

## REGULAMENT DE FUNCȚIONARE

### PARIURI ÎN COTĂ FIXĂ

Cuprins

<b>1 - REGULI GENERALE .....</b>	<b>2</b>
1.1 Termeni și reguli de bază.....	2
1.2 Descrierea biletului de pariere .....	2
1.3 Condiții de efectuare a pariurilor.....	3
1.4 Costuri și câștiguri .....	3
1.5 Modalitatea de plată a câștigurilor.....	4
<b>2 - PARIURI SPORTIVE .....</b>	<b>5</b>
2.1 Dispozitii generale .....	5
2.2 Modul de pariere .....	7
2.3 Tipuri de pariuri .....	8
2.4 Pariuri LIVE .....	10
2.5 Discipline sportive .....	28
2.6 Bonusuri promoționale .....	53
<b>3 - PARIURI NON-SPORTIVE.....</b>	<b>55</b>
<b>4 - CURSE DE CÂINI PREÎNREGISTRATE .....</b>	<b>55</b>
<b>5 - PARIURI PE NUMERE.....</b>	<b>56</b>
<b>7 - GET SIX LUCKY .....</b>	<b>64</b>
<b>8 - DISPOZITII FINALE .....</b>	<b>66</b>

## **1 - REGULI GENERALE**

### **1.1 Termeni și reguli de bază**

Organizatorul este SC Get's Bet SRL, persoană juridică română înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/18049/09.11.2004, CUI 16920715, cu sediul social în București, sector 6, str. Cetatea de Balta, nr. 86, et. 2, cam. 38 (denumită în continuare: "Organizator").

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

Regulamentul de funcționare este afișat într-un loc vizibil la punctul de pariere și poate fi consultat de fiecare client înainte de efectuarea pariului. Organizatorul își rezerva dreptul de a face modificări Regulamentului, așa cum le consideră de cuviință, după aprobarea prealabilă a Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

Deținerea unui bilet de pariere 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.

Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor Regulamentului nu conferă jucătorilor care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în acesta (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.

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

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

„Pariul” este indicarea de către Jucător a pronosticului asupra rezultatelor unui sau mai multor evenimente 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.

Fiecare Eveniment din oferta Organizatorului va avea stabilit un coeficient (denumit în continuare “Cotă”) determinat de către Organizator.

“Câștigul” unui Bilet este calculat prin înmulțirea Cotelor cumulate pentru fiecare componentă a Pariului cu Miza acestuia.

### **1.2 Descrierea biletului de pariere**

Biletul de pariere va conține în mod obligatoriu următoarele informații:

- Numele și datele de înregistrare ale Organizatorului

- Seria biletului
- Agenția la care a fost plasat biletul
- Selecția de pariuri efectuate de către client
- Miza biletului
- Cota fiecărei selecții efectuate de către client
- Cota maximă
- Taxele percepute de către Organizator
- Câștigul maxim

### 1.3 Condiții de efectuare a pariurilor

Organizatorul nu este responsabil pentru exactitatea informațiilor pe care le furnizează clienților privind datele și orele de începere ale evenimentelor.

În cazul acceptării, indiferent de motiv, de pariuri după ora începerii evenimentelor, pariurile a căror oră reală de începere precede ora înregistrării biletului vor fi nule (cotă 1). Excepție de la această prevedere fac pariurile de tip Live.

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 inter-dependent se va considera o variantă independentă, Organizatorul rezervându-și dreptul de a valida câștigurile considerând variantele separat.

În cazul greșelilor apărute în tipărirea listelor, biletelor de pariere sau greșelilor evidente apărute prin introducerea incorectă a datelor în calculator, Organizatorul are dreptul să accepte plata pariurilor, conform cotelor normale existente pe piață (media pieței) sau să le acorde cota 1, chiar dacă greșeala a fost observată după terminarea evenimentelor sau părților de eveniment.

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 **dar nu mai târziu de începerea primului eveniment de pe bilet**. Excepție fac 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.

Numărul de pariuri încheiate de către un jucător nu este limitat, cu toate acestea, Organizatorul își rezervă dreptul de a limita miza acceptată la un eveniment sau de a nu accepta pariuri identice sau asemănătoare fără a fi obligat să ofere explicații asupra deciziilor sale.

### 1.4 Costuri și câștiguri

De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de 1 LEU (inclusiv taxele). Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/ sau

evenimentului. Mizele minime pe fiecare combinație pot sa fie între 0.00001 și 1 LEU.

La fiecare pariu acceptat, Organizatorul poate percepe între 0 și 5% din miză, cheltuieli administrative. Această taxă nu va fi considerată ca făcând parte din miză.

Suma maximă câștigată pentru un bilet individual de un jucător, pe durata unei singure zile, nu va depăși 50.000 LEI. În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim, biletul va fi achitat la suma de 50.000 LEI.

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

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

### 1.5 Modalitatea de plată a câștigurilor

Achitarea biletelor câștigătoare se va realiza doar la adresa punctului de lucru unde a fost înregistrat. În mod excepțional, Organizatorul poate dispune plata de la alt punct de lucru, casieria centrală sau transfer bancar.

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.

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 lucratoare de la validarea ultimului rezultat de pe bilet de către Organizator.

Clientii au obligația ca la ridicarea câștigurilor să prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidență), în vederea organizării unei evidente care permite determinarea câștigurilor totale ale unui client într-o zi, conform art. 146 din Norma Metodologică din 22.01.2004 de aplicare a Legii nr. 571/23.12.2003 privind Codul Fiscal

Conform Codului Fiscal (Ordonanța de Urgență nr. 92/2014 ce modifică 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:

Transe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
pana la 66.750, inclusiv	1%
peste 66.750 – 445.000, inclusiv	667,5 + 16% pentru ceea ce depășește suma de 66.750
peste 445.000	61.187,5 + 25% pentru ceea ce depășește suma de 445.000

Obligația calculării, reținerii și virării impozitului revine Organizatorului.

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.

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.

Procentul de câștiguri din totalul încasarilor brute va fi de minimum 60%. În cazul realizării unui procent inferior, organizatorul se obligă a acoperi diferența sub forma unor premii în cadrul unor acțiuni promoționale, prin tragerea la sorți de bilete necâștigatoare, acțiuni desfășurate anual și anunțată în prealabil.

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

## **1.6 Interdicții privind accesul și participarea la joc**

Persoanelor sub 18 ani le este interzis accesul în locațiile Organizatorului.

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.

Personalul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc

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.

## **2 - PARIURI SPORTIVE**

### **2.1 Dispoziții generale**

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).

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (în afară de cazul în care organizatorul specifică în ofertă că pentru anumite evenimente contează rezultatul final). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la masa verde).

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 ).

Regulile generale 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).

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.

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. N

Nu fac obiectul acestei prevederi prescurtarile sau adnotările ce nu pot genera confuzie între doi competitori diferiți. Exemplu: Nu se va acorda cotă 1 în cazul tipăririi greșite a echipei Real Madrid ca Rel Madrid, ne-existând posibilitatea confuziei între doi competitori diferiți.

