

CUPRINS

Regulament de joc TOTAL BET — pe baza numerotării paginilor din documentul convertit

S.C. PARI BET TOTAL S.R.L.....	1
REGULAMENT DE FUNCTIONARE PENTRU PARIURILE IN COTA FIXA.....	1
REGULI GENERALE.....	1
- CASTIGUL DEFINITIA CASTIGULUI.....	6
2.4.PARIURI SPECIALE.....	7
TOTAL BONUS.....	7
2.6. PARIURI LIVE.....	18
2.6.1 FOTBAL.....	19
2.6.2. TENIS.....	23
2.6.3. BASCHET.....	23
2.6.4. FOTBAL AMERICAN.....	24
2.6.5. HOCHEI.....	25
2.6.6. BASEBALL.....	26
2.6.7. HANDBAL.....	27
2.6.8. VOLEI.....	27
2.6.9. VOLEI DE PLAJĂ.....	28
2.6.10. FUTSAL.....	29
2.6.11. BADMINTON.....	30
2.6.12. RUGBY.....	30
2.6.13. DARTS.....	31
2.6.14. SNOOKER.....	32
2.6.15. TENIS DE MASĂ.....	32
2.6.16. RUGBY SEVENS.....	33
2.6.17. BOWLS.....	34
2.6.18. SQUASH.....	35
2.6.19. CRICKET T20 + ODI.....	36
2.7 PARIURI PE CURSE VIRTUALE DE CAINI (NSOFT D.O.O VERSIUNEA V5).....	38
2.8. PARIURI IN DESFASURARE.....	38
2.9. PARIURI NONSPORTIVE.....	39
2.10. PARIURI PE NUMERE.....	39
2.11. ALTE PARIURI PE NUMERE.....	40
2.11.1. BILA MAGICA : (LOGICORE VERSIUNEA V1.10).....	40
2.11.17 BONUS.....	41
2.12.1 REGULI PENTRU JOC ROULETTE.....	42
2.12.2 MODUL DE JOC ROULETTE.....	42
2.12.3 TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA ROULETTE.....	42
2.12.4 SISTEMUL DE JACKPOT ROULETTE.....	43
2.12.5 DISPOZITII FINALE ROULETTE.....	43
2.13 PARIUL KENO VIRTUAL (LOGICORE VERSIUNEA V1.10).....	43
2.14- LUCKY SIX (NSOFT D.O.O VERSIUNEA V6).....	46
DESCRIEREA JOCULUI.....	54
PREZENTAREA GENERALĂ A JOCULUI.....	54
CUM SE JOACĂ.....	54
2.15 COLECTARE SI PRELUCRARE DATE CU CARACTER PERSONAL.....	55

SECȚIUNEA BETMEN.....57

I. FOTBAL.....	61
FARA GOL.....	67
II. TENIS.....	82
III. FOTBAL AMERICAN.....	86
IV. FUTSAL.....	86
V. FOTBAL PE PLAJĂ.....	87
VI. MINIFOTBAL.....	87
VII. FOTBAL AUSTRALIAN.....	87
VIII. HOCHEI.....	87
IX. BASCHET.....	90
X. HANDBAL.....	92
XI. VOLEI.....	93
XII. POLO.....	94
XIII. BASEBALL.....	94
XIV. ATLETISM.....	95
XV. ÎNOT.....	95
XVI. FORMULA 1.....	95
XVII. BOX.....	96
XVIII. RUGBY.....	97
XIX. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM, CURSE STOCK CAR.....	98
XX. DARTS.....	98
XXI. SPORTURI DE CONTACT.....	99
XXII. TENIS DE MASA.....	99
XXIII. MOTORSPORT.....	99
XXIV. SCHI.....	100
XXV. SAH.....	100
XXVI. VOLEI PE PLAJĂ.....	100
XXVII. BADMINTON.....	100
XXVIII. SNOOKER.....	100
XXIX. HOCHEI PE IARBĂ.....	101
XXX. BANDY.....	101
XXXI. FLOORBALL.....	101
XXXII. BOWLS.....	101
XXXIII. PESAPALLO.....	101
XXXIV. CRICKET.....	101
XXXV. SQUASH.....	101
XXXVI. E-SPORTS.....	101
XXXVII. CURLING.....	102
XXXVIII. KABADDI.....	102
XXXIX. FOTBAL GALIC.....	103
XL. HURLING GALIC.....	103
XLI. BASCHET 3X3.....	103
XLII. NETBALL.....	103
I. FOTBAL.....	104
II. TENIS.....	109
III. BASCHET.....	111
IV. FOTBAL AMERICAN.....	112
V. HOCHEI.....	113
VI. BASEBALL.....	115
VII. HANDBAL.....	117
VIII. VOLEI.....	118
IX. VOLEI PE PLAJĂ.....	118
X. FUTSAL.....	119
XI. BADMINTON.....	120

XII. RUGBY.....	120
XIII. DARTS.....	121
XIV. SNOOKER.....	125
XV. TENIS DE MASĂ.....	126
XVI. BOWLSI.....	126
XVII. CRICKET.....	127
XVIII. SQUASH.....	128
XIX. FOTBAL AUSTRALIAN.....	128
XX. COUNTER-STRIKE.....	129
XXI. LEAGUE OF LEGENDS.....	130
XXII. DOTA 2.....	130
XXIII. E-SPORT FOTBAL.....	131
XXIV. E-SPORT BASCHET.....	131
XXV. E-SPORT HOCHEI.....	132
XXVI. BASCHET 3X3.....	133
XXVII. FORMULA 1.....	133
XXVIII. HOCHEI PE IARBĂ.....	133
XXIX. KABADDI.....	133
XXX. MMA.....	134
XXXI. SCHI ALPIN.....	134
XXXII. SARITURI CU SCHIURILE.....	134
XXXIII. MOTOCICLISM.....	134
XXXIV. AUTOMOBILISM.....	134
XXXV. GOLF.....	134
IX. CASH OUT.....	138
XIV. SHINING WHEEL.....	143
XV. ROCKET JET.....	143
XVI. JOKER'S LUCK.....	144
XVII. DIAMOND X.....	145

SECȚIUNEA SINCRO – REAL BET..... 146

FOTBAL.....	146
TENIS.....	159
HOCHEI.....	164
BASCHET.....	166
HANDBAL.....	167
FOTBAL AMERICAN.....	170
VOLEI.....	170
VOLEI PE PLAJA.....	170
HOCHEI PE IARBA.....	170
POLO.....	170
BASEBALL.....	171
FUTSAL (FOTBAL DE SALA).....	171
ATLETISM.....	171
INOT.....	171
CICLISM.....	172
BOX.....	172
RUGBY.....	172
SNOOKER.....	172
DARTS.....	172
FOTBAL PE PLAJA.....	172
SAH.....	172
CRICKET.....	172
BANDY.....	173
FLOORBALL.....	173

TENIS DE MASA.....	173
BADMINTON.....	173
PESAPALLO.....	174
BOWLS.....	174
NETBALL.....	174
HANDICAPURI ASIATICE.....	177
SYNCRO DOGS RACING (CLOVER DOGS RACING).....	184
SYNCRO KENO (CLOVER KENO).....	185
SYNCRO ROULETTE (CLOVER ROULETTE).....	187
BONUSUL PARIU SANSA.....	189
BONUSUL CLOVER COTA.....	189
BONUSUL CLOVER EXTRA (+5).....	189
BONUSUL CLOVER 6.....	189
BONUSUL CLOVER 10.....	189
BONUSUL ETAPA CLOVER.....	189
PARIUL SIMPLU.....	190
PARIUL SISTEM.....	190

SECTIUNEA BAUM..... 191

CAPITOLUL I..... 191

CAPITOLUL II – REGULI DE BAZA ALE PARIURILOR..... 198

PARIURI GENERALE:.....	198
1. PARIURI PREMATCH.....	198
FOTBAL.....	198
TENIS.....	216
BASCHET.....	219
HANDBAL.....	226
HOCHEI PE GHEATA.....	229
VOLEI.....	234
BASEBALL.....	237
FOTBAL AMERICAN.....	238
VOLEI PE PLAJA.....	240
FUTSAL.....	241
BADMINTON.....	241
RUGBY.....	242
DARTS.....	243
SNOKER.....	244
TENIS DE MASA.....	244
FOTBAL AUSTRALIAN.....	244
FLOORBALL.....	244
CRICKET.....	245
SQUASH.....	245
CURLING.....	245
SPORTURI DE CONTACT (BOX, UFC, K-1, MMA, LUPTE, JUDO).....	245
MMA (UFC).....	245
6) CUM SE VA DECIDE LUPTA.....	246
REGULI SPECIALE DE VALIDARE.....	247
HOCHEI PE IARBA.....	248
HOCHEI PE STRADA.....	248
BANDY.....	248
BOWLS.....	249
E-SPORTS.....	249
DOTA.....	250
CURSE DE CAI SI OGARI.....	251

POLO.....	252
PARIURI LIVE.....	252
FOTBAL.....	252
HOCKEI.....	269
BASCHET.....	278
VOLEI.....	283
HANDBAL.....	286
TENIS.....	289
BADMINTON.....	293
BASEBALL.....	295
VOLEI PE PLAJA.....	300
RUGBY.....	302
FOTBAL IN SALA (FUTSAL).....	306
SNOKER.....	308
FOTBAL AMERICAN.....	309
TENIS DE MASA.....	312
DARTS.....	316
FOTBAL AUSTRALIAN.....	322
BOWLS.....	328
CRICKET.....	328
BASCHET 3X3.....	328
CAPITOLUL III - NOTIUNI DE BAZA.....	331
CAPITOLUL IV - PROCEDURA DE PARIERE.....	334
CAPITOLUL V- PARIURI GENERALE.....	335
CAPITOLUL VI - PARIURI PE CURSE DE CAINI.....	336
CAPITOLUL VII - PARIURI PE CURSE DE CAI.....	337
CAPITOLUL VIII- PARIURI PE CURSE MOTO.....	338
CAPITOLUL IX - PARIURI PE CURSE NASCAR.....	338
CAPITOLUL X - PARIURI PE CURSE MOTOCROSS.....	339
CAPITOLUL XI - PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNATIONALE	340
.....	340
CAPITOLUL XII - KENO.....	341
CAPITOLUL XIII - PARIURI BETBALLS.....	343
CAPITOLUL XIV - RULETA VIRTUALA.....	345
CAPITOLUL XV – RACHETA.....	347
CAPITOLUL XVI – AVION.....	347
CAPITOLUL XVII – REGULI GENERALE SI EVALUAREA REZULTATELOR DINTR-	348
UN EVENIMENT.....	348
REGULI GENERALE (LIVE+PREMATCH).....	348
SCHIMBARI DE COTE/TIMP.....	349
ABANDONURI, ANULARI, AMANARI.....	349
CONTINGENTA CONEXA/AFERENTA (LEGATUTA INTRE PARIURI).....	350
REGULA PUSH.....	350
HANDICAP (INTERPRETARE).....	351
PARIURI PE REPRIZE, SFERTURI, PERIOADE, ETC.....	351
TIPURI DE PARIU INCLUSIV PRELUNGIRI.....	351
REGULI GENERALE LIVE.....	352
REGULI SPECIFICE/SPECIALE IN FUNCTIE DE SPORT PREMATCH.....	353
FOTBAL.....	353

BASCHET.....	355
HOCHEI.....	356
HANDBAL.....	356
VOLEI.....	357
FOTBAL AMERICAN PREMATCH.....	357
BASEBALL.....	357
FOTBAL PE PLAJA.....	358
VOLEI PE PLAJA.....	358
CURLING.....	358
DARTS.....	358
FLOORBAL.....	358
FOTBAL DE SALA.....	358
SPORTURI CU MOTOR.....	358
RUGBY.....	358
SNOOKER.....	359
SPORTURI DE IARNA.....	359
ARTE MARTIALE MIXTE;MMA.....	359
FOTBAL.....	360
TENIS.....	362
BASCHET.....	363
FOTBAL AMERICAN.....	364
HOCHEI.....	364
BASEBALL.....	365
HANDBAL.....	365
VOLEI.....	366
VOLEI PE PLAJA.....	366
FOTBAL DE SALA.....	366
BADMINTON.....	367
RUGBY UNION + LEAGUE.....	367
RUGBY SEVENS.....	368
DARTS.....	368
SNOOKER.....	368
TENIS DE MASA.....	368
AUSSIE RULES.....	369
CRICKET T20 + ODI.....	369
TERMENI GENERALI.....	370
ALERGATORI DE REZERVA.....	371
ALERGATORI CUPLATI.....	371

SECTIUNEA DISPOZITII FINALE.....372

S.C. PARI BET TOTAL S.R.L.

RC: J2013000501039

CUI: 31490123

MUN. PITESTI, BULEVARDUL REPUBLICII, NR 148, CLADIREA C2, ETAJ 2, JUD. ARGES

REGULAMENT DE FUNCTIONARE PENTRU PARIURILE IN COTA FIXA

ORGANIZATORUL este **SC PARI BET TOTAL S.R.L.**, societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J2013000501039, cu sediul social în Mun Pitesti, Bulevardul Republicii, Nr. 148, cladirea C2, etaj 2, judetul Arges, denumită în continuare ORGANIZATOR.

Prezentul regulament stipuleaza dispozitiile aplicabile tuturor “contractelor de pariare” - denumite in continuare **CONTRACTE** - incheiate intre **SC PARI BET TOTAL SRL** si orice persoana fizica- denumita in continuare **CLIENT**. Prevederile prezentului intra in vigoare din momentul obtinerii “Licentei si autorizatiei pentru exploatarea jocurilor de noroc”, emise de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc.

Incheind orice contract, clientul declara pe propria raspundere ca are 18 ani impliniti, ca nu cunoaste rezultatul evenimentelor sportive pe care pariaza, ca are capacitate deplina de a dispune asupra mijloacelor banesti folosite pentru incheierea contractului si ca a citit, a inteles si este pe deplin de acord cu dispozitiile prezentului regulament.

Ca organizator de jocuri de noroc – pariuri sportive, **SC PARI BET TOTAL SRL** deschide agentii (puncte de lucru) in toata tara, in conditiile legii. Prezentul regulament va fi pus la dispozitia tuturor clientilor si a persoanelor interesate in toate agentiile.

SC PARI BET TOTAL SRL isi rezerva dreptul de a face modificări ale normelor cuprinse in prezentul regulament, așa cum le consideră adecvate si cu aprobarea Comitetului de Supraveghere a jocurilor de Noroc. Clientii trebuie să citească regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare. Pentru a veni in ajutorul clientilor în această privință **SC PARI BET TOTAL SRL** va posta o notificare a modificărilor regulilor și termenilor la fiecare agentie de pariuri, insotita de cele mai importante modificari aduse regulamentului.

REGULI GENERALE

1. Contractul cuprinde unul sau mai multe pariuri, prin **PARIU** înțelegându-se indicarea de către client a pronosticului asupra rezultatului unui eveniment ce urmează a avea loc după încheierea contractului, dacă nu există alte specificații (pariuri live, în desfășurare etc).

2. Forma scrisa a contractului este “biletul de pariu” (denumit in continuare **BILET**), emis in agentii de reprezentantii Organizatorului. Biletul se intocmeste intr-un singur exemplar si se inmaneaza clientului.

3. **Clientul:** *prin participant la jocul de noroc se înțelege orice persoană fizică majoră, cu vârsta de cel puțin 18 ani împliniți, care dorește și are dreptul legal să participe la jocuri de noroc autorizate în condițiile prezentei ordonanțe de urgență și a reglementărilor specifice. Participarea la joc presupune acceptarea necondiționată a regulamentului respectivului joc de noroc. și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.*

În scopul stabilirii dreptului de participare la jocul de noroc, organizatorii pot solicita participanților prezentarea unui act de identitate.

Se interzice participarea la jocuri de noroc tradiționale a persoanelor care nu dețin asupra lor acte de identitate valabile.

Se interzice accesul minorilor în locațiile specializate pentru exploatarea jocurilor de noroc. Interdicția minorilor de a participa la jocurile de noroc va fi afișată la loc vizibil în locații ori pe pagina de start a website-ului prin care se desfășoară activitatea.

4. Evenimentele propuse pentru pariare de catre organizator, sunt cuprinse in oferta zilnica (denumita LISTA), aflata in agentii si pot fi pariate pana in momentul inceperii, daca nu exista alte specificatii.

LISTA cuprinde urmatoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generala, echipa gazda este inscrisa in partea stanga, chiar daca evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (conditii / restrictii de pariare / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua si ora de start al evenimentului .

Informatiile din lista privind ora de start a evenimentelor au doar rol orientativ

5. Prin **COTA**, se intelege o valoare numerica pe care Organizatorul o acorda unui PRONOSTIC al evenimentului. Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua in timp, pana ora de incepere a evenimentului, insa cota acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare, cu exceptia situatiilor prevazute de regulament.

In caz de erori de tipar, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în sistem, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau să le valideze folosind cotele corecte, chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.

