

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI SPORTIVE

Art. 1 – REGULI GENERALE

Organizatorul este SC Get's Bet SRL, persoană juridică română înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. 40/18049/2004, CUI 16920715, cu sediul social în București, Strada Cetatea de Baltă Nr. 86, Sector 6, (denumită în continuare: "Organizator").

Prezentul Regulament (denumit în continuare „Regulamentul”) stabilește **regulile generale** ale pariurilor sportive (denumite în continuare „Pariuri”) organizate de către SC Get's Bet - pariuri sportive SRL.

1.1 Pariul este jocul în care jucătorul ghicește rezultatele evenimentelor sportive propuse și ale altor evenimente care prezintă interes pentru public și care sunt propuse de Organizator (denumite în continuare „Evenimente”), iar jucătorul hotărăște în mod independent numărul evenimentelor pe care pariază și valoarea sumei de bani jucată (denumită în continuare "Miză"), de care depinde valoarea eventualului câștig.

1.2 Jucătorul care pariază este persoana fizică majoră care a încheiat cu Organizatorul un acord conform căruia va deține o chitanță a sumei plătite (denumită în continuare "Bilet").

1.3 Pariurile vor fi primite în agențiile/ locațiile Organizatorului, legal înregistrate.

1.4 Toate pariurile primite de Organizator vor fi valabile doar dacă Regulamentul de Funcționare a Jocului a fost respectat.

Activitatea Organizatorului funcționează pe baza "Autorizației de Exploatare a Jocurilor de Noroc", eliberată de Comisia de Autorizare a Jocurilor de Noroc a Ministerului de Finanțe al României. Evidența contabilă va fi efectuată conform legilor și dispozițiilor Ministerului de Finanțe. Impozitul pe profit al societății va fi virat Bugetului de Stat al României conform normelor în vigoare.

Regulile din prezentul Regulament intră în vigoare începând cu data obținerii Licenței și vor guverna toate pariurile acceptate de Organizator.

Regulile prevăzute în prezentul Regulament trebuie respectate de ambele părți contractante în scopul desfășurării unui pariu.

Art. 2 – REGULI DE BAZĂ

2.1 Regulamentul de Funcționare a Jocului este afișat într-un loc vizibil la punctul de pariare și poate fi consultat de fiecare client înainte de efectuarea pariului. Clienții trebuie să citească și să înțeleagă regulile prezentului Regulament.

2.2 Deținerea unui bilet de pariare emis de Organizator implică cunoașterea și acceptarea de către client a regulilor prevăzute în acest document. Necunoașterea prezentului Regulament nu îl scutește pe jucător de obligativitatea respectării lui.

2.3 Fiecare jucător este obligat, în interes propriu, să ia cunoștință de prevederile acestui Regulament, care sunt obligatorii pentru relația juridică între el și Organizator.

2.4 În caz de eventuale litigii, jucătorul nu se poate prevala de faptul că nu cunoaște dispozițiile Regulamentului sau le interpretează altfel.

2.5 Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă jucătorilor care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex.: Dreptul la restituirea mizei întrucât jucătorul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; Dreptul la câștig întrucât în opinia jucătorului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător). De asemenea, Organizatorul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către jucători a regulilor oficiale specifice unui eveniment pe care aceștia au pariat.

2.6 Organizatorul nu este responsabil pentru exactitatea informațiilor pe care le furnizează clienților privind datele și orele de începere ale meciurilor, iar dacă un meci figurează pe ofertă la o oră și se joacă mai devreme, acest meci va fi nul (cotă 1.00), iar pariurile primite până la ora de începere oficială vor fi valabile.

2.7 În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet, din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu 2 numere diferite de ordine), prin introducerea incorectă a datelor în program, fiecare eveniment interdependent se va considera o varianta independenta, Organizatorul rezervandu-si dreptul de a valida castigurile considerand variantele separat.

2.8 În cazul greșelilor apărute în tipărirea listelor, biletelor de pariare sau greșelilor evidente apărute prin introducerea incorectă a datelor în calculator, Organizatorul are dreptul să anuleze aceste pariuri sau să accepte plata pariurilor, conform cotelor normale existente pe piață, chiar dacă greșeala a fost observată după terminarea evenimentelor sau părților de eveniment.

2.9 După acceptarea unui pariu, jucătorul nu va avea dreptul să opereze

modificări asupra biletului. În acest sens, jucătorul este obligat, în interes propriu, să verifice datele de pe bilet, iar în cazul în care constată existența unor date eronate, poate solicita remedierea acestora, respectiv stornarea/anularea biletului în cauză, în cel mult 10 (zece) minute de la emiterea biletului, excepție făcând biletele acceptate pe **evenimente live**, unde stornarea/anularea nu este posibilă. Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare. Falsificarea biletelor atrage după sine anularea câștigului și pedeapsa corespunzătoare conform legilor în vigoare.

2.10 Numărul de pariuri încheiate de către un jucator nu este limitat.

2.11 Organizatorul își rezervă dreptul de a limita miza acceptată la un eveniment, sau de a nu accepta pariuri identice sau asemănătoare. Pariurile se pot referi la un client sau la o grupare de clienți.

Art. 3 - INTERDICȚII PRIVIND PARTICIPAREA LA JOC

3.1 Persoanele sub 18 ani, persoanele în stare de ebrietate și angajații, sau orice alte persoane direct implicate în activitatea Organizatorului, nu au dreptul să participe la joc. Pentru aceasta, Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita potențialului client actul de identitate.

3.2 Nu sunt acceptate pariuri prin poștă, telefon, e-mail sau orice alt mijloc de comunicare.

3.3 Nu se primesc pariuri de la persoanele care nu respectă regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare și/sau încalcă în mod repetat dispoziții ale Regulamentului de funcționare.

Art. 4 - REGULI SPECIALE

4.1 – DISPOZIȚII GENERALE

4.1.1 În cazul unui eveniment la care doi sau mai mulți competitori au același rezultat, dar unul singur poate fi recunoscut drept câștigător, pariul se va împărți în mod corespunzător. Exemplu: pentru pariul de tip Golgeter, dacă există doi sau mai mulți competitori cu același număr de goluri, se împarte cota oferită fiecăruia, la numărul de competitori care au același număr de goluri. (Competitor A — 7.50; Competitor B — 9.00; În caz de egalitate la finalul competiției, A=B=10 goluri, Competitor A primește cotă 3.75 și Competitor B primește cotă 4.50).

4.1.2 Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (în afara de cazul în care organizatorul hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente, conteaza rezultatul final). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrului sau la masa verde).

4.1.3 În cazul unei modificări a locului de desfășurare, care nu a fost publicată sau adusă la cunoștința Organizatorului la momentul emiterii cotelor pentru eveniment, și au fost acceptate pariuri pe baza cotelor emise, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor, caz în care selecțiile pentru evenimentul respectiv vor fi considerate nule (vor primi cotă 1.00), iar clientului i se va rambursa la cerere miza pariată. În cazul unui pariu constând în respectivul eveniment pe bilet și în alte evenimente, partea de pariu pentru care s-a modificat locul de desfășurare pe terenul adversarului, va fi considerată nulă (va primi cotă 1.00).

4.2 – REGULI SPECIALE ÎN FUNCȚIE DE SPORTURI

4.2.1 Regulile speciale acoperă toate datele cu privire la evenimentele sportive care au o structură tipică de întrecere între două echipe (echipa 1 și echipa 2), și care dau naștere unui rezultat final definit ca rezultatul la sfârșitul unei perioade fixe de joc, rezultat care poate fi exprimat prin două numere, primul reprezentând rezultatul echipei 1, iar al doilea rezultatul echipei 2. Echipa 1 este indicată la stânga și se consideră întotdeauna ca fiind echipa care joacă acasă (echipa gazdă). Echipa 2 este indicată la dreapta și se consideră întotdeauna ca fiind echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

4.2.2 De asemenea, atunci când un joc se desfășoară pe teren neutru, echipa din stânga se consideră ca jucând acasă, iar cea din dreapta ca jucând în deplasare. Dacă se ia în considerare la plată și egalitatea, aceasta se notează în centru, sub categoria X.

4.2.3 În cazul unui meci incorect afișat în orice sport, în cazul în care meciul este incorect oferit de către Organizator și nu este programat să aibă loc, toate pariurile acceptate vor fi considerate nule și achitate la o cotă de 1.00. De exemplu, un meci de fotbal este incorect oferit de către Organizator ca Barcelona vs. Valencia, când ar fi trebuit afișat ca Real Madrid vs. Barcelona.

4.2.4 În cazul în care un bilet conține meciuri amânate sau care, din diverse motive, urmează să primească cotă 1.00, și s-au jucat pe o singură selecție mai multe variante de joc (duble, triple), câștigul se va calcula doar pe o singură variantă de joc, nu pe toate cele jucate.

4.2.5 Pentru pariul Primul Gol, selecția este declarată pierdută dacă meciul se termină 0-0.

4.2.6 Organizatorul va oferi jucătorilor posibilitatea de pariere pe diverse tipuri de pariuri sportive, în funcție de tipul evenimentului, acestea fiind afișate în oferta de pariere precum și pe web-site-ul Organizatorului.

Art. 5 - MODUL DE PARIERE

5.1. Organizatorul primește pariuri pentru următoarele categorii de competiții sportive (denumite în continuare " Evenimente "): fotbal, baschet, snooker, handbal, volei, hochei, hochei pe iarbă, tenis, tenis de masă, darts, schi, golf, sporturi de contact, sporturi de iarnă, atletism, curse de ogari, curse de cal, ciclism, baseball, rugby, fotbal american, polo pe apă, box, futsal, curse de automobile, nautice și de motociclete, cricket, curling, etc. și evenimente nonsportive (ex: miss world, cine câștigă alegerile).

5.2 Organizatorul va oferi jucătorilor posibilitatea de pariere pe diverse tipuri de pariuri în funcție de tipul evenimentului: Rezultat Final, Șansă Dublă, Pauză Final, Pauză sau Final, Prima Repriză, Prima Repriză Șansă Dublă, a Doua Repriză, a Doua Repriză Șansă Dublă, Marchează, Pauză, Goluri, Par / Impar, Goal Range, Număr Fix de Goluri, Număr de Goluri pe Eveniment, Număr de Goluri în Prima Repriză, Număr de Goluri în a Doua Repriză, Prima Echipă Marcatoare, Handicap, Minutul Primului Gol, Corner, Cartonaș Galben, Cartonaș Roșu, Scor Corect, Multi-Scor, Scor pe Seturi, Scorul Primului Set, Câștigă Turneu, Câștigă Cursa, Pole Position, Se Califică/Nu se Califică, precum și alte tipuri de pariuri anunțate în oferta de pariere.

5.3 Fiecare eveniment din graficul de pariere (denumit în continuare „Oferta”), va avea un anumit coeficient (denumit în continuare „Cotă”), determinată de către Organizator. Cota fiecărui eveniment va fi determinată de către Organizator la discreția acestuia, luând în considerare informațiile cu privire la echipa sau sportivul (participantul) care participă la un anumit eveniment, pentru care se oferă cotația.

5.4 Calculul unui bilet câștigător se realizează înmulțind cotele evenimentelor pariate (între ele), și după aceea cu miza de pe bilet (pe linie). Exemplu de calcul pentru o linie câștigătoare:

- meciul 1- pronostic "1" cota 1.50 - rezultat 1
- meciul 2- pronostic "X" cota 3.40 - rezultat X
- meciul 3- pronostic "2" cota 2.10 - rezultat 2
- meciul 4- pronostic "2" cota 2.00 - rezultat 2

Miza: 2 RON Câștigul = $1.50 \times 3.40 \times 2.10 \times 2.00 \times 2$ RON = 42.84 RON

Dacă un bilet conține mai multe linii câștigătoare, câștigul pe bilet este suma câștigurilor liniilor câștigătoare (pentru duble, triple, combinații). Toate pariurile se vor plăti conform cotelor oferite de către Organizator în momentul tipăririi biletului, însă cu respectarea tuturor articolelor din prezentul Regulament.

În cazul în care se anulează unul dintre evenimente (primește cotă 1.00), biletul rămâne valabil, chiar dacă nu se mai îndeplinește condiția de joc. Dacă pe un bilet, se înregistrează două sau mai multe pariuri pentru același eveniment, primul pariu efectuat rămâne valabil, celelalte pariuri urmând a fi anulate (primesc cotă 1.00).

Calculul biletelor câștigătoare pentru pariurile ȘANSĂ și ȘANSĂ FOTBAL, se va efectua conform regulilor specifice ale acestor pariuri, definite în Regulament.

Câștigurile se impun potrivit dispozițiilor Codului Fiscal, prin reținere la sursă a cotei de impozitare aplicată asupra câștigului brut. La ridicarea acestor câștiguri, este necesară prezentarea unui act de identitate în vederea înscrierii codului numeric personal. În cazul modificărilor legislative, agențiile și pariorii vor fi informați în vederea aplicării actelor normative în vigoare.

În cazul modificărilor, completărilor sau actualizărilor la prezenta lege, se vor aplica noile reglementări.

Organizatorul își rezervă dreptul să recalculeze și să corecteze eventualele erori de calcul ale sistemului de pariere.

Orice încercare de modificare a biletului de pariu, de către parior este interzisă și va fi considerată conform prevederilor legale valabile. Această faptă va cauza anularea dreptului la câștig și depunerea va trece în favoarea Organizatorului.