În cazul acceptării eronate a mai multor evenimente inter-dependente (de exemplu: o echipa sa castige si aceeași echipa sa marcheze, o echipa sa castige Campionatul Mondial si aceeași echipa sa se califice din Grupe, numărul total de cartonase sa fie mai mare decat 5 si mai mare decat 6, etc) fiecare eveniment inter-dependent se va considera o varianta independenta, Organizatorul rezervandu-si dreptul de a valida castigurile considerand variantele separat.

Exemplu: Daca pe un bilet se accepta combinat Brazilia castiga Campionatul Mondial – cota 2 si Brazilia se califica din Grupa - cota 1.3, miza totala 2 Lei, pariurile vor fi calculate ca variante independente, in cazul in care ambele pronosticuri sunt castigatoare castigul fiind suma castigurilor variantelor:  $2 * 1 \text{ Leu} + 1.3 * 1 \text{ Leu} = 3.3 \text{ Lei}$ .

În cazul acceptării eronate a mai multor evenimente mutual exclusive (evenimente care nu pot fi concomitent castigatoare) pe același bilet, de exemplu Italia sa castige Campionatul Mondial si Brazilia sa castige Campionatul Mondial, Organizatorul va valida biletele considerand variantele ca fiind independente, castigul fiind suma castigurilor variantelor castigatoare.

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.

Pentru pariul Primul Gol/ Următorul Gol / Următorul Punct, selecția este declarată pierdută dacă meciul se termină 0-0, sau dacă nu se mai marchează niciun gol de la momentul plasării pariului.

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

## 2.2 Modul de pariere

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 masa, 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).

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.

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 LEI    Câștigul = 1.50 x 3.40 x 2.10 x 2.00 x 2 LEI = 42.84 LEI

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.

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.

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.

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.

Cotațiile pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

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.

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.

### **2.3 Tipuri de pariuri**

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

#### **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(scor corect la seturi)

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

#### **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.

### **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 minimum 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 c1,c2,c3,c4, 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:

$C1 * C2 * C3 * 1$  (miza pe combinație) = Câștig 1

$C1 * C2 * C4 * 1$  (miza pe combinație) = Câștig 2

$C1 * C3 * C4 * 1$  (miza pe combinație) = Câștig 3

$C2 * C3 * C4 * 1$  (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.

## 2.4 Pariuri LIVE

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

Biletele continand pariuri LIVE nu pot fi anulate. Cotatiile tipurilor de pariu oferite LIVE fluctueaza pe parcursul evenimentului, cotele valabile fiind cele inscrise pe biletul de pariere.

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

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.

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

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).

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).

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.

Dreptul plății câștigului live este valabil 30 de zile.

Tipuri de pariuri oferite :

### FOTBAL

1 X 2 - Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți

Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

Total Asiatic - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...) –

Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...) –

Winner

- i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)

Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?

Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)

Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Scor corect

Rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul")

Dacă o echipă înscrie 4 goluri, pariul este decis "oricare altul".

Scor corect flex - Similar cu scor corect dar extins de către scorul curent

Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)

Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

Care echipă va avea lovitura de start? - Gazde/ oaspeți

Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1 X 2

Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză

Repriza 1 – Total Asiatic (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)

Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)

Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?

Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

Prelungiri – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungiri

Prelungiri – Total - Doar golurile înscrise în prelungiri

Prelungiri - Cine va câștiga restul meciului? - Doar golurile înscrise în prelungiri

Prelungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prelungiri

Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Doar golurile înscrise la loviturile de departajare

Prelungiri - Handicap Asiatic

i.Doar golurile înscrise în prelungiri

ii.Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)

Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

Prelungiri - Scor corect flex

i.Doar golurile înscrise în prelungiri

ii.Extins de scorul curent

Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex

i.Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii.Extins de scorul curent

Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic

i.Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii.Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)

Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere

Cartonașe - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe

Handicap cornere - Handicap 12 în unități \*.5

Total cornere - Număr total de cornere în unități \*.5

Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)

Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)

Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)

Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități \*.5

Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități \*.5

Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere

Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1

Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități \*.5

Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități \*.5

Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-7, 7+)

Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)

Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)

Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități \*.5

Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități \*.5

Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1

Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5

Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5

Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

Repriza 1 - Goluri gazde

i.Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1

ii.0, 1, 2, 3+

Repriza 1 - Goluri oaspeți

i.Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1

ii.0, 1, 2, 3+

Repriza cu cele mai multe goluri

i.Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)

ii.Se consideră doar timpul regulamentar

Când se va înscrie golul următor?

i.În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)

ii.Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30)

iii.31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri

iv.Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV

Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități \*.5

Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)

Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci

Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități \*.5

Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități \*.5

Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități \*.5

Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)

Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1

Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități \*.5

Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități \*.5

Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități \*.5

Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)

Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștiga și sub, Oaspeții câștiga și peste)

Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți

Cum se va decide meciul? - “Gazde/Oaspeți” după “Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare”

Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul

Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT

## **PARIURILE PE CARTONAȘE**

Cartonașul galben se consideră 1 cartonaș, iar cartonașul roșu 2. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonașe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.  
Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

### **PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE**

Cartonașul galben se consideră 10 puncte și roșu sau galben-roșu 25. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonașe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

### **PARIURILE PE CORNERE**

Cornerele acordate dar care nu sunt executate nu se iau în considerare.

### **URMĂTORUL MARCATOR**

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.

Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili.

Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

### **SĂ ÎNSCRIE ORICÂND**

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.

Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați eligibili. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48h de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.

Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Associated Press, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

### **TENIS**

1 sau 2 - Jucător1; Jucător2

Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2

Care jucător va câștiga game-urile x și y din setul n?

i.Întotdeauna pentru următoarele 2 game-uri (ex: Care jucător va câștiga game-urile 3 și 4 din setul 2?)

ii.Disponibil doar înainte de începerea primului din cele 2 game-uri

Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3

Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

Setul X - Cine va câștiga game-ul X?

i.Câștigătorul următorului game (ex: Care jucător va câștiga game-ul 3 din setul X?)

ii.Disponibil doar înainte de începerea game-ului

Număr total de game-uri

i.Pariuri total game-uri \*.5

ii.Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)

Setul X – Total - Pariuri total game-uri pentru setul X \*.5 (ex: sub/peste 9.5)

Număr Impar/Par de game-uri

i.Se consideră game-urile din tot meciul

ii.Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)

Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare

Setul X - Scorul game-ului X

i.Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40

ii.Disponibil doar înainte de începerea game-ului

Setul X - Scorul game-ului X sau break

i.Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break

ii.Disponibil doar înainte de începerea game-ului

Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.

Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.

## **BASCHEȚ**

1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți



Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub

Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap \*.5) - Gazde; Oaspeți

Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

Vor fi prelungiri? - Da; Nu

Cine va înscrie punctul X?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct).

iii.Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.

Care echipă va câștiga mingea de început? - Gazde; Oaspeți

Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 20, 30, 40, ...

ii.Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte).

iii.Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.

Sferturile 1-2 - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

Sferturile 1-2 – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

Sferturile 1-2 - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

Repriza X – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

## FOTBAL AMERICAN

1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13

Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...

Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul

Vor fi prelungiri? - Da; Nu

Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal

Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2

Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Repriza 1 – Handicap - Doar x.5

Repriza 1 – Total - Doar x.5

Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.

Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal

Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Sfertul X – Total - Doar x.5

## **HOCHEI**

1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)

Winner - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?

Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?

Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?

Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?

ii. 0, 1, 2, 3, +

Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?

ii. 0, 1, 2, 3, +

Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5

Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5

Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

Repriza 1 – Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri

Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri

Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare

Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare  
Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

## REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile decise vor fi considerate nule.

### BASEBALL

1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți

Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri \*.5

Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri

Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă  $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$

Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți

Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?

Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+ - Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?

Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra

Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)

Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu

Vor fi prelungiri? - Da; Nu

Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți

Pauză – Total - Doar totaluri \*.5

Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți

Repriza X - Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)

Total după 5 inning-uri - peste; sub

#### DENUMIRE PARIU TERMENI FOLOSITI ÎN BASEBALL

Repriza - Inning

Prelungiri - Inning extra

Puncte - Run-uri

Pauză - Rezultat după al 9-a jumătate-inning

#### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct)

În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

#### HANDBAL

1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...)

Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?

Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1

Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci?

iii.Dacă un meci se termină înaintea înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.

Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 10, 20, 30, 40, ...

ii.Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri)

iii. Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.

Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

Repriza 1 - Impar/Par - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

## VOLEI

1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i. X în 5, 10, 15, 20

ii. Care echipă va ajunge prima la X puncte?

Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i. X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii. Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

Rezultat final (la seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3

Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(i) Total - Peste; Sub

(j) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)

## REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

### VOLEI DE PLAJĂ

1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

Total - Peste; Sub

Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

## REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

### FUTSAL

1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)

Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)

Winner

i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)

Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas

Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)

Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)

Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1-X-2

Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză

Repriza 1 – Tota Asiatic - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)

Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)

Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?

Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră



doar în timpul regulamentar de joc.

Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

## **BADMINTON**

Total - Peste; Sub

Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete

Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete

Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri handicap asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.

Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21

Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.

## **RUGBY**

1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

Handicap Asiatic - Doar \*.5

Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștiga și peste)

Total - Doar x.5

Total Diferență - (<28; 28–34; 35–41; 42–48; 49–55; 56–62; >62)

Total oaspeți - Doar x.5

Impar/Par - Impar; Par

Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți

Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar \*.5

Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)

Repriza 1 - Total - Doar x.5

Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7–13; 14–20; 21–27; 28–34; 35–41; >41)

Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

#### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.

#### **DARTS**

1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2

Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2  
Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?  
Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2  
Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2  
Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)  
Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1 , Jucătorul 2  
Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2  
Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)  
Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)

Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X  
Total seturi - Doar totaluri x.5

#### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.  
Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

### **SNOOKER**

Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

Total frame-uri - peste; sub

Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)

#### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **TENIS DE MASĂ**

Total - Peste; Sub

Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete

Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete

Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 3, 5, 7, 9

ii.Care jucător va ajunge primul la X puncte?

Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.

Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4

Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7

Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

## REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

## 2.5 Discipline sportive

### FOTBAL

La toate pariurile, cu excepția celor de genul antepost, calificare în runda următoare, pariul 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.

## 7.1 Handicap Asiatic

Jucatorul are la dispoziție următoarele pronosticuri:

Handicap (0) - Castiga dacă echipa pariată câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate (0 goluri diferență), se acordă cota 1.

Handicap (+0.25) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.

Handicap (+1) - Câștigă dacă echipa pariată termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, se acordă cota 1.

Handicap (+1.25) - Câștigă dacă echipa pariată termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.

Handicap (+1.75) - Câștigă dacă echipa pariată învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Handicap (+2) - Câștigă dacă echipa pariată învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, se acordă cota 1.

Handicap (+2.25) - Câștigă dacă echipa pariată învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.

Handicap (+2.5) - Câștigă dacă echipa pariată învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la mai puțin de trei goluri diferență.

Handicap (-0.25) - Câștigă dacă echipa pariată învinge la cel puțin un gol diferență. Dacă partida se încheie la egalitate, jumătate din miza pariată este pierdută.

Handicap (-0.75) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.

Handicap (-1) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență.

Dacă câștigă la diferență de un gol, se acordă cota 1.

Handicap (-1.25) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pierdeți jumătate din miza pariată.

Handicap (-1.75) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pariul se împarte în două - o jumătate se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.

Handicap (-2) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, se acordă cota 1.

Handicap (-2.25) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pierdeți jumătate din miza pariată.

Handicap (-2.50) - Câștigă dacă echipa pariată câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență.

## 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 marchează între 0 și 4 goluri

1-4 – în meci se marchează între 1 și 4 goluri

1-5 – în meci se marchează între 1 și 5 goluri

2-6 – în meci se marchează între 2 și 6 goluri

3-6 – în meci se marchează între 3 și 6 goluri

4-5 – în meci se marchează între 4 și 5 goluri



## **8.1 Pariul de tip TOTAL GOLURI ASIATIC**

SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI - Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri pe durata meciului.

PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 1 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol.

SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.

PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1.

SUB 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.

PESTE 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.

SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.

PESTE 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.

**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

### **9.1 Pariul de tip TOTAL GOLURI ASIATIC în PRIMA REPRIZĂ**

Variantele de pariere sunt similare celor de la TOTAL GOLURI ASIATIC

**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

### 10.1 Pariul de tip TOTAL GOLURI ASIATIC în A DOUA REPRIZĂ

Variantele de pariere sunt similare celor de la TOTAL GOLURI ASIATIC

#### 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+ mare – 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. 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 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+	- Victorie gazde și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri
2& PR2+	- Victorie oaspeți și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri
1/1 &PR2+	- Victorie gazde atât la pauză cât și la final și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri
2/2 &PR2+	- 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+ - In prima repriză se marchează 1 sau mai multe goluri și în a 2-a repriză se marchează 2 sau mai multe goluri  
PR2+ & DR1+ - In 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  
PR2+&DR2+ - Se marcheaza 2 sau mai multe goluri in fiecare dintre cele 2 reprize  
1&DG2+ - Victorie gazde si gazdele marcheaza 2 sau mai multe goluri  
2&DO2+ - Victorie oaspeti si oaspetii marcheaza 2 sau mai multe goluri  
1X&0-1 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 0 si 1 gol  
1X&0-2 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 2 goluri  
1X&0-3 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 3 goluri  
2X&0-1 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 1 gol  
2X&0-2 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 2 goluri  
2X&0-3 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 3 goluri  
12&0-1 - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu intre 0 ȘI 1 gol  
12&0-2 - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu intre 0 ȘI 2 goluri  
12&0-3 - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu intre 0 ȘI 3 goluri  
1X&2+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 2 sau mai multe goluri  
1X&3+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 3 sau mai multe goluri  
1X&4+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 4 sau mai multe goluri  
2X&2+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 2 sau mai multe goluri  
2X&3+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 3 sau mai multe goluri  
2X&4+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 4 sau mai multe goluri  
12&2+ - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu 2 sau mai multe goluri  
12&3+ - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu 3 sau mai multe goluri  
12&4+ - Victorie gazde sau oaspeti ȘI se inscriu 4 sau mai multe goluri  
1X&2-5 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 2 ȘI 5 goluri  
2X&2-5 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 2 ȘI 5 goluri  
1X&2-4 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 2 ȘI 4 goluri  
2X&2-4 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 2 ȘI 4 goluri  
1X&3-4 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu intre 3 ȘI 4 goluri  
2X&3-4 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 3 ȘI 4 goluri  
1&GG3+ - Victorie gazde si marchează ambele echipe și în meci se înscriu 3 sau mai multe goluri  
2&GG3+ - Victorie oaspeți si marchează ambele echipe și în meci se înscriu 3 sau mai multe goluri

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce si alte tipuri de combinatii, de forma A & B unde A si B sunt pariuri deja definite in prezentul regulament. Condiția generală ca pariul de forma A & B să fie castigator este ca ambele pronosticuri: A și B sa fie câștigătoare.