6. Clientul selecteaza din lista pariurile dorite, stabileste pronosticurile, suma de bani pe care doreste sa o joace (**MIZA**) si tipul de pariu. In baza acestor elemente, reprezentantii din agentii ai organizatorului incheie “contractual de pariare”, materializat prin emiterea **biletului**.

Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe intre 0 si 9 % din miza, cheltuieli generale/taxa de administrare.

7. Aceste Reguli (Regulile Generale) vor fi obligatorii pentru ambele parti (Organizator-Client) care stabilesc relatii in scopul desfasurarii unui pariu.

8. Toate pariurile primite de catre Organizator vor fi valabile doar daca regulile jocului au fost respectate.

9. Pariul nul este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc , primește ulterior efectuării sale cota 1.00. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se cota 1.00 pentru selecția/ selecțiile declarate nule.

10. Dacă apare o egalitate (de locuri, de puncte, goluri ori de altă natură) în cadrul unui Eveniment (de ex. doi ocupanți ai primului loc), pariul se va împărți în mod corespunzător, câștigul calculându-se prin înmulțirea mizei cu cota împărțită la numărul câștigătorilor care au terminat la egalitate.

Articolul 1 : Termeni si conditii de efectuare a pariurilor

1.1 Pariurile pot fi plasate pe teritoriul Romaniei doar la punctele de lucru inregistrate ale Organizatorului (agentii) pana cand legislatia in vigoare va permite plasarea lor si prin alte canale.

1.2 Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, tenis, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, box, alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, schi, baseball, fotbal american, curse de automobile si motociclete, curse de cai, curse de caini, snooker si altele. De asemenea, Organizatorul isi rezerva dreptul de a propune si alte tipuri de pariuri, prin includerea lor in lista. Organizatorul poate informa clientii asupra diverselor tipuri de pariuri incluse in oferta de pariare prin ghiduri, anunturi din agentii, teletext sau website.

1.3 Biletul cuprinde in mod obligatoriu urmatoarele date: denumirea, codul unic de inregistrare si sigla organizatorului, denumirea sau codul agentiei unde a fost emis, data si ora emiterii, codul evenimentului si al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtari), pronosticul ales de client, cotele din acel moment al fiecarui pronostic, cota finala (cu exceptia pariurilor sistem, caz in care se va tipari mentiunea COMBINATII), suma platita de client, miza, taxele percepute, castigul maxim posibil.

Câștigul maxim pentru un bilet este de 50.000 lei (cinci zeci mii lei), în cazul pariurilor sportive și 50.000 (cinci zeci mii lei) în cazul pariurilor pe numere, indiferent dacă această mențiune apare printată sau nu pe biletul respectiv.

1.4 Organizatorul isi rezerva dreptul de a inscrie pe tichete, odata cu emiterea acestora in agentii, a unui cod propriu (numar de ordine) pentru evidenta interna, extrase din regulament sau alte mentiuni, inclusive publicitate.

1.5 Un bilet poate contine maxim 20 evenimente.

1.6 De regula, plata minima acceptata de Organizator, pentru un singur bilet, este de **1 leu (inclusive taxele)**. Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinatie in cazul pariurilor sistem, in functie de tipul pariului si/ sau evenimentului. Aceste mize minime stabilite de catre Organizator vor fi afisate la punctele de lucru.

1.7 Numarul de bilete ce pot fi solicitate de catre un jucator este nelimitat. Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic. De asemenea, Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariuri sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet, fara a fi obligat sa ofere explicatii asupra motivelor sale .

1.8 Clientii au obligatia de a verifica datele inscrise pe bilet, iar in cazul unor date eronate trebuie sa solicite corectarea/stornarea acestora in maxim 10 (zece) minute de la emiterea biletului. Exceptie face situatia in care unul din evenimente de pe Bilet a inceput deja, Biletul face parte din categoria Pariurilor Live, timpul maxim de acceptare al unui tip de pariu a fost depasit sau programul de lucru cu publicul s-a incheiat. Reclamatii ulterioare nu vor fi luate in considerare.

Organizatorul nu este responsabil pentru mentionarea pe biletul emis , de insemne cu privire la genul campionatului (feminin/masculin) si nici cu privire la categoria de varsta a anumitor campionate (campionate de tineret, balcanice, olimpiade, etc). Astfel, participantul la joc (clientul), inainte de plasarea biletului trebuie sa ia act de oferta tiparita ce se afla in fiecare punct de lucru al Organizatorului, despre aspectele mentionate mai sus.

1.9 Operatorul anunta public rezultatul oficial si pronosticul exact al evenimentelor, prin afisare in agentii, in maximum 3 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, in conceptia organizatorului, este cel de la sfarsitul evenimentului, indiferent daca ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cursurile, competitile si posibilitatile de pariere, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitilor, posibilitatile si dezvoltarea ulterioara a firmei.

1.10 Reguli speciale de validare

a. Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute), aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații.

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.

nu se recunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii.

dacă din orice fel de motive, evenimentul se repetă, valabil este primul rezultat.

dacă un meci se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

b. Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen “calificare în runda următoare/ câștigător meci” iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare. Pentru pariurile care privesc calificarea “Cine merge mai departe/ Cine se califică”, în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1. Și în situația în care meciul retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.

c. Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei situații posibile: pariu câștigător, necâștigător sau cotă 1.

Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri prima repriză 2+, iar meciul se întrerupe în minutul 40, la scorul 1-1, atunci pariul este câștigător.

Exemplul 2: Dacă se pariază Pauză/ final 1/1, iar meciul se întrerupe în minutul 60 cu un scor la pauză de 0-1, adică pronostic 2 la pauză, atunci biletul este necâștigător.

Exemplul 3: Dacă se pariază pauza/ final 1/1, meciul se întrerupe în minutul 40, iar în momentul întreruperii scorul este 1-1 ne confruntăm cu o situație care se clarifică în 48 de ore. Dacă meciul nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci se acordă cotă 1, iar în cazul în care meciul se rejoacă în decurs de 48 ore, atunci se validează conform regulilor generale de validare.

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.

Aceasta regulă se aplică pentru majoritatea sporturilor din oferta de pariere: fotbal, baschet, hochei, volei, handbal, rugby, polo, fotbal american, fotbal de plaja, futsal.

d.1. În cazul greșelilor apărute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.

d.2. În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor, biletele validate până la momentul reomologării rămânând valabile. Eventualele contestații sunt acceptate numai în baza biletului jucat.

d.3. În caz de erori la tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule și li se va acorda cota 1 sau de a le valida la cotele normale existente pe piață, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului.

Pariul nul este pariul care din motive obiective –în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale cota 1.00. Pariul nul nu este un pariu rambursabil, în cazul în care este un singur Eveniment pe bilet, se restituie suma incasată, inclusiv **taxa de administrare/cheltuieli generale**.

Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, castigul final se va calcula considerandu-se la Cota 1,00 doar cea selecție declarată nulă.

În cazul în care pariurile de pe bilet sunt nule pentru toate evenimentele, clientul are dreptul să își primească înapoi suma incasată pe biletul de joc inclusiv **taxa de administrare/cheltuieli generale**.

d.4. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de două sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine) prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celalalt/ celelalte evenimente se va acorda cota 1.

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

d.5. Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă/ Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă, omologarea se va face astfel:

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului total de goluri pe etapă/ zi/ duel.

Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri total goluri ligă pe etapă/ zi/ duel.

Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente.

e.1. La tenis, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul în care organizatorii declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv.

e.2. Dacă un meci este amânat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbări de program sau din cauza vremii nefavorabile, toate pariurile vor rămâne valabile până la anunțarea rezultatului oficial.

e.3. Dacă meciul este întrerupt din cauza abandonului unui jucător, se acordă cota 1 tuturor pariurilor aferente acestui meci (Ex: Rezultat final, Total game-uri, Handicapuri, etc.)

f. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00.

g. Pentru **baseball**, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. În cazul în care cele două echipe sunt programate să joace de două ori, una împotriva alteia, în aceeași zi/ dată, cotele emise se vor referi doar la primul joc și rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la achitarea pariurilor. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc.).

h. La pariurile privind **victoria sau plasamentul concurenților** în evenimente cu caracter de scurtă sau lungă durată, jucătorul pierde pariul pentru concurentul care nu a participat la concurs, chiar dacă a fost anunțat pentru concurs, la fel pentru concurentul care a renunțat pe timpul concursului (se aplică și pentru **Formula 1, motociclism**, etc.). Pentru Formula 1 rezultatele vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA), a doua zi după desfasurarea cursei. Validarea se face după rezultatele oficiale de pe website-urile www.motogp.com și www.formula1.com.

i. Schimbarea eventuala a locului de desfășurare a evenimentului nu influențează pariurile încheiate cu caracter de lungă durată. În rezultatul final al pariurilor de lungă durată se iau în considerare ca și rezultat oficial, eventuale modificări cauzate de descalificări, eliminări din concurs, mutarea pe ultimul loc, scaderea de puncte și asemenea.

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

k. Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

l. Organizatorul poate acorda un bonus jucătorilor, prin care câștigul este marit procentual, în cazul în care jucătorul alege să parieze un anumit număr sau combinație de evenimente.

m. Pentru **snooker** și **darts**, în cazul abandonării unui jucător înainte sau în timpul desfășurării evenimentului, pariurile pe meciul respectiv primesc cota 1. În cazul în care organizatorii evenimentului declară turneul încheiat, indiferent de motive, atunci se acordă cota 1.

n. Pentru **schi** și **atletism** se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia într-un interval de 48 de ore, atunci toate pariurile primesc cota 1.

Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiție și va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de către organizator, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.

o. Pentru sporturile de contact, **box**, **UFC**, **K-1**, **MMA**, în cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă cota 1 pentru acel eveniment. În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, jucătorul rămas în competiție este considerat învingător și validarea se va face în conformitate cu cota acordată.

p. Pentru **hochei**, tipul de pariu “Cine câștigă meciul” se omologhează cu cota 1 în situația meciurilor terminate la egalitate și pentru care nu se joacă extratime (prelungiri) sau în situația în care meciul se termină la egalitate și după extratime (prelungiri).

r. Pentru **atletism, înot, Formula 1 și Moto GP** în cazul tipului de pariu duel, se consideră câștigători concurenții care au parcurs mai multe tururi de pistă/ bazine de înot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru aceste sporturi, dacă participanții nu iau loc pe grila de start, atunci se acordă cotă 1 pentru toate tipurile de pariuri din ofertă (Loc. 1, Loc. 1-3, Duel, etc).

1.11 Câștigurile și/sau premiile în natură se achită persoanei fizice care a prezentat bilete sau alte mijloace pentru a dovedi câștigul, dovezi care sunt prezentate material, în termen de maximum 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilită.

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

1.13 Castigurile se ridică de către client numai din agentia unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozițiile de mai sus, la cererea motivată, în scris, a clientului, Organizatorul poate dispune ridicarea castigului de la o alta agentie sau de la casieria centrala.

1.14 Castigul se obține în baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului organizatorului din agentia în care a fost emis. Biletul castigator nu se returnează clientului. În situația în care se constată deteriorarea acestuia (parti lipsa, stersături, zone ilizibile), reprezentantul organizatorului din agentie poate refuza acceptarea biletului.

1.15 Organizatorul nu are obligația de a achita castigul în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate sau când există banuiala fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți, sau de către terți.

În acest caz, cât și pentru orice reclamație, clientul se va adresa în scris, prin scrisoare recomandată sau depunere la sediul social declarat, conducerii Organizatorului. Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 15 zile lucrătoare de la primirea cererii, termenul de plată al castigului prevăzut la punctul 1.12, întrerupându-se până la soluționarea reclamației.

1.16 Câștigul maxim posibil pe un singur bilet este de 50.000 lei pentru pariurile sportive și 50.000 lei pentru pariurile pe numere, dacă nu există alte specificații.

1.17 Cota de impunere pentru veniturile din jocuri de noroc menționate anterior este de **4%** pentru sumele de până la **10.000 lei**, inclusiv, *, pentru sumele cuprinse între **10.000 și 66.750 lei inclusiv, impozitul este de 400 lei + 20 % pentru suma ce depășește 10.000 lei, * iar pentru ce depășește suma de 66.750 lei impozitul va fi de 11.750+ 40% pentru ceea ce depășește 66.750 lei.** Organizatorul de jocuri de noroc are obligativitatea de a păstra o evidență nominală a persoanelor fizice care au obținut venituri din jocuri de noroc și a le declara organului fiscal competent, **pana la 25 feb inclusiv a anului urmator**, celui de realizare a venitului.

1.18 Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60 %(Conform Hotararii nr. **HG. 111/2016** calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. În cazul realizării unui procent inferior, organizatorul se obligă a acoperi diferența sub forma unor premii în cadrul unor **campanii promotionale**, prin tragerea la sorti de bilete necastigatoare, acțiune desfășurată anual și anunțată în prealabil.

1.19 Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuială suplimentară și nici majorarea prețului produselor.

1.20 Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților operatorului, nu le este permisă participarea la pariuri.

Reprezentanții operatorului (agenți de pariuri, personal de conducere, colaboratori etc.) nu vor face publice date asupra jucătorilor sau companiei decât în cazuri stipulate în mod expres de lege, sau cu acordul jucătorului.

Operatorul își rezervă dreptul de a nu achita castigurile pretinse de jucător, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate constată și fac public fraudarea/trucarea unui eveniment.

Orice reclamație privind contractul de pariuri va fi adresată conducerii operatorului, prin toate modalitățile și urmând procedura descrisă mai sus (1.15). Este interzis reprezentanților organizatorului din agentii a primi sau a-și exprima părerea asupra conținutului reclamațiilor clientilor. Litigiile dintre parti vor fi soluționate, pe cât posibil pe cale amiabilă, în caz contrar apelându-se la instanța judecătorească competentă.

Necunoașterea sau neacceptarea, în tot sau în parte, a prevederilor prezentului regulament nu îndreptățește la reclamații și acestea nu vor fi luate în considerare.

Falsificarea biletelor de joc atrage după sine anularea castigului și sesizarea acestui fapt organelor abilitate.

SC PARI BET TOTAL SRL prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnatura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate, în scopul depunerii unor

declaratii la organul fiscal, precum si organizarii de pariuri sportive si jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administratia Financiara, Serviciul Taxe si Impozite. Observatie: orice persoana are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opozitie poate fi exclus pentru anumite prelucrari prevazute de lege (de ex.: prelucrari efectuate de serviciile financiare si fiscale, de politie, de justitie, securitate sociala). Orice persoana are dreptul de a se opune, in mod gratuit si fara nici o justificare, la prelucrarea datelor sale personale in scopuri de marketing direct.

Articolul 2: Tipurile de pariuri

Pariurile propuse de Organizator sunt : **SINGLE (solo)**, **SIMPLU**, **SISTEM** (cu sau fara evenimente fixe) si **PARIURI SPECIALE**.

2.1 Pariul solo reprezinta selectarea de catre client si inscrierea pe bilet a unui singur eveniment.

Conditia de castig pentru acest tip de pariuri este indicarea pronosticului corect asupra rezultatului. Suma castigate se determina prin inmultirea **COTEI** cu **MIZA**.

Acest pariuri va fi acceptat numai in cazul in care evenimentul in cauza nu are restrictii de pariuri (ex: o partida din campionatul national de fotbal al Austriei nu poate fi acceptata decat impreuna, pe acelasi tichet, cu alte 3 (trei) evenimente, oricare ar fi acestea, chiar si din acelasi campionat). Restrictiile de pariuri vor fi afisate in agentii si se refera strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competitii.

2.2 Pariul simplu, fara combinatii implica selectarea mai multor evenimente si inscrierea lor pe acelasi bilet (minim 2 - maxim 16, respectand conditiile de restrictie). In acest caz, cota finala se determina prin inmultirea cotelor individuale ale fiecarui eveniment. Conditia de castig a acestui tip de pariuri este indicarea corecta, a pronosticului pentru fiecare eveniment in parte, suma castigata fiind determinata prin inmultirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucata. Organizatorul isi rezerva dreptul de a restrictiona selectarea pe acelasi bilet a numarului de evenimente dintr-un anume campionat sau competitie (ex: din campionatul national

de fotbal al Cehiei se accepta un singur meci pe bilet). Aceste restrictii vor fi aduse la cunostinta jucatorilor prin afisare in agentii.

2.3 Pariul sistem implica selectarea din oferta a mai multor evenimente (minim 2, maxim 16) pentru care clientul opteaza pentru o anume conditie de minim in indicarea pronosticurilor corecte. Numarul de variante se determina matematic dupa formula combinarilor de 'n' luate cate 'k'. Tabelul care reprezinta numarul de variante pentru fiecare tip de combinatie va fi afisat in agentii.

Pariul sistem simplu presupune indicarea corecta a numarului de pronosticuri minim ales, in acest caz castigul maxim calculandu-se printr-un algoritm matematic luand in calcul miza jucata si un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cat pronosticurile exacte sunt mai multe fata de minimul ales, ca atat suma castigata este mai mare.

Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe langa evenimentele din combinatii (pentru care se respecta conditia de minim) a unui numar de evenimente (intre 1 si 14) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariuri este o combinatie intre pariul simplu si pariul sistem simplu, castigul maxim fiind functie de miza jucata, de produsul cotelor evenimentelor selectate in sistem si a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinatii.

Exemplu:

Daca un client joaca 5 meciuri si joaca SISTEM 4/5 inseamna (conform formulei combinarilor Combinari de "n" luate cate "k", sau a tabelului care este afisat in agentii) ca a jucat 5 combinatii.

Sa presupunem ca, cele 5 meciuri au cotele c1,c2,c3,c4,c5, iar miza jucata pe bilet este 5 RON, inseamna ca el a jucat pe o combinatie 5 ron/ 5 variante = 1 ron(miza pe combinatie). Cele 5 variante vor fi:

$C2 * C3 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 1

$C1 * C3 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 2

$C1 * C2 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 3

$C1 * C2 * C3 * C5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 4

$C1 * C2 * C3 * C4 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 5

Daca jucatorul nimereste toate pronosticurile si nu va avea nici o cota de 1 atunci el va atinge castigul maxim:

Castig 1+ Castig 2+ Castig 3+ Castig 4+ Castig 5

Daca va pierde un meci, atunci el va castiga $4(k)/4$ (numarul pronosticurilor ghicite) = 1 varianta castigatoare. Daca va pierde 2 meciuri biletul este necastigator.

In general NUMARUL VARIANTELOR CASTIGATOARE pe un bilet cu "N" meciuri si sistem K/N se calculeaza ca fiind $K/\text{numarul meciurilor castigate de client}$.

Exemplu: daca un client joaca 5/9=126 variante si nimereste 7 pronosticuri corecte, atunci numarul variantelor castigatoare va fi calculat dupa formula $5/7=21$ variante castigatoare.

- CASTIGUL DEFINITIA CASTIGULUI

- Castigul unui **BILET SIMPLU** se calculeaza prin inmultirea cotelor tuturor evenimentelor(cota finala) cu **MIZA** si **adunarea** eventualului **BONUS**(daca este cazul). Castigul unui **BILET SISTEM** se calculeaza prin **adunarea** tuturor variantelor castigatoare. Avand in vedere acest calcul deducem de aici ca orice meci care primeste **COTA 1** nu influenteaza statutul biletului in **CASTIGATOR** sau **NECASTIGATOR**. Incazul in care un meci primeste COTA 1 , clientul nu pierde biletul ci doar i se micsoreaza castigul(eventual si treapta de bonusare unde este cazul).

2.4.PARIURI SPECIALE

TOTAL 6: 6 meciuri de fotbal prestabilite cu opțiuni de pariere: 1, x, 2 și cota fixă pentru fiecare eveniment. Biletul separiază simplu. Suma fixă de pariere este 1 leu.

COTA MAGICA: se stabilesc zilnic câteva mecuri cu cote speciale, cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12 și se pot se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente Super Cota pe același bilet. Nu se impune sumă fixă de pariere.

EXTRA MAGIC(+4): se stabilesc meciuri cărora li se acordă o cotă specială cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12. Se poate juca **un singur eveniment** din categoria Super EXTRA, dar cu încă 4 alte evenimente din oferta standard sau chiar Super COTA. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 5 evenimente /variante). Nu se impune sumă fixă de pariere.

PARIUL ȘANSĂ este valabil pentru biletele simple, fără combinații, cu minim 11 evenimente jucate și cote individuale de minim 1.25. Dacă se pierde un singur eveniment pe un bilet ce îndeplinește condițiile menționate, atunci se câștiga 10% din eventualul câștig, împărțit la cota meciului pierdut. Pentru pariul șansă nu se aplică grila de bonusare. În cazul în care unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, conform regulamentului în vigoare, atunci șansa la câștig se păstrează, însă ne vom raporta la noul câștig posibil de pe bilet.

TOTAL BONUS

Sistemul **TOTAL BONUS** se activeaza atunci cand sunt pariate cel putin 5 evenimente cu cota minima de 1.25 (individual pentru fiecare eveniment)

- 5 evenimente : + 5 %
- 6 evenimente : + 10 %
- 7 evenimente : + 15 %
- 8 evenimente : + 20 %
- 9 evenimente : + 25 %
- 10 evenimente : + 30 %
- 11 evenimente : + 35 %
- 12 evenimente : + 40 %
- 13 evenimente : + 45 %
- 14 evenimente : + 50 %
- 15 evenimente + 55%
- 16 evenimente : + 60 %
- 17 evenimente : + 65 %
- 18 evenimente : + 70 %
- 19 evenimente : + 75 %
- 20 evenimente + 80 %

Daca unele evenimente de pe bilet primesc cota 1, algoritmul de bonusare se va aplica pentru celelalte evenimente de pe bilet. Exemplu : Daca pariezi 10 evenimente, iar doua evenimente pe care s-a pariat primesc cota 1, atunci se aplica TOTAL BONUS , pentru 8 evenimente, crescand castigul cu 20% si nu cu 30 %, procentul aferent in mod normal celor 10 evenimente.

2.5 Discipline sportive

a. FOTBAL

Următoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc, de 90 de minute, incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificatii. Modalitățile de scriere ale pariurilor sunt exemplificate printr-un cod al meciului “1011”.

Rezultat final (RF) este tipul de pariu prin care se indică pronosticul de la finalul meciului, cu cele șase opțiuni de pariere:

1 victoria echipei gazdă (1011 – 1 sau 1011 – RF 1)

X egalitate (1011 – X sau 1011 – RF X)

2 victoria echipei oaspete (1011 – 2 sau 1011 – RF 2)

1X victoria echipei gazdă sau egal (1011 - 1X sau 1011 – RF 1X sau SD 1X)

12 victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete (1011 – 12 sau 1011 – RF 12 sau SD 12)

X2 victoria echipei oaspete sau egal (1011 - X2 sau 1011 – RF X2 sau SD X2)

Prima repriză (1r) se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute) și are ca opțiuni de pariere:

1 echipa gazdă conduce la pauza (1011 – 1r 1)

X egalitate la pauză (1011 – 1r x)

2 echipa oaspete conduce la pauză (1011 – 1r 2)

1X conduce prima echipă fie este egalitate la pauză (1011 – 1r 1X)

X 2 conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză (1011 – 1r X2)

12 conduce una dintre cele două echipe la pauză (1011 – 1r 12)

A două repriză (2r) se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a două repriză de joc (45' – 90' minute), se consideră că cea de-a două repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:

1 echipa gazdă cistiga în a două repriză (1011 – 2r 1)

X în repriza a două este egalitate (1011 – 2r X)

2 echipa oaspete cistiga în a două repriză (1011 - 2r 2)

1X în repriză secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate (1011 – 2r 1X)

X2 în repriză secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete (1011 – 2r X2)

12 în repriză secundă câștigă una dintre cele două echipe (1011 – 2r 12)

HANDICAP ± este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește (i se alocă) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (precizat pentru fiecare meci în parte. Din numărul de goluri înscrise, dacă semnul este “-” se scade numărul de goluri primei echipe, iar dacă este fără semn se subînțelege “+” și se adună numărul de goluri primei echipe.

H 1 câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă numărul de goluri scris în paranteză primei echipe (1011 – H 1)

H 2 câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă numărul de goluri scris în paranteza echipei gazdă (1011 – H 2)

Exemplu pt acest tip de pariu:

Handicap -1.5 :

- pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 2-0,3-0,3-1,4-0,4-1,4-2, 5-0, 5-1,5-2,5-3 etc;

- pentru pronostic H2: GAZDELE să nu câștige la cel puțin 2 goluri diferență, sau OASPEȚII să câștige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-2, 2-2,2-1 etc.

- la scorul de 2-1 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci $2-1.5=0.5 < 1 >>>$ pronostic 2 cu handicap

- la scorul de 3-0 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci $3-1.5=1.5 > 1 >>>$ pronostic 1 cu handicap

- la scorul de 2-2 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci $2-1.5=0.5 < 2 >>>$ pronostic 2 cu handicap

- la scorul de 2-3 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci $2-1.5=0.5 < 3 >>>$ pronostic 2 cu handicap

Handicap 1.5(se subintelege +1.5):

- pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige, să fie egal sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-0, 2-2, 1-2 etc.

- pentru pronostic H2: OASPEȚII trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 0-2,0-3,1-3 etc.

la scorul de 1-2 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci $1+1.5=2.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap

la scorul de 0-3 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci $0+1.5=1.5 < 3 >>>$ pronostic 2 cu handicap

la scorul de 2-2 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci $2+1.5=3.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap

la scorul de 3-2 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci $3+1.5=4.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap

WINNER (W) este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1,00.

W 1 câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1011 – W 1)

W 2 câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1011 – W 2)

WINNER LA PAUZA (Wp) este un pariu special în care se pariază pe victoria în prima repriză a uneia dintre echipe, iar în cazul în care la pauza este egalitate, pariul primește cota 1,00.

Wp 1 la pauza câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1011 – Wp 1)

Wp 2 la pauza câștigă echipa oaspete, în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1011 – Wp 2)

Pauză – Final (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atât la pauza cât și la finalul meciului.

Opțiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2

1.1- La pauza conduc GAZDELE, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-0 pauza,2-1 final)

1-X- La pauza conduc GAZDELE, la final se termina EGAL (Ex: 1-0 pauza,2-2 final)

1.2- La pauza conduc GAZDELE, la final castiga OASPEȚII (Ex: 1-0 pauza,2-3 final)

X-1- La pauza este EGAL, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-1 pauza,2-1 final)

X-X- La pauza este EGAL, la final se termina EGAL (Ex: 1-1 pauza,2-2 final)

X-2- La pauza este EGAL, la final castiga OASPETII (Ex: 1-1 pauza,2-3 final)

2-1- La pauza conduc OASPETII, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-2 pauza,3-2 final)

2-X- La pauza conduc OASPETII, la final se termina EGAL (Ex: 1-2 pauza,2-2 final)

2-2- La pauza conduc OASPETII, la final castiga OASPETII (Ex: 1-2 pauza,2-3 final)

Pauză sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului.

PsF 1 la pauză și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa gazdă (1011 – PsF 1)(echipa GAZDA sau conduce la PAUZA, sau castiga MECIUL, sau ambele)

PsF X la pauză și/ sau la final de meci este egalitate (1011 – PsF X) (sa fie EGAL sau la PAUZA, sau la FINAL, sau ambele)

PsF 2 la pauză și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa oaspete (1011 – PsF 2))(echipa OASPETE sau conduce la PAUZA, sau castiga MECIUL, sau ambele)

Combo bet (CB) este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și

numărul de goluri înscris în meci.(trebuie indeplinite AMBELE PRONOSTICURI, si final si numar goluri)

1&3+ echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1011 – SE 1&3+)(Ex:2-1,3-2)

2&3+ echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1011 – SE 2&3+)(Ex:1-2,0-3)

1&2-3 echipa gazdă câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci (1011 – SE 1&2-3) (Ex:2-1,2-0)

2&2-3 echipa oaspete câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci (1011 –SE 2&2-3) (Ex:1-2,0-2)

1&4+ echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1011 –SE 1&4+)(Ex:3-1,5-0)

2&4+ echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1011 –SE 2&4+)(Ex:2-3,3-5)

1/1&3+ echipa gazdă conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri (1011 –SE 1/1&3+) (Ex:1-0 pauza, 3-1 final)

2/2&3+ echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri (1011 –SE 2/2&3+) (Ex:1-2 pauza, 3-4 final)

1&1r2+ echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minim 2 goluri (1011 –SE 1&1r2+)(Ex:2-0 pauza, 3-1 final)

2&1r2+ echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minim 2 goluri (1011 –SE 2&1r2+)(Ex:1-1 pauza, 1-3 final)

1/1&1r2+ echipa gazdă conduce la pauza, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minim două goluri (1011 – SE 1/1&1r2+)(Ex:2-0 pauza, 3-1 final)

2/2&1r2+ echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minim două goluri (1011 –SE 2/2&1r2+)(Ex:1-2 pauza, 3-5 final)

1r1&2r1 echipa gazdă câștigă prima repriză și a doua repriză (1011 –SE 1r1&2r1) (Ex:1-0 pauza,3-1 final, înseamna ca repriza a 2 a fost 2-1 deci ambele reprize castigate de echipa GAZDA)

1r2&2r2 echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1011 –SE 1r2&2r2)) (Ex:0-2 pauza,0-3 final, înseamna ca repriza a 2 a fost 0-1 deci ambele reprize castigate de echipa OASPETE)

1r2+&2r1+ în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a doua se înscrie minim un gol (1011 – SE 1r2+&2r1+)(Ex: 3-0 pauza, 3-2 final)

1r1+&2r2+ în prima repriză se înscrie minim un gol și în repriza adouă se înscriu minim două goluri (1036 – SE 1r1+&2r2+) (Ex: 3-0 pauza, 3-2 final)

1&DG1-2+ echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă înscrie minim 2 goluri în meci (1011 –1&DG1-2+) (Ex: 2-0 scorul meciului)

2&DG2-2+ echipa oaspete câștiga meciul și echipa oaspete înscrie minim 2 goluri în meci (1011 –2&DG2- 2+) (Ex: 1-3 scorul meciului)

1r1+&2r1+ în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol (1011 – 1r1+2r1+), (Ex: 1-1 la pauză, 1- 2 final meci)

Primul gol (PG) – trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci

PG 1 echipa gazdă înscrie primul gol din meci (1011 – PG 1)

PG 2 echipa oaspete înscrie primul gol din meci (1011 – PG 2)

Nota: Dacă nu se înscrie niciun gol în meci, atunci pariul este pierdut!

Dă gol nu dă gol în meci – trebuie precizată/e echipa/echipele care înscrie/ înscriu sau nu înscrie/ înscriu în meci.

Opțiuni de pariere:

DG1 echipa gazdă înscrie minim 1 gol (1011 – DG 1)

DG2 echipa oaspete înscrie minim 1 gol (1011 – DG 2)

NG1 echipa gazdă nu înscrie niciun gol (1011 – NG 1)

NG2 echipa oaspete nu înscrie niciun gol (1011 – NG 2)

GG fiecare echipă înscrie cel puțin 1 gol in meci (1011 – GG)

NG nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (1011 – NG)

V S 1 echipa gazdă câștigă meciul fără să primească gol (1011 – D1G1)

V S 2 echipa oaspete câștigă meciul fără să primească gol (1011 – N1D2)

GG3+ ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 3 goluri (1011 – GG3+)

NGG3+ niciuna dintre echipe sau una dintre ele nu marchează și nu se înscriu mai mult de 2 goluri în meci (1011 – NGG3+)

G G 4+ ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 4 goluri

DG1-2+ echipa gazdă marchează în meci minim două goluri (1011 – DG1-2)

DG2-2+ echipa oaspete marchează în meci minim două goluri (1011 – DG2-2)

DG1-r1r2 echipa gazdă marchează în ambele reprize (1011 – DG1-1r2r)

DG2-r1r2 echipa oaspete marchează în ambele reprize (1011 – DG2-1r2r)

DG1-1r1+ echipa gazdă marchează în prima repriză (1011 – DG-1r1+)

DG1-1r2+ echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză (1011 – DG1-1r2+)

DG2-1r1+ echipa oaspete marchează în prima repriză (1011 – DG2-1r1+)

DG2-1r2+ echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză (1011 – DG2-1r2+)

DG1-2r1+ echipa gazdă marchează în a doua repriză (1011 – DG1-2r1+)

DG1-2r2+ echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză (1011 – DG1-2r2+)

DG2-2r1+ echipa oaspete marchează în a doua repriză (1011 – DG2-2r1+)

DG2-2r2+ echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză (1011 – DG2-2r2+)

1 G G ambele echipe marchează în prima repriză (1011 – DG12-1r)

2 G G ambele echipe marchează în a doua repriză (1011 – DG12-2r)

DG1-3+ echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci (1011 – DG1-3+)

DG2-3+ echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci (1011 – DG2-3+)

GG4+ ambele echipe marchează și se înscriu în total minimum 3 goluri (1011 – GG4+)

DG 12 2 + ambele echipe înscriu minim 2 goluri în meci. (Ex: 2-2; 3-3; 4-2)

1&GG gazdele castiga meciul și ambele echipe înscriu (1011 -1&GG)

2&GG oaspetii castiga meciul și ambele echipe înscriu (1011 -2&GG)

Total goluri prima repriză (1r ...) se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză. Opțiunile de pariere indică limita inferioară sau intervalul de goluri ce poate fi înscris în prima repriză: **0-1, 1-2, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**.

Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în PRIMA REPRIZA și anume: 0-1,1-2,2-3; pt acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stanga și maximum din dreapta:

- **0-1** minim 0 și maxim 1 gol în PRIMA REPRIZA (EX: 0-0,1-0,0-1 la pauza)
- **1-2** minim 1 gol și maxim 2 goluri în PRIMA REPRIZA (EX: 1-0,0-1,1-1,2-0,0-2 pauza)
- **2-3** minim 2 goluri și maxim 3 goluri în PRIMA REPRIZA (EX: 1-1,1-2,2-1 la pauza)

Total goluri care implica o singura limita, și anume limita inferioara de goluri care trebuiesc marcate în PRIMA REPRIZA

- **1+** se marchează cel puțin 1 gol în PRIMA REPRIZA (EX: 1-0,2-0,2-1,etc la pauza)
- **2+** se marchează cel puțin 2 goluri în PRIMA REPRIZA (EX: 2-0,1-1,2-1,etc la pauza)
- **3+** se marchează cel puțin 3 goluri în PRIMA REPRIZA (EX: 3-0,1-2,3-1,etc la pauza)
- **4+** se marchează cel puțin 4 goluri în PRIMA REPRIZA (EX: 4-0,1-4,3-1,etc la pauza)

Total goluri repriza secunda (2r...) se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză.

Avem aceleași opțiuni de pariere prezente la tipul de pariu anterior: **0-1, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**.

Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în REPRIZA A DOUA și anume: 0-1,2-3; pt acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stanga și maximum din dreapta:

- **0-1** minim 0 și maxim 1 gol în REPRIZA A DOUA (EX: 0-0,1-0,0-1 repriza 2)
- **2-3** minim 2 goluri și maxim 3 goluri în REPRIZA A DOUA (EX: 1-1,1-2repriza 2)

Total goluri care implica o singura limita, și anume limita inferioara de goluri care trebuiesc marcate în REPRIZA A DOUA

- **1+** se marchează cel puțin 1 gol în REPRIZA A DOUA (EX: 1-0,2-1,etc repriza a doua)
- **2+** se marchează cel puțin 2 goluri în REPRIZA A DOUA (EX: 2-0,1-1, repriza a doua)
- **3+** se marchează cel puțin 3 goluri în REPRIZA A DOUA (EX: 3-0,1-2, repriza a doua)
- **4+** se marchează cel puțin 4 goluri în REPRIZA A DOUA (EX: 4-0,3-1,repriza a doua)

Mai Multe Goluri(MG) se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc(indiferent care din cele 2 echipe le marcheaza).

Opțiuni de pariere:

I>II în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1011- I>II sau 1036 – MG I>II)(EX: 2-0 pauza, 2-1 final, **repriza a doua s-a marcat 1 gol, in prima 2 goluri**)

I=II în ambele reprize se marchează același număr de goluri (1011- I=II sau 1011 - MG I=II) (EX: 2-0 pauza, 2-2 final, **repriza a doua s-a marcat 2 goluri, in prima 2 goluri**)

I<II în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1011- I<II sau 1036- MG I<II) (EX: 2-0 pauza, 5-1 final, **repriza a doua s-a marcat 4 goluri, in prima 2 goluri**)

Total goluri meci (TG) se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redactate printr-un interval sau printr-un minim de goluri, astfel: **0-1, 0-2, 0-3, 1-2, 1-3, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4, 3- 5, 4-6, 2, 3, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+.**

Acest tip de pariu poate fi separat în 3 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara si superioara in MECI; pt acest tip trebuie respectate atat conditia de minim cat si conditia de maxim, sa se inscrie minimum din stanga si maximum din dreapta:

- **0-1** minim 0 si maxim 1 gol in MECI(EX: 0-0,1-0,0-1)
- **0-2** minim 0 goluri si maxim 2 goluri in MECI (EX: 1-1,0-2)
- **0-3** minim 0 goluri si maxim 3 goluri in MECI (EX: 1-1,1-2)
- **1-2** minim 1 goluri si maxim 2 goluri in MECI (EX: 1-0,0-2)
- **1-3** minim 1 goluri si maxim 3 goluri in MECI(EX: 1-0,1-2)
- **1-4** minim 1 goluri si maxim 4 goluri in MECI (EX: 0-2, 1-3)
- **2-3** minim 2 goluri si maxim 3 goluri in MECI(EX: 1-1,1-2)
- **2-4** minim 2 goluri si maxim 4 goluri in MECI(EX: 1-2,1-3)
- **2-5** minim 2 goluri si maxim 5 goluri in MECI(EX: 0-5,1-3)
- **3-4** minim 3 goluri si maxim 4 goluri in MECI(EX: 1-2,2-2)
- **3-5** minim 3 goluri si maxim 5 goluri in MECI(EX: 2-1,2-2)
- **3-6** minim 3 goluri si maxim 6 goluri in MECI (EX: 1-2, 2-3)
- **4-6** minim 4 goluri si maxim 6 goluri in MECI(EX: 3-1,4-2)

Total goluri care implica o singura limita, si anume limita inferioara de goluri care trebuiesc marcate in MECI

- **2+** se marcheaza cel putin 2 goluri in MECI(EX: 2-0,1-1
- **3+** se marcheaza cel putin 3 goluri in MECI(EX: 3-0,1-2
- **4+** se marcheaza cel putin 4 goluri in MECI(EX: 4-0,6-1)
- **5+** se marcheaza cel putin 5 goluri in MECI(EX: 5-0,7-1)
- **6+** se marcheaza cel putin 6 goluri in MECI(EX: 6-0,7-1)
- **7+** se marcheaza cel putin 7 goluri in MECI(EX: 4-3,6-3)

Total goluri care implica EXACT numarul de goluri care trebuiesc marcate in MECI:

- **2G** se marcheaza EXACT 2 goluri in MECI(EX: 2-0,1-1)
- **3G** se marcheaza EXACT 3 goluri in MECI(EX: 3-0,1-2)

Scor corect (SC) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Sunt 25 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc.**

Exemplu:1011 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.

Minutul primului gol – se va indica intervalul de timp in care se marcheaza primul gol in meci (min. 1-28/29+). In cazul in care meciul indicat se termina cu scorul de “0-0” ambele pronosticuri vor fi considerate pierzatoare. Se ia in calcul numai timpul regulamentar de joc de 90 minute.

Câștiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:

CM1 câștiga echipa gazdă (1011 – CM1)

CM2 câștiga echipa oaspete (1011 – CM2)

Total goluri ligă pe etapă – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.

Total goluri ligă pe zi – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am

Duel goluri ligă – este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.

Pariurile vor fi anulate in cazul in care meciul este abandonat inainte de incheierea celor 90 de minute de joc, cu exceptia acelor pariuri care au avut finalitate inainte de intrerupere. Exemplu : in cazul in care s-a plasat un pariu pe selectia “ sub 10.5 cornere “ si meciul se intrerupe in minutul 80, pana in momentul respectiv acordandu-se deja 12 cornere, atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numarului de cornere in meci stabilite de catre organizator).

Din.-Ste. Sub 10.5 cornere

- Total cornere gazde - Sub: la final gazdele au mai puține cornere decât cele indicate
- Peste: la final gazdele au mai multe cornere decât cele indicate

a.2.Total Cartonase Galbene - pariurile castigatoare vor indica numarul de cartonase galbene din meci in timpul regulamentar de joc. Omologarea rezultatelor se va face in conformitate cu site-ul mentionat sub competitii in cadrul ofertei.

Din.-Ste. Sub 5,5 Cart.Galbene

- Total cartonașe galbene gazde - Sub: la final gazdele au mai puține cartonașe galbene decât cele indicate
 - Peste: la final gazdele au mai multe cartonașe galbene decât cele indicate
- Total cartonașe galbene oaspeți - Sub: la final oaspeții au mai puține cartonașe galbene decât cele indicate
 - Peste: la final oaspeții au mai multe cartonașe galbene decât cele indicate

Pariurile vor fi anulate in cazul in care meciul este abandonat inainte de incheierea celor 90 de minute de joc, cu exceptia acelor pariuri care au avut finalitate inainte de intrerupere. Exemplu : in cazul in care s-a plasat un pariu pe selectia “ sub 5,5 offsideuri “ si meciul se intrerupe in minutul 80, pana in momentul respectiv acordandu-se deja 7 offsideuri, atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numarului de offsideuri in meci stabilite de catre organizator).

Din.-Ste. Sub 5,5 Offsideuri

- Total offsideuri gazde - Sub : Total offsideuri gazde sub valoarea oferită în timpul regulamentar de joc.
-Peste: Total offsideuri gazde peste valoarea oferită în

timpul regulamentar de joc.

- **Total offsideuri oaspeti - Sub: Total offsideuri oaspeți sub valoarea oferită în timpul regulamentar de joc.**

- **Peste: Total offsideuri oaspeți peste valoarea oferită în timpul regulamentar de joc.**

a.4.Total Faulturi - pariurile castigatoare vor indica numarul de faulturi din meci in timpul regulamentar de joc. Omologarea rezultatelor se va face in conformitate cu site-ul mentionat sub competitii in cadrul ofertei.

Pariurile vor fi anulate in cazul in care meciul este abandonat inainte de inchierea celor 90 de minute de joc, cu exceptia acelor pariuri care au avut finalitate inainte de intrerupere. Exemplu : in cazul in care s-a plasat un pariu pe selectia " sub 30,5 faulturi " si meciul se intrerupe in minutul 80, pana in momentul respectiv acordandu-se deja 35 faulturi, atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numarului de faulturi in meci stabilite de catre organizator).

Exemplu: Dinamo - Steaua- Total faulturi

Din.-Ste. Peste 30,5 faulturi

Din.-Ste. Sub 30,5 faulturi

A.4.a. Total faulturi :

- **Total faulturi gazde(oaspeti)- Sub : Total faulturi gazede (oaspeti) sub limita oferită în timpul regulamentar de joc.**

- **Peste: Total faulturi gazde(oaspeti) peste limita oferită în timpul regulamentar de joc.**

a.5.Total șuturi pe spațiul porții (TS)

- **Total șuturi pe spațiul porții-** pariurile câștigătoare vor indica numărul de șuturi pe poartă din meci în timpul regulamentar de joc. Omologarea rezultatelor se va face în conformitate cu site-ul menționat sub competiții în cadrul ofertei.

Pronosticuri : - Sub- Total șuturi pe spațiul porții sub valoarea oferită în timpul de joc.

- **Peste- Total șuturi pe spațiul porții peste valoarea oferită în timpul de joc**

Pariurile vor fi anulate în cazul în care meciul este abandonat înainte de încheierea celor 90 de minute de joc, cu excepția acelor pariuri care au avut finalitate înainte de întrerupere. Exemplu : în cazul în care s-a plasat un pariu pe selecția " sub 10.5 șuturi " și meciul se întrerupe în minutul 80, până în momentul respectiv fiind deja 11 șuturi, atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numărului de șuturi în meci stabilite de către organizator).

A.5.a. Total șuturi pe spațiul porții (TS):

- **Total șuturi pe spațiul porții gazde(oaspeti):**

- **Sub : Total șuturi pe spațiul porții gazede(oaspeti) sub limita oferită în timpul regulamentar de joc.**

- **Peste: Total șuturi pe spațiul porții gazde(oaspeti) peste limita oferită în timpul regulamentar de joc.**

Pariurile vor fi validate folosindu-se website-urile dedicate competițiilor sportive, după cum urmează:

Liga Campionilor, Europa League, Campionatul European, Preliminariile Campionatului European - www.uefa.com; Campionatul Mondial, Preliminariile Campionatului Mondial - www.fifa.com; Italia - www.gazzetta.it; Germania - www.bundesliga.de; Spania - www.marca.com; Anglia - www.bbc.co.uk; Franta - www.ligue1.com. Pentru alte campionate se vor folosi websiteurile oficiale ale respectivelor competitii. Pentru celelalte sporturi se vor folosi websiteurile oficiale ale competițiilor.

Toate celelalte prevederi ale regulamentului deja aprobat sunt și rămân în vigoare, fără nici un fel de modificare suplimentară, iar completările solicitate de operatorul economic sunt conforme cu prevederile actelor normative ce reglementează domeniul jocurilor de noroc.

jocurilor de noroc.

b.TENIS

In general se joaca dupa principiul 2/3 seturi (care jucator castiga primul 2 seturi), cu exceptia unor turnee masculine unde se joaca 3/5 seturi.

Rezultat final (RF) este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis.

1 victoria primului jucător înscris pe tabela (1950 – 1 sau 1950 – RF 1)

2 victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabela (1950 – 2 sau 1958 – RF 2)

Primul set (1S) se refera la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.

1S 1 la finalul primului set conduce primul jucător (1950 – 1S 1)

1S 2 la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabela (1950 – 1S 2)

Primul set/ Final este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

1/1 primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului (1950 – P/F 1/1)

1/2 primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător (1958 – P/F 1/2)

2/1 al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător (1950 – P/F 2/1)

2/2 al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciului (1950 – P/F 2/2)

Handicap la game-uri (H±) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariare. Din/ la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

H 1 este câștigător primul jucător după ce s-au adunat/ scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (1950 – H 1)(EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul pe jucator: $J1=6+6=12$, $J2=2+3=5$, când aplicăm handicapul $12-3.5=8.5 > 5$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1).

H 2 este câștigător cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/ scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (1950 – H 2) (EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-4,4-6, 6-3, se face totalul pe jucator: $J1=6+4+6=16$, $J2=4+6+3=13$, când aplicăm handicapul $16-3.5=12.5 < 13$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2.

PS: pt acest tip de pariu nu e OBLIGATORIU ca jucatorul pe care s-a pariat cu HANDICAP sa castige meciul.)(EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-0, 6-7,6-7 se face totalul pe jucator: $J1=6+6+6=18$, $J2=0+7+7=14$, când aplicăm handicapul $18-3.5=14.5 > 14$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucatorul 1 a pierdut meciul, l-a pronostic cu HANDICAP, el a CASTIGAT)

Total game-uri(TG) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

TG 1 la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1950 – TG 1)(EX: dacă limita este 22.5 și meciul se termina 6-2,6-3, se face totalul $6+2+6+3=17$ și se raportează la **LIMITA de 22.5**, rezulta $17<22.5$, TG=1)

TG 2 la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1950 – TG 2) (EX: dacă limita este 22.5 și meciul se termina 6-2,2-6,6-3, se face totalul $6+2+2+6+6+3=25$ și se raportează la **LIMITA de 22.5**, rezulta $25>22.5$, TG=2)

Scor corect - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: **2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0** (Exemplu: Dacă se pariază 1950 – SC 0:2 înseamnă că cel deal doilea jucător câștigă cu un scor la seturi de 0:2.

Total seturi (TS) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joaca sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/ peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).

Handicap la seturi (H±) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariare. Din/ la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

Minim un set (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim un set în meci.

1 primul jucător câștigă minim un set în meci (1950 – Minim un set 1)

2 cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci (1950 – Minim un set 2)

Sucesiune de evenimente (Succ evenim) este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariare.

1&TG1 câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (Ex: 1950 – 1&TG1)

1&TG2 câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (Ex: 1950 – 1&TG2)

2&TG1 câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (Ex: 1950 – 2&TG1)

2&TG2 câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (Ex: 1950 – 2&TG2)

Succesiune evenimente primul set (Succ evenim) este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariere.

1&S9.5 câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1950 – 1&S9.5);

1&P9.5 câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1950 – 1&P9.5);

2&S9.5 câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1950 – 2&S9.5);

2&P2.5 câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1950 – 2&P9.5)

c. HOCHEI

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

1 prima echipă câștigă la finalul meciului (1518 – 1);

X meciul se termina la egalitate (1518 – X);

2 câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului (1518 – 2);

1X câștigă prima echipă sau se termină la egalitate (1518 – 1X);

X2 se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa (1518 – X2);

12 una dintre echipe câștigă meciul (1518 – 12).

Prima perioada (1P) este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:

1 la finalul primei perioade conduce echipa gazdă (1518 – 1P 1)

X prima perioadă se termină la egalitate (1518 – 1P X)

2 la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete (1518 – 1P 2)

1X la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (1518 – 1P1X)

X2 la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1518 – 1P X2)

12 la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe (1518 – 1P 12)

Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

H 1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H 1)

H 2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H2)

(ca și exemple a se citi HANDICAP-sectiunea FOTBAL)

Total goluri (TG) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.

TG 1 se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – TG 1) (EX: dacă limita este 5.5 și meciul se termina 3-2 se face totalul 3+2=5 și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezulta 5<5.5, **TG=1**)

TG 2 se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – TG 2) (EX: dacă limita este 5.5 și meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezulta 8>5.5, **TG=2**)

Prima perioada/ final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariare: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleși semnificații ca și la **FOTBAL**)

Exemplu: Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei perioade este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.

Pauză sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.