5.5 Înainte de începutul fiecărei efectuări de pariuri, Organizatorul anunță public oferta de pariuri care va conține cel puțin următoarele date: data și ora până la care se poate efectua pariul, numărul și categoria evenimentului, valoarea cotei pentru fiecare categorie de eveniment.

5.6 Informațiile din oferta de pariere vor avea doar un 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.

5.7 Cotațiile pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

5.8 După ora acceptării pariului, Organizatorul are dreptul să schimbe cotația. Totuși, în momentul în care pariul este legalizat și plătit, cotația este obligatorie pentru jucător și Organizator, indiferent de schimbarea ulterioară, în afară de cazurile în care pariul este nul (nu e valabil), sau nu respectă oricare dintre articolele prezentului Regulament.

5.9 Organizatorul oprește efectuarea pariurilor pentru evenimentele din ofertă în momentul stabilit pe lista de pariuri. Toate datele și orele pe care le publică Organizatorul se pot schimba în momentul efectuării pariului. Pentru stabilirea listei de pariuri, Organizatorul ține cont de momentul anunțării răspunsului federației sportive. După elaborarea rezultatelor, Organizatorul publică, în locurile de efectuare a pariurilor, rezultatele evenimentelor finale.

Art. 6 – TIPURI DE PARIURI

Organizatorul va oferi jucătorilor posibilitatea de pariere pe diverse tipuri de pariuri în funcție de eveniment:

6.1 DUBLĂ PLĂTITĂ

Pentru evenimente cu 2 rezultate posibile (1-câștigător gazde, 2-câștigător oaspeți), jucătorul poate paria ambele variante (DUBLĂ PLĂTITĂ) în cadrul aceluiași cod existând 2 situații posibile:

Exemplul 1: 1001/ Federer R. – Nadal R.
1 (rezultat final 1) 2 (rezultat final 2)

În acest caz câștigul eventual maxim NU poate fi realizat, cele două variante de pariere excluzându-se reciproc.

Exemplul 2: 1001/ Federer R. – Nadal R.
1 (rezultat final 1) 2:0(scoring corect la seturi)

În acest caz câștigul eventual maxim poate fi realizat, cele două variante de pariere fiind posibile.

6.2 TRIPLĂ PLĂTITĂ

Pentru evenimente cu 3 rezultate posibile (1-câștigător gazde, X-remiză, 2-câștigător oaspeți), jucătorul poate paria două (DUBLĂ PLĂTITĂ), până la trei tipuri de pariu (TRIPLĂ PLĂTITĂ), în cadrul aceluiași cod, existând 2 situații posibile:

Exemplul 1: 1001/Chelsea – Arsenal
1(rezultat final 1) 2(rezultat final 2) 1/1 (1 pauza/ 1 final)

În acest caz câștigul eventual maxim NU poate fi realizat, primele două tipuri de pariu, excluzându-se reciproc.

Exemplul 2: 1001/Chelsea – Arsenal
1(rez. final 1) GM(gazdele marcheaza) 1/1(1pauza/1 final)

În acest caz câștigul eventual maxim poate fi realizat, toate cele 3 tipuri de pariu, fiind posibile.

6.3 Pariul COMBINAT (SISTEM)

Pariul sistem implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (minim 2, maxim

20), pentru care clientul optează pentru o anumită condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.

Pariul sistem simplu presupune indicarea corectă a numărului de pronosticuri minim ales, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.

Pariul sistem cu evenimente fixe (baze) presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim), a unui număr de evenimente (între 1 și 10) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind calculat în funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotele, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor, posibilitățile și dezvoltarea ulterioară a firmei.

Exemplu:

Dacă un client joacă 4 meciuri și joacă SISTEM 3/4 înseamnă (conform formulei combinațiilor Combinări de "n" luate câte "k") că a jucat 4 combinații.

Să presupunem că, cele 4 meciuri au cotele c_1, c_2, c_3, c_4 , iar miza jucată pe bilet este 4 lei, înseamnă că el a jucat pe o combinație 4 lei / 4 variante = 1 leu (miza pe combinație). Cele 4 variante vor fi:

$C_1 * C_2 * C_3 * 1$ (miza pe combinație) = Câștig 1

$C_1 * C_2 * C_4 * 1$ (miza pe combinație) = Câștig 2

$C_1 * C_3 * C_4 * 1$ (miza pe combinație) = Câștig 3

$C_2 * C_3 * C_4 * 1$ (miza pe combinație) = Câștig 4

Dacă jucătorul indică corect toate pronosticurile și nu va avea nici o cotă de 1.00, atunci el va atinge câștigul maxim: Câștig 1 + Câștig 2 + Câștig 3 + Câștig 4.

Dacă va pierde un meci, atunci el va câștiga $3(k)/3$ (numărul pronosticurilor ghicite) = o variantă câștigătoare.

Dacă va pierde 2 meciuri biletul este necâștigător.

Dupa cum altfel se știe, în acest moment pentru biletele sistem se pot lista direct din soft variantele câștigătoare, așadar pentru orice nelămurire pe care clienții o au în această privință se poate lista desfășurătorul cu variantele câștigătoare.

Art. 7 – BILETUL

7.1 – REGULI GENERALE

7.1.1 Pariul se primește pe un bilet de lățime 80 mm, care atestă efectuarea

pariului, și care va conține numele Organizatorului, datele agenției/locației, data și ora emiterii, miza, taxa de 5%, suma totală de plată, numărul și tipul evenimentelor, evenimentul propriu-zis, data și ora limită de pariere, cotațiile pentru fiecare eveniment, cotația finală, câștigul minim și câștigul maxim posibil.

7.1.2 Pe bilet este posibil să se parieze unul sau mai multe evenimente, care sunt publicate pe lista de pariuri. Pe bilet se pot combina diferite categorii de evenimente de pe lista de pariuri.

7.1.3 Pariul este încheiat în următorul fel: jucătorul indică numărul evenimentului de pariu, tipul pariului și depunerea. În cazul în care apar dificultăți cu indicarea numelor participanților competițiilor pe tichet, Organizatorul poate folosi și prescurtări. La achitarea depunerii în numerar, jucătorul va obține adeverința privind încheierea pariului, adică biletul valabil.

7.1.4 Jucătorul are dreptul la obținerea câștigului, dacă a facut corect prognoza tuturor evenimentelor de pe bilet. Pentru pariul care este nul (nu este valabil), se calculează cotă 1.00.

7.1.5 În cazul în care pariurile de pe bilet sunt nule pentru toate evenimentele, jucătorul are dreptul să își primească înapoi suma de bani plătită, fără taxa de 5%, (respectiv doar miza).

Art. 8 – COSTURI ȘI CÂȘTIGURI

8.1 Costul minim pentru un bilet simplu este de 1 RON, cu toate taxele incluse (miza minimă fără taxe este de 0.95 RON pe biletul simplu).

8.2 În cazul biletelor combinate, costul minim este de 1 RON, cu toate taxele incluse. Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, această miză pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală plătită de către jucător la numărul de combinații.

8.3 În cazul biletelor pariate pe evenimente Live, costul minim pentru un bilet este de 1 RON, cu toate taxele incluse (miza minimă fără taxe este de 0.95 RON pe bilet).

8.4 La fiecare pariu acceptat, Organizatorul va percepe taxa de 5%. Această taxă nu va fi considerată ca făcând parte din miză.

8.5 Suma maximă câștigată pentru un bilet individual de un jucător, pe durata unei singure zile, nu va depăși 50.000 RON.

8.6 În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim, biletul va fi achitat la suma de 50.000 RON.

8.7 Dacă Organizatorul stabilește că s-au produs greșeli sau falsuri pe oferta de pariuri sau la plăți din cauze exterioare firmei, va respinge plata pariului.

8.8 Organizatorul își rezervă dreptul de a achita contravaloarea castigului generat de mai multe bilete/pariuri identice, la valoarea castigului maxim din prezentul Regulament, indiferent de numărul de bilete, dacă valoarea însumată a acestora depășește acest câștig.

8.9 În cazul acceptării eronate a mai multor evenimente inter-dependente (de exemplu: o echipă să câștige și aceeași echipă să marcheze, o echipă să câștige Campionatul Mondial și aceeași echipă să se califice din Grupe, numărul total de cartonase să fie mai mare decât 5 și mai mare decât 6, etc) fiecare eveniment inter-dependent se va considera o variantă independentă, Organizatorul rezervându-și dreptul de a valida câștigurile considerând variantele separat.

Exemplu: Dacă pe un bilet se acceptă combinat Brazilia câștiga Campionatul Mondial – cota 2 și Brazilia se califică din Grupa - cota 1.3, miza totală 2 Lei, pariurile vor fi calculate ca variante independente, în cazul în care ambele pronosticuri sunt câștigătoare câștigul fiind suma câștigurilor variantelor: $2 * 1 \text{ Leu} + 1.3 * 1 \text{ Leu} = 3.3 \text{ Lei}$.

8.10 În cazul acceptării eronate a mai multor evenimente mutual exclusive (evenimente care nu pot fi concomitent câștigătoare) pe același bilet, de exemplu Italia să câștige Campionatul Mondial și Brazilia să câștige Campionatul Mondial, Organizatorul va valida biletele considerând variantele ca fiind independente, câștigul fiind suma câștigurilor variantelor câștigătoare.

Art. 9 - MODALITATEA DE PLATĂ A CÂȘTIGURILOR

9.1 Jucătorii, posesorii de bilete câștigătoare, se vor prezenta cu acestea doar la casieria punctului de lucru unde a fost înregistrat (la solicitarea jucătorului și cu acordul Organizatorului se poate efectua plata câștigului și la sediul central al societății), și își pot ridica câștigurile într-un interval de 30 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de către Organizator. Dreptul jucătorului de a solicita achitarea câștigurilor se prescrie în termen de 30 de zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de către Organizator.

9.2 În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților din fiecare agenție/locație, câștigurile neachitate urmând a se efectua în prima zi în care bancile pot onora ordinele de plată. În mod excepțional, pentru câștigurile care depășesc anumite sume, Organizatorul se obligă să le plătească în decurs de cel mult 3 zile lucrătoare de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de către Organizator.

9.3 Conform Codului Fiscal (Ordonanța de Urgență nr. 92/2014 ce modifica articolul 77 din Legea 571 / 2003) veniturile din jocurile de noroc se impun, prin reținere la sursă, aplicându-se cota de impozit după cum urmează:

1% din toate premiile până la suma de 14.999 Euro

16% pentru premiile cuprinse între 15.000 – 99.999 Euro și

25% pentru premiile ce depășesc echivalentul a 100.000 Euro.

Cursul de schimb Euro/Ron este cursul de referință al BNR la data plății câștigului.

Obligația calculării, reținerii și virării impozitului revine Organizatorului.

9.4 În cazul în care, pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 10:00, din cauza diferențelor de fus orar, sau orice alt factor, omologarea rezultatelor se efectuează în maxim 48 de ore.

9.5 Organizatorul va plăti câștigurile doar dacă jucătorul va prezenta la casierie biletul jucat. În cazul pierderii, distrugerii sau dacă din cauza jucătorului biletul devine ilizibil, Organizatorul își declină orice obligație de a plăti acest bilet, indiferent de valoarea acestuia.

9.6 Organizatorul își rezervă dreptul de a limita costul și/sau câștigul acceptate pentru anumite evenimente, competiții, etc. sau de a nu accepta pariuri identice pentru anumite evenimente.

9.7 Reclamațiile la plata în numerar sunt posibile numai la casierile punctelor de lucru, în momentul preluării câștigului.

9.8 Conform H.G. nr. 870/2009 procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minim 60%. Dacă câștigurile plătite pariorilor sunt mai mici decât 60% din totalul încasărilor brute, Organizatorul este obligat de a acorda diferența sub forma unor premii în cadrul unor tombola, prin tragerea la sorți a biletelor necâștigătoare. Regularizările prin tombola se vor organiza la sfârșitul fiecărui an, organizarea acestora fiind anunțată jucătorilor prin postarea unei note informative în punctele de pariere ale Organizatorului.

Art. 10 - AFIȘAREA REGULAMENTULUI

10.1 Aceste Reguli Generale vor fi puse la dispoziția jucătorilor în toate punctele de pariere ale Organizatorului.

10.2 Casierul **Get's Bet** are obligația de a afișa în sala de joc Regulamentul de

Funcționare a Jocului și toate documentele care sunt necesare pentru informarea completă a jucătorilor.

10.3 Organizatorul trebuie să permită jucătorilor și oricăror alte persoane interesate să ia cunoștință de aceste Reguli Generale.

10.4 Ghidul de pariere este obligatoriu să fie afișat împreună cu Regulamentul de Funcționare, fiind parte integrantă din acesta, având rol de îndrumare și explicare în detaliu a condițiilor de joc ale societății.

Art. 11- LIVE

11.1 Organizatorul poate oferi pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului, denumite in continuare pariuri « LIVE ».

11.2 Biletele continand pariuri LIVE nu pot fi anulate.

11.3 Cotațiile tipurilor de pariu oferite LIVE fluctueaza pe parcursul evenimentului, cotele valabile fiind cele inscrise pe biletul de pariere.

