său și a cotei. Cota câștigătoare este inclusă în programul de plată de la intersecția liniei pe care este extras numărul care completează combinația câștigătoare a jucătorului și coloana tipului de pariu pe care jucătorul la plătit.

Programul de plată pentru toate tipurile de pariu standard

Secventa	Tipul 1	Tipul 2	Tipul 3	Tipul 4	Tipul 5	Tipul 6	Tipul 7	Tipul 8	Tipul 9	Tipul 10
1	9									
2	8	100								
3	7	40	200							
4	6	15	100	1000						
5	5	14	80	200	5000					
6	4	13	70	80	1000	10000				
7	3	12	50	60	500	5000	20000			
8	2	11	40	50	400	2500	10000	30000		
9	1	10	30	40	300	1500	5000	10000	50000	
10		9	20	30	200	1000	2500	5000	20000	100000
11		8	15	25	100	700	2000	4000	10000	50000
12		7	14	20	90	500	1000	3000	5000	40000
13		6	13	19	70	250	700	2000	3000	20000
14		5	12	18	50	200	500	1000	2000	10000
15		4	11	17	45	100	400	900	1000	5000
16		3	10	16	40	90	300	800	900	3000
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2500
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1500
19			7	13	20	60	90	500	600	1000
20			6	12	15	50	80	100	400	600
21			5	11	14	40	70	90	300	500
22			4	10	13	30	60	80	250	400
23			3	9	12	25	50	70	200	300
24			2	8	11	15	45	60	150	250
25			1	7	10	14	40	50	100	200
26				6	9	13	35	45	90	150
27				5	8	10	25	40	80	100
28				4	7	9	20	35	70	90
29				3	6	8	15	30	60	80

30				*2*	*5*	*7*	*12*	*25*	*50*	*70*
31				*1*	*4*	*6*	*10*	*20*	*40*	*60*
32					*3*	*5*	*8*	*15*	*30*	*50*
33					*2*	*4*	*6*	*10*	*20*	*40*
34					*1*	*3*	*4*	*9*	*10*	*30*
35						*2*	*3*	*8*	*9*	*20*
36						*1*	*2*	*3*	*4*	*10*

1.3.2 Pariul de culoare

Lucky X include două tipuri de pariuri color, "culoarea ca alegere aleatorie a unui tip de pariu ales" și "culoarea ca sistem (tip de pariu de 10)".

• Culoare ca alegere aleatorie a unui tip de pariu ales

Un jucător plătește pentru acest tip de pariu prin alegerea numerelor de la 1 la 10 dintr-o anumită culoare, după care numărul de numere aleatorii ale culorii alese va fi plătit pentru el. Aceleași reguli ca și cele aplicate biletelor de standard se vor aplica și tuturor biletelor de acest tip de pariu și, în funcție de numărul de numere ale culorilor pe care le-a ales, acel tip de pariu pe care îl va juca.

• Culoarea ca sistem (tipul de pariu de 10)

În cadrul acestui tip de pariu, jucătorul alege o culoare și indică la ce sistem dorește să plătească toate biletele de acea culoare. Sistemele oferite variază de la 1 la 10 (1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10, 9/10, 10/10). Regulile standard pentru bilete se aplică și biletelor de acest tip de pariu.

1.4 Tipuri speciale de pariuri

1.4.1 Scorul primelor 6 (153 și mai puțin sau 153 și mai mult)

Cu acest tip de pariu, un jucător pariază dacă scorul primelor 6 numere va fi "mai mic sau egal" sau "mai mare sau egal cu 153". El va câștiga un premiu în primul caz dacă scorul de bile tras este egal sau mai mic de 153, iar în al doilea caz dacă scorul bilelor trase este egal cu sau mai mare de 153. Dacă scorul primelor 6 Numerele egale cu 153, ambele pariuri câștigă. Cota pentru ambele rezultate este de 1,80.

1.4.2 Prima culoare a mingii

Cu acest tip de pariu, un jucător pariază pe culoarea primei mingi, adică dacă va fi albastru, roșu, verde, galben sau purpuriu. El câștigă dacă atinge culoarea primei mingi desenate. Cota de rezultat este de 4,50.