PsF 1 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa gazdă (1518 – PsF 1)

PsF X după prima perioadă și/ sau la final de meci este egalitate (1518 – PsF X)

PsF 2 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa oaspete (1518 – PsF 2)

Câștiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștiga meciul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

CM1 câștiga echipa gazdă (1518 – CM1)

CM2 câștiga echipa oaspete (1518 – CM2)

Succesiune de evenimente este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare și numărul total de goluri înscris în meci raportate la 5,5 goluri.

1&TG1 câștigă prima echipă și totalul golurilor este sub 5,5 (1518 - 1&TG1)

1&TG2 câștigă prima echipă și totalul golurilor este peste 5,5 (1518 - 1&TG2)

2&TG1 câștigă a doua echipă și totalul golurilor este sub 5,5 (1518 - 2&TG1)

2&TG2 câștigă a doua echipă și totalul golurilor este peste 5,5 (1518 - 2&TG2)

Total goluri prima perioadă (TGPP) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat în oferta de pariere.

TGPP 1 se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat (1518 – TGPP 1)

TGPP 2 se înscriu mai multe goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat (1518 – TGPP 2)

d. BASCHET

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

Rezultat final (RF) este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.

Exemplu: Dacă selectăm 1710 – RF X2 înseamnă că finalul meciului de baschet se termină fie la egalitate fie cu câștigarea oaspeților.

Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

H 1 câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat (1710 – H 1)

H 2 câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 – H 2)

Total puncte (TP) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.

TP 1 se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP 1)

TP 2 se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP 2)

Total puncte par/ impar (Par/ Impar) se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.

Exemplu: 1710 – Par înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.

Prima repriza (1r) este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:

1 la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – 1P 1)

X prima repriză se termină la egalitate (1710 – 1P X)

2 la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – 1P 1)

1X la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 1P1X)

X2 la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 1P X2)

12 la finalul primei reprize câștigă una dintre echipe (1710 – 1P 12)

Handicap prima repriza (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

H 1 câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat (1710 – 1RH 1)

H 2 câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 – 1RH2)

Total puncte prima repriza (1RTP1) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriza, comparativ cu numărul de puncte indicat.

1RTP1 se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – TP 1)

1RTP2 se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – TP 2)

Total puncte repriza secundă (2RTP1) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul puncte indicat.

2RTP1 se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în oferta (1710 – TP 1)

2RTP2 se înscriu mai multe puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – TP 2)

Sucesiune de evenimente (SE) este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub/ peste a numărului de puncte înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă).

1&TP1 la finalul meciului câștiga prima echipă și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP1)

1&TP2 la finalul meciului câștiga prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariuri (1710 - 1&TP2)

2&TP1 la finalul meciului câștiga echipa oaspete și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariuri (1710 - 2&TP1)

2&TP2 la finalul meciului câștiga echipa oaspete și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariuri (1710 - 2&TP2)

Câștiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștiga meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:

CM1 câștigă echipa gazdă (1710 – CM1)

CM2 câștigă echipa oaspete (1710 – CM1)

e. HANDBAL

La handball se acceptă următoarele tipuri de pariuri (Aceste tipuri de pariuri se interpretează la fel ca tipurile de pariuri pentru baschet și se păstrează modalitatea de scriere):

- rezultat final
- total puncte
- total puncte par/ impar.
- total goluri prima repriză
- în ce repriză se înscriu mai multe goluri
- succesiune de evenimente
- handicap prima repriză
- succesiune evenimente prima repriză

f. FOTBAL AMERICAN (NFL)

Pentru FOTBAL AMERICAN (NFL) se acceptă următoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final
- handicap
- total puncte
- total puncte par/ impar.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

g. VOLEI

La VOLEI (3/5 seturi) se poate paria pe:

- rezultat final
- primul set
- handicap seturi
- primul set/ final meci
- scor corect
- total puncte
- total puncte primul set.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

h. VOLEI PE PLAJĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: rezultat final.

Interpretarea acestui pariu este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

i. HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final
- handicap
- total puncte
- succesiune de evenimente
- par/ impar

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

j. POLO

Oferta la POLO poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final

- șansă dublă
- handicap
- total goluri
- cine merge mai departe
- succesiune evenimente

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

k. **BASEBALL**

Oferta la BASEBALL poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final
- handicap
- total puncte
- succesiune evenimente

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

l. **FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final
- handicap
- total puncte

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

m. **ATLETISM**

Oferta la ATLETISM poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

n. **ÎNOT**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-2 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele două poziții în cursă.
- Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

o. **FORMULA 1 și MOTO GP**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții în cursă.
- Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

p. **BOX**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- Rezultat final

2.6. PARIURI LIVE

a. Pariuri Live sunt pariurile pe care clienții pot paria înaintea sau pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

b. Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

c. Cotele pe lista de pariuri – oferta se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de curs, se transmit automat pe televizoarele din agenții.

d. Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

e. Pariurile Live nu se pot paria împreună cu alte evenimente din ofertă.

f. Rezultatele pariurilor live sunt furnizate de către Sportradar AG. Datorită acestui tip de pariu specific are se desfășoară în timp real, cu mai mult de 280.000 evenimente anual, rezultatele nu pot fi afișate pe suport de hârtie sau pe website. Biletele sunt validate în mod automat, în timp real, pe baza informațiilor extrase direct din bazele de date ale Sportradar AG.

g. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.

h. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

i. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.

j. În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului

k. În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.

l. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

m. În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

n. În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

o. Plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de 1 leu (inclusive taxele). Organizatorul își rezerva dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/ sau evenimentului. Castigul maxim pentru un bilet este de 60.000 lei.

2.6.1 FOTBAL

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

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

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

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

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

(f) Egal pariul primește cota 1

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

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

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

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

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

(j) Scor corect

(a) 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")

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

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

(l) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

(m) Goluri oaspeți

i.Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii.0, 1, 2, 3+

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

(o) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

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

(q) Repriza 1 – 1 X 2

i.Care echipă va câștiga prima repriză?

ii.Rezultat la pauză 1 X 2

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

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

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

(u) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?

(v) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

(w) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

(x) Prelungiri – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungiri

(y) Prelungiri – Total - Doar golurile înscrise în prelungiri

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

(aa) Prelungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prelungiri

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

(cc) 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 ...)

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

(ee) Prelungiri - Scor corect flex

i.Doar golurile înscrise în prelungiri

ii.Extins de scorul curent

(ff) Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex

i.Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii.Extins de scorul curent

(gg) 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)

(hh) Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere

(ii) Cartonase - Care echipă va primi cele mai multe cartonase

(jj) Handicap cornere - Handicap 12 în unități *.5

(kk) Total cornere - Număr total de cornere în unități *.5

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

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

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

(oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități *.5

(pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități *.5

(qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere

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

(ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități *.5

(tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități *.5

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

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

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

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

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

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

(aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

(bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5

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

(ddd) Repriza 1 - Goluri gazde

i.Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1

ii.0, 1, 2, 3+

(eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți

i.Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1

ii.0, 1, 2, 3+

(fff) 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

(ggg) 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

(hhh) Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități *.5

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

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

(kkk) Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități *.5

(lll) Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități *.5

(mmm) Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități *.5

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

(ooo) Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1

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

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

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

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

(ttt) 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+)

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

(vvv) 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)

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

(xxx) Cum se va decide meciul? - "Gazde/Oaspeți" după "Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare"

(yyy) Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul

(zzz) Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT

IMPORTANT

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.

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

90 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

2.6.1.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

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

Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.1.B. 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.

2.6.1. C. 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.

2.6.1.D PARIURILE PE CORNERE

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

2.6.1.E. 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 lovitură 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.

2.6.1.F. 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 Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

2.6.1. G. PARIURILE PE INTERVALE

Pariurile pe intervale corner se decid în baza timpului în care se joacă lovitură de la colț, și nu atimpului în care aceasta a fost primită sau acordată.

Pariurile pe intervale cartonașe se decid în baza timpului în care se arată cartonașul, și nu a timpului în care s-a produs încălcarea regulilor.

2.6.2. TENIS

(a) 1 sau 2 - Jucător1; Jucător2

(b) Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2

(c) 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

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

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

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

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

(h) 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

(i) 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)

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

(k) 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)

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

(m)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

(n) 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

IMPORTANT

În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.

In cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

2.6.2. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

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

2.6.3. BASCHET

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

(c) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

(d) Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub

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

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

(g) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

(h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(i) 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.

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

(k) 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT

Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.

2.6.3.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.4. FOTBAL AMERICAN

(a) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

(b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(c) Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

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

(e) 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

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

(g) Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(h) Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(i) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

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

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

(l) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(m)Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal

(n) Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2

(o) Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(p) Repriza 1 – Handicap - Doar x.5

(q) Repriza 1 – Total - Doar x.5

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

(s) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

(t) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

(u) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

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

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

(x) Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(y) Sfertul X – Total - Doar x.5

IMPORTANT

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.

Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva

2.6.4. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.

Dacă echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în programului săptămânal al NFL (Joi - Miercuri ora stadionului local).

2.6.5. HOCHEI

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

(d) Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

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

(f) Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?

(g) Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?

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

(i) Goluri gazde

i.Câte goluri va înscrie echipa gazdă?

ii.0, 1, 2, 3,+

(j) Goluri oaspeți

i.Câte goluri va înscrie echipa oaspete?

ii.0, 1, 2, 3,+

(k) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

(l) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5

(m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

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

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

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

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

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

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

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

(u) 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
(v) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

IMPORTANT

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.

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

Dacă în cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decizie. Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.

2.6.5.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.

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

2.6.6. BASEBALL

(a) 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(k) 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)

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

(m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

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

(o) Pauză – Total - Doar totaluri *.5

(p) Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

(s) Total după 5 inning-uri - peste; sub

IMPORTANT

Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte?” sau alte specificații.

Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

2.6.6.A.DENUMIRE PARIU - TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL

Repriză - Inning

Prelungiri - Inning extra

Puncte - Run-uri

Pauză - Rezultat după al 9-a jumătate-inning

2.6.6. B. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.7. HANDBAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

(h) 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 înainte înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.

(i) 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.

(j) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

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

(l) 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)

IMPORTANT

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.

Dacă se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor deveni invalide.

2.6.7. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.8. VOLEI

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

(b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

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

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

(e) 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?

(f) 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.

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

(h) 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)

IMPORTANT

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

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

2.6.8.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorrect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

2.6.9. VOLEI DE PLAJĂ

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

(b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

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

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

(e) 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?

(f) 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.

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

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

(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 3)

IMPORTANT

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

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

2.6.9. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

2.6.10. FUTSAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

(f) Egal pariu primește cota 1

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

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

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

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

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

(j) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

(k) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

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

(m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

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

(o) Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1-X-2

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

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

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

(s) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?

(t) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

(u) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

IMPORTANT

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.

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

2.6.10. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariu rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariu a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

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

Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.11. BADMINTON

(a) Total - Peste; Sub

(b) Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete

(c) Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete

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

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

(f) 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?

(g) 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.

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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

2.6.11. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

3Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

2.6.12. RUGBY

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

(c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

(d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

(e) Handicap Asiatic - Doar *.5

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

(g) 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 câștigă și peste)

(h) Total - Doar x.5

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

(j) Total oaspeți - Doar x.5

(k) Impar/Par - Impar; Par

(l) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

- (n) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (o) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar *.5
- (q) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (r) Repriza 1 - Total - Doar x.5
- (s) Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7-13; 14-20; 21-27; 28-34; 35-41; >41)
- (t) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (v) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

IMPORTANT

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.

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

2.6.12. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.13. DARTS

- (a) 1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
- (b) Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (c) Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
- (d) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (e) Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (f) Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.52.5/-2.5)
- (g) Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (h) Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 -Jucătorul 2
- (i) Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (j) Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (k) Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
- (l) Total seturi - Doar totaluri x.5

IMPORTANT

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

2.6.13.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

2.6.14. SNOOKER

(a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

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

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

(d) Total frame-uri - peste; sub

(e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

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

IMPORTANT

În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

În cazul unei re poziționări, deciderea rămâne valabilă dacă rezultatul a fost determinat înaintea re poziționării.

Faulturile și free ball-urile nu se iau în considerare pentru deciderea oricărui pariu pe bile colorate

În cazul în care un frame este început dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

2.6.14. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

2.6.15. TENIS DE MASĂ

(a) Total - Peste; Sub

(b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete

(c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete

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

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

(f) 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?

(g) 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.

(h) 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

(i) 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

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

(k) 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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

2.6.15. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

2.6.16. RUGBY SEVENS

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

(c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

(d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

(e) Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți

(f) Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți

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

(h) Total – Sub; Peste

(i) Total Gazde – Sub; Peste

(j) Total Oaspeți – Sub; Peste

(k) 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)

(l) Impar/Par - Impar; Par

(m) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

(o) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

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

(q) Repriza 1 - Handicap – Gazde; Egal; Oaspeți

(r) Repriza 1 – Handicap Asiatic – Gazde; Oaspeți

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

(t) Repriza 1 - Total – Sub; Peste

(u) Repriza 1 - Total gazde – Sub; Peste

(v) Repriza 1 - Total oaspeți - Sub; Peste

(w) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

IMPORTANT

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.

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

14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 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 subită.

2.6.16.A.REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: modificari de scor sau cartonașe rosii, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.6.17. BOWLS

- (a) Cine va câștiga setul [setNr!] (1X2) - gazde; egalitate; oaspeti
- (b) Handicap [setNr!] - gazde; egalitate; oaspeti
- (c) Care echipa va castiga meciul? – Gazde; Oaspeti
- (d) Handicap asiatic set - Gazde; Oaspeti
- (e) Cine va castiga end [endNr!] in set [set Nr!]? - Gazde; Oaspeti
- (f) Câștig la diferență pentru set [setNr!] - Gazde; Oaspeti
- (g) Care echipa va castiga cursa catre X puncte?
- (h) Cine va inscrie al X-lea punct?
- (i) Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (j) Handicap asiatic set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (k) Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (l) Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (m) Total seturi – Sub; Peste
- (n) Scor corect - doar rezultatele posibile se vor activa
- (o) Total Gazde in set [setNr!] - Sub; Peste
- (p) Total Oaspeti in set [setNr!] - Sub; Peste
- (q) Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – 0; 1; 2; 3; 4
- (r) Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Par; Impar
- (s) Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Sub; Peste
- (t) Total pentru setul [setNr!] – Sub; Peste

IMPORTANT

În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.

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.

2.6.17.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

2.6.18. SQUASH

- (a) Total - Peste; Sub

- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Gazdă; Oaspete
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Gazdă; Oaspete
- (f) Cine va câștiga cursa către X puncte în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (g) Cine va marca punctul X în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (h) Dacă un meci se termina înainte ca o echipa să ajungă la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (i) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3) – 2:0; 2:1; 1:2; 0:2
- (j) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3
- (k) Număr de seturi (cel mai bun din 3) – 2; 3
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) – 3; 4; 5
- (m) Total pentru setul X – sub; peste
- (n) Par/ Impar pentru setul X – par; impar
- (o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3) – 0; 1; 2; 3
- (p) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5) – 0; 1; 2; 3; 4; 5

IMPORTANT

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

2.6.18. A REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un jucător se retrage, abandonează meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile

2.6.19. CRICKET T20 + ODI

- (a) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde; Oaspeti
- (b) Total run-uri – Sub; Peste
- (c) Total run-uri echipa gazda – Sub; Peste
- (d) Total run-uri echipa oaspete – Sub; Peste

- (e) Runs echipa gazda i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (f) Runs echipa oaspete i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (g) Număr impar/par de runs - impar; par
- (h) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6
- (i) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri - gazde; egalitate; oaspeti
- (j) Va fi un superover? - da; nu
- (k) Va fi egalitate? - da; nu
- (l) Care echipă va conduce după x overs? – gazde; egalitate; oaspeti
- (m) Total runs echipa gazdă după x overs - peste; sub
- (n) Total runs echipa oaspete după x overs - peste; sub
- (o) Runs echipa gazdă după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (p) Runs echipa oaspete după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (q) Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - peste; sub
- (r) Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - peste; sub
- (s) Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - impar; par
- (t) Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - impar; par
- (u) Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (v) Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (w) Următoarea demitere - prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele
- (x) Următoarea demitere (prindere / scăpare) - prindere; scăpare
- (y) Total runs echipa gazdă la prima demitere - peste; sub
- (z) Total runs echipa oaspete la prima demitere - peste; sub

IMPORTANT

Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat

Penalty run-urile nu se iau în considerare pentru niciun tip de pariu pe over sau aruncări (tipurile de pariuri pe multiple overs nu se iau în considerare pentru această regulă)

Twenty 20: trebuie jucate toate over-urile pentru ca tipurile de pariuri nedecise să fie soluționate, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

ODIs: trebuie să se fi jucat minimum 90% din toate over-urile alocate pentru innings în momentul în care a fost plasat pariul pentru ca tipurile de pariuri să fie decise, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

2.6.19. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri devin invalide dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.

Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea monezii sau tragere la sorti, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor deveni invalide

În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor deveni invalide cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

2.7 PARIURI PE CURSE VIRTUALE DE CAINI (NSOFT D.O.O VERSIUNEA V5)

2.7.1. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate, , transmise de catre organizator si care se difuzeaza pe monitoarele TV/LCD, special instalate la punctele de lucru ale organizatorului.

2.7.2. Transmisia curselor se va face de la un server independent, simultan in agentii, prin sisteme tehnice adecvate.

2.7.3. Programul de gestionare a activitatii de pariare si inregistrările curselor este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.

2.7.4. Inregistrările curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (neavand inscise data, locul, locatia, denumirea cursei etc.) ci sunt identificate printr-un numar de ordine si contin efectiv desfasurarea evenimentului, de la momentul startului si pana la finalul cursei.

2.7.5. Cursele de caini preinregistrate ruleaza pe CAINIdurata programului organizatorului la intervalul de 5 minute.

2.7.6. Cursele pre inregistrate sunt depozitate intr-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul alege aleator o cursa pe care o transmite in sistemul TV/LCD **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul si nicio alta terta parte.**

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

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

2.7.9. Dupa fiecare cursa, pe durata unui minut, se informeaza despre castigator.

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

2.7.11. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii cursei.

2.7.12. Organizatorul, de regulă, efectuează plata imediat după terminarea cursei, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 3 zile calendaristice de la data terminării cursei.

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

2.7.14. Tipurile de pariare sunt:

a. pariuri solo (pe victorie), la care se pariaza pe victoria unuia sau altuia din cainii participanti;

b. pariul dublu, la care se pariaza pe doi caini, in ordinea in care vor trece acestia linia de sosire, ocupand locul intai, respectiv al doilea in cursa respectiva.

2.8. PARIURI IN DESFASURARE

2.8.1.Pariurile in desfasurare sunt acele pariuri pe care clientii pot paria inaintea sau pe parcursul desfasurarii evenimentului sportiv.

2.8.2.Pentru pariurile in desfasurare nu este obligatorie transmisia TV a evenimentelor in punctele de lucru ale organizatorului.

2.8.3.Tipurile de pariuri in desfasurare pe evenimentele sportive pot fi: castigator meci, numarul total de goluri si altele posibilități de pariare oferite de organizator.

2.8.4.Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora de emitere a biletului este dupa ora reala de terminare a evenimentului, vor primi cota 1,00.

2.8.5.Pe un bilet se pot paria unul sau mai multe evenimente in desfasurare, iar acestea pot fi combinate si cu alte evenimente sportive din oferta **SC PARI BET TOTAL SRL** (exceptie pariuri live).

2.8.6.Oferta de pariare si modificarile aferente ofertei, intrvenite in timpul desfasurarii evenimentului sportiv se afiseaza automat pe monitoarele din agentii. Pe monitoare sunt afisate: codul meciului, numele echipelor, tipurile de pariuri si cotele aferente. Datorita spatiului limitat de afisaj, este posibil ca numelor echipelor sa fie scrise prescurtat.

2.8.7. Pe biletele de pariare, meciurile pe care s-au efectuat pariuri în desfășurare sunt marcate cu un semn distinctiv.

2.8.8.Este posibil ca de la momentul plasarii pariului si pana la tiparirea biletului, cotele pentru un anumit eveniment sa se modifice. In aceasta situatie, este valabila cota tiparita pe biletul de pariare.

2.8.9.Biletul ce contine pariuri in desfasurare este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.

2.8.10.Câstigurile se plătesc în agentia în care a fost făcut pariul, după terminarea tuturor evenimentelor de pe billet.

2.8.11.Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice de la data anuntarii rezultatelor oficiale pentru ultimul eveniment încheiat de pe bilet.

2.8.12.Operatorul de pariuri, de regulă, efectuează plata imediat după anunțarea rezultatului oficial, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 3 zile calendaristice de la data anunțării rezultatelor oficiale pentru ultimul eveniment încheiat de pe bilet.

2.8.13. Situații cota 1:

Dacă un eveniment începe cu o întârziere mai mare de 48 de ore după momentul anunțat de începere sau se reia la mai mult de 48 de ore din minutul întreruperii ori nu se reia deloc, atunci se acorda cota 1, cu excepția pariurilor pentru care situația este finalizată.

Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri 2+ în meci, iar până în momentul întreruperii s-au marcat deja 2 goluri, atunci pariul este validat câștigător.

Exemplul 2: Dacă se pariază Total goluri 2+ în meci, iar până în momentul întreruperii s-a marcat decât un gol, se așteaptă 48 de ore pentru clarificare. Dacă meciul se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci pariul se validează conform rezultatelor de pe teren. În situația în care meciul nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, se acordă cotă 1.

2.8.14. Plata minima acceptata de operatorul de pariuri pentru un singur bilet este de 2 lei (inclusiv taxele).

2.8.15.Castigul maxim posibil pentru un singur bilet este de 50.000 lei

2.8.16.Regulile generale ale operatorului se vor aplica pentru situatiile neacoperite de regulile privind pariurile in desfasurare.

2.9. PARIURI NONSPORTIVE

2.9.1. Pariul de orice fel este un tip de pariu in cota fixa in care evenimentele nu au un caracter sportiv.

2.9.2.Operatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, castigarea premiilor Oscar, concursul Miss World, concursul de muzica Eurovision, concursul de muzica Sanremo etc.

2.9.3. Atunci cand apare o egalitate in cadrul unui eveniment (de ex. doi castigatori, doua locuri doi sau altele), pariul se va imparti in mod corespunzator.

2.9.4. Rezultatele luate in considerare sunt cele inregistrate la locul desfasurarii evenimentului. Eventualele investigatii ulterioare realizate de catre autoritatile competente, vor fi luate in considerare la plata pariului doar daca sunt realizate in aceeasi zi cu cea a finalizarii evenimentului. Orice investigatie realizata in ziua/ zilele urmatoare nu va fi luata in considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

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

2.9.6. Pariurile de orice fel sunt acceptate numai pe o baza unica si nu pot fi combinate cu alte evenimente.

2.10. PARIURI PE NUMERE

2.10.1. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale nu presupun o participare efectiva a jucatorului la loteriile internationale, ci un pariu pe care jucatorul il face la **SC PARI BET TOTAL SRL** pe rezultatele extragerilor la acestea.

2.10.2. **SC PARI BET TOTAL SRL** nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane sau care pot intra in conflict cu vanzarile sau activitatea CN „Loteria Romana” SA.

2.10.3. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana in momentul inceperii, daca nu exista alte specificatii. Lista de pariare cuprinde specificatii cu privire la ora pana la care poate fi pariat evenimentul.

2.10.4. În cazul în care au loc doua sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor ramane valabile pentru următoarea extragere de numere disponibila.

2.10.5. In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeasi zi si vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei.

2.10.6. Rezultatul luat in calcul de catre organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. Numarul extras suplimentar nu se ia in considerare la nicio extragere loto, pentru niciun tip de pariu.

2.10.7. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este inregistrat in sistemul informatic central al organizatorului.

2.10.8. Organizatorul anunta în agenții, rezultatul extragerii, cel mai tarziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

2.10.9. Câștigurile se achită în agenția în care a fost efectuat biletul, începând din momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către organizator în sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obligă să plătească câștigurile în decurs de cel mult 3 zile de la momentul omologării câștigurilor. In cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților în numerar din fiecare punct de lucru, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua în următoarea zi lucrătoare.

2.10.10. Plata minima acceptata de catre Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internationale este de 1 leu (miza 0.95 lei si cheltuieli generale/taxa de administrare 0.05 lei).

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

2.10.13. Oferta de pariare va fi adusa la cunostinta clientilor/jucatorilor saptamanal, inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor), prin afisare in punctele de lucru.

2.10.14. Tipuri de pariuri

Pariul simplu – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariu se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 10 numere, excepție fac loteriile cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respective 5 numere.

Pariul sistem – acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 10 din 15 (excepție, 4/5 din 15 pentru loteriile cu extragere de 4 respectiv 5 numere). Pentru a fi câștigător un bilet trebuie să îndeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

2.11. ALTE PARIURI PE NUMERE

2.11.1. BILA MAGICA : (LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Pariul **BILA MAGICA** este un pariu in cota fixa generat de un program de joc **aleator, asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul si nicio alta terta parte.**

Un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente **generate aleatoriu** de un **sistem independent**. **Organizatorul nu ofera pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane** . Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre sistemul 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 agentile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri .

- ROSU: 3,10,17,24,31,38,45
- VERDE: 4,11,18,25,32,39,46
- ALBASTRU: 1,8,15,22,29,36,43
- VIOLET: 2,9,16,23,30,37,44
- GALBEN: 5,12,19,26,33,40,47
- PORTOCALIU: 6,13,20,27,34,41,48
- NEGRU: 7,14,21,28,35,42,49

2.11.2. Evenimentele sunt generate de un server independent, **fara a avea legatura cu sumele pariate**. Programul de gestionare a activitatii de pariare este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat conform normelor europene.

2.11.3. Extragerile ruleaza pe durata programului organizatorului, la intervalul de 5 minute.

2.11.4. Clientul este informat despre cotele de pariare, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentii. In minutele preliminare, se accepta si se efectueaza pariurile pentru extragerea respectiva sau pentru urmatoarele extrageri.

2.11.5. Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea extragerii.

2.11.6. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii extragerii.

2.11.7. Organizatorul, de regulă, efectuează plata imediat dupa terminarea extragerii, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 3 zile calendaristice de la data terminării extragerii.

2.11.8. Pentru fiecare eveniment se extrag 35 numere din 49.

2.11.9. Pe un pariu se pot paria intre 6 si 10 numere.

2.11.10. Mecanism de extragere: prima data se extrag 5 numere care vor fi in componenta fiecarei combinatii castigatoare aferente extragerii, apoi se extrage cel de-al saselea numar, in dreptul caruia, pe monitoarele din agentii, este indicata si cota care stabileste valoarea castigului. Un bilet este castigator daca exista un minim de 6 numere indicate corect.

2.11.11. Posibilitati de pariere:

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

- Pariul combinat implica mai multe variante de pariere pe bilet si in acest caz intalnim mai multe situatii:

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

- Se pot paria mai multe seturi/ grupuri de numere pentru o extragere. De ex: 8 numere + alte 9 numere + alte 10 numere. Cele 8 numere insemnau 28 combinatii de cate 6 numere, 9 numere insemnau 84 combinatii si 10 numere insemnau 210 combinatii. In total sunt 322 de variante posibile a cate 6 numere fiecare.

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

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

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

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

2.11.15. Miza minima acceptata pe un bilet este 2 lei, iar in cazul biletelor combinate, miza minima pe combinatie este 0.1 lei.

2.11.16. Daca se intrerupe rulara extragerilor in toate agentile, din pricina unei disfunctii a sistemului, clientilor li se va returna suma pariata pentru acele bilete a caror extragere nu a fost finalizata.

Regulile generale de pariere ale organizatorului, se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile de orice fel de mai sus.

2.11.17 BONUS

BONUS este un castig suplimentar care se acorda clientilor, exclusiv pentru bilete de pariere la **BILA MAGICA**. Modalitatea de atribuire a castigului se face pe baza unei combinatii de 4 litere, generate de sistem distinct pentru fiecare runda in parte, jucatorilor ce pariaza la **BILA MAGICA**

Astfel, un bilet este desemnat ca beneficiar al castigului suplimentar , atunci cand contine aceeasi combinatie de litere cu cea generata de sistem la runda respectiva. Biletul castigator al bonusului, nu este obligatoriu sa fie un bilet castigator la celelalte tipuri de pariuri la Bila Magica. Dupa acordarea bonusului, simultan, se va afisa in toate agentile numarul runde cand a fost acordat acesta, valoarea, precum si numele agentiei.

2.11.18. Castigul maxim pentru un bilet nu poate depasi suma de 50.000 (cinci zeci mii lei) in cazul pariurilor la BILA MAGICA

Castigul maxim nu poate depasi de 10.000 de ori miza de pe bilet , dar maxim 50.000 ron.

Exemplu: - La miza minima acceptata pe un bilet de 2 lei castigul nu poate depasi suma de 20.000 lei (doua zeci mii lei)

- La miza acceptata pe un bilet de 3 lei castigul nu poate depasi suma de 30.000 lei (de 10.000 de ori miza acceptata pe un bilet dar nu mai mult de 50.000 lei castig)

- La orice miza pe bilet mai mare de 5 lei , castigul maxim este de 50.000 lei.

2.12 Pariul ROULETTE (LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Descriere joc Jocul de ruleta este un joc virtual in cota fixa. Se poate plasa bilet pe un singur numar, pe mai multe variante de numere sau pariuri rosu/negru, par/impar etc. este un pariu in cota fixa generat de un program de joc aleator, **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul si nicio alta terta parte.**

In toate agentile va fi afisata concomitent aceeași runda , durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute. Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot, instructiuni, frecventa cu care au iesit numerele;
- faza de validare a numarului castigator;
- reluarea ciclului;

2.12.1 REGULI PENTRU JOC ROULETTE

Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde, iar celelalte 36 de numere se impart jumătate în culoarea rosie și jumătate în negru.

Parierea este posibilă până la apariția mesajului “NU MAI PARIATI” sau până la expirarea timpului afișat pe ecran.

După oprirea roatei în dreptul unui număr, pe ecran va apărea acel număr marit, urmând validarea drept număr câștigător. Dacă combinația pariata a fost câștigătoare, jucătorul se duce cu biletul pentru a ridica câștigul. Un nou joc începe după afișarea rezultatului runde.

2.12.2 MODUL DE JOC ROULETTE

În casierie este replicată secțiunea de joc cu toate tipurile de pariuri. Jucătorul își alege din aceste tipuri de pariuri. 16total.

2.12.3 TIPURI DE PARIURI ÎN COTA FIXA ROULETTE

a) Parierea directă

Se pariază pe un singur număr între 0 și 36.
Cota fixă pentru pariere directă este de 36.

b) Parierea pe două numere

Aceasta este atunci când se pune pariul pe linia care separă 2 numere.
Cota fixă pentru acest tip de pariere este 18.

c) Parierea pe trei numere

Se pariază ca unul dintre cele 3 numere va ieși câștigător.
Cota fixă pentru acest tip de pariu este de 12.

d) Parierea pe patru numere

Se pariază ca unul din cele 4 numere va ieși câștigător.
Cota fixă pentru acest tip de pariere este 9.

e) Parierea negru / roșu

Se pariază ce culoare va ieși câștigătoare: roșu sau negru.
Cota fixă este 2.

f) Parierea par / impar

Se pariază ca numărul să fie par sau impar.
Cota fixă este 2.

g) Parierea mare / mic

Se pariază ca numărul câștigător va fi mic (între 1 – 18) sau mare (între 19 - 36).
Cota fixă este 2.

h) Parierea pe grupe de numere

Se pariază pe 3 grupe a câte 12 numere : 1 – 12, 13 – 24 , 25 – 36 .
Cota fixă este 3.

I) Parierea pe coloana

Se pariază pe una din cele trei coloane posibile .
Cota fixă este 3 .

j) Pariul trio

Se pariază pe una din combinațiile 0,1,2 / 0,2,3
Cota fixă este 12.

k) Pariuri speciale

Sectorul I : pariarea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

Sectorul II : pariarea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.

Sectorul III : pariarea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

Sectorul IV : 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35.

Cota fixă este în funcție de combinația numerelor specifică fiecărui tip de pariu în parte.

2.12.4 SISTEMUL DE JACKPOT ROULETTE

Un procent din încasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afișează înainte de începerea jocului.

Jackpotul global este unic și se acordă aleator în oricare din agențiile unde rulează jocul și este afișat pe ecran.

Jackpotul local se calculează în funcție de încasarile agenției și se acordă în locația respectivă. Jackpotul local poate să difere de la o agenție la alta și nu este afișat pe ecran.

Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influențată de sistem, fiecare bilet având aceeași șansă de câștig.

Jackpotul poate fi acordat atât biletelor câștigătoare, cât și celor necâștigătoare. Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agenții și cuprinde numărul runde, valoarea și agenția unde s-a acordat.

2.12.5 DISPOZITII FINALE ROULETTE

- 1) În cazul în care se întrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice și rezultatul runde nu este cunoscut, biletul primește cota 1.
- 2) Bonusuri Sistemul permite acordarea diferitelor tipuri de bonusuri, atât la nivel global, cât și independent pe fiecare locație. Modalitatea de acordare a bonusurilor nu este influențată de sistem, fiecare bilet având aceeași șansă de câștig. Bonusul poate fi acordat atât biletelor câștigătoare, cât și celor necâștigătoare. Există posibilitatea să existe mai mulți câștigători ai bonusului la aceeași extragere, caz în care se împarte în mod egal suma totală a bonusului la toți câștigătorii.
- 3) Biletele înregistrate nu se pot storna.