11.4 Organizatorul isi rezerva dreptul de a suspenda / inceta sa ofere un eveniment LIVE oricand pe parcursul acestuia.

11.5 In cazul intreruperii/amanarii unui eveniment LIVE, biletele raman valabile timp de 24 de ore , in cazul ne-reluarii evenimentului pariurile referitoare la evenimentul respective devenind nule (Cota 1). Exceptie fac pariurile al caror rezultat a fost déjà decis in momentul intreruperii, care vor fi validate corespunzator.

Exemplu : Meciul se intrerupe la scorul 2-1. Toate pariurile referitoare la Sub/Peste 2.5 goluri vor fi considerate decise deja.

11.6 Pariurile acceptate de catre Organizator dupa determinarea rezultatului vor fi considerate Nule (Cota 1).

11.7 În cazul unor erori de tipărire, erori pe biletele de pariere sau erori palpabile privind datele introduse în baza de date a Organizatorului, acestea vor fi considerate Nule (Cota 1).

11.8 In cazul în care un pariu este plasat la o cotă incorectă datorită unei întârzieri în acoperirea „Live” a unui Eveniment și în cazul în care o echipă sau selecție a dobândit un avantaj semnificativ, respectivul pariu va fi anulat (Cota 1).

11.9 Toate statisticile / informatiile puse la dispozitia Clientilor de catre Organizator (scorul curent, numar de cartonase, minutul jocului, etc) au scop pur informativ

si nu angajeaza in niciun fel raspunderea Organizatorului.

11.10 Dreptul plății câștigului live este valabil 30 de zile.

Art. 12 – CURSE CÂINI

12.1 Pariurile pe curse de câini sunt tipurile de pariuri, realizate de către client, pe evenimente constând în curse transmise de către Organizator — și anume – curse de câini preînregistrate și care se difuzează pe monitoarele TV instalate special în acest scop în agenție/locație.

12.2 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 în mod aleator (după număr) o cursă pe care o va transmite în sistemul TV.

12.3 Cursele de câini preînregistrate vor rula pe durata de desfășurare a programului Organizatorului, la un interval de 6 minute fiecare.

12.4 Programul de gestionare a activității de pariere, care conține și înregistrările curselor difuzate, este furnizat Organizatorului de către firme specializate în domeniu, și care este autorizat metrologic în țări ale Uniunii Europene.

12.5 Înregistrările curselor de câini nu constau în evenimente personalizate (având înscrise data și locul evenimentului, locația, denumirea cursei), fiind identificate doar printr-un număr de ordine, și conțin efectiv desfășurarea evenimentului, dintre momentul startului cursei și finalul acesteia.

12.6 La fiecare 6 (șase) minute, publicul este informat despre cotele de pariere, iar în cele 5 (cinci) minute preliminare fiecărei curse, este afișat pe monitoarele/ecranele speciale, setul cotelor de pariere pentru cursa respectivă.

12.7 În cele 5 (cinci) minute preliminare cursei, se acceptă și se efectuează pariurile pentru cursa respectivă.

12.8 După fiecare cursă, se informează jucătorii despre rezultatele cursei.

12.9 Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

12.10 Câștigurile se plătesc numai în agenția în care a fost făcut pariul, după terminarea cursei. Dreptul plății câștigului pariului pe curse de câini este valabil 15 (cincisprezece) zile de la momentul terminării cursei.

12.11 Costul minim al unui bilet pe cursele de câini este de 1 RON (inclusiv taxele).

12.12 Costul maxim al unui bilet pe cursele de câini este de 100 RON (miza minimă fiind de 95.24 RON).

12.13 La fiecare cursă participă 6 (șase) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6.

12.14 Tipurile de pariare sunt:

- pariuri pe victorie, la care se pariază pe victoria unuia sau altuia dintre câinii participanți.

- pariul dublu, la care se pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.

- pariul combinat, la care pot fi alese mai multe combinații (maxim 36), atât pentru pariul victorie, cât și pentru pariul dublu.

Art. 13 – PARIURI NONSPORTIVE

13.1 Pariul de orice fel este un tip de pariu în cotă fixă în care evenimentele nu au un caracter sportiv.

13.2 Operatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar, concursul Miss World, concursul de muzică Eurovision, concursul de muzică Sanremo etc.

13.3 Atunci când apare o egalitate în cadrul unui eveniment (de ex. doi câștigători, două locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.

13.4 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 luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

13.5 Nu se vor oferi pentru Loteria Română pariuri pe numere sau pariuri pe rezultatele extragerilor.

13.6 Pariurile nonsportive, de orice fel, sunt acceptate numai pe o bază unică (un singur eveniment pe bilet), și nu pot fi combinate cu alte evenimente.

Art. 14 – PARIURI PE NUMERE

14.1 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 la SC Get's Bet SRL, pe rezultatele extragerilor la acestea.

14.2 SC Get's Bet SRL nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române, sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.

14.3 Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Lista de pariuri cuprinde specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.

14.4 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 nici o extragere, pariurile efectuate vor rămâne valabile pentru următoarea extragere de numere disponibilă.

14.5 În cazul în care au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corectă la extragerea aferentă ofertei.

14.6 Rezultatul luat în calcul de către Organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere loto, pentru niciun tip de pariu.

14.7 Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către Organizatorul de pariuri, pe baza datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Organizatorul de pariuri 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.

14.8 Organizatorul publică rezultatul extragerii, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

14.9 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. Organizatorul se obligă să plătească câștigurile în decurs de cel mult 3 zile lucratoare, de la momentul omologării câștigurilor. În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților de numerar din fiecare punct de lucru, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua în următoarea zi lucrătoare.

14.10 Suma minimă pentru un pariu pe numerele extrase la loteriile internaționale este de 1 RON (inclusiv taxele).

14.11 Câștigul maxim pentru un bilet este de 50.000 RON. Dacă câștigul potențial maxim ar depăși 50.000 RON, pe bilet va fi tipărit tot 50.000 RON, aceasta fiind suma maximă posibil câștigătoare.

14.12 Selecțiile de numere nu pot fi combinate cu nici un alt eveniment de pariere și nici nu se pot combina două sau mai multe extrageri pe același bilet.

14.13 Oferta de pariere va fi adusă la cunoștința clienților/jucătorilor săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare în punctele de lucru.

14.14 - 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 10 numere, excepție fac loteriile 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 acceptat este 10 din 15 (excepție, 4 sau 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.

Alte tipuri de pariuri care se pot regăsi în oferta de pariere: Câte numere pare vor fi extrase?, Va fi par cel mai mic număr extras?, Suma numerelor extrase este sub numărul indicat?, Care sumă va fi mai mare: a numerelor pare sau a numerelor impare? Vor fi extrase numere de la 1 la 9?, etc.

Art. 15 – SYNCRO TEX

15.1 Descrierea tipului de pariu

SyncroTex este un tip de pariu in cota fixa pe o versiune simplificata a jocului de carti Texas Hold'em: se pariaza in doua runde pe 10 (zece) perechi de carti (players) ce primesc la inceputul jocului cate o cota fixa.

Runda 1

Un pachet standard de 52 de carti (vezi anexa 1: continutul pachetului de carti) este amestecat aleatoriu si distribuit in ordine: cate 2 (doua) carti cu fata in jos pentru fiecare din cei zece jucatori virtuali (**players**), 5 (cinci) carti cu fata in jos (**table**) reprezentand cartile comune. Fiecarei perechi de doua carti astfel distribuite i se atribuie o cota fixa cu valoarea cuprinsa între 1.05 si 100.00 ca in imaginea de mai jos. Cota atribuita fiecărei perechi (player) este calculata luand in considerare probabilitatea matematica de castig a fiecărei perechi de doua carti:



Pe durata a 240 de secunde, se poate paria o singura data pe oricare dintre cele 10 perechi de carti. Suma minima ce se poate paria pe o pereche de carti (hand) este de 1 RON (inclusiv taxele) iar suma maxima este de 100 (una suta) RON in conformitate cu regulamentul de pariuri. La incheierea unui pariu, calculatorul va imprima un bon fiscal si un bilet de pariuri sportive pe care va trece in clar:

- numărul jocului (valoare numerică între 1 și 1,000,000 unică la nivelul fiecărui punct de lucru)
- numărul rundei de joc (1 în acest caz)
- numărul mâinii (hand) pe care s-a pariat (exemplu „player 10”)
- cota fixă aferentă perechii pe care s-a pariat (exemplu 4,64)
- rangurile explicite ale cartilor (rang și suită conform anexei 1) încă neafisate pe monitor dar continute în perechea pe care s-a pariat (exemplu „10c 10h”)
- data și ora încheierii pariului
- informațiile de identificare a punctului de lucru (adresă, cod, denumire) autorizat
- numele operatorului
- suma încasată
- valoarea câștigului potențial (suma pariată – taxe reținute x cota fixă)
- un **cod unic de 5 caractere** alfanumerice ce va permite **pariorului** continuarea pariului în Runda a 2-a
- un cod unic de 13 cifre ce reprezintă seria biletului.

La finalul celor 240 de secunde în care se accepta pariuri, sistemul va afișa valorile cartilor aflate în fiecare din cele 10 pachete (players) și se trece la:

Runda 2



În Runda 2 (cu cele 10 perechi de carti expuse) se accepta pariuri numai pe perechile pe care s-au încheiat pariuri în Runda 1. Regulile de încheiere a unui pariu în runda a 2-a sunt

urmatoarele:

- se pot incheia pariuri pe durata a 180 de secunde
- pariorul trebuie sa prezinte biletul de pariare emis in runda 1 (de pe acesta se va citi codul unic de 5 caractere care confirma faptul ca pariorul a participat la runda anterioara)
- suma minima acceptata ca pariu trebuie sa fie cel putin aceeaasi cu suma pariata in Runda 1 si cel mult dublul sumei pariate in Runda 1
- in runda a 2-a se pot incheia pariuri numai pe perechile de carti pe care s-au incheiat pariuri in runda 1 (Exemplu: un parior care in runda 1 a pariat pe „player 3” nu poate paria in runda a 2-a decat pe aceeaasi pereche de carti: „player 3”)
- la incheierea unui pariu in runda a 2-a calculatorul emite un bon fiscal si un bilet de joc ce contine:

- numarul jocului (acelasi ca si la runda 1)
- numarul rundei de joc (2 in acest caz)
- numarul mainii (hand) pe care s-a pariat (exemplu „player 10”)
- cota fixa aferenta perechii pe care s-a pariat (exemplu 4,64)
- valorile explicite ale cartilor pe care s-a pariat (exemplu „10c 10h”)
- data si ora incheierii pariului
- informatiile de identificare a punctului de lucru (adresa, cod, denumire) autorizat
- numele operatorului
- suma incasata
- valoarea castigului potential (suma pariata – taxe retinute x cota fixa)
- un cod unic de 13 cifre ce reprezinta seria biletului.

La finalul celor 180 de secunde in care sunt acceptate pariuri in Runda 2, pe dispozitivul extern de afisare (monitor, televizor, etc) este afisat continutul pachetului de 5 carti (table) si se desemneaza castigatorul. Regulile de desemnare ale castigatorului jocului (un singur castigator) sunt descrise in anexa 2.



Rezultatul unui joc este afisat pe dispozitivul extern (monitor, televizor, etc) timp de 30 de secunde. Dupa epuizarea acestui interval se incepe un nou joc. Suplimentar, calculatorul punctului de lucru face o captura de ecran cu rezultatul jocului si o stocheaza timp de 30 de zile. Dupa 30 de zile, conform cu regulamentul general, biletele castigatoare nerevendicate sunt anulate.

Anexa 1: Continutul unui pachet de carti

Un pachet de joc contine 52 de carti grupate in 4 suite (culori). Fiecare suita contine 13 ranguri (carti individuale)

Suita				Rangurile suitei, in ordine valorica descrescatoare A (Ace), K(King), Q(Queen), J(Jack), T(10), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2
Simbol	Cod	Denumire clasica	Termen popular	
♣	C	Club	Trefla	
♦	D	Diamond	Caro	
♠	S	Spade	Inima neagra	
♥	H	Heart	Inima rosie	

Anexa 2 : Regulile de desemnare ale castigatorului unui joc

Castigatorul unui joc este cel mai bun pachet de 5 carti dintre cele 10 perechi participante.

La evaluarea castigatorului sunt luate in considerare: cel putin o carte din cele 10 perechi individuale si cel mult 4 carti din pachetul comun (table).