1.4.3 Numărul în primele 6

Cu acest tip de pariu, un jucător pariază că numărul ales de el va fi desenat între primele 6 numere. El câștigă un premiu dacă numărul pe care la ales este egal cu unul din primele șase numere extrase. Cota de rezultat este de 7.

1.4.4 Primul număr impar / par

Cu acest tip de pariu, un jucător pariază că primul număr pariat va fi impar sau par. El câștigă un preț în primul caz dacă primul număr tras este ciudat, iar în al doilea caz dacă numărul tras este egal. Cota pentru ambele rezultate este de 1,80.

1.4.5 Primul număr deasupra / sub 25.5

Cu acest tip de pariu, un jucător pariază că primul număr extras va fi mai mare sau mai mic de 25.5. El câștigă un premiu în primul caz dacă primul număr tras este mai mic de 25,5, iar în al doilea caz dacă numărul tras este mai mic sau mai mare de 25,5. Cota pentru ambele rezultate este de 1,80.

1.5 Pariul sistemului

Un jucător plătește un bilet de sistem prin alegerea numerelor de la 1 la 10, indicând tipul de pariu pe care dorește să-l plătească. Este posibil să alegeți până la 10 numere în toate tipurile de pariuri disponibile.

Tabel de combinații

1	***2***	***3***	***4***	***5***	***6***	***7***	***8***	***9***	***10***
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*
	1	*3*	*6*	*10*	*15*	*21*	*28*	*36*	*45*
		1	*4*	*10*	*20*	*35*	*56*	*84*	*120*

			1	*5*	*15*	*35*	*70*	*126*	*210*
				1	*6*	*21*	*56*	*126*	*252*
					1	*7*	*28*	*84*	*210*
						1	*8*	*36*	*120*
							1	*9*	*45*
								1	*10*
									1

1.6 "Pariul viitor"

În pariul "Viitor", un jucător poate juca orice pariu (standard, sistem special) până la 10 runde în prealabil. În acest caz, fiecare pariu va fi tratat separat.

1.7 Termenul și condițiile de anulare a plății

Un jucător poate renunța la plata / depozitul făcut pentru a participa la un joc electronic de pariere nu mai târziu de 5 secunde înainte de numărătoarea inversă.

Un jucător poate renunța la plată / depozit pentru viitorul biletului cel târziu cu 5 secunde înainte ca numărătoarea inversă a primului rundă să se fi ridicat. Următoarea plată a biletelor viitoare / anularea depozitului nu este posibilă.

Dacă un jucător renunță la plata / depozitul făcut pentru a participa la un joc electronic de pariere, în conformitate cu regulamentul (plata / anularea depozitului), acesta are dreptul la rambursarea plății / depunerii.

Articolul 16 CURSE DE CAI V 1 pariu virtual

Acest joc electronic de pariuri a fost evaluat pe un terminal pentru pariuri de tip self service descris la punctul „ 2.3 EVALUAREA HARDWARE" a acestui raport.Acest joc poate fii activat împreună cu alte jocuri pe aceleaşi terminal şi toate tranzacţiile,ID-urile biletului,pariuri,câştiguri,sunt înregistrate în sistemul back office al producătorului.Jocurile au loc într-un mod în care jucătorul este împuternicit şi se dă posibilitatea de a paria pe rezultatul evenimentelor de întrecere virtuală oferite prin pariurile standard şi speciale.

1.1 Curse de cai virtuale

Jocuri de pariuri electronic oferă participanţilor săi un eveniment de curse cu cai virtuali în care fiecare rundă include 6,8,10 sau 12 cai.În funcţie de numărul de cai,fiecare cai este marcat un anumit număr,de la 1 la 6,de la 1 la 8,1 la 10 sau 1 la 12.

Tipuri de pariuri standard

1.1.1 Câştigătorul

În pariuri standard câştigător,un jucător poate ghicii dacă un cal ales câstigă sau trece linia de finish înaintea altor cai care participă la cursă.

1.1.2 Prognoza

În pariul standard prognoză,un jucator poarte ghicii clasamentele primilor doi cai.Un jucător alege doi cai astfel că primul cal ales va fi primul care trece linia de finish si cel de-al doilea cal ales va fi al doilea care trece linia de finish.Dacă clasamentul primilor doi cai este nimerit,multiplicarea coeficientului relevant de clasament ales si depozitul/plata vor forma premiul.