## 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 / jucătorul “X” marcheaza doua sau mai multe goluri

CR – va fi cartonaș roșu ?

PEN – va fi penalty ?

**Pariurile pe cartonașe**

In lipsa altor mențiuni din ofertă, toate pariurile pe cartonașe se referă la suma cartonașelor galbene și roșii acordate in timpul regulamentar de joc. Fiecare tip de cartonaș (roșu si galben) se contorizează ca 1 unitate.

Cartonașele arătate bănii de rezerve se contorizează. Cartonașul roșu arătat după cel de-al doilea cartonaș galben nu se ia in considerare.

**Total cartonașe**

TCaS (n,5) – jucătorul pariază că in meci se vor acorda Sub n,5 cartonașe galbene și roșii

TCaP (n,5) – jucătorul pariază că in meci se vor acorda Peste n,5 cartonașe galbene și roșii

**Echipa cu mai multe cartonașe**

MMCa1 – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi mai multe cartonașe

MMCaX – jucătorul pariază că ambele echipe vor primi un număr egal de cartonașe

MMCa2 – jucătorul pariază ca echipa oaspete va primi mai multe cartonașe

**Prim cartonaș**

PCa1 – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi primul cartonaș

PCaX – jucătorul pariază că nu se vor acorda cartonașe in meci

PCa2 – jucătorul pariază că echipa oaspete va primi primul cartonaș

### **Total cartonașe gazde**

- CaG0-1 – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi între 0 și 1 cartonaș
- CaG2 – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi exact 2 cartonașe
- CaG3 – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi exact 3 cartonașe
- CaG4+ – jucătorul pariază că echipa gazdă va primi 4 sau mai multe cartonașe

### **Total cartonașe oaspeți**

- CaO0-1 – jucătorul pariază că echipa oaspete va primi între 0 și 1 cartonaș
- CaO2 – jucătorul pariază că echipa oaspete va primi exact 2 cartonașe
- CaO3 – jucătorul pariază că echipa oaspete va primi exact 3 cartonașe
- CaO4+ – jucătorul pariază că echipa oaspete va primi 4 sau mai multe cartonașe

### **Pariurile pe cornere**

În lipsa altor mențiuni din ofertă, toate pariurile pe cornere se referă la cornerele acordate în timpul regulamentar de joc. Cornerele acordate dar ne-executate nu se iau în considerare.

### **Echipa cu mai multe cornere**

- MCo1 - jucătorul pariază că echipa gazdă va executa mai multe cornere
- MCoX - jucătorul pariază că ambele echipe vor executa același număr de cornere
- MCo2 - jucătorul pariază că echipa oaspete va executa mai multe cornere

### **Echipa cu mai multe cornere în prima repriză**

- MCPR1 - jucătorul pariază că echipa gazdă va executa mai multe cornere în prima repriză
- MCPRX - jucătorul pariază că ambele echipe vor executa același număr de cornere în pr.repriză
- MCPR2 - jucătorul pariază că echipa oaspete va executa mai multe cornere în prima repriză

### **Total cornere în meci**

- CoS8.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 8.5 cornere în meci
- CoP8.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 8.5 cornere în meci
- CoS9.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 9.5 cornere în meci
- CoP9.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 9.5 cornere în meci
- CoS10.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 10.5 cornere în meci
- CoP10.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 10.5 cornere în meci
- CoS11.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 11.5 cornere în meci
- CoP11.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 11.5 cornere în meci
- CoS12.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 12.5 cornere în meci
- CoP12.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 12.5 cornere în meci

### **Total cornere în prima repriză**

- Co1S4.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 4.5 cornere în prima repriză
- Co1P4.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 4.5 cornere în prima repriză
- Co1S5.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 5.5 cornere în prima repriză
- Co1P5.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 5.5 cornere în prima repriză
- Co1S6.5 - jucătorul pariază că se vor executa sub 6.5 cornere în prima repriză
- Co1P6.5 - jucătorul pariază că se vor executa peste 6.5 cornere în prima repriză

### **Total cornere gazde**

- TcG0-2 - jucătorul pariază ca echipa gazdă va executa între 0 și 2 cornere
- TcG3-4 - jucătorul pariază ca echipa gazdă va executa între 3 și 4 cornere
- TcG5-6 - jucătorul pariază ca echipa gazdă va executa între 5 și 6 cornere
- TcG7+ - jucătorul pariază ca echipa gazdă va executa 7 sau mai multe cornere

### **Total cornere oaspeți**

- TcO0-2 - jucătorul pariază ca echipa oaspete va executa între 0 și 2 cornere
- TcO3-4 - jucătorul pariază ca echipa oaspete va executa între 3 și 4 cornere
- TcO5-6 - jucătorul pariază ca echipa oaspete va executa între 5 și 6 cornere
- TcO7+ - jucătorul pariază ca echipa oaspete va executa 7 sau mai multe cornere

## **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:

- 1 - 10 golul se marchează între minutele 00:01 - 10:00;
- 1 - 15 golul se marchează între minutele 00:01 - 15:00 ;
- 11- 20 golul se marchează între minutele 10:01 - 20:00;
- 16 - 30 golul se marchează între minutele 15:01 - 30:00 ;
- 21 - 30 golul se marchează între minutele 20:01 - 40:00
- 31 - 45 golul se marchează între minutele 30:01 - 45:00 + eventuale minute de prelungiri acordate până la pauză ;
- 31 - 40 golul se marchează între minutele 30:01 - 40:00;
- 41 - 50 golul se marchează între minutele 40:01 - 50:00;
- 46 - 60 golul se marchează între minutele 45:01 - 60:00 ;
- 51 - 60 golul se marchează între minutele 50:01 - 60:00;
- 61 - 70 golul se marchează între minutele 60:01 - 70:00;
- 61 - 75 golul se marchează între minutele 60:01 - 75:00 ;
- 71 - 80 golul se marchează între minutele 70:01 - 80:00;
- 76 - 90 golul se marchează între minutele 75:01 - finalul timpului regulamentar de joc.
- 81 - 90 golul se marchează între minutele 80:01 - finalul timpului regulamentar de joc;

## **29. Pariul Duel**

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

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

În cazul în care renunță ambii concurenți, pentru pariul duel, se aplică următoarele prevederi:

- dacă au renunțat în diferite runde, faze, curse, serii, tururi, etc. se considera drept învingător concurentul care a renunțat după ce a parcurs mai multe runde, faze, curse,



serii, tururi, etc;

- daca au renuntat în aceeași runda, faza, cursa, serie, tur , etc. pariul este considerat nul și se acorda 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 odată cu încheierea competiției respective, omologarea rezultatelor efectuându-se conform primelor anunțuri oficiale ale forurilor și instituțiilor abilitate. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Jucătorul poate paria pe: câștigător competiție, câștigător campionat, golgeter competiție, câștigător grupă, câștigător trofeu, etc.

Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa efectuarea de bilete care să conțină evenimente pe termen lung împreună cu evenimente din oferta săptămânală curentă.

Pariurile pe termen lung pot fi întâlnite și în cadrul altor sporturi ca și tip de pariu, aplicându-se aceleași reguli explicate în această secțiune.

### **31. Handicap la pauză**

HPR1 - Echipa gazda câștigă la pauză după ce se scade/adună numărul de goluri înscris la rubrica Handicap

HPR2 - Echipa oaspete câștigă la pauză după ce se scade/adună numărul de goluri înscris la rubrica handicap

HPRX - Rezultatul la pauză este egal, după scăderea/adunarea numărului de goluri înscris la rubrica handicap

### **32. Duel Goluri**

Organizatorul poate oferi un pariu în care jucătorul trebuie să pronosticeze care dintre competitori va înscrie mai multe goluri. Competitorii pot fi echipe individuale sau perechi de echipe - Evenimente.

Exemplu : Se joacă Steaua – Dinamo și 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 două evenimente va avea mai multe goluri marcate.

În cazul în 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 corect a doua repriza trebuie indicat scorul

pentru cea de-a doua repriza a unui meci.

**34. Câștigă minim o repriză** - echipa câștigă cel puțin una din cele două reprize ale meciului.

**35. Gazde/Oaspeți cota 1** – Dacă meciul se termină cu victoria gazdelor/oaspeților, miza pariului este returnată (Cota 1).

**36. Victorie la zero** – Echipa selectată câștigă partida fără a primi gol.

### **37. Victorie sau goluri**

1s0-2 - Victoria gazdelor sau se înscriu între 0 și 2 goluri

1s3+ - Victoria gazdelor sau se înscriu 3 sau mai multe goluri

2s0-2 - Victoria oaspeților sau se înscriu între 0 și 2 goluri

2s3+ - Victoria oaspeților sau se înscriu 3 sau mai multe goluri

1s0-3 - Victoria gazdelor sau se înscriu între 0 și 3 goluri

1s4+ - Victoria gazdelor sau se înscriu 4 sau mai multe goluri

2s0-3 - Victoria oaspeților sau se înscriu între 0 și 3 goluri

2s4+ - Victoria oaspeților sau se înscriu 4 sau mai multe goluri

**38. Scor corect Pauza – Final** – Trebuie indicat scorul corect atât la pauză, cât și la final.

## **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.

## **BASCHE**

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 gazdă castiga meciul

W2 – echipa oaspete castiga meciul

**13. MultiCombo** –

**1 & Sub** – Echipa gazdă castiga și se înscrise Sub numărul de puncte stabilit de Organizator

**1 & Peste** – Echipa gazdă castiga și se înscrise Peste numărul de puncte stabilit de Organizator

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

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

## 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 redispunerea

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 BASCHET

## **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

## **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 “BASCHET”.

## **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 “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 cotă 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 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.

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

## 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 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.

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

## 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 perioada** – 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 perioada** – 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 “FOTBAL” în secțiunea “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 pauza 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 perioada** - suma punctelor înscrise în prima perioada 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 / lovituri de departajare

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

**10. Marcheaza** – jucătorul poate miza pe următoarele variante:

GMPP – Gazdele marcheaza în prima perioada

OMPP – Oaspeții marcheaza în prima perioada

GNPP – Gazdele nu marcheaza în prima perioada

ONPP – Oaspeții nu marcheaza în prima perioada

GGPP – Ambele echipe marcheaza în prima perioada

GM2+ - Gazdele marcheaza cel puțin 2 puncte

OM2+ - Oaspeții marcheaza cel puțin 2 puncte

GM3+ - Gazdele marcheaza cel puțin 3 puncte

OM3+ - Oaspeții marcheaza cel puțin 3 puncte

GM01 – Gazdele marcheaza sub 2 puncte

OM01 – Oaspeții marcheaza sub 2 puncte

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

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

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

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

**12. Multicombo**

1&Peste 5.5 – Victoria gazdelor și numărul de puncte înscris în timpul regulamentar este peste 5.5

1&Sub 5.5 – Victoria gazdelor și numărul de puncte înscris în timpul regulamentar este sub 5.5

2&Peste 5.5 – Victoria oaspetilor și numărul de puncte înscris în timpul regulamentar este peste 5.5

2&Sub 5.5 – Victoria oaspetilor și numărul de puncte înscris în 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 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 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 cotă 1.00.

### **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 „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 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 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.

### **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.

### **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.

## **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").

## **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, cu excepția pronosticurilor deja decise care vor fi validate:

Ex. Dacă un jucator abandoneaza la scorul de 6:4 4:6 2:3, pariurile pe primul set, al doilea set si total game-uri peste 22.5 vor fi validate ca si câștigătoare, rezultatul acestora fiind deja determinat. Pariul handicap game-uri -3.5 va primi cota 1, rezultatul acestuia nefiind decis la momentul abandonului.

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

Pentru tipurile de pariuri Total game-uri, Handicap la game-uri si Total game-uri jucator, un Tie-break sau un Maxi Tie-break se considera un singur game.

In cazul definerii eronate a numarului de seturi al unui eveniment, pariurile referitoare la numarul de seturi vor fi nule (cota 1).

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 in meci.

Sub (în meci se joaca 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 joaca peste  $n,5$  game-uri).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru acelasi meci, valoarea acestora fiind specificata in oferta si pe bilet.

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

Sub (în primul set al meciului se joaca 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 joaca peste  $n,5$  game-uri).

Organizatorul poate oferi valori multiple ale totalului pentru acelasi meci, valoarea acestora fiind specificata in oferta si pe bilet.

**8. Total set-uri** – Suma set-urilor jucate in meci.

Sub (suma set-urilor jucate in meci este sub  $n,5$ )

Peste (suma set-urilor jucate in meci este peste  $n,5$ )

Valoarea totalului  $n$  este 2 in cazul turneelor disputate in sistem 2 din 3 seturi si 3 in cazul turneelor disputate in 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 castigate de fiecare jucator) 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 acelasi meci, valoarea acestuia fiind specificata in oferta si 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 castigate de fiecare jucator) se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeți)

Valoarea totalului  $n$  este 1 in cazul turneelor disputate in sistem 2 din 3 seturi si 2 in cazul turneelor disputate in 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 pronosticeze 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.

**16. Minim 2 seturi** – la acest tip de pariu jucatorul trebuie sa pronosticeze competitorul care isi va adjudeca cel puțin doua seturi

### **17. Multicombo**

- 1&Sub - Câștigă competitorul 1 și se joacă sub valoarea *n,5* game-uri
- 1&Peste - Câștigă competitorul 1 și se joacă peste valoarea *n,5* game-uri
- 2&Sub - Câștigă competitorul 2 și se joacă sub valoarea *n,5* game-uri
- 2&Peste - Câștigă competitorul 2 și se joacă peste valoarea *n,5* game-uri

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce si alte tipuri de combinatii, de forma A & B unde A si B sunt pariuri deja definite in prezentul regulament. Condiția generală ca pariul de forma A & B să fie castigator este ca ambele pronosticuri: A și B sa fie câștigătoare.