In ordine descrescatoare (incepand de la cea mai buna), valoarea unei combinatii de cate 5 carti poate fi:

Denumire standard	Denumire populara	Combinatie	Exemple
Royal flush	Chinta roiala	10s, Js, Qs, Ks, As (un streight in suita spade) In caz de egalitate: combinatia este unica, nu exista caz de egalitate.	
Streight Flush	Chinta la culoare	Orice combinatie de 5 carti consecutive ca rang aflate in aceasi suita. In caz de egalitate: chinta de culoare care are cartea maxima este desemnata castigatoare.	Q♣ J♣ 10♣ 9♣ 8♣ A♦ K♦ Q♦ J♦ 10♦
Four of a kind	Careu	Patru carti avand acelasi rang si o a cincea carte denumita kicker In caz de egalitate: careul cu rangul cel mai mare castiga	7♣ 7♠ 7♦ 7♥ 10♣ 9♣ 9♠ 9♦ 9♥ J♥
Full House	Ful	Trei carti de acelasi rang si doua carti de alt rang dar egale intre ele. In caz de egalitate: combinatia avand cele trei carti egale de rang mai mare castiga. In caz de egalitate: combinatia avand cele cele doua carti egale de rang mai mare castiga.	3♣ 3♠ 3♦ 6♣ 6♥ 5♥ 5♦ 5♠ Q♥ Q♣ Q♣ Q♦ Q♠ 9♥ 9♣
Flush	Culoare	Cinci carti de aceeasi culoare dar nu in succesiune. In caz de egalitate: jucatorul care are cartea de rang maxim castiga. In caz de egalitate: urmatoarea carte dupa cartea maxima ca rang determina castigatorul. Si asa mai departe. In caz de egalitate (toate cele 5 carti sunt egale): toate aceste combinatii sunt declarate castigatoare.	Q♣ 10♣ 7♣ 6♣ 4♣ K♠ 10♠ 5♠ 3♠ 2♠ K♥ Q♥ 9♥ 5♥ 4♥ Q♦ 9♦ 7♦ 4♦ 3♦
Straight	Chinta	Orice combinatie de 5 carti consecutive ca rang in cel putin doua suite. In avantajul pariorului rangul A(ace) poate fi interpretat contextual fie ca 1 fie ca 11. Astfel cel mai mare Streight este (A, K, Q, J, T) iar cel mai mic este (5, 4, 3, 2, A). In caz de egalitate: straight-ul care contine cartea de rang maxima este desemnat	Q♣ J♠ 10♠ 9♥ 8♥ A♠ K♠ Q♦ J♠ 10♠ 5♠ 4♦ 3♦ 2♠ A♥

		castigator.	
Three of a kind	Trei carti sau trei bucati	Trei carti de acelasi rang alaturi de alte doua carti de ranguri diferite. In caz de egalitate: mana avand cele trei carti de acelasi rang mai mare castiga. In caz de egalitate: cea mai mare carte dintre celelalte doua desemneaza castigatorul. In caz de egalitate: cea de a cincea carte avand rangul maxim desemneaza castigatorul.	Q♣ Q♥ Q♦ 8♥ 2♠ 3♣ 3♠ 3♦ 9♣ 8♣
Two pairs	Doua perechi	Doua carti avand acelasi rang plus alte doua carti avand acelasi rang (diferit de rangul primelor doua carti) si o a cincea carte de rang diferit. In caz de egalitate: jucatorul cu perechea cea mai mare castiga. In caz de egalitate: jucatorul ce cea de a doua pereche mai mare castiga. In caz de egalitate: jucatorul cu cea de a cincea carte mai mare castiga.	7♣ 7♠ Q♦ Q♠ 9♥ 3♠ 3♦ 5♦ 5♠ Q♥
One Pair	O pereche	Doua carti de acelasi rang, alaturi de trei carti de rang diferit. In caz de egalitate: daca mai multi jucatori au aceeasi pereche, cea mai mare dintre carti se foloseste pentru desemnarea castigatorului si asa mai departe.	
High Card	Carte mare	In situatia in care, nici una dintre combinatiile de mai sus nu a fost realizata, cea mai mare carte detinuta in una din cele 10 perechi ale jocului, desemneaza castigatorul. In caz de egalitate: urmatoarea carte dupa cartea de rang maxim determina castigatorul si asa mai departe.	

Art. 16 – PARIURI SPECIALE PENTRU SUPLIMENTAREA CÂȘTIGURILOR

Toate pariurile speciale pot fi oferite pentru toate sporturile sau evenimentele, precum și pentru evenimente sportive și non-sportive .

16.1 - GET'S PLUS

16.1.1 Get's Bet poate oferi pariuri prin care un client trebuie să pronosticeze rezultatele pentru un anumit număr de evenimente sau să îndeplinească un set de criterii specificate de Get's Bet. În acest caz, jucătorul poate beneficia de condiții mai bune de pariere, constând în cote ce pot fi înmulțite cu un factor de la 1.1 la 1000.

16.1.2 Numărul de pariuri ce se califică pentru Get's Plus poate varia între 3 și 30.

16.1.3 În funcție de numărul de pariuri, Get's Bet poate să majoreze câștigurile acordate. Majorările pot fi acordate în următoarele forme:

- a. Procentaj adăugat la câștig între 5 – 100 %.
- b. O valoare adăugată la câștiguri între 1 – 50.000 RON.
- c. Un procent stabilit de majorare a cotelor de pe bilet.

16.1.4 Condițiile pe care Get's Bet le impune unui jucător pentru a se califica pentru Get's Plus pot fi (fără a se limita la):

- a. Să parieze un număr de evenimente dintr-un anumit sport.
- b. Să parieze un număr de evenimente dintr-un grup prestabilit.
- c. Să parieze într-o perioadă predefinită și anunțată anterior.
- d. Să parieze pe evenimente ce au o cotă mai mare sau egală, decât cea predefinită și anunțată, cotă ce poate varia între 1.1 și 100.
- e. Să parieze pe evenimente al cărui început oficial se află într-o perioadă predefinită și anunțată anterior.
- f. Să plaseze bilete pentru un cost mai mare sau egală, decât cea predefinită și anunțată, cost ce poate varia între 2 - 20.000 RON.
- g. Să plaseze pariuri cu câștiguri posibile predefinite și anunțate, ce pot varia între 10 - 50.000 RON.
- h. Acest pariu special va avea o perioadă de valabilitate, anunțată în oferta de pariere.

16.2 – PARIUL ȘANSĂ

Jucătorul trebuie să parieze minim 11 evenimente din oferta Organizatorului, de cotă minimă 1.25 fiecare eveniment, iar în situația în care pierde un singur meci de pe bilet, atunci va primi ca și cotă de câștig 10% din produsul cotelor meciurilor pronosticate corect. Această ofertă este valabilă pentru orice tip de pariu din toate sporturile disponibile.

Pariul ȘANSĂ este valabil numai pentru bilete simple, bilete ce conțin o singură linie. Nu se acceptă pronosticuri multiple (duble, triple), sau bilete ce conțin combinații. Pariul ȘANSĂ nu este valabil dacă unul sau mai multe meciuri de pe bilet sunt anulate (primesc cotă 1.00), și astfel nu se mai respectă condiția de minim 10 pronosticuri câștigătoare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a retrage acest tip de pariu fără a anunța în prealabil.

16.3 – PARIUL ȘANSĂ FOTBAL

Jucătorul trebuie să parieze minim 10 evenimente din oferta de fotbal a Organizatorului, de cotă minimă 1.35 fiecare eveniment, iar în situația în care pierde un singur meci de pe bilet, atunci va primi ca și cotă de câștig 15% din produsul cotelor meciurilor pronosticate corect. Această ofertă este valabilă doar pentru pariurile din oferta de fotbal de tip Final și Șansă dublă.

Pariul ȘANSĂ FOTBAL este valabil numai pentru bilete simple, bilete ce conțin o singură linie. Nu se acceptă pronosticuri multiple (duble, triple), sau bilete ce conțin

combinații. Pariul ȘANSĂ FOTBAL nu este valabil dacă unul sau mai multe meciuri de pe bilet sunt anulate (primesc cotă 1.00), și astfel nu se mai respectă condiția de minim 9 pronosticuri câștigătoare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a retrage acest tip de pariu fără a anunța în prealabil.

16.4 - PARIUL MAXI-COTE

Organizatorul poate stabili evenimente carora li se acorda o cota speciala. Meciurile determinate ca Maxi-Cote vor avea ca optiuni de pariere cote de Final si Sansa Dubla. (1, X, 2, 1X, X2 si 12).

Evenimentele stabilite ca Maxi-Cota nu pot fi combinate pe acelasi bilet cu meciurile de baza.

Organizatorul poate conditiona acceptarea de pariuri continuand Maxi-Cota in functie de (fara a se limita la) :

- a) Parierea unui anumit numar de evenimente
- b) Pariere unui numar de evenimente dintr-un anumit sport
- c) Parierea pe evenimente avand cota intr-un interval prestabilit
- d) Parierea de bilete avand miza intr-un interval prestabilit

Valabilitatea pariului va fi anuntata in oferta de pariere.

16.5 - PARIUL COMBO

Organizatorul poate oferi selectii prestabilite de evenimente in care cota finala va fi mai mare decat in cazul plasarii individuale a evenimentelor. In cazul in care unul dintre evenimente continut in selectie este amanat/abandonat, calculul castigurilor se va face in mod normal, inmultind cotele evenimentelor cu miza.

Valabilitatea pariului va fi anuntata in oferta de pariere.

16.6 - PARIUL JACKPOT

Organizatorul poate oferi pariuri cu premii suplimentate. Calificarea la castigurile suplimentate poate fi conditionata de indeplinirea criteriilor (fara a se limita la) :

- a) Miza minima si maxima pe bilet.
- b) Parierea unui numar fix de selectii, anuntate de Organizator.

Valabilitatea pariului va fi anuntata in oferta de pariere.

16.7 - PARIUL ȘANSĂ 200

Organizatorul poate oferi un pariu in care jucatorul poate pierde o selecție și totuși biletul său să fie considerat câștigător, cu un câștig in valoare de 10 ori miza biletului.

Promoția se referă la biletele simple (necombinate, fara pronosticuri multiple) cu o cotă totală mai mare sau egală cu 200. Cota maxima de pe bilet trebuie sa fie mai mică sau egală cu 5.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente sunt anulate (Cota 1), condiția de bonus

(Cota totală minimă 200) se va aplica cotei rămase după aplicarea cotei 1.

Valabilitatea pariului va fi anunțată în oferta de pariere.

16.8 În cazul în care un bilet îndeplinește condițiile pentru mai multe bonusuri (ex. Pariul Sansa 200 și Pariul Sansa Fotbal) se va acorda bonusul valoric cel mai mare.

Art. 17 – DISCIPLINE SPORTIVE

17.1 – FOTBAL

La toate pariurile, cu excepția celor de genul antepost, calificare în runda următoare, pariu doar pentru prima repriză sau doar pentru a doua repriză, se ia în considerare rezultatul obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude prelungirile (extra-time) și loviturile de departajare.

Există și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (Cine continuă competiția ?, Cine câștigă cupa ?, Cine merge mai departe ? etc.) dar Organizatorul va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.

Ocazional se stabilește ca meciurile de fotbal să se joace în mai puțin de 90 de minute și, în această situație, pariurile vor fi validate în funcție de timpul de joc regulamentar stabilit, chiar dacă Organizatorul nu a avut specificat în ofertă acest aspect (ex.: meciurile de fotbal feminin au 80 de minute regulamentare astfel încât pariurile vor fi validate în funcție de rezultatul după cele 80 de minute de joc).

Cu ocazia publicării rezultatelor, Organizatorul aplică următoarele:

- ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații.
- 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.

În cazul pariurilor pe jucătorul care va marca primul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc sau intră după marcarea primului gol, miza este rambursabilă la cererea clientului.

În cazul pariurilor pe jucătorul care va marca ultimul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc, miza este rambursabilă la cererea clientului.

Autogolurile nu se iau în considerare la parierea pe primul/ultimul marcator de goluri și pentru golgeter.

În cazul meciurilor amânate sau anulate, un eveniment care nu s-a jucat sau s-a amânat va primi cotă de 1.00 în cazul în care nu se joacă în următoarele 48 de ore (termenul

curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei).

Dacă toate selecțiile pariate sunt implicate în jocul respectiv, miza este returnabilă la cererea clientului.

Dacă selecțiile pariate cu privire la jocul respectiv constituie numai o parte a pariului, partea aceea a pariului va primi cotă 1.00 și pariul este validat chiar dacă acum nu mai întrunește numărul minim de selecții necesare.

Meciurile abandonate înainte de terminarea perioadei regulamentare de joc de 90 de minute vor fi anulate, cu excepția acelor pentru care s-au făcut pariuri și al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului. De exemplu, pariurile pentru primul marcator de gol și pentru minutul primului gol vor rămâne valabile în cazul în care s-a înscris un gol până la momentul abandonului. Un alt exemplu ar fi acela în care jocul este abandonat în repriza a doua, iar toate pariurile de „ Prima repriză ” vor fi valabile și vor fi achitate în consecință.

Dacă un meci este abandonat și perioada rămasă de jucat (mai puțin de 90 de minute) este disputată la o dată ulterioară, perioada rămasă poate fi oferită pentru pariere, Organizatorul specificând în mod explicit acest lucru în oferta. În cazul în care Organizatorul nu specifică faptul că oferta este pentru perioada rămasă, toate pariurile acceptate vor fi considerate nule. (Cota 1).

În cazul jocurilor de fotbal, pot fi plasate, în mod standard, următoarele tipuri de pariuri sportive:

1. Final – jucătorul poate miza pe trei variante :

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

2. Șansă Dublă - se pariază cu o singură miză pe două rezultate posibile :

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

3. Prima Repriză – rezultatul primei reprize :

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

4. Prima Repriză Șansă Dublă – rezultatul primei reprize :

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate prima repriză)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți prima repriză)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți prima repriză)

5. A doua Repriză – rezultatul celei de-a doua reprize :

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

6. A Doua Repriză Șansă Dublă – rezultatul reprizei a doua :

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate repriza a doua)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți repriza a doua)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți repriza a doua)

7. Handicap

1 X 2

(0:1)Chelsea – Arsenal 4.88 3.70 1.51

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 Chelsea câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență, atunci semnul câștigător va fi 1;

- dacă Chelsea câștigă la un singur gol diferență, atunci semnul câștigător va fi X;

- dacă meciul se termină la egalitate sau Arsenal câștigă, semnul câștigător va fi 2.