1.1.3 Prognoza inversă

Prognoza inversă îi ofera posibilitatea jucătorului de a ghicii câteva combinaţii de prognoză diferite într-un singur bilet.Fiecare combinaţie este supusă unui depozit unei părţi separate şi depozitul plată minimă pe un bilet va creşte proporţional cu numărul de combinaţii de prognoză jucate.

1.1.4 Tricast

În pariul standard Tricast,un jucător poate ghicii clasamentele primilor trei cai.Un jucător alege trei cai în maniera că primul cal ales va fi primul care trece linia de finish,al doilea cal ales va fi al doilea care trece linia de finish şi al treilea cal ales va fi al treilea care trece linia de finish.Dacă clasamentul primilor trei cai este nimerit,multiplicarea coeficientului clasamentului ales relevant si depozitul /plata vor forma premiul.

1.1.5 Tricast invers

Tricast-ul invers îi permite unui jucător să ghicească câteva combinaţii Tricast diferite pe un singur bilet.Fiecare combinaţie este supusă unei plăti/unui depozit separat şi plata/depozitul minimă/minim de pe bilet va creşte proportional cu numărul combinaţiilor Tricast jucate.

1.2 Tipuri de pariuri speciale

1.2.1 Câstigaror par/impar

În pariul special câştigător par/impar,un jucător poate ghicii dacă numărul calului câştigător va fi par sau impar.

1.2.2 Câştigător mic/mare

În pariul special câştigător mic/mare,un jucător poate ghicii daca numărul calului câştigător va fi mai mic sau mai mare decât limita stabilită.Limitele sunt stabilite în functie de numărul de cai care participăla curse (6,8,10 sau 12).

1.2.3 Suma primilor doi

În pariul special Suma primilor Doi,un jucător poate ghicii dacă suma primului cal clasat şi a celui de-al doilea cal va fi sub sau peste limita stabilită.Limitele sunt stabilite în funcţie de numărul cailor care participă la curse (6,8,10 sau 12).

1.2.4 Suma primilor trei

În pariul special Suma Primilor Trei,un jucător poate ghicii dacă scorul primului clasat,al celui de-al doilea clasat si al celui de-al treilea clasat cal din cursă va fi sub sau peste limita stabilită.Limitele sunt stabilite în funcţie de numărul de cai care participă la curse (6,8,10 sau 12).

1.2.5 Locul

În pariul special Locul,un jucător poate ghicii dacă calul ales va fi unui dintre primii doi cai care trec linia de finish.

1.2.6 Show

În pariul special Show,un jucător poate ghicii dacă calul ales va fi unul dintre primii trei cai care trec linia de finish.

1.2.7 Not Place

În pariul special Not Place,un jucător ghiceşte care cal nu va fi unul dintre primii doi cai care trec linia de finish.

1.2.8 Not Show

În pariul special Not Show,un jucător ghiceşte care cal nu va fi unul dintre primii trei cai care trec linia de finish.

Articolul 17.Intreceri cu ogari virtuali

Acest joc poate fi activat impreuna cu alte jocuri pe acelasi terminal si toate tranzactiile, ID-urile biletului, pariuri, castiguri, sunt inregistrate in sistemul back office al producatorului. Jocurile au loc intr-un mod in care jucatorul este imputernicit/ i se da posibilitatea de a paria pe rezultatul evenimentelor de intrecere virtuala oferite prin pariurile standard si speciale.

1.1 Intreceri de ogari virtuale

Jocul de pariu electronic ofera participantilor sai un eveniment de intrecere cu caini virtuali in care fiecare runda include 6 sau 8 caini de intrecere, fiecare caine este marcat cu un anumit numar, de la 1 la 6, adica 1 la 8.

1.1.1 Tipuri de pariuri standard

Castigatorul

In pariul standard castigator, un jucator poate ghicii daca un caine ales castiga sau trece linia de finish inaintea altor caini care participa la intrecere.