2.13 PARIUL KENO VIRTUAL (LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Keno este un pariu pe numere în cota fixă pe extrageri virtuale. Extragerile sunt redată simultan și pot fi vizualizate în toate agențiile. Extragerile au loc o dată la 3 minute, 24 ore pe zi. Se extrag aleator 20 de numere dintr-un total de 80. **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul și nicio altă terță parte.**

Se pot alege între 1 și 10 numere pe bilet.

Jucătorul poate alege între 1 și 10 numere pe bilet. Fiecare bilet este validat conform unui tabel cu cote fixe (tabel câștiguri). Pe orizontală se află câte numere s-au ales pe bilet, iar pe verticală câte numere au fost ghicite.

Tabel de câștiguri:

- Se alege 1 număr pe bilet

0 ghicite	-
-----------	---

1 ghicit	x 3.6

- Se aleg 2 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 15

- Se aleg 3 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 2
3 ghicite	x 40

- Se aleg 4 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 1
3 ghicite	x 10
4 ghicite	x 150

- Se aleg 5 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	x 2
4 ghicite	x 50
5 ghicite	x 500

- Se aleg 6 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	x 1
4 ghicite	x 10

5 ghicite	x 100
6 ghicite	x 1000

- Se aleg 7 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	x 4
5 ghicite	x 50
6 ghicite	x 200
7 ghicite	x 2000

- Se aleg 8 numere pe bilet

0 ghicite	x 1
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	x 2
5 ghicite	x 20
6 ghicite	x 100
7 ghicite	x 1000
8 ghicite	x 5000

- Se aleg 9 numere pe bilet

0 ghicite	x 2
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	-
5 ghicite	x 4
6 ghicite	x 50
7 ghicite	x 500

8 ghicite	x 2000
9 ghicite	x 10000

- Se aleg 10 numere pe bilet

0 ghicite	x 3
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	-
5 ghicite	x 2
6 ghicite	x 25
7 ghicite	x 100
8 ghicite	x 700
9 ghicite	x 3000
10 ghicite	x 25000

2.13.1 Bonusuri

Sistemul permite acordarea diferitelor tipuri de bonusuri, atat la nivel global, cat si independent pe fiecare locatie. Modalitatea de acordare a bonusurilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeași șansa de câștig. Bonusul poate fi acordat atat biletelor câștigătoare, cat si celor necâștigătoare. Există posibilitatea sa existe mai multi câștigatori ai bonusului la aceeași extragere, caz în care se împarte în mod egal suma totală a bonusului la toti câștigatorii.

2.13.2 Dispozitii finale

În cazul în care se întrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice și rezultatul extragerii nu este cunoscut, biletul primește cota 1. Biletele înregistrate nu se pot storna.

2.13.3 Castigul maxim pentru un bilet nu poate depăși suma de 50.000 (cinci zeci mii lei) în cazul pariurilor la KENO VIRTUAL

Castigul maxim nu poate depăși de 10.000 de ori miza de pe bilet , dar maxim 50.000 ron.

Exemplu: - La miza minimă acceptată pe un bilet de 2 lei castigul nu poate depăși suma de 20.000 lei (doua zeci mii lei)

- La miza acceptată pe un bilet de 3 lei castigul nu poate depăși suma de 30.000 lei (de 10.000 de ori miza acceptată pe un bilet dar nu mai mult de 50.000 lei castig)

- La orice miza pe bilet mai mare de 5 lei , castigul maxim este de 50.000 lei.

2.14- LUCKY SIX (NSOFT D.O.O VERSIUNEA V6)

2.14.1 Pariul “Lucky Six”

2.14.2. Pariul “Lucky Six” este un pariu în COTĂ fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

2.14.3. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

2.14.4. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate pe website-ul ORGANIZATORULUI.

2.14.5 Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.

2.14.6. Lucky Six este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere (de la 1 la 48).

2.14.7. Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe a câte 6 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu, negru și sunt împărțite astfel:

Nr crt	Grupe de numere
1.	Grupul de numere ROȘU: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
2.	Grupul de numere VERDE: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
3.	Grupul de numere ALBASTRU: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
4.	Grupul de numere VIOLET: 4, 12, 20, 28, 36, 44;
5.	Grupul de numere MARO: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
6.	Grupul de numere GALBEN: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
7.	Grupul de numere PORTOCALIU: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
8.	Grupul de numere NEGRU: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

Nota:

- Extragerile pot rula la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la următoarea extragere este specificat prin intermediul afișajului. JUCĂTORUL trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 numere afișate pentru a câștiga.
- Sistemul video de pariare pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.
- Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința ORGANIZATORULUI sau a angajaților săi.

2.14.8 Tipuri de pariuri

a) **Pariul SIMPLU – 6/35** – Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afișate în cadrul runde. CÂȘTIGUL se calculează înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu MIZA de pe BILET. Jucatorul este informat despre cotele de pariare, acestea fiind afișate în timpul extragerilor:

Nr. Crt.	Ultimul numar ghicit
1.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 COTA va fi 10000
2.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 COTA va fi 7500
3.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 COTA va fi 5000
4.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 COTA va fi 2500
5.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 COTA va fi 1000
6.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 COTA va fi 500
7.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 COTA va fi 300
8.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 COTA va fi 200

9.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 COTA va fi 150
10.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 COTA va fi 100
11.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 COTA va fi 90
12.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 COTA va fi 80
13.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 COTA va fi 70
14.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 COTA va fi 60
15.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 COTA va fi 50
16.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 COTA va fi 40
17.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 COTA va fi 30
18.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 COTA va fi 25
19.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 COTA va fi 20
20.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 COTA va fi 15
21.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 COTA va fi 10
22.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 COTA va fi 9
23.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 COTA va fi 8

24.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 COTA va fi 7
25.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 COTA va fi 6
26.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 COTA va fi 5
27.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 COTA va fi 4
28.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 COTA va fi 3
29.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 COTA va fi 2
30.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 COTA va fi 1

2.14.9 Nota:

- **Steluta câștigătoare** - În tabelul numerelor sunt afișate, pe langa celelalte informații, 2 (două) simboluri "steluță", care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:
- În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar unul dintre cele 6 numere se află în unul dintre cele două câmpuri marcate cu simbolul “simbol”, CÂȘTIGUL este înmulțit cu 2.
- În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar două dintre cele 6 numere jucate se află în cele două câmpuri marcate cu simbolul câmpul marcat cu simbol, CÂȘTIGUL este înmulțit cu 3.
- Simbolurile nu se regăsesc întotdeauna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

b) Pariuri speciale

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie
1.	6 numere și o culoare	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea grupului de numere generate. Acest pariu este câștigător în cazul în care 6 numere de aceeași culoare sunt generate. Cotele și regulile sunt aceleași ca și în cazul unui pariu

		simplu 6/35.
2.	Mai multe numere Par/Impar	JUCĂTORUL poate paria dacă în primele cinci bile afișate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este câștigător atunci când cel puțin 3 dintre cele 5 bile afișate au calitatea indicată de pariu (par/impar). Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
3.	Primul număr (par/impar)	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cât și pentru impar.
4.	Suma numerelor (sub / peste 122.5)	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.
5.	Primul număr (sub / peste 24.5)	JUCĂTORUL poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5. Cotele sunt de 1.80 pentru peste cât și pentru sub.
6.	Culoare primul număr	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur BILET. Cotele sunt de 7.20 dacă JUCĂTORUL pariază pe 1 culoare, 3.60 dacă JUCĂTORUL pariază pe 2 culori și 1.80 dacă JUCĂTORUL pariază pe 4 culori.
7.	Număr în primele 5 bile	JUCĂTORUL poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile. COTA pentru acest tip de pariu este 8.00.

c) **Pariul de tip sistem (combinat)** - Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un BILET, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie să se regăsească între cele 35 afișate în cadrul unei runde. Pentru bilete de tip sistem, minimul posibil de plată crește. Pariuri sistem posibile:

Nr crt	Tipul pariului sistem
--------	-----------------------

1.	6/7 cu 7 combinații posibile;
2.	6/8 cu 28 combinații posibile;
3.	6/9 cu 84 combinații posibile;
4.	6/10 cu 210 combinații posibile.

2.14.10 Nota:

- Prețul BILETULUI este calculat utilizând numărul de combinații prezente pe biletul de pariu sistem, prețul minim pentru o combinație fiind de 0.1 Lei. Exemplu: pentru varianta 6/8, având 28 de combinații posibile: $0.1 \text{ Lei} / \text{combinație} \times 28 \text{ combinații posibile} = \text{preț minim } 2.8 \text{ Lei}$. Singura excepție de la această regulă este cazul variantei 6/7, la care prețul minim al BILETULUI este de minim 2 Lei pentru un BILET.
- Pariul este efectuat în momentul tipăririi BILETULUI, iar BILETUL nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei.
- ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundă înainte de începerea acesteia, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.
- ORGANIZATORUL nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a Pariurului care poate apărea din cauza unor defecțiuni ale sistemului de comunicații sau echipamentelor din cauza unor circumstanțe excepționale (de forță majoră, etc.).
- Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții ale normelor jocurilor de noroc ale ORGANIZATORULUI pariurilor.

Ca și rezultate finale se vor lua în considerare numai rezultatele oficiale publicate în ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al ORGANIZATORULUI.

2.15A- Crash Cash (NSOFT versiunea 1.0-13 octombrie 2023)

215A1.Descriere

Crash Cash este un joc nou caracterizat printr-o curbă mereu în creștere care se poate cădea în orice moment. Jocul în sine este extrem de ușor de jucat, în ritm rapid, făcându-l un joc de noroc palpitant.

Fiecare rundă durează de obicei 2 minute și include numărătoarea inversă, zborul, rezultatele și instrucțiunile de joc. Cu toate acestea, durata rundei este configurabilă.

Jocul oferă o varietate de configurații, inclusiv configurațiile de bază ale jocului și cele ale jocurilor de bază combinate cu jocurile bonus. RPT al joului (rentabilitate) depinde de configurația aleasă.

215A2.Piețe

Cote

Jucătorul alege un număr multiplicator de la 1 la 10.000, 1 și 10.000 fiind excluse. Aceste numere pot fi zecimale. Dacă multiplicatorul selectat este mai mic decât cotele de prăbușire a avionului, pariul este câștigător.

215A3 Jocuri Bonus

Runde Bonus (Runde Norocoase) – Înainte de fiecare rundă, RNG poate genera un număr de multiplicatori. La declanșarea runde norocoase, o roată va fi afișată pe ecran. Toate câștigurile din runde bonus pot fi multiplicare cu unul dintre multiplicatorii bonus.

2.5A4 Acțiuni Frauduloase

NSoft nu va răspunde pentru daunele cauzate de Utilizatorul Softului în caz de acțiuni frauduloase externe, respectiv orice acțiuni frauduloase la care nu au participat angajații Nsoft (precum, acțiuni frauduloase de îndreptare a rezultatelor jocului și orice alte acțiuni frauduloase care ar putea prejudicia Utilizatorul Softului). Aceste daune pot rezulta și/sau genera situații în afara supervizării directe a Nsoft și din cauza cărora Utilizatorul Softului nu a avut șansa de a lua măsuri de protecție adecvate, control și supervizare.

Nsoft are obligația de a informa în acest sens Utilizatorul Softului în cel mai scurt timp posibil de la aflare, astfel încât Utilizatorul Softului să poată lua acțiunile necesare și a se proteja de posibilele pierderi.

În plus, Utilizatorii Softului își vor asuma orice acțiune imediată și va informa Nsoft în caz de suspiciune a existenței unor acțiuni frauduloase.

Istoric Document

Versiune	Data	Descriere
V1.0	13.10.2023	Document initial

2.16 B Aero - Racheta v. 1.02 LOGICORE SOFT

2.16 B1 Descriere joc:

Jocul Aero / Racheta este un joc virtual în cota fixă.

Jucatorii pot să aleagă "X-ul", adică valoarea peste care racheta va zbura.

Aceeași animație grafică cu rezultat unic pe rundă va fi disponibilă în toate locațiile, totul fiind controlat de un server independent.

2.16 B2 Dinamica joc:

Zborul din fiecare rundă se va încheia cu afișarea unei valori după semnul X, iar toate biletele care conțin valori mai mici decât X-ul afișat pe ecran în runda respectivă, vor fi declarate castigatoare. Castigul se determină înmulțind X-ul de pe bilet cu suma pariată.

Biletele se procesează în momentul în care toate rundele de pe bilet sunt finalizate.

Extragerea / zborul va fi afișat pe televizoarele din agenții, pe terminale sau pe oricare alte dispozitive ale organizatorului.

Toate rezultatele vor fi arhivate și pot fi puse la dispoziție celor interesați.

2.16 B3 Reguli de joc :

Fiecare jucător poate să parieze între 1 și 10 valori pe bilet.

Cotele (X-urile) alese pot să fie dintre cele mai comune, întregi sau cu două zecimale, introduse de operator sau generate aleator de către sistem. Fiecare cotă se introduce prin apăsarea butonului Adaugă pe bilet.

După ce se finalizează alegerea cotelor, pentru a se plasa biletul în sistem, confirmarea se face apăsând butonul Plasează bilet și prin tipărirea biletului.

Cotele pe care se poate paria sunt între 1,01 și 10000, iar rezultatele pot să fie între 1,00 și 10000.

Valoarea X-ului afisata pe ecran va determina daca un bilet este castigator sau nu, pe runda respectiva. Castigul se calculeaza tinand cont de cota aleasa pe bilet si de miza. Un bilet este castigator daca X-ul de pe ecran este mai mare decat cel de pe bilet.

Daca pe bilet sunt mai multe cote sau mai multe runde, castigul se calculeaza pentru fiecare cota si runda in parte si la final se aduna, generand astfel castigul total al biletului. Miza biletului se imparte la numarul de linii.

Daca X-ul afisat pe ecran este mai mic decat cel ales pe bilet, acesta va fi declarat necastigator.

In cazul unor defectiuni tehnice sau daca biletele nu se pot valida automat, acestea vor primi cota 1 si mizele vor fi returnate catre jucatori.

Procentul de castig al jocului este de 97% si reprezinta raportul dintre castiguri si mizele jucate pe o perioada foarte lunga de timp.

Rundeles nu au o durata fixa, ci sunt influentate de durata de zbor efectiva generata de X.

Intre zboruri se pot plasa bilete.

In functie de configurarea jocului, se pot activa diverse jackpoturi.

2.17 C-Wheel Total Spin v. 1.01

DESCRIEREA JOCULUI

Jocul Wheel Total Spin versiunea 1.01 este un joc virtual cu cote fixe, cu cote între x0,00 și x50,00.

Jucătorii aleg valoarea mizei pe care să o multiplice pentru următoarele 1 până la 100 de runde consecutive. Aceeași rundă se va desfășura în toate agențiile, iar evenimentele vor fi generate aleatoriu cu ajutorul unui server independent.

PREZENTAREA GENERALĂ A JOCULUI

Pe roata Total Spin există 6 culori diferite cu următoarele caracteristici:

- 10 Alb - multiplicator între x0,00 și x0,99
- 7 Portocaliu - multiplicator între x1,00 și x1,99
- 6 Verde - multiplicator între x2,00 și x4,99
- 4 Albastru - multiplicator între x5,00 și x9,99
- 2 Roz - multiplicator între x10,00 și x24,99
- 1 Violet - multiplicator între x25,00 și x50,00

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător alege miza și numărul de runde pe care joacă, minim 1 rundă și până la 100 de runde consecutive pe un singur bilet.

Pentru a plasa pariul, se apasă pe butonul „Plasați pariul” și se va tipări un bilet. Odată ce runda a început, roata se va învârti și pe ecran va apărea un coeficient „X”, cu o valoare de la x0,00 la x50,00.

Pentru a calcula câștigul, înmulțiți miza dvs. de pe bilet în runda respectivă cu coeficientul „X” al roții de pe ecran. Dacă ați jucat mai mult de o rundă pe un bilet, acesta va fi decontat după terminarea tuturor rundelor. Valoarea totală a câștigului este suma câștigurilor din toate rundele.

Miza minimă care se poate seta este de 1 leu per rundă, miza maximă permisă va fi configurată conform regulamentului general și conform bune practici pentru un joc responsabil.

Câștigul maxim este definit în regulamentul general al organizatorului.

În caz de defecțiune tehnică, toate biletele vor fi decontate cu cota 1.

Jocul are un RTP certificat de 92% - 95%.

Durata unei runde va fi configurată în funcție de dinamica jocului și nu are niciun impact asupra rezultatului generat. Bonusurile pot fi activate în timpul jocului fără impact direct asupra rezultatului.

Fiecare rundă va fi afișată pe televizoare, terminale sau orice alte monitoare. Rezultatele din ultimele 30 de zile vor fi arhivate și vor fi disponibile la cerere.

2.15 COLECTARE SI PRELUCRARE DATE CU CARACTER PERSONAL

1. SC PARI BET TOTAL SRL recunoaște și respectă dreptul la viață intimă, familială și privată al angajaților și clienților săi, prelucrarea datelor cu caracter personal desfășurându-se în conformitate cu prevederile actelor legislative în vigoare.