8. Pariul de tip TOTAL GOLURI

Peste 1.5 - în meci se marchează 2 sau mai multe goluri

Sub 1.5 - în meci se marchează maxim 1 gol

Peste 2.5 - în meci se marchează 3 sau mai multe goluri

Sub 2.5 - în meci se marchează maxim 2 goluri

Peste 3.5 - în meci se marchează 4 sau mai multe goluri

Sub 3.5 - în meci se marchează maxim 3 goluri

1-2 – în meci se marchează 1 sau 2 goluri

1-3 – în meci se marchează 1 sau 2 sau 3 goluri

2-3 – în meci se marchează 2 sau 3 goluri

2-4 – în meci se marchează 2 sau 3 sau 4 goluri

2-5 - în meci se marchează 2 sau 3 sau 4 sau 5 goluri

3-4 – în meci se marchează 3 sau 4 goluri

3-5 – în meci se marchează 3 sau 4 sau 5 goluri

4-6 – în meci se marchează 4 sau 5 sau 6 goluri

2G – în meci se marchează exact 2 goluri

3G – în meci se marchează exact 3 goluri

n+ - în meci se marchează “n” sau mai multe goluri

PAR - suma golurilor înscrise în meci este un număr par (inclusiv scorul de 0-0)

IMPAR - suma golurilor înscrise în meci este un număr impar

0-4 – în meci se marcheaza între 0 si 4 goluri

1-4 – în meci se marcheaza între 1 si 4 goluri

1-5 – în meci se marcheaza între 1 si 5 goluri

2-6 – în meci se marcheaza între 2 si 6 goluri

3-6 – în meci se marcheaza între 3 si 6 goluri

4-5 – în meci se marcheaza între 4 si 5 goluri

9. Pariul de tip TOTAL GOLURI în PRIMA REPRIZĂ - în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

PR 0-1 – în prima repriză se marchează maxim 1 gol

PR 2-3 – în prima repriză se marchează 2 sau 3 goluri

PR n+ - în prima repriză se marchează “ n ” sau mai multe goluri

10. Pariul de tip TOTAL GOLURI în A DOUA REPRIZĂ - în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

DR 0-1 – în a doua repriză se marchează maxim 1 gol

DR 2-3 - în a doua repriză se marchează 2 sau 3 goluri

DR n+ - în a doua repriză se marchează " n " sau mai multe goluri

11. Total goluri pe echipe

1>1.5 - echipa gazdă marchează 2 sau mai multe goluri

1< 1,5 - echipa gazdă marchează maxim 1 gol

2>1.5 - echipa oaspete marchează 2 sau mai multe goluri

2< 1.5 - echipa oaspete marchează maxim 1 gol

1> 2.5 - echipa gazdă marchează 3 sau mai multe goluri

1< 2.5 - echipa gazdă marchează maxim 2 goluri

2> 2.5 - echipa oaspete marchează 3 sau mai multe goluri

2< 2.5 - echipa oaspete marchează maxim 2 goluri

1> 3.5 - echipa gazdă marchează 4 sau mai multe goluri

1< 3.5 - echipa gazdă marchează maxim 3 goluri

2> 3.5 - echipa oaspete marchează 4 sau mai multe goluri

2< 3.5 - echipa oaspete marchează maxim 3 goluri

12. Mai multe Goluri - la acest tip de pariuri se poate paria pe compararea numărului de goluri înscris în fiecare din cele 2 reprize :

1 - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în a 2-a repriză

X – se marchează un număr egal de goluri în cele două reprize

2 - în a 2-a repriză se marchează mai multe goluri decât în prima.

13. Marchează – jucătorul poate miza pe următoarele variante :

GM – gazdele marchează

OM – oaspeții marchează

GN – gazdele nu marchează

ON – oaspeții nu marchează

GG – ambele echipe marchează

NG – o echipă sau nici una nu marchează

GMON – gazdele marchează, oaspeții nu marchează

GNOM – gazdele nu marchează, oaspeții marchează

GG3+ – ambele echipe marcheaza si numarul golurilor in meci va fi 3 sau mai mare

GMPR	– gazdele marcheaza in prima repriza
OMPR	– oaspetii marcheaza in prima repriza
GGPR	– ambele echipe marcheaza in prima repriza
GGDR	– ambele echipe marcheaza in a doua repriza
GMPR2+	- gazdele marcheaza 2 goluri sau mai multe in prima repriza
OMPR2+	- oaspetii marcheaza 2 goluri sau mai multe in prima repriza
GMDR	- gazdele marcheaza in a doua repriza
OMDR	- oaspetii marcheaza in a doua repriza
GMDR2+	- gazdele marcheaza 2 goluri sau mai multe in a doua repriza
OMDR2+	- oaspetii marcheaza 2 goluri sau mai multe in a doua repriza
GG4+	- ambele echipe marcheaza si numarul golurilor in meci va fi 4 sau mai mare
GGPr/Dr	- ambele echipe marcheaza in prima SAU in a doua repriza
NuGG3+	- una sau niciuna dintre echipe nu marcheaza sau numarul de goluri va fi mai mic de 3
NGPr	- una sau niciuna dintre echipe nu marcheaza in prima repriza
NGDr	- una sau niciuna dintre echipe nu marcheaza in a doua repriza
GG+2	- ambele echipe marcheaza cel putin 2 goluri fiecare

14. Primul Gol - la acest tip de pariu se pariază pe primul gol marcat. În cazul în care primul gol marcat este autogol acesta se validează conform scorului, respectiv în contul echipei care beneficiază de acest autogol. În cazul în care niciuna dintre echipe nu înscrie (rezultatul final este 0:0), pariul este considerat necâștigător.

15. Winner REZULTAT FINAL - jucătorul poate miza pe două variante:

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeți)

Dacă meciul se termină egal se returnează miza (cotă 1.00).

16. Winner PRIMA REPRIZĂ - jucătorul poate miza pe două variante:

1 (gazdele conduc la pauză)

2 (oaspeții conduc la pauză)

Dacă la pauză este egalitate se returnează miza (cotă 1.00).

17. Get's Multicombo

1& +2.5 (victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi 3 sau mai mare)

1& -2.5 (victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi maxim 2)

2 & +2.5 (victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi 3 sau mai mare)

2 & -2.5 (victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi maxim 2)

1& +3.5 (victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi 4 sau mai mare)

1& -3.5	(victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi maxim 3)
2& +3.5	(victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi 4 sau mai mare)
2& -3.5	(victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi va fi maxim 3)
1&2-3	(victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi 2 sau 3)
2&2-3	(victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi 2 sau 3)
1/1& +2.5 sau mai mare)	(victorie gazde atât la pauză cât și la final și numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)
2/2& +2.5 sau mai mare)	(victorie oaspeți atât la pauză cât și la final și numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)
1& PR2+ goluri)	(victorie gazde și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
2& PR2+ goluri)	(victorie oaspeți și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
1/1 &PR2+ marchează 2 sau mai multe goluri)	(victorie gazde atât la pauză cât și la final și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
2/2 &PR2+ marchează 2 sau mai multe goluri)	(victorie oaspeți atât la pauză cât și la final și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
1&GG	(victorie gazde și ambele echipe marchează)
2&GG	(victorie oaspeți și ambele echipe marchează)
PR1+ & DR2+ repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)	(în prima repriză se marchează 1 sau mai multe goluri și în a 2-a repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
PR2+ & DR1+ repriză de marchează 1 sau mai multe goluri)	(în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri și în a 2-a repriză de marchează 1 sau mai multe goluri)
PR1+&DR1+	(se marcheaza 1 sau mai multe goluri in fiecare dintre cele 2 reprize)
PR2+&DR2+	(se marcheaza 2 sau mai multe goluri in fiecare dintre cele 2 reprize)
1&DG2+	(echipa gazda castiga si marcheaza cel putin 2 goluri)
2&DO2+	(echipa oaspete castiga si marcheaza cel putin 2 goluri)

18. Pariul de tip CINE MERGE MAI DEPARTE ?

În cazul acestui tip de pariu (cine merge mai departe ?, cine câștigă cupa ?, cine câștigă competiția ? etc.) va conta și rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.

În cazul acestui tip de pariu, jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa gazdă merge mai departe (câștigă competiția, câștigă cupa, etc.)

2 – echipa oaspete merge mai departe (câștigă competiția, câștigă cupa, etc.)

19. Pauză/Final - la acest pariu trebuie indicată situația la pauză și la sfârșitul meciului. Cele 9 variante rămân pentru toate meciurile la fel, numai cotele se schimbă în funcție de tipul meciului respectiv :

1/1 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final

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

1/2 - gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final

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

X/X - egal atât la pauză cât și la final

X/2 - egal la pauză, oaspeții câștigă la final

2/1 - oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final

2/X - oaspeții conduc la pauză, egal la final

2/2 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final

20. Pauză sau Final - jucătorul trebuie să indice pronosticul la pauză sau la final.

În cazul pariului de tip PAUZĂ sau FINAL, pronosticurile sunt următoarele:

1 - gazdele trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final

X – meciul trebuie să fie la egalitate la pauză sau la final

2 - oaspeții trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final

21. Scor Corect - la pariurile pe scor corect trebuie indicat scorul final al unui meci, în timpul regulamentar.

22. Scor Corect pauză - la pariurile pe scor corect pauză trebuie indicat scorul pentru prima repriză a unui meci.

23. Multi-Scor Corect - este un pariu împărțit pe grupe de scor corect în care trebuie indicat scorul final în timpul regulamentar al unui meci.

1-0,2-0,3-0

scor egal(x)

0-1,0-2,0-3

2-1,3-1,4-1

1-2,1-3,1-4

4-0,5-0,6-0

0-4,0-5,0-6

3-2,4-2,4-3,5-1

2-3,2-4,3-4,1-5

24. Victorie la Limită - este tipul de pariu între două echipe cu următoarele variante :

G1g – Gazdele înving la 1 gol diferență

G2g - Gazdele înving la 2 sau mai multe goluri diferență

O1g – Oaspeții înving la 1 gol diferență

O2g - Oaspeții înving la 2 sau mai multe goluri diferență

0-0 - Egalitate fără goluri

E2+ - Egalitate cu goluri

25. Marchează în ambele reprize - tipul de pariu între două echipe cu următoarele variante :

1D - echipa gazdă marchează în ambele reprize

1N - echipa gazdă NU marchează în cel puțin o repriză

2D - echipa oaspete marchează în ambele reprize

2N - echipa oaspete NU marchează în cel puțin o repriză

1D2D - echipa gazdă și echipa oaspete marchează în ambele reprize

1D2N - echipa gazdă marchează în ambele reprize și echipa oaspete NU marchează în cel puțin o repriză

1N2D - echipa gazdă NU marchează în cel puțin o repriză și echipa oaspete marchează în ambele reprize

1N2N - echipa gazdă și echipa oaspete NU marchează în cel puțin o repriză

26. Victorie Dublă - tipul de pariu între două echipe cu următoarele variante :

11 - echipa gazdă câștigă repriza 1 și repriza a 2-a

22 - echipa oaspete câștigă repriza 1 și repriza a 2-a

27. Pariuri de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI

Pariul de tip MARCATOR – jucătorul “ X ” marchează cel puțin un gol

CR – va fi cartonaș roșu ?

PEN – va fi penalty ?

PCG – primul cartonaș galben

PCO – primul corner

TCO – total cornere în meci

TCOP – total cornere în prima repriza

TCA – total cartonase galbene in meci

TCAP – total cartonase galbene in prima repriza

28. Pariul de tip MINUTUL PRIMULUI GOL MARCAT

În ce interval de timp se produce deschiderea scorului ? - la acest tip de pariu, jucătorul trebuie să indice corect intervalul de timp în care se marchează primul gol, ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă cote pentru următoarele intervale:

- golul se marchează între minutele 00:01 - 15:00 ;
- golul se marchează între minutele 15:01 - 30:00 ;
- golul se marchează între minutele 30:01 - 45:00 + eventuale minute de prelungiri acordate până la pauză ;
- golul se marchează între minutele 45:01 - 60:00 ;
- golul se marchează între minutele 60:01 - 75:00 ;
- golul se marchează între minutele 75:01 - finalul timpului regulamentar de joc.

29. Pariul Duel

În cazul absentei, respectiv a descalificării concurentului sau echipei, se aplica următoarele prevederi:

- pariul facut pe un concurent, respectiv pe o echipa care a absentat înainte de începerea evenimentului, se considera nul;
- daca concurentul a renuntat sau a fost descalificat pe parcursul evenimentului, se considera ca a participat la eveniment, iar pariul facut pe el se considera pierdut.

În cazul în care renunța ambii concurenți, pentru pariul duel, se aplica următoarele prevederi:

- daca au renuntat în diferite runde, faze, curse, serii, tururi, etc. se considera drept învingător concurentul care a renuntat după ce a parcurs mai multe runde, faze, curse, serii, tururi, etc;
- daca au renuntat în aceeași rundă, fază, cursă, serie, tur , etc. pariul este considerat nul și se acordă cota 1.00.

Pariul Duel poate fi întâlnit și în cadrul altor sporturi ca și tip de pariu, aplicându-se aceleași reguli explicate în această secțiune.