### **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 “TENIS”.

### **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, accidentări, 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.

## **2.6 Bonusuri promoționale**

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

### **BONUS**

Organizatorul 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 Organizator. 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.

Numărul de pariuri ce se califică pentru BONUS poate varia între 3 și 30.

În funcție de numărul de pariuri, Organizatorul 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 LEI.
- c. Un procent stabilit de majorare a cotelor de pe bilet.

Condițiile pe care Organizatorul le impune unui jucător pentru a se califica pentru BONUS 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 LEI.
- g. Să plaseze pariuri cu câștiguri posibile predefinite și anunțate, ce pot varia între 10 - 50.000 LEI.
- h. Acest pariu special va avea o perioadă de valabilitate, anunțată în oferta de pariere.

### **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 rămâne valabil și dacă unul sau mai multe meciuri de pe bilet sunt anulate ( primesc cotă 1.00 ).

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

### **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 line. Nu se acceptă pronosticuri multiple (duble, triple), sau bilete ce conțin combinații. Pariul ȘANSĂ FOTBAL rămâne valabil și dacă unul sau mai multe meciuri de pe bilet sunt anulate (primesc cotă 1.00).

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

### **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 continand 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.

### **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.

### **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.

### **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 în 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. În cazul în 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.

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.

### **3 - PARIURI NON-SPORTIVE**

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

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.

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.

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

### **4 - CURSE DE CÂINI PREÎNREGISTRATE**

Pariurile pe curse de câini sunt tipurile de pariuri non-sportive, 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.

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. Asupra sistemului informatic independent nu poate interveni în vreun fel Organizatorul sau o terță persoană.

Cursele de câini preînregistrate vor rula pe durata de desfășurare a programului Organizatorului, la un interval variabil.

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.

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. La fiecare rundă, publicul este informat despre cotele de pariere, timpul preliminar fiecărei curse este afișat pe monitoarele/ecranele speciale setul cotelor de pariere pentru cursa respectivă. În perioada preliminară cursei, se acceptă și se efectuează pariurile pentru cursa

respectivă. După fiecare cursă, se informează jucătorii despre rezultatele cursei. Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

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 30(treizeci) zile de la momentul terminării cursei.

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

Costul maxim al unui bilet pe cursele de câini este de 100 Lei.

La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.

### **Tipurile de pariere sunt:**

- pariul pe câștigător - la care se pariază care dintre câini va câștiga cursa
- pariul "se claseaza" - la care se pariază care dintre câini se va clasa al doilea, respectiv al treilea
- pariul "primul – al doilea" – la care se pariază primii doi câini clasăți in ordinea exacta a clasării lor
- pariul "în primii doi / trei " – la care se pariază care dintre cei șase/opt câini se va clasa in primii doi, respectiv primii trei caini
- pariul "șansă dublă" – la care se pariază că oricare dintre cei doi câini selectați va câștiga cursa
- pariul "nu câștigă" – la care se pariază care dintre câini nu va câștiga cursa
- pariul "nu al doilea" – la care se pariază care dintre câini nu se va clasa al doilea
- pariul "nu al treilea" – la care se pariază care dintre câini nu se va clasa al treilea
- pariul "nu în primii doi" – la care se pariază care dintre câini nu se va clasa în primii doi
- pariul "nu în primii trei" – la care se pariază care dintre câini nu se va clasa în primii trei
- pariul "nu şansă dublă" – la care se pariază că oricare dintre cei doi câini nu va câștiga
- pariul „Suma primilor 2” – la care se pariază dacă suma numerelor primilor doi câini va fi Sub sau Peste 9,5
- pariul „Primul câine Par/Impar” – la care se pariază dacă numărul câinelui câștigător va fi Par sau Impar
- pariul "Primul câine Sub/Peste" – la care se pariază dacă numărul câinelui câștigător va fi Sub sau peste 4,5

### **Câștiguri suplimentare**

- a) Bonus Local – Fiecare bilet are posibilitatea de a câștiga bonusul. Acesta este determinat de un cod printat aleatoriu de sistemul informatic pe fiecare bilet, fiind afișat în cadrul fiecărei runde pe monitoare. În cazul în care un bilet valabil la acea rundă are codul afișat pe monitor, biletul câștigă bonusul. Bonusul va fi afișat la nivel de Agenție, doar biletele jucate în agenția respectivă calificându-se la acesta.
- b) Bonus Global - Fiecare bilet are posibilitatea de a câștiga bonusul. Acesta este determinat de un cod printat aleatoriu de sistemul informatic pe fiecare bilet, fiind afișat în cadrul fiecărei runde pe monitoare. În cazul în care un bilet valabil la acea rundă are codul afișat pe monitor, biletul câștigă bonusul.

## **5 - PARIURI PE NUMERE**

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu non-sportiv pe care jucătorul îl face la



Organizator, pe rezultatele extragerilor la acestea.

Organizatorul nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române, sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.

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

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.

Excepție de la această prevedere fac loteriile cu mai mult de 10 (zece) extrageri pe zi.

În cazul acestora, extragerile care nu se desfășoară în aceeași zi vor primi cota 1.

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.

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.

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.

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

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.

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

### **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.

## **6 - PARIURI PE EVENIMENTE VIRTUALE**

Evenimentele virtuale sunt evenimente generate de un sistem informatic independent, asupra caruia Organizatorul sau o terța persoană nu poate interveni în niciun fel.

Evenimentele non-sportive, constând în Badminton, Box, Curse de cai, Curse de ogari, Ciclism, Curse de mașini / motociclete, Tenis de masă și Tir cu arcul, sunt comune pentru toate agențiile în care se acceptă pariuri pentru aceste evenimente.

Întregul ciclu de desfășurare al acestora poate fi vizualizat pe monitoarele dedicate aflate în agenții.

### **Ciclul de desfășurare**

Sistemul de generare a evenimentelor virtuale alocă probabilități tuturor rezultatelor posibile aferente unui eveniment, fiind generate cotele aferente probabilităților.

Cotele sunt afișate pe monitoarele disponibile în agenții. Folosind probabilitățile calculate anterior, sistemul generează rezultatul evenimentului.

Rezultatele calculate nu sunt influențate de sumele pariate pe un anumit eveniment, ele fiind generate folosind un Generator de Numere Aleatorii omologat la nivel european și certificat de laboratoare de specialitate.

Evenimentul este redat pe monitoarele din agenții, rezultatul afișat fiind UNIC la nivelul Organizatorului.

Castigurile sunt omologate imediat după terminarea evenimentelor, ele putând fi ridicate din agenția unde a fost plasat castigul în termen de 30 de zile de la omologare.

În cazul întreruperii sistemului de afișare a evenimentelor sau de acceptare a pariurilor, rezultatele pot fi consultate pe site-ul Organizatorului și al partenerului producător.