Prognoza

In pariul standard prognoza, un jucator poate ghicii clasamentelor primilor doi caini. Un jucator alege doi caini astfel ca primul caine ales va fi primul care trece linia de finish si cel de-al doilea caine ales va fi al doilea care trece linia de finish. Daca clasamentul primilor doi caini este nimerit, multiplicarea coeficientului relevant de clasament ales si depozitul/ plata vor forma premiul.

Prognoza inversa

Prognoza inversa ii ofera posibilitatea jucatorului de a ghicii cateva combinatii de prognoze diferite intr-un singur bilet. Fiecare combinatie este supusa unui depozit/ unei plati separat/ e si depozitul/ plata minim/ o pe un bilet va creste proportional cu numarul de combinatii de prognoza jucate.

Tricast

In pariul standard Tricast, un jucator poate ghicii clasamentele primilor trei caini. Un jucator alege trei caini in maniera ca primul caine ales va fi primul care trece lina de finish, al doilea caine ales va fi al doilea care trece linia de finish si al treilea caine ales va fi al treilea care trece linia de finish. Daca clasamentul primilor trei caini este nimerit, multiplicarea coeficientului clasamentului ales relevant si depozitul/ plata vor forma premiul.

1.1.2 Tricast invers

Tricast-ul invers ii permite unui jucator sa ghiceasca cateva combinatii Tricast diferite pe un singur bilet. Fiecare combinatie este supusa unei plati/ unui depozit separat si plata/ depozitul minima/ minim de pe bilet va creste proportional cu numarul combinatiilor Tricast jucate.

1.2 Tipuri de pariuri spaciale

1.2.1 Castigator par/impar

In pariul special castigator par/ impar, un jucator poate ghicii daca numarul cainelui castigator va fi par sau impar.

1.2.2 Castigator mic/ mare

In pariul special castigator mic/ mare un jucator poate ghicii daca numarul cainelui castigator va fi mai mic sau mai mare decat limita stabilita. Limitele sunt stabilite in functie de numarul de caini care participa la curse (6,8,10 sau 12).

1.2.3 Suma primilor doi

In pariul special Suma primilor Doi, un jucator poate ghicii daca suma primului caine clasat si a celui de-al doilea caine va fi sub sau peste limita stabilita. Limitele sunt stabilite in functie de numarul cainilor care participa la curse (6,8,10 sau 12).

1.2.4 Suma primilor trei

In pariul special Suma Primilor Trei, un jucator poate ghicii daca scorul primului clasat, al celui de-al doilea clasat si al celui de-al trilea clasat caine din cursa va fi sub sau peste limita stabilita. Limitele sunt stabilite in functie de numarul de caini care participa la curse (6,8,10 sau 12).

1.2.5 Locul

In pariul special Locul, un jucator poate ghicii daca cainele ales va fi unul dintre primii doi caini care trec linia de finish.

1.2.6 Show

In pariul special Show, un jucator poate ghicii daca cainele ales va fi unul dintre primii trei caini care trec linia de finish.

1.2.7 Not Place

In pariul special Not Place, un jucator poate ghicii daca cainele ales va fi unul dintre primii doi caini care trec linia de finish.

1.2.8 Not Show

In pariul special Not Show, un jucator poate ghicii daca cainele ales va fi unul dintre primii trei caini care trec linia de finish.

1.2.9 Not Winner

In pariul special Not Winner, un jucator poate ghici care caine nu va castiga.

In continuare sunt RTP-urile disponibile pentru configurarea in joc:

Jocuri de curse		
Variatie	*Minim*	*Maxim*
1	*80,00 %*	*98,00%*

CAPITOLUL XVII. Joker's Luck

Clientul are posibilitatea de a alege un set de bile într-o extragere, de la 1 bilă până la maximum 20 de bile. Acesta urmărește simbolurile din interiorul fiecărei bile extrase și urmărește progresul curent în tabelul de cote. Câștigul vine atunci când jucătorul prinde setul de bile de-a lungul extragerii. Atenție, nu orice bilă este valoroasă. Există, de asemenea, un caz special de câștig numit Joker's Luck, care este descris mai jos.

Există două tipuri de bilete:
- primul tip conține simboluri valoroase în interiorul bilelor: Clopoțel, Stea și Potcoavă.
- al doilea tip de simboluri speciale în interiorul bilelor: Joker multicolor, Joker roșu, Skip (omitere).