30. Pariuri pe termen lung (Antepost)

Unele evenimente se desfășoară pe parcursul mai multor etape, faze (grupe de calificare, playoff-uri, tururi preliminare, etc.) și necesită o perioadă mai mare de timp

pentru a se finaliza. Aceste evenimente vor primi rezultat odata cu încheierea competitiei respective, omologarea rezultatelor efectuându-se conform primelor anunturi oficiale ale forurilor si institutiilor abilitate. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

Jucatorul poate paria pe: câștigător competiție, câștigător campionat, golgeter competiție, câștigător grupa, câștigător trofeu, etc.

Organizatorul își rezerva dreptul de a restrictiona efectuarea de bilete care sa contina evenimente pe termen lung împreuna cu evenimente din oferta saptamanala curenta.

Pariurile pe termen lung pot fi intalnite si in cadrul altor sporturi ca si tip de pariu, aplicandu-se aceleasi reguli explicate în aceasta sectiune.

31. Handicap la pauză

HPR1 - Echipa gazda castiga la pauza dupa ce se scade/aduna numarul de goluri inscris la rubrica Handicap

HPR2 - Echipa oaspete castiga la pauza dupa ce se scade/aduna numarul de goluri inscris la rubrica handicap

HPRX - Rezultatul la pauza este egal, dupa scaderea/adunarea numarului de goluri inscris la rubrica handicap

32. Duel Goluri

Organizatorul poate oferi un pariu in care jucatorul trebuie sa pronosticheze care dintre competitori va inscrie mai multe goluri. Competitorii pot fi echipe individuale sau perechi de echipe - Evenimente.

Exemplu : Se joacă Steaua – Dinamo si Barcelona – Real Madrid.

Organizatorul poate oferi Duel Goluri atât sub forma :

Duel Goluri : Steaua vs Barcelona – Pariul se referă la care dintre cele două echipe va marca mai multe goluri.

Cât și sub forma :

Duel Goluri : Steaua – Dinamo vs. Barcelona – Real Madrid. Pariul se referă la care dintre cele doua evenimente va avea mai multe goluri marcate.

In cazul in care unul dintre evenimentele participante la pariul Duel va fi anulat, toate pariurile Duel continuând evenimentul respectiv vor fi anulate (Cota 1).

33. Scor Corect a doua repriza - la pariurile pe scor a doua repriza trebuie indicat scorul pentru cea de-a doua repriza a unui meci.

17.2 - ATLETISM

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore, acesta va primi cotă 1.00.

Dacă evenimentul se reia în curs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători, va primi cotă 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră ca a participat la competiție și va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori.

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

17.3 - BASCHET

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, fără prelungiri, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște și specifică în oferta că, pentru anumite evenimente, se validează rezultatul final, inclusiv prelungiri. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și va primi cotă 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 câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se acordă cotă 1.00.

În cazul jocurilor de baschet, pot fi plasate, în mod standard, următoarele tipuri de pariuri sportive:

1. Final – jucătorul poate miza pe următoarele variante :

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)
- 1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)

2. Prima repriza – rezultatul primei reprize (alcătuită din primele 2 sferturi) :

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)

- 1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)

3. A doua repriza – rezultatul celei de-a doua reprize (alcătuită din ultimele 2 sferturi) :

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)
- 1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)

4. Prima Repriza/Final Meci – se aplică aceleași reguli explicate și menționate la “16.1 – FOTBAL” în secțiunea “19. Pauză/Final”.

5. Primul sfert – rezultatul primului sfert.

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)
- 1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)

6. Handicap - pariul de tip handicap este cel în care jucătorul poate paria doar pe 2 pronosticuri (1 sau 2).

Echipa gazdă primește la acest pariu “**n,5**” goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului. La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Exemplu : (0:1.5) GAZDE - OASPEȚI

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 câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci pronosticul câștigător va fi 1;
- dacă gazdele nu câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci pronosticul câștigător va fi 2;

Valorile handicapului specificate în paranteză dinaintea echipei gazdă pot fi diferite în funcție de eveniment.

Organizatorul poate oferi valori multiple ale handicapului pentru același meci.

7. Handicap la pauza – se aplică aceleași reguli explicate la „17.6”, avantajul și calculul aplicându-se rezultatului la pauza (primele 2 sferturi).

8. Total puncte - suma punctelor înscrise în meci. Jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (în meci se marchează sub **n,5** puncte, unde **n,5** desemnează numărul de puncte stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)
- 2 (în meci se marchează peste **n,5** puncte).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestuia fiind specificată în oferta și pe bilet.

9. Total puncte prima repriza - suma punctelor înscrise în prima repriza a meciului. Jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 (se marchează sub **n,5** puncte, unde **n,5** desemnează numărul de puncte stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)

2 (se marchează peste **n,5** puncte).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestuia fiind specificată în oferta și pe bilet.

10. Total puncte pe echipa – jucătorul trebuie să pronosticeze dacă echipa selectată va înscrise în timpul regulamentar de joc Sub sau Peste numărul de puncte stabilit de către Organizator

11. Total puncte pe echipa la pauza – jucătorul trebuie să pronosticeze dacă echipa selectată va înscrise în prima repriza (primele 2 sferturi) Sub sau Peste numărul de puncte stabilit de către Organizator

12. Castiga Meci – jucătorul trebuie să pronosticeze dacă echipa selectată va castiga meciul (incluzând eventualele reprize de prelungiri). Tipurile de pariuri sunt:

W1 – echipa gazda castiga meciul

W2 – echipa oaspete castiga meciul

13. MultiCombo –

1 & Sub – Echipa gazda castiga și se înscriu Sub numărul de puncte stabilit de Organizator

1 & Peste – Echipa gazda castiga și se înscriu Peste numărul de puncte stabilit de Organizator

2 & Sub – Echipa oaspete castiga și se înscriu Sub numărul de puncte stabilit de Organizator

2 & Peste – Echipa oaspete castiga și se înscriu Peste numărul de puncte stabilit de Organizator

17.4 – BASEBALL

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar, pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă cotă 1.00 (nu se aplică regula celor 48 de ore). În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

Rezultatul final se validează după terminarea evenimentului, incluzând în timpul de joc eventualele prelungiri, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport.

Dacă într-o zi se joacă două meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment, exceptând situațiile în care Organizatorul specifică faptul că urmează să se dispute două meciuri între aceleași echipe în aceeași zi (Meciul1/Meciul2).

În cazul schimbării locului evenimentului pe care Organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi

jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se acordă cotă 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se acordă cotă 1.00.

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea "16.3 - BASCHET".

17.5 - DARTS

Jucătorul care avansează în runda următoare va fi declarat drept câștigător, iar în cazul în care este înlocuit cu un altul, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi considerate nule (vor primi cotă 1.00).

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule și se acordă cotă 1.00.

Pariuri pe set/scor corect: în cazul în care numărul de seturi sau reprize necesare pentru câștigarea partidei nu sunt finalizate, toate pariurile pe set/scor corect vor fi considerate nule (vor primi cotă 1.00). La darts se poate paria și pe primul set, total seturi și handicap la seturi, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

17.6 – FOTBAL AMERICAN

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște și specifică deja în oferta că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final (inclusiv prelungiri). Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă cotă 1.00. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care Organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de a fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se acordă cotă 1.00.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea "17.3 - BASCHET".

17.7 - FOTBAL PE PLAJĂ / FUTSAL

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște și specifică deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final (inclusive prelungiri). Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a

vreunei comisii.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap sau total goluri care se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea "17.3 - BASCHET".

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă 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 câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care Organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de a fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se acordă cota 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se acordă cota 1.00.

17.8 - HANDBAL

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște și specifică deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final (inclusiv prelungiri). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă cota 1.00. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap, prima repriza, total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea "17.3 - BASCHET".

17.9 - HOCHEI

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște și specifică deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final (inclusiv prelungiri). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul jocurilor de hochei, pot fi plasate, în mod standard, următoarele tipuri de pariuri sportive:

1. Final – jucătorul poate miza pe următoarele variante :

1 (victorie gazde)
X (rezultat de egalitate)
2 (victorie oaspeți)
1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)
12 (victorie gazde sau oaspeți)

2. Prima perioadă – rezultatul primei perioade :

1 (victorie gazde)
X (rezultat de egalitate)
2 (victorie oaspeți)
1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)
12 (victorie gazde sau oaspeți)

3. A doua perioadă – rezultatul celei de-a doua perioade :

1 (victorie gazde)
X (rezultat de egalitate)
2 (victorie oaspeți)
1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)
12 (victorie gazde sau oaspeți)

4. A treia perioadă – rezultatul celei de-a treia perioade :

1 (victorie gazde)
X (rezultat de egalitate)
2 (victorie oaspeți)
1x (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
x2 (victorie oaspeți sau rezultat de egalitate)
12 (victorie gazde sau oaspeți)

5. Handicap - pariul de tip handicap este cel în care jucătorul poate paria doar pe 2 pronosticuri (1 sau 2).

Echipa gazdă primește la acest pariu „n,5” goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului. La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Exemplu : (0:1.5) GAZDE - OASPEȚI

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 câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci pronosticul câștigător va fi 1;
- dacă gazdele nu câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci pronosticul câștigător va fi 2.

6. Prima Perioadă/Final Meci – se aplică aceleași reguli explicate și menționate la “17.1 – FOTBAL” în secțiunea “19. Pauză/Final”.

- 1/1 - gazdele conduc atât la prima perioadă cât și la final
- 1/X - gazdele conduc la prima perioadă, egal la final
- 1/2 - gazdele conduc la prima perioadă, oaspetii castiga la final
- X/1 - egal la prima perioadă, gazdele castiga la final
- X/X - egal atât la prima perioadă cât și la final
- X/2 - egal la prima perioadă, oaspetii castiga la final
- 2/1 - oaspetii conduc la prima perioadă, gazdele castiga la final
- 2/X - oaspetii conduc la prima perioadă, egal la final
- 2/2 - oaspetii conduc atât la pauză cât și la final

7. Total puncte - suma punctelor înscrise în meci. Jucătorul poate miza pe 2 variante:

Sub (în meci se marchează sub **n,5** puncte, unde **n,5** desemnează numărul de puncte stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)

Peste (în meci se marchează peste **n,5** puncte).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestuia fiind specificată în oferta și pe bilet.

8. Total puncte prima perioadă - suma punctelor înscrise în prima perioadă a meciului. Jucătorul poate miza pe 2 variante:

Sub (în meci se marchează sub **n,5** puncte, unde **n,5** desemnează numărul de puncte stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)

Peste (în meci se marchează peste **n,5** puncte).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestuia fiind specificată în oferta și pe bilet.

9. “Cine câștigă meciul ? ” - jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 - meciul îl câștigă gazdele fie în timp regulamentar, fie după eventualele reprize de prelungiri

2 - meciul îl câștigă oaspeții fie în timp regulamentar, fie după eventualele reprize de prelungiri.

10. Marcheaza – jucătorul poate miza pe următoarele variante:

- GMPP – Gazdele marcheaza în prima perioadă
- OMPP – Oaspetii marcheaza în prima perioadă
- GNPP – Gazdele nu marcheaza în prima perioadă
- ONPP – Oaspetii nu marcheaza în prima perioadă
- GGPP – Ambele echipe marcheaza în prima perioadă
- GM2+ - Gazdele marcheaza cel puțin 2 puncte
- OM2+ - Oaspetii marcheaza cel puțin 2 puncte
- GM3+ - Gazdele marcheaza cel puțin 3 puncte
- OM3+ - Oaspetii marcheaza cel puțin 3 puncte
- GM01 – Gazdele marcheaza sub 2 puncte
- OM01 – Oaspetii marcheaza sub 2 puncte

11. Prima Perioada sau Final - jucătorul trebuie să indice pronosticul după prima perioadă sau la final. Variantele sunt următoarele:

1 - gazdele trebuie să conducă după prima perioadă sau să câștige la final

X – meciul trebuie să fie la egalitate după prima perioadă sau la final

2 - oaspeții trebuie să conducă după prima perioadă sau să câștige la final

12. Multicombo

1&Peste 5.5 – Victoria gazdelor si numarul de puncte inregistrat in timpul regulamentar este peste 5.5

1&Sub 5.5 – Victoria gazdelor si numarul de puncte inregistrat in timpul regulamentar este sub 5.5

2&Peste 5.5 – Victoria oaspetilor si numarul de puncte inregistrat in timpul regulamentar este peste 5.5

2&Sub 5.5 – Victoria oaspetilor si numarul de puncte inregistrat in timpul regulamentar este sub 5.5

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă 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 câștigă cupa ?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care Organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de a fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se acordă cota 1.00.

17.10 - HOCHEI PE IARBĂ / POLO PE APĂ / RUGBY

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște și specifică deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final (inclusiv prelungiri). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor

desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea “ 1.11 – HOCHEI “.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă cotă 1.00. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?“, „Cine câștigă cupa ?“, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se acordă cotă 1.00.

17.11 - SNOOKER

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule și se acordă cotă 1.00. În cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe meciul respectiv vor fi nule.

La Snooker se poate paria și pe primul frame (joc), total frame-uri, handicap și primul frame/final meci, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

17.12 - SPORTURI DE CONTACT – BOX / UFC / K-1 / MMA

Va fi considerat câștigător al evenimentului, sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca victorios. În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, etc.), jucătorul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cota jucată.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători, se acordă cotă 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), se va acorda cotă 1.00. Dacă evenimentul se reia în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

17.13 - SPORTURI DE IARNĂ

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.