Regulile de bază se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile pe Evenimentele virtuale.

### **Tipuri de evenimente**

#### **Fotbal Virtual**

Variantele de pariere disponibile pentru evenimente de tip Fotbal Virtual sunt:

Rezultat Final 1X2 – Jucătorul pronosticează rezultatul final al evenimentului :

1 – Echipa gazda castigă, X – Va fi egal sau 2 – Echipa oaspete castigă

Sansa dubla – Jucătorul pronosticează rezultatul final al evenimentului

Scor corect - Jucătorul pronosticează scorul corect la finalul evenimentului

Total goluri – Jucătorul pronosticează numărul total de goluri înscrise până la final.

Primul marcator – Jucătorul pronosticează marcatorul primului gol al evenimentului

Pauza-final – Jucatorul pronosticeaza care va fi rezultatul evenimentului, atat la pauza cat si la final.

Intervalul primului gol - Jucatorul pronosticeaza intervalul in care va fi inscris primul gol

Penalty – Jucatorul pronosticeaza ca va fi acordat cel putin un penalty pana la finalul evenimentului

Cartonas galben – Jucatorul pronosticeaza ca va fi acordat cel putin un cartonas galben pana la finalul evenimentului.



Ciclul unui eveniment de Fotbal Virtual

## Curse de ogari

Cursele de ogari se pot desfasura intr-un format de 6 sau 8 participanti. Variantele de pariere pentru acest tip de evenimente sunt:

Castigator – Jucatorul trebuie sa pronosticeze castigatorul cursei

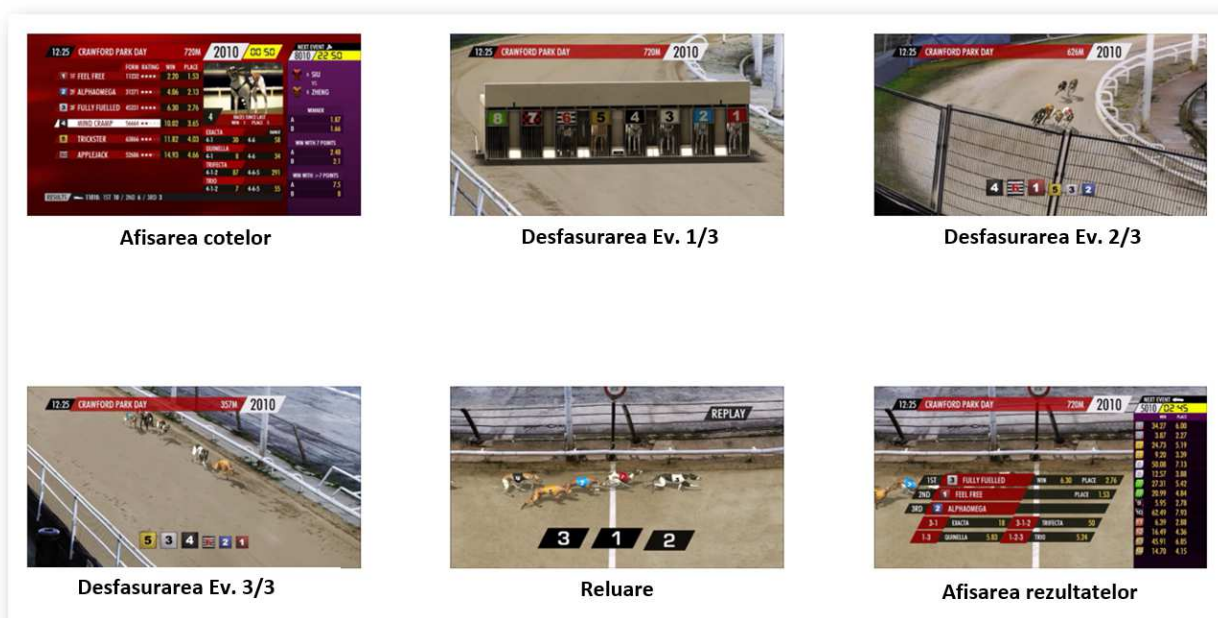
Place – Jucatorul trebuie sa pronosticeze ogarul clasat in primii 2. Pentru cursele cu 8 participanti, pariul se refera la primii 3.

Exacta – Jucatorul trebuie sa pronosticeze ogarii clasati pe locul 1 si locul 2, in ordinea EXACTA a clasarii acestora.

Quinella – Jucatorul trebuie sa pronosticeze ogarii clasati pe locul 1 si locul 2, INDIFERENT de ordinea clasarii acestora.

Trifecta – Jucatorul trebuie pronosticeze primii 3 clasati, in ordinea EXACT a clasarii acestora.

Trio - Jucatorul trebuie pronosticeze primii 3 clasati, INDIFERENT de ordinea clasarii acestora.



Ciclul unui eveniment de Curse de ogari

### Curse de cai

Cursele de cai se pot desfasura intr-un format cuprinzand de la 8 la 14 participanti. Variantele de pariere pentru acest tip de evenimente sunt:

Castigator – Jucatorul trebuie sa pronosticeze castigatorul cursei

Place – Jucatorul trebuie sa pronosticeze calul clasat in primii 3.

Exacta – Jucatorul trebuie sa pronosticeze caii clasati pe locul 1 si locul 2, in ordinea EXACTA a clasarii acestora.

Quinella – Jucatorul trebuie sa pronosticeze caii clasati pe locul 1 si locul 2, INDIFERENT de ordinea clasarii acestora.

Trifecta – Jucatorul trebuie pronosticeze primii 3 clasati, in ordinea EXACT a clasarii acestora.

Trio - Jucatorul trebuie pronosticeze primii 3 clasati, INDIFERENT de ordinea clasarii acestora.



Ciclul unui eveniment de tip Curse de cai

### Curse de masini

Cursele de masini se pot desfasura intr-un format cuprinzand de la 8 la 14 participanti. Variantele de pariere pentru acest tip de evenimente sunt similare celor de la cursele de cai.

### Ciclism

Evenimentele de tip Ciclism se pot desfasura intr-un format cuprinzand de la 8 la 14 participanti. Variantele de pariere pentru acest tip de evenimente sunt similare celor de la cursele de cai.

### Badminton

Evenimentele de tip Badminton se desfasoara intr-un format ce cuprinde 2 participanti. Castigatorul evenimentului este competitorul ce ajunge primul la 7 puncte, cu exceptia cazului in care scorul este 6-6, caz in care primul competitor cu un un avantaj de 2 puncte este declarat castigator.

Variantele de pariere pentru acest tip de evenimente sunt:

Castigator – Jucatorul pronosticheaza care competitor va castiga evenimentul.

Scor corect – Jucatorul pronosticheaza care va fi scorul corect la finalul evenimentului.

Total puncte – Jucatorul pronosticheaza care va fi totalul punctelor inscrise pana la sfarsitul evenimentului

Primul la 1/3/7 – Jucatorul pronosticheaza competitorul care inscrie primul punct, competitorul care ajunge primul la 3 puncte si competitorul care ajunge primul la 7 puncte.

Primul la 1/7 – Jucatorul pronosticheaza competitorul care inscrie primul punct si competitorul care ajunge primul la 7 puncte.