Primul tip de simboluri din bile are propria tabelă de cote.
Tabelul de cote are trei niveluri:
- cotele bilelor cu Clopoțel: x9, x40, x100, x200, x350
- cotele bilelor cu Stea: x3, x8, x16, x29, x50
- cotele bilelor cu Potcoavă: x1, x2, x4, x7, x10

Caz special - Joker's Luck: Atunci când un nivel atinge cea mai mare cotă și următoarea bilă aduce un simbol de același nivel, acest nivel va fi marcat cu Joker's Luck, care va dubla cota maximă de la acel nivel (exemplu cu bara verde: x10 va avea câștigul Joker's Luck plus x10 câștigul standard pentru bara completată) și va garanta câștigul indiferent de ce se întâmplă în continuare. Următoarea bilă cu același simbol va dubla câștigul Joker's Luck, ceea ce înseamnă în exemplul cu bara verde: cota x20 va fi un câștig Joker's Luck (nu poate fi pierdut) plus câștig standard x10 pentru bara completată (poate fi pierdută), ca rezultat cota totală pentru acest nivel va fi x30.

Notă! Dacă este o cotă dublată pe nivel și ulterior este extras Joker roșu, câștigul va fi calculat cu coeficientul Joker's Luck înmulțit cu cota maximă a rândului. (exemplu: coeficientul Joker's Luck este X2, coeficientul maxim de rând este x10, coeficientul garantat este x20).

Al doilea tip de simboluri din bile are o semnificație specială.
- Joker Multicolor - înseamnă trei simboluri deodată.
- Skip (omitere) - simbol fără valoare.
- Joker Roșu - întrerupe extragerea în orice moment și resetează cota totală la zero.

REGULI GENERALE
Joc bazat pe extrageri - până la 20 de bile ce conțin simboluri.
Fiecare extragere este predefinită la 15 secunde.

Cota totală începe de la x0 și crește până la x6.560.

FUNCȚII ALE JOCULUI
Pariul: Jucătorul pariază pe un set de bile într-o extragere, jucătorul poate paria de la 1 până la maximum 20 de bile.
Miza totală a pariului este împărțită la numărul de bile din set. Fiecare bilă din set contribuie la acumularea cotei totale.
Câștigul: fiecare miză per bilă din set contribuie la cumularea de cotă, miza per ultima bilă înmulțit la cota totală formează câștigul.
Pierzător sau Câștigător
Pariul este pierdut când setul complet de bile plasate de jucător nu este extras din cauza sfârșitului rundei (Joker roșu întrerupe extragerea), cu excepția cazului special al Joker's Luck. Pariul este, de asemenea, pierdut atunci când cota totaled este x0, ceea ce înseamnă că setul de numere din acea extragere a fost doar simboluri fără valoare (Skip).
Pariul este câștigător atunci când setul de bile plasate de jucător a fost extras complet cu oricare dintre bilele valoroase (Clopoțel, Stea, Potcoavă) și extragerea nu a fost întreruptă de Jokerul roșu sau atunci când cel puțin un nivel este marcat cu Joker's Luck.
În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.
Cota totală va crește pe parcursul extragerii și poate fi vizualizată tot timpul în caseta reprezentării vizuale. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate".

CAPITOLUL XVIII. DIAMOND X

Clientul poate alege un diamant sau cateva din total de 10 diamante. Se urmareste multiplicatorul care crește în interiorul diamantului ales. Castigul se aloca atunci când multiplicatorul se oprește în interiorul diamantului ales.
In cazul in care multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales, pariul este pierzător.
Asa cum am mentionat mai sus, clientul poate alege dintr-un total de 10 diamante. Fiecare diamant are un interval de multiplicare în interior.
Intervalele de multiplicare:
Diamant Gri - x1.00 - 2.65
Diamant Portocaliu - x2.66 - 6.64
Diamant Verde - x6.65 - 16.58
Diamant Albastru - x16.59 - 41.39