În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se acordă cotă 1.00. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei), se acordă cotă 1.00. Dacă evenimentul are loc în decurs

de 48 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei) pe aceeași pârtie, trambulină, traseu, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de Organizator, pariul este nul și se acordă cotă 1.00.

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

În ofertă se află schi, schi fond, schi acrobatic, combinata nordică, sărituri cu schiurile, biatlon, bob, sanie, skeleton, snowboard, patinaj (pentru fiecare cu disciplinele aferente).

Exemple de variante pe care jucătorul poate miza:

Victorie - câștigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea..... al "n"-lea.

Duel în competiție: Care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul competiției (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată la secțiunea "17.1.29-Pariul Duel").

17.14 – TENIS

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale.

În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.), pariul se consideră nul și se acordă cotă 1.00, indiferent dacă oricare din evenimentele pariului este finalizat (Ex. Dacă un jucător abandonează în setul al doilea, toate pariurile pe meciul respectiv vor primi cotă 1, inclusiv pe primul set care este finalizat.)

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere, din cauza abandonului unuia dintre jucători, se acordă cotă 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 48 de ore existentă la celelalte sporturi), se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se acordă cotă 1.00.

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

- 1. Primul set** - la acest tip de pariu se consideră câștigător cel care își adjudecă primul set.
- 2. Al doilea set** - la acest tip de pariu se consideră câștigător cel care își adjudecă al 2-lea set.
- 3. Al treilea set** - la acest tip de pariu se consideră câștigător cel care își adjudecă al 3-lea set.
- 4. Al patrulea set** - la acest tip de pariu se consideră câștigător cel care își adjudecă al 4-lea set.
- 5. Al cincilea set** - la acest tip de pariu se consideră câștigător cel care își adjudecă al 5-lea set.

6. Total game-uri – Suma game-urilor jucate în meci.

Sub (în meci se joacă sub ***n,5*** game-uri, unde ***n,5*** desemnează numărul de game-uri stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)

Peste (în meci se joacă peste ***n,5*** game-uri).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestora fiind specificată în oferta și pe bilet.

7. Total game-uri primul set – Suma game-urilor jucate în primul set al meciului.

Sub (în primul set al meciului se joacă sub ***n,5*** game-uri, unde ***n,5*** desemnează numărul de game-uri stabilit de către Organizator pentru fiecare eveniment în parte)

Peste (în primul set al meciului se joacă peste ***n,5*** game-uri).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru același meci, valoarea acestora fiind specificată în oferta și pe bilet.

8. Total set-uri – Suma set-urilor jucate în meci.

Sub (suma set-urilor jucate în meci este sub ***n,5***)

Peste (suma set-urilor jucate în meci este peste ***n,5***)

Valoarea totalului ***n*** este 2 în cazul turneele disputate în sistem 2 din 3 seturi și 3 în cazul turneele disputate în sistem 3 din 5.

9. Handicap la game-uri - Echipa gazdă primește la acest pariu "***n,5***" game-uri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului. La rezultatul meciului (suma game-urilor câștigate de fiecare jucător) se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeți)

Organizatorul poate oferi valori multiple ale handicap-ului ***n*** pentru același meci, valoarea acestuia fiind specificată în oferta și pe bilet.

10. Handicap la set-uri – Echipa gazdă primește la acest pariu "***n,5***" set-uri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului. La rezultatul meciului (suma set-urilor câștigate de fiecare jucător) se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeți)

Valoarea totalului ***n*** este 1 în cazul turneele disputate în sistem 2 din 3 seturi și 2 în cazul turneele disputate în sistem 3 din 5.

11. Pariu Scor Corect - la acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.

Meciurile de tenis se joacă în general 2 din 3 seturi. Rezultatele posibile sunt patru variante: 2:0, 2:1 - 0:2, 1:2. De asemenea se poate paria și pe scor corect la 3 din 5 seturi, în competițiile masculine (turnee de Grand Slam sau Cupa Davis) existând 6 variante: 3:0, 3:1,

3:2 - 0:3, 1:3, 2:3.

În cazul definirii eronate de către Organizator a pariului scor corect/număr de seturi, evenimentul va fi considerat nul și se va acorda cotă 1.00.

12. Primul set/Final - la acest pariu trebuie indicată situația după primul set și de la sfârșitul meciului.

13. Minim un set – la acest tip de pariu jucatorul trebuie sa pronosticheze competitorul care isi va adjudeca cel puțin un set.

14. Scor corect primul set – la acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul exact (la game-uri) al primului set disputat.

15. Total game-uri jucator – la acest tip de pariu trebuie indicat daca suma game-urilor adjudecate de catre un competitor va fi sub sau peste numarul **n,5**, specificat de catre Organizator.

Dacă unul dintre jucători abandonează în timpul meciului, atunci toate mizele pe seturi vor fi returnate (cotă 1.00).

17.15 - VOLEI

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar, pariul pentru acest eveniment este nul și se acordă cotă 1.00 (nu se aplică regula celor 48 de ore). În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?”, „Cine câștigă cupa ?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

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

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se acordă cotă 1.00.

La volei pot exista pariuri tip primul set, total puncte, total seturi, scor corect la seturi ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea “17.14 – TENIS”.

17.16 - AUTOMOBILISM / MOTOCICLISM / CICLISM

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. În cazul în care concurentul parcurge doar turul de încălzire și nu participă la cursa propriu-zisă, pariul se considera nul, si va primi cotă 1.00.

Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul competiției), pariul

pentru acel eveniment este nul și se acordă cotă 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se acordă cotă 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se acordă cotă 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului se consideră că a participat la competiție. Dacă evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 48 de ore, (termenul curge de la ora la care a fost programat inițial începutul partidei) se iau în considerare cotele jucate.

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

În cazul în care oficialii evenimentului decid încheierea acestuia înainte de termen (din motive de forță majoră: condiții meteo nefavorabile, accidente, etc.) și stabilesc un clasament final, acest clasament va fi luat în considerare și în cazul pariurilor efectuate.

Lista tipurilor de sporturi nu este limitativă, ea putând fi completată și cu alte discipline sportive.

18 – GET SIX

18.1 Get Six este un pariu în cota fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel. Extragerile sunt redată în timp real, putând fi vizualizate pe monitoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri. Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

18.2 Descrierea jocului

Get Six este organizat în runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de timp prestabilite, pe durata programului de funcționare al Organizatorului. Afisarea numerelor este făcută de către sistemul video de pariuri pe numere afisate. În fiecare rundă a jocului sunt extrase 35 numere din grupa de numere cuprinse între 1 și 48. Primele 5 numere extrase nu sunt însoțite de cote, următoarele 30 de numere având asignate cote. Clientul este informat asupra cotelor aferente pronosticului său, acestea fiind afisate pe monitoarele din agențiile Organizatorului.

18.3 Tipuri de pariuri

a) Pariul simplu

Pe un bilet se pariază 6 numere, de la 1 la 48.

Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afisate în cadrul runde, câștigul fiind calculat înmulțind cota celui de-al 6-lea număr indicat corect (în ordinea extragerii) cu miza de pe bilet.

b) Pariul sistem

Pe un bilet se pot paria între 6 și 10 numere. În situația în care se pariază mai mult de 6 numere, biletul va conține mai multe variante (combinări), astfel:

7 numere = 7 variante

8 numere = 28 de variante

9 numere = 84 de variante

10 numere = 210 variante

Modul de calcul al biletelor sistem este inmultirea cotei castigatoare de pe fiecare varianta cu miza pe varianta, apoi cumuland toate variantele castigatoare.

c) Pariuri speciale

- Suma primelor cinci numere extrase – Jucatorul trebuie sa pronosticheze daca suma primelor 5 numere extrase este Sub sau Peste 122.5
- Primul numar extras Sub / Peste 24.5
- Ultimul numar extras Sub / Peste 24.5
- Primul numar extras Par/Impar
- Ultimul numar extras Par/Impar
- Culoare – Celor 48 de numere le sunt alocate 8 grupe de culoare, cate 6 numere pe grupa. Pentru ca pariul pe culoare sa fie castigator, trebuie ca toate cele 6 numere din grupa (culoarea) pronosticata sa fie extrase
- Culoarea primului numar extras
- Culoarea ultimului numar extras
- Clientul are posibilitatea de a juca pe un bilet acelasi set de numere pentru mai multe runde consecutive.
- Cea mai frecventa culoare – jucatorul are posibilitatea de a paria care este culoarea cea mai extrasa. In cazul in care mai multe culori indeplinesc conditia, cota va fi impartita la numarul de culori castigatoare.
- Primul numar extras – jucatorul are posibilitatea de a paria care numar va fi primul numar extras.
- Ultimul numar extras – jucatorul are posibilitatea de a paria care numar va fi ultimul numar extras
- Primul sau ultimul numar extras – jucatorul are posibilitatea de a paria care numar va fi primul SAU ultimul numar extras.

18.4 Castiguri suplimentare

a) Bonus Trifoi - In cadrul fiecarei runde, doua simboluri ' Trifoi' vor aparea in dreptul a doua numere.

In cazul in care un bilet castigator contine unul din numerele afisate in dreptul simbolului 'Trifoi', castigul biletului se dubleaza. In cazul in care un bilet castigator contine ambele numere afisate in dreptul simbolului 'Trifoi', castigul se tripleaza.

b) Jackpot progresiv - Fiecare bilet are posibilitatea de a castiga Jackpotul progresiv. Acesta este determinat de un cod printat aleatoriu de catre sistemul informatic pe fiecare bilet, si afisat in cadrul fiecarei runde.

c) Runda Bonus – Periodic, anumite runde sunt desemnate ca runda Bonus, afisajul Organizatorului indicand in mod clar acest lucru. Toate biletele castigatoare in cadrul runde Bonus sunt dublate.

18.5 Costuri si castiguri

a) Costul minim al unui bilet Get Six simplu este 2 RON (inclusiv taxele). In cazul biletelor Sistem, costul minim al unei variante este 0.1 RON, costul minim al biletului ramanand 2 RON.

Costul maxim al unui bilet Get Six este 100 RON (inclusiv taxele).

b) Castigul maxim al unui bilet Get Six este de 50.000 RON, chiar daca castigul eventual ar depasi aceasta suma.

c) Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

d) In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate locatiile, clientilor li se va returna miza pentru biletele a caror tragere nu a fost finalizata.

19 – EVENIMENTE VIRTUALE

19.1 Pariurile pe Evenimente Virtuale sunt pariuri in cota fixa, pe rezultate generate de un sistem informatic independent, asupra caruia Organizatorul sau o terta persoana nu pot interveni.

Rezultatele Evenimentelor Virtuale sunt determinate aleatoriu, folosind un Generator de Numere Aleatorii certificat de catre SIQ (Institutul Sloven de Metrologie).

Modul de calcul al rezultatelor nu este influentat in niciun fel de sumele pariate pe rezultatului unui eveniment.

Rezultatele Evenimentelor Virtuale sunt afisate simultan in toate agentiile Organizatorului, ele constand in grafica animanta 3D in cazul sporturilor virtuale si poker sau in evenimente reale pre-inregistrate in cazul curselor de cai, caini, speedway, motociclism si lupte.

Acelasi Eveniment Virtual este transmis simultan pe toate monitoarele din retea Organizatorului.

Fiecare Eveniment Virtual este identificat printr-un numar de ordine unic la nivelul Organizatorului.

19.2 Tipuri de pariuri

19.2.1 Curse de cai / Caini / Speedway / MotoGP

Castigator – Jucatorul trebuie sa pronosticheze care dintre participanti va termina pe primul loc.

Exacta – Jucatorul trebuie sa pronosticheze ordinea EXACTA a primilor doi clasati.

Trifecta – Jucatorul trebuie sa pronosticheze ordinea EXACTA primilor trei clasati.

Clasat in primii ‘n’ – Jucatorul trebuie sa pronosticheze concurentul care se va clasa in primele ‘n’ locuri.

Quinella – Quinella reprezinta un pariu combinat, constand in doua pariuri “Exacta”, cate un

pariu pentru fiecare permutare posibila. Jucatorul trebuie sa pronosticheze primii doi clasati, INDIFERENT de ordine.

Trio - Trio reprezinta un pariu combinat, constand in sase pariuri "Primii trei" separate, cate un pariu pentru fiecare permutare posibila. Jucatorul trebuie sa pronosticheze primii trei concurenti clasati, INDIFERENT de ordine.

19.2.2 Fotbal Virtual

Final – jucătorul poate miza pe trei variante :

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)

Șansă Dublă - se pariază cu o singură miză pe două rezultate posibile :

- 1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)
- 12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

Gol Gol / Nu Gol

- GG – Ambele echipe marcheaza
- NG – Una sau nicio echipa nu marcheaza

Sub/Peste 1.5 Goluri

- Sub 1.5 Goluri – in meci se marcheaza 0 sau 1 gol
- Peste 1.5 Goluri – in meci se marcheaza cel puțin 2 goluri

Pauză/Final - la acest pariu trebuie indicată situația la pauză și la sfârșitul meciului. Cele 9 variante rămân pentru toate meciurile la fel, numai cotele se schimbă în funcție de tipul meciului respectiv :

- 1/1 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final
- 1/X - gazdele conduc la pauză, egal la final
- 1/2 - gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final
- X/1 - egal la pauză, gazdele câștigă la final
- X/X - egal atât la pauză cât și la final
- X/2 - egal la pauză, oaspeții câștigă la final
- 2/1 - oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final
- 2/X - oaspeții conduc la pauză, egal la final
- 2/2 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final

Scor Corect - la pariurile pe scor corect trebuie indicat scorul final al unui meci, în timpul regulamentar.