Castigator 7, >7 – Jucatorul pronosticeaza castigatorul evenimentului SI scorul la care va castiga acesta

Par-Impar / Sub-Peste – Jucatorul pronosticeaza daca totalul de puncte va fi par, impar sub sau peste numarul de referinta.

Cel mai lung punct – Jucatorul pronosticeaza care punct va fi marcat in urma celui mai lung schimb de pase.



Afisarea cotelor 1/2

Afisarea cotelor 2/2

Desfasurarea Ev. 1/3

Desfasurarea Ev. 2/3

Desfasurarea Ev. 3/3

Afisarea rezultatelor

Ciclul unui eveniment de tip Badminton

## Tenis de masa

Evenimentele de tip Tenis de masa se desfasoara intr-un format ce cuprinde 2 participanti. Castigatorul evenimentului este competitorul ce ajunge primul la 7 puncte, cu exceptia cazului in care scorul este 6-6, caz in care primul competitor cu un un avantaj de 2 puncte este declarat castigator.

Variantele de pariare pentru acest tip de evenimente sunt similare celor disponibile pentru Badminton.

## Tir cu arcul

Evenimentele de tip Tir cu arcul se desfasoara intr-un format ce cuprinde 2 participanti.

Evenimentul consta in 3 runde, astfel:

In fiecare dintre runde competitorii trag cate o sageata catre o tinta cu puncte. Punctele variaza de la 10 la 1, descrescator dinspre centrul tinte spre exterior. Ratarea tinte se puncteaza cu 0 puncte. Castigatorul evenimentului este competitorul cu cele mai multe puncte acumulate in cele 3 runde.

Variantele de pariare disponibile pentru aceste evenimente sunt:

Castigator – Jucatorul pronosticeaza care competitor castiga evenimentul.

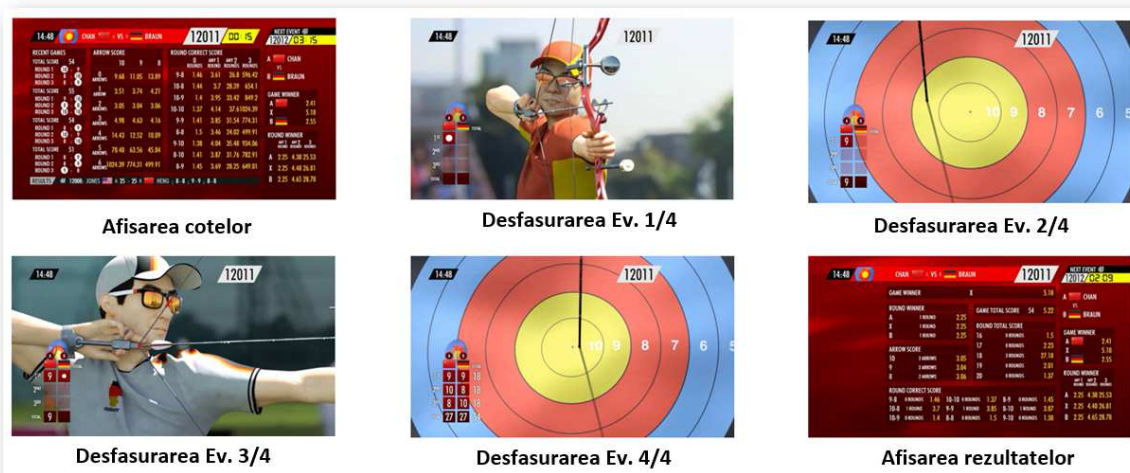
Total puncte – Jucatorul pronosticeaza scorul corect al evenimentului (suma punctelor celor 6 sageti trase)

Scor corect – Jucatorul pronosticeaza scorul corect al celor 3 runde

Castiga runda – Jucatorul pronosticeaza cate runde (0,1,2 sau 3) va castiga competitorul selectat.

Scor corect runda – Jucatorul pronosticeaza numarul rundelor (0,1,2 sau 3) in care scorul selectat va fi marcat

Arrow score – Jucatorul pronosticeaza cate sageti (de la 0 la 6) vor inscrie 8, 9 sau 10 puncte



Ciclul unui eveniment de tip Tir cu arcu

## Box

Evenimentele de tip box se desfasoara intr-un format ce cuprinde 2 participanti si se disputa de-a lungul a 6 runde. In fiecare dintre runde numarul de puncte obtinut de fiecare competitor poate fi 0 sau 1. Competitorul care marcheaza mai multe puncte castiga.

Variantele de pariere disponibile pentru aceste evenimente sunt:

Rezultat meci – Jucatorul pronosticeaza daca meciul se va incheia cu victoria competitorului 1, a competitorului 2 sau egal.

Rezultat runda – Jucatorul pronosticeaza daca o anumita runda se va incheia cu victoria competitorului 1, a competitorului 2 sau egal.

Total knockdown-uri – Jucatorul pronosticeaza numarul total de knockdown-uri

Primul knock-down – Jucatorul pronosticeaza care dintre competitori va fi doborat primul

Scor corect runda – Jucatorul pronosticeaza scorul corect al unei anumite runde.

Scor total sub/seste 6.5 – Jucatorul pronosticeaza daca numarul total de puncte va fi sub sau peste 6.5

Scor total par/impar – Jucatorul pronosticeaza daca numarul total de puncte va fi par sau impar.



Ciclul unui eveniment de tip Box

## 7 - GET SIX LUCKY

Get Six Lucky este un pariu non-sportiv 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 server independent, asupra caruia nici organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel. Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri. Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

### Descrierea jocului

Get Six Lucky este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de timp prestabilite, pe durata programului de functionare al Organizatorului.

Afisarea numerelor este facuta de catre sistemul video de pariare pe numere afisate.

In fiecare runda a jocului sunt extrase 35 numere din grupa de numere cuprinse intre 1 si 48.

Primele 5 numere extrase nu sunt insotite de cote, urmatoarele 30 de numere avand asignate cote.

Clientul este informat asupra cotelor aferente pronosticului sau, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentiile Organizatorului.

### Tipuri de pariuri

#### a) Pariul simplu

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

Pariul este castigator daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul rundei, castigul fiind calculat inmultind cota celui de-al 6-lea numar indicat corect (in ordinea extragerii) cu miza de pe bilet.

#### b) Pariul sistem

Pe un bilet se pot pariaza intre 6 si 10 numere. In situatia in care se pariaza mai mult de 6 numere,



biletul va contine mai multe variante (combinari), 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.

### **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) Bonus Progresiv - Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe tichetele castigatoare premii suplimentare astfel: „Bonus Local” – la nivel de agentie si „Bonus Global” – la nivel national.

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

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.

## **8 - DISPOZITII FINALE**

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.

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

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

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.

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

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

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotațiile, competițiile și posibilitățile de pariere în funcție de evoluția competițiilor posibile și dezvoltarea ulterioară a societății. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica costul minim și câștigul maxim, doar după aprobarea Comisiei de Autorizare.

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

Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita câștigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate că rezultatele unor competiții au fost viciate.

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.

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.

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

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.

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

CONDUCEREA