Diamant Roz - x41.40 - 103.29
Diamant Galben - x103.30 - 257.75
Diamant Mov - x257.76 - 643.17
Diamant Cyan - x643.18 - 1604.99
Diamant Roșu - x1605 - 4005.27
Diamant Multicolor - x4005.28 - 10000.00
Multiplicatorul crește de la x1.00 și urcă până se oprește în unul din cele 10 Diamante.
Intervalul minim care poate fi selectat este x1.00-2.65 (Diamantul Gri), iar intervalul maxim este x4005.28-10000.00 (Diamantul Multicolor).
Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales.
Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat se oprește în interiorul intervalului de diamant ales. Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.
O runda de extragere începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentarii vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate". În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

XIX. SHINING WHEEL

Clientul poate alege runda și lansează roata pentru a se extrage o piatra pretioasa.
URMĂREȘTE multiplicatorul rezultat care este afișat în dreptul acului de pe roată.
CÂȘTIGĂ oricând multiplicatorul este mai mare de x0.00.
Se poate paria pe una din cele 6 pietre prețioase. Fiecare piatră prețioasă are o frecvență de apariție în roată și un interval de multiplicare în interior.
Apariție în roată și Intervalele de multiplicare:
10 Piatra Gri - x0.00 - 0.99
7 Piatra Portocalie - x1.00 - 1.99
6 Piatra Verde - x2.00 - 4.99
4 Piatra Albastră - x5.00 - 9.99
2 Piatra Roz - x10.00 - 24.99
1 Piatra Mov - x25.00 - 50.00

Din cele 6 pietre prețioase este aleasă aleatoriu o piatră care conține un multiplicator rezultat.
Multiplicatorul rezultat din interiorul pietrei prețioase variază de la o rundă la alta în limita intervalului stabilit.
Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat este x0.00
Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat este mai mare de x0.00.
Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.
Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.
Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentarii vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate".
În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

Capitolul XX. Dispoziții finale

Art.1. Organizatorul, prin salariații săi, persoanele aflate în raporturi de colaborare cu activitatea de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentanții instituțiilor de stat, sunt obligați să păstreze în secret toate datele jucătorilor și ale pariurilor, făcând excepție procedurile la tribunale și cazurile când jucătorul acceptă publicarea.
Art.2. Organizatorul își îndeplinește obligațiile față de jucători, prin toate mijloacele posibile, dacă sunt îndeplinite condițiile menționate în cadrul prezentului Regulament.

Art.3. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotațiile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica costul minim și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibile și dezvoltarea ulterioară a societății.

Art.4. Falsificarea biletelor atrage după sine anularea câștigului și pedeapsa corespunzătoare, conform legilor în vigoare.

Art.5. Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita câștigurile, dacă există dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competiții au fost viciate.

Art.6. Dacă se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor împrejurări externe, imprevizibile, jucătorii nu sunt îndreptățiți la primirea de despăgubiri, în afara cazului în care Regulamentul nu admite o astfel de situație.

Lista tipurilor de sporturi nu este limitativa, ea putand fi completata si cu alte discipline sportive, cu acordul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc. S.C. PROJET P & C IMPEX S.R.L. isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cotatiile, competitiile si posibilitatile de pariere, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiilor posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii, dupa aprobarea comitetului de supraveghere din cadrul Oficiului National al Jocurilor de Noroc. Capitolul BETMEN este aplicabil numai in agentiile de pariuri in care Organizatorul PROJET P & C IMPEX S.R.L. isi desfasoara activitatea sub brand-ul BETMEN.

Art.7.Daca exista suspiciuni de frauda asupra deznodamantului unui eveniment/ competitie, oragnizatorul isi rezerva dreptul de a acorda curs 1.00 tuturor cotelor evenimentelor in cauza.

Art.8. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului in scris, in termenul stabilit.

Art.9.Termenul de prescriere a dreptului de a solicita plata castigului se va intrerupe in momentul formularii plangerii. Organizatorul isi rezerva dreptul de a aduce imbunatatiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, bonusuri, etc) ce vor fi aprobate de Comisia de Autorizare, adaugiri care vor fi din timp anuntate, explicate prin anexe ale regulamentului si puse la dispozitia jucatorilor.

Actualizat la data de 31.05.2025

PROJET P & C IMPEX S.R.L.
Administrator
GRECU PAUL