19.3 Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet la Evenimente Virtuale este 1 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet pe Evenimente Virtuale este 200 RON (inclusiv taxele).

Castigul maxim al unui bilet pe Evenimente Virtuale este de 30.000 RON, chiar si in cazul in

care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiile, clientilor li se va returna miza pentru biletele al caror rezultat nu a fost determinat.

20 – Golden Poker

Golden Poker reprezinta un joc in cota fixa, bazat pe jocul de poker – varianta Texas Holdem. Jucatorii pot paria pe 18 perechi de carti (maini), grupate in 3 mese de joc. Rezultatele sunt generate de un sistem informatic independent, certificat international, asupra caruia Organizatorul sau o terta persoana nu pot interveni, modul de calcul al rezultatelor nu este influentat in niciun fel de sumele pariate pe rezultatului unui eveniment. Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.

Jocul se desfasoara in trei runde, dupa cum urmeaza:

Runda 1 (Pre-flop):

Fiecarui player ii sunt distribuite cate 2 carti, fiecare pereche avand atribuita o cota fixa, in functie de probabilitatea de castig.

Jucatorul are posibilitatea de a paria pe una sau mai multe perechi, indiferent de masa la care sunt acestea.

Runda 2 (Flop):

Fiecarei mese ii sunt distribuite primele 3 din cele 5 carti comune. Dupa distribuirea primelor 3 carti, cotele fiecarui player se modifica astfel incat sa ia in considerare noile probabilitati de castig. In cazul in care sansele matematice ale unui player de a castiga runda devin nule, acesta nu va mai fi disponibil pentru pariare, fiind marcat ca „Fold”.

Jucatorul are posibilitatea de a paria pe una sau mai multe perechi, indiferent de masa la care sunt acestea

Runda 3 (Turn):

Fiecarei mese ii este distribuita cea de a 4-a carte din cele 5 carti comune. Dupa distribuirea cartii, cotele fiecarui player se modifica astfel incat sa ia in considerare noile probabilitati de castig. In cazul in care sansele matematice ale unui player de a castiga runda devin nule, acesta nu va mai fi disponibil pentru pariare, fiind marcat ca „Fold”.

Rezultatul (Showdown):

Dupa distribuirea celei de a 5-a (si ultima) carte, player-ii castigatori sunt distinct marcati ca atare.

Biletul de pariare contine numarul unic al player-ului precum si cota aferenta rundeii in care s-a pariat.

20.1 Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet la Golden Poker este 1 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet pe Poker este 200 RON (inclusiv taxele).

Castigul maxim al unui bilet pe Golden Poker este de 30.000 RON, chiar si in cazul in care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiile, clientilor li se va returna miza pentru biletele al caror rezultat nu a fost determinat.

21 – Golden Roulette

Golden Roulette este un joc in cota fixa, bazat pe jocul de Ruleta. Jucatorul poate paria pe unul dintre cele 14 numere disponibile sau combinatii de acestea. Rezultatele sunt generate de un sistem informatic independent, certificat international, asupra caruia Organizatorul sau o terta persoana nu pot interveni, modul de calcul al rezultatelor nu este influentat in niciun fel de sumele pariate pe rezultatului unui eveniment. Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.

21.1 Tipuri de pariuri

Pariul simplu - Pe un bilet se pariaza dintre cele 14 numere. Pariul este castigator daca numarul pronosticat este extras la urmatoarea rotatie

Pariul split – Pe un bilet se pariaza doua dintre cele 14 numere. Pariul este castigator daca unul dintre numerele pronosticate este extras la urmatoarea rotatie.

Pariul pe culoare – Jucatorul poate paria daca urmatorul numar extras este rosu sau negru. Numarul 0 si 00 nu au alocata culoare.

Pariul Par/Impar – Jucatorul poate paria daca urmatorul numar extras este par sau impar. Numarul 0 si 00 nu se considera nici par nici impar.

21.2 Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet Golden Roulette este 1 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet Golden Roulette este 200 RON (inclusiv taxele).

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea rezultatului de catre Organizator.

Castigul maxim al unui bilet pe Golden Roulette este de 30.000 RON, chiar si in cazul in care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiile, clientilor li se va returna miza pentru biletele al caror rezultat nu a fost determinat.

22 - Poker Live

Poker Live reprezinta un joc in cota fixa, bazat pe jocul de poker – varianta Texas Holdem. Jucatorii pot paria pe 6 perechi de carti (maini) – denumite in continuare playeri – numerotate de la 1 la 6.

Evenimentele constau in extrageri de carti ce se efectueaza de catre un operator independent, certificat international, Organizatorul sau o terta persoana neputand interveni asupra rezultatelor in niciun fel, modul de calcul al rezultatelor nu este influentat in niciun fel de sumele pariate pe rezultatului unui eveniment.

Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate atat in agentiile Organizatorului cat si pe site-ul operatorului.

Jocul se desfasoara in patru runde, dupa cum urmeaza:

Runda 1 (Bet):

Inainte de distribuirea cartilor, fiecare player are atribuita o cota fixa. Cotele sunt egale intre playeri.

Runda 2 (Pre-flop):

Fiecarui player ii sunt distribuite cate 2 carti, fiecare pereche avand atribuita o cota fixa, in functie de probabilitatea de castig asignata cartilor sale.

Jucatorul are posibilitatea de a paria pe unul sau mai multi playeri.

Runda 3 (Flop):

La masa sunt distribuite primele 3 din cele 5 carti comune. Dupa distribuirea primelor 3 carti, cotele fiecarui player se modifica astfel incat sa ia in considerare noile probabilitati de castig. In cazul in care sansele matematice ale unui player de a castiga runda devin nule, acesta nu va mai fi disponibil pentru pariare, fiind marcat ca „Lost”.

Jucatorul are posibilitatea de a paria pe unul sau mai multi playeri.

Runda 4 (Turn):

Fiecarei mese ii este distribuita cea de a 4-a carte din cele 5 carti comune. Dupa distribuirea cartii, cotele fiecarui player se modifica astfel incat sa ia in considerare noile probabilitati de castig. In cazul in care sansele matematice ale unui player de a castiga runda devin nule, acesta nu va mai fi disponibil pentru pariare, fiind marcat ca „Lost”.

Rezultatul (Showdown):

Dupa distribuirea celei de a 5-a (si ultima) carte, player-ii castigatori sunt distinct marcati ca atare.

22.1 – Tipuri de pariuri

Player castigator – Jucatorul poate paria pe care Player va castiga runda. Valorile folosite pentru desemnarea castigatorului sunt descrise la Art. 15, Anexa 2.

Combinatia castigatoare – Jucatorul poate paria pe care combinatie va fi cea mai mare la sfarsitul runde. Tipurile posibile de combinatii sunt descrise la Art. 15, Anexa 2.

Biletul de pariare contine numarul unic al pronosticului precum si cota aferenta runde in care s-a pariat.

22.2 – Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet la Poker Live este 2 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet pe Poker Live este 200 RON (inclusiv taxele).

Castigul maxim al unui bilet la Poker Live este de 30.000 RON, chiar si in cazul in care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

In cazul unei erori a Dealer-ului, pariurile inregistrate pentru runda respectiva vor fi anulate, jucatorilor returnandu-li-se miza pariata.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiile, rezultatele runde vor fi stabilite pe baza inregistrarilor video din arhiva Organizatorului.

23 – Loto Live

Loto Live este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un operator independent, certificat international, Organizatorul sau o terta persoana neputand interveni asupra rezultatelor in niciun fel.

Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate atat in agentiile Organizatorului cat si pe site-ul operatorului.

Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

23.1 – Tipuri de pariuri

Loto 5 din 36

O masina de loterie extrage 5 bile din 36. Cele 36 de bile sunt de culoare albastra, alba, rosie si verde. Jucatorii pot paria pe diferite combinatii referitoare la numere / culoarea / succesiunea bilelor extrase.

Fiecare runda este unica la nivelul Organizatorului, fiind identificata printr-un numar de ordine.

Castigurile sunt determinate de aplicarea cotelor fixe, afisate pe monitoarele din agentii.

Loto 7 din 42

O masina de loterie extrage 7 bile din 42. Cele 42 de bile sunt de culoare galbena si neagra. Jucatorii pot paria pe diferite combinatii referitoare la numere / culoarea / succesiunea bilelor extrase.

Fiecare runda este unica la nivelul Organizatorului, fiind identificata printr-un numar de ordine.

Castigurile sunt determinate de aplicarea cotelor fixe, afisate pe monitoarele din agentii.

23.2 – Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet la Loto Live este 2 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet la Loto Live este 200 RON (inclusiv taxele).

Castigul maxim al unui bilet la Loto Live este de 30.000 RON, chiar si in cazul in care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

In cazul în care o extragere esueaza din cauza unor dificultati tehnice (bilele nu au fost extrase, masina de extras bile nu a functionat, difuzarea nu a functionat si nu exista nicio înregistrare, etc), toate pariurile vor fi anulate si sumele de bani plasate vor fi returnate jucatorilor.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiiile, rezultatele rundei vor fi stabilite pe baza inregistrarilor video din arhiva Organizatorului.

24 – Zaruri Live

Zaruri Live este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in aruncarea a 5(cinci) zaruri, efectuata de un operator independent, certificat international, Organizatorul sau o terta persoana neputand interveni asupra

rezultatelor in niciun fel.

Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate atat in agentiile Organizatorului cat si pe site-ul operatorului.

Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

24.1 – Costuri si castiguri

Costul minim al unui bilet la Zaruri Live este 2 RON (inclusiv taxele). Costul maxim al unui bilet la Zaruri Live este 200 RON (inclusiv taxele).

Castigul maxim al unui bilet la Zaruri Live este de 30.000 RON, chiar si in cazul in care castigul eventual ar depasi aceasta suma.

Dreptul jucatorului de a solicita achitarea castigurilor se prescrie in termen de 15 zile de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de catre Organizator.

In cazul unei defectiuni a sistemului, manifestata prin intreruperea transmisiei in toate agentiile, rezultatele rundeii vor fi stabilite pe baza inregistrarilor video din arhiva Organizatorului.

In cazul in care dupa o aruncare a zarurilor unul sau mai multe zaruri nu cad pe una din fete sau in care unul dintre zaruri nu paraseste paharul de aruncat, aruncarea se repeta.

In cazul in care unul sau mai multe zaruri cad de pe masa dupa ce au fost aruncate, toate pariurile vor fi anulate si sumele de bani returnate jucatorilor.

Art. 25 – DISPOZIȚII FINALE

25.1 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.

25.2 Organizatorul publică tipul și rezultatul evenimentului, cel mai târziu în 7 zile de la finalizarea evenimentului.

25.3 La plata câștigului se ia în considerare rezultatul, care este înscris în memoria magnetică a Organizatorului.

25.4 În cazul în care, pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 10:00, din cauza diferențelor de fus orar, sau orice alt factor, omologarea rezultatelor, respectiv plățile, se efectuează în maxim 48 de ore.

25.5 În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților din fiecare agenție/locație, câștigurile neachitate urmând a se efectua în prima zi în care băncile pot onora ordinele de plată.

25.6 La solicitarea jucătorului, și cu acordul Organizatorului, se poate efectua plata câștigului la sediul central al societății. În mod excepțional, pentru câștigurile care depășesc anumite sume, Organizatorul se obligă să le plătească în decurs de cel mult 3 de zile de la anunțarea rezultatelor oficiale.

25.7 Organizatorul își îndeplinește obligațiile față de jucători, prin toate mijloacele posibile, dacă sunt îndeplinite condițiile menționate în cadrul prezentului Regulament.

25.8 Rezolvarea eventualelor litigii care se pot ivi în cadrul participării, este de competența instanțelor judecătorești ale Municipiului București.

25.9 S.C. Get's Bet S.R.L. 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.

25.10 Falsificarea biletelor atrage după sine anularea câștigului și pedeapsa corespunzătoare, conform legilor în vigoare.

25.11 S.C. Get's Bet S.R.L. își rezervă dreptul de a nu achita câștigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate că rezultatele unor competiții au fost viciate.

25.12 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.

25.13 Organizatorul își rezervă dreptul de a aduce îmbunătățiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, suplimentarea câștigurilor, etc.), ce vor fi aprobate de Comisia de Autorizare, adăugiri care vor fi din timp anunțate, explicate prin anexe ale Regulamentului și puse la dispoziția jucătorilor.

25.14 Jucătorul poate formula plângere în termen de până la 7 zile de la anunțarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandată), sau personal, direct la sediul Organizatorului. Conducerea Organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul soluționării va fi anunțat reclamantului în scris, în termenul stabilit. Termenul de prescriere a dreptului de a solicita plata câștigului se va întrerupe în momentul formulării plângerii.

25.15 Reclamațiile la plata în numerar sunt posibile numai la ghișeele agențiilor/locațiilor, doar în momentul preluării câștigului.

CONDUCEREA