2. a) Serviciul Resurse Umane are obligația de a administra în condiții de siguranță și numai pentru scopurile specificate, datele personale furnizate de angajați.

b) Personalul angajat în funcțiile de operatori și/sau supraveghetori jocuri, Managerii salilor de joc precum și alte categorii de salariați care prin obligațiile stabilite prin fișa postului au acces la datele cu caracter personal ale clienților societății au obligația de a administra în condiții de siguranță și numai pentru scopurile specificate, datele personale furnizate de aceștia.

Categoriile de salariați enumerate la lit a) și b) se obligă ca datele cu caracter personal să fie:

- prelucrate în mod corect, cu bună credință și în conformitate cu prevederile legii;
- colectate în scopuri determinate, explicite și legitime;
- adecvate, pertinente și neexcesive, prin raportare la scopul în care sunt colectate și, ulterior, prelucrate;
- exacte și actualizate; datele inexacte sau incomplete din punct de vedere al scopului pentru care sunt colectate și, respectiv, prelucrate vor fi șterse sau rectificate;
- stocate într-o formă care să permită identificarea persoanei subiect al datelor cu caracter personal strict pe perioada necesară realizării scopurilor în care datele sunt colectate și prelucrate.

Persoanele care vor răspunde pentru respectarea dispozițiilor legale în vederea protecției datelor cu caracter personal, precum și a principiilor prevăzute în prezentul Regulament sunt angajați în cadrul SC PARI BET TOTAL SRL și au ca atribuții în fișa de post colectarea, utilizarea, prelucrarea datelor cu caracter personal.

3. Consimțământul

- Prelucrările de date cu caracter personal al clienților se efectuează, numai dacă subiectul datelor cu caracter personal și-a dat consimțământul, în mod expres și neechivoc;
- Consimțământul clientului nu este necesar dacă datele sunt necesare pentru îndeplinirea unor obligații legale (cf Codului Fiscal);
- Consimțământul de prelucrare a datelor cu caracter personal al angajaților se exprimă prin semnarea Contractului individual de muncă în cazul angajaților, ce vizează acordul corespunzător;
- Consimțământul salariatului nu este necesar în următoarele cazuri:
 - când prelucrarea este necesară în vederea protejării vieții sau sănătății persoanei, subiect al datelor cu caracter personal (prezentarea datelor personale la Compania Națională de Asigurări în Medicină pentru perfectarea poliței de asigurări medicale);
 - când prelucrarea este necesară în vederea îndeplinirii unei obligații legale a operatorului (prezentarea datelor personale pentru perfectarea CPAS la CNAS, centrele militare);
 - când prelucrarea este necesară în vederea comunicării datelor unor autorități publice în cadrul unei competențe speciale de anchetă (de ex.: datele personale solicitate de instanțele de judecată, procurori, organe de urmărire penală).

4. Măsuri pentru asigurarea securității prelucrării:

• SC PARI BET TOTAL SRL are obligația de a lua toate măsurile tehnice și organizatorice necesare pentru asigurarea unui nivel de protecție și de securitate adecvat împotriva distrugerii accidentale sau ilegale, pierderii, modificării, dezvăluirii sau accesului neautorizat, în cadrul operațiunilor efectuate asupra datelor cu caracter personal.

• Protecția datelor cu caracter personal în sistemele informaționale de date cu caracter personal ale SC PARI BET TOTAL SRL este asigurată în scopul:

- prevenirii scurgerii informației care conține date cu caracter personal prin metoda excluderii accesului neautorizat la aceasta;
- prevenirii distrugerii, modificării, copierii;

- respectării cadrului normativ de folosire a sistemelor informaționale;
- asigurării caracterului complet, integru, veridic al datelor cu caracter personal în sistemele de evidență a acestor date;
- păstrării posibilităților de gestionare a procesului de prelucrare și păstrare a datelor cu caracter personal.
- Sunt supuse protecției toate resursele informaționale, care conțin date cu caracter personal, inclusiv:
 - pe suport de hârtie (registrele de evidență a angajaților; dosarele personale ce conțin date cu caracter personal ale angajaților; baza de date a angajaților, baza de date a clienților);
 - La baza de date a angajaților instituției vor avea acces numai persoane autorizate – angajați ai SC PARI BET TOTAL SRL și numai la îndeplinirea obligațiilor de serviciu.
 - Utilizatorii care au acces la baza de date cu caracter personal sunt doar din conducerea instituției. Toți utilizatorii sunt obligați să păstreze confidențialitatea datelor la care au acces și să asigure integritatea și păstrarea lor în locul stabilit.
 - Copierea sau imprimarea datelor cu caracter personal se realizează numai de către angajații autorizați pentru această operațiune și numai în scopurile cerute de legile în vigoare (copii buletine de identitate, CPAS, polițe medicale).
 - În cazul neutilizării temporare a purtătorilor de informație pe suport de hârtie, care conțin date cu caracter personal, acestea se păstrează în dulapuri care se încuie;
 - Este asigurată supravegherea accesul fizic la mijloacele de reprezentare a informației care conține date cu caracter personal, în scopul împiedicării vizualizării acestora de către persoane neautorizate;
 - Corespondența (scrisori, certificate etc.), care conține date cu caracter personal, se marchează, indicându-se prescripții pentru prelucrarea ulterioară și răspândirea acestora;
 - Documentele care conțin date cu caracter personal sunt scoase din perimetrul de securitate doar în temeiul unei permisiuni scrise a Managerului General și numai fiind înregistrate;
 - În cazul în care dezvăluirea datelor este impusă de lege (de exemplu, în vederea executării unei hotărâri judecătorești), SC PARI BET TOTAL SRL se va asigura că terțul care solicită dezvăluirea acționează în conformitate cu dispozițiile legale, iar cererea privește numai datele cu caracter personal neexcesive prin raportare la scopul prelucrării;
 - Datele pot fi procesate de terțe companii furnizoare de SC PARI BET TOTAL SRL numai pe baza de contracte care vor avea obligatoriu inclus articol privind protecția datelor cu caracter personal asupra datelor transmise;

5. Drepturile posesorilor de date cu caracter personal colectate și prelucrate (clienții)

Pe baza unei cereri scrise, datate și semnate, expediate pe adresa Iasi, str. Perju, nr.14, camera 1, jud. Iasi clienții își pot exercita, în mod gratuit, următoarele drepturi:

- o dată pe an, să li se confirme faptul că datele personale sunt sau nu prelucrate;
- să actualizeze datele transmise ori de câte ori este necesar;
- să se opună prelucrării datelor pentru motive întemeiate și legitime legate de situația lor particulară;
- să solicite ștergerea datelor, cu excepția situațiilor prevăzute de lege.

6. Obligațiile salariaților care colectează și procesează date cu caracter personal

- a) de a prelucra datele personale în conformitate cu și în limitele de autorizare stabilite în procedurile interne ale angajatorului;
- b) de a păstra confidențialitatea asupra datelor personale pe care le prelucra pe toată durata contractului individual de muncă și după încetarea acestuia, pe termen nelimitat;
- c) de a nu dezvălui datele personale pe care le prelucra unor alte persoane decât cele în privința cărora îi este permis acest lucru, respectiv persoanelor care prin natura atribuțiilor de serviciu are dreptul de a vizualiza și procesa aceste date;
- d) de a prelucra datele personale numai pentru aducerea la îndeplinire a atribuțiilor de serviciu prevăzute în fișa postului, în contractul individual de muncă și în regulamentul intern;
- e) de a respecta măsurile tehnice și organizatorice stabilite pentru protejarea datelor cu caracter personal împotriva distrugerii accidentale sau ilegale, pierderii, modificării, dezvăluirii sau accesului neautorizat, în special dacă prelucrarea respectivă comporta transmiterea de date în cadrul unei rețele, precum și împotriva oricărei alte forme de prelucrare ilegală;

f) de a aduce la cunostinta angajatorului in cel mai scurt timp posibil orice situatie de acces neautorizat la datele personale pe care le prelucreaza;

g) sa se asigure ca a fost furnizata participantului la joc ale carui date urmeaza a fi colectate si prelucrate, o informare asupra politicilor de colectare si prelucrare a datelor cu caracter personal si in functie de necesitate, declaratie de consimtamant formulate in prealabil de catre operator, intr-o forma inteligibila, pe care persoana a semnat-o si operatorul poate demonstra aceasta (declaratiile de consimtamant colectate se vor preda sefului ierarhic la sfarsitul turei pe baza de proces verbal de predare- primire);

i) Nerespectarea obligatiilor prevazute la pct. 6) atrage raspunderea disciplinara a salariatului - in functie de gravitatea faptei si de gradul de vinovatie care va fi stabilit prin cercetare disciplinara, masurile se vor lua de catre Administratorul Societatii si se pot duce la desfacerea Contractului de munca si daune interese.”

SECTIUNEA BETMEN

I. Noțiuni de bază

Art.1. Organizatorul este persoană juridică română și ca organizator de jocuri de noroc – pariuri în cotă fixă, deschide agenții (puncte de lucru) în toata țara, în condițiile legii. Prezentul Regulament reprezintă bază legală exclusivă pentru încheierea unui contract între organizator și orice persoană fizică (denumită în continuare client). Contractul de Joc va fi încheiat între Organizator și Client pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plății buletinului de pariuri (pe care îl vom denumi în continuare „Bilet”). Accesul persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani în agențiile de pariuri ale Organizatorului este strict interzis. Organizatorul poate fi contactat prin e-mail la adresa client@betmen.ro, iar prin apel telefonic la numărul de telefon 0374471629.

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

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

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

II. Reguli generale

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un bilet poate conține maxim 30 evenimente.

Art.10. Suma maximă câștigată este de 100.000 Lei pe un singur bilet, în cazul biletelor simple și combinate câștigul maxim este de 100.000 Lei în cazul, în cazul în care, câștigul eventual al unui Bilet depășește câștigul maxim, pe Bilet va fi înscrisă suma maximă pe care a stabilit-o Organizatorul.

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/sau evenimentului. Aceste mize minime stabilite de către Organizator vor fi afișate la punctele de lucru. Miza minimă pe combinație este de 0.001 lei. Câștigul maxim posibil pentru un singur client este de 100.000 Lei;

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

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

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

Art.12. Operatorul anunță public rezultatul oficial și pronosticul exact al evenimentelor, prin afișare în agenții, în maximum 7 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, în concepția organizatorului, este cel de la sfârșitul evenimentului, adică de la sfârșitul timpului regulamentar de joc, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat. Organizatorul se obligă să transmită rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate către toate punctele de lucru și, de asemenea, se obligă să le afișeze pe acestea într-un loc special amenajat (vizibil). De regulă, câștigurile se achita după 60 de minute de la încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet (în cazul în care programul de funcționare al agenției permite acest lucru). În mod excepțional, plata poate fi făcută, în conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art. 8, alin. 2 în maximum 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilită în bază prezentului regulament pentru desfășurarea jocurilor de noroc în natură, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedește câștigul.

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

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

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

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

Art.17. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de către jucători respectiv: nume, prenume, cod numeric personal, seria și numărul actului de identitate în scopul depunerii unei declarații către organul fiscal abilitat, precum și organizării activității de pariuri în cota fixă, și jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate către Administrația Financiară, Serviciul de Taxe și Impozite.

Art.18. În cazul evenimentelor din fotbal, handbal, baschet, rugby, hochei pe gheață, hochei pe iarba, validările pariurilor vor avea la bază rezultatul din teren de la sfârșitul timpului regulamentar de joc, incluzându-se minutele de prelungiri stabilite de arbitri pentru întreruperi, accidentări, însă excluzându-se prelungirile și, eventual "loviturile de pedeapsă" acordate în cazul în care meciul nu se poate termina cu rezultatul înregistrat după timpul regulamentar de joc. Excepție fac pariurile care fac referire la reprizele de prelungiri și/sau lovituri de departajare.

Cu ocazia publicării rezultatelor, organizatorul aplică următoarele reguli:

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

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

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

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

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

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

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

Pentru tipul de pariu "Par/Impar" de la disciplinele sportive socru de 0-0 este considerat par.

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

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

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

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

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

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

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

III. Tipuri de pariuri

Art.1. Tipuri de Pariuri

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

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

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

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

PARIUL SISTEM/COMBINAT:

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

Art.2. Pariuri speciale

Plus (+5)

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

PARIU SANSA

Se pot paria minim 11 evenimente de cota minimă 1.30 fiecare eveniment, este valabil pentru bilete simple fără combinații sau pronosticuri multiple. Sunt acceptate evenimente din toate sporturile, iar dacă se pierde un singur eveniment de pe bilet, atunci câștigul va fi de 10 % din câștigul net împărțit la cota meciului pierdut.

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

MEGA COTA

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

Extra

Extra – se acordă conform tabelului de mai jos, cu restricția de 1.30 cotă minimă pe eveniment

Grila de acordare:

5 evenimente + 3%

- 6 evenimente + 5%
- 7 evenimente + 10%
- 8 evenimente + 12%
- 9 evenimente + 15%
- 10 evenimente + 20%
- 11 evenimente + 25%
- 12 evenimente + 30%
- 13 evenimente + 35%
- 14 evenimente + 40%
- 15 evenimente + 45%
- 16 evenimente + 50%
- 17 evenimente + 60%
- 18 evenimente + 70%
- 19 evenimente + 75%
- 20 – 24 evenimente + 80 %
- 25 – 30 evenimente + 100 %

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

Dreptul la Extra se pierde dacă pe biletul de pariere se regăsește unul din pronosticurile: MEGA COTA sau Plus.

Art.3. Discipline sportive

I. FOTBAL

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

Final este tipul de pariu prin care se indică pronosticul de la finalul meciului, cu cele șase opțiuni de pariere:

- 1 - victoria echipei gazdă
- X - egalitate
- 2 - victoria echipei oaspete
- 1X - victoria echipei gazdă sau egal
- X2 - victoria echipei oaspete sau egal
- 12 - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete

Prima repriză (PR) se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute), incluzând minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații și are ca opțiuni de pariere:

- 1 - echipa gazdă conduce la pauză
- X - egalitate la pauză
- 2 - echipa oaspete conduce la pauză
- 1X - conduce prima echipă sau este egalitate la pauză
- X2 - conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză
- 12 - conduce una dintre cele două echipe la pauză

A doua repriză (DR) se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a doua repriză de joc (45'-90' minute), incluzând minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații, se consideră că cea de-a doua repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:

- 1 - echipa gazdă câștigă în a doua repriză
- X - în repriza a doua este egalitate
- 2 - echipa oaspete câștigă în a doua repriză
- 1X - în repriza secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate
- X2 - în repriza secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete
- 12 - în repriza secundă câștigă una dintre cele două echipe

Handicap 1X2(H), reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua, primește unul sau mai multe goluri avantaj, astfel scorul de la finalul celor 90` se adună cu handicapul de la începutul meciului și rezultă scorul final (pronostic valabil ambelor reprize).

Ex:1 X 2 (0:1) Manchester United - Wigan, în paranteza este trecut scorul de la care începe meciul pentru acest tip de pariu; rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:

- în cazul în care Manchester United câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență, atunci rezultatul final va fi H1;
- în cazul în care Manchester United câștigă la 1 gol diferență, atunci rezultatul final este HX;
- în cazul în care meciul se termină la egalitate sau Wigan câștigă, rezultatul final este H2.

N Handicap - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația N =NU HANDICAP pentru următoarele tipuri de pariuri:

- N H1 – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu H1
- N HX – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu HX
- N H2 – Nu o să se realizeze în timpul regulamentar de joc tipul de pariu H2

HANDICAPURI ASIATICE(pronostic valabil ambelor reprize), opțiuni de pariere: H1, H2**Handicap (0)**

H1 (0) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

În cazul în care scorul este egal, mizele se rambursează.

Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (0) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

În cazul în care scorul este egal, mizele se rambursează.

Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.25)

H1 (0.25) – dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (0.25) – dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.

Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.50)

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

Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (0.5) – dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+0.75)

H1 (0.75) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

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

H2 (0.75) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai mult - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

Scor egal sau echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1)

H1 (+1) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

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

H2 (+1) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.25)

H1 (1.25) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

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

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

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

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.5)

H1 (1.5) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

H2 (1.5) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+1.75)

H1 (1.75) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este rambursată iar cealaltă jumătate din miza este pierdută.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (1.75) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2)

H1 (2) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor sau echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Miza se rambursează.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Miza se rambursează

Scor egal sau echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2.25)

H1 (2.25) - Scor egal sau echipa gazdă câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miza este rambursată.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2.25) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miza este rambursată iar cealaltă jumătate din miza este pierdută.

Scor egal sau echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 gol sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (+2.5)

H1 (2.5) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (2.5) - dacă echipa oaspete câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete câștigă la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa oaspete pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare

Handicap (-0.25)

H1 (-0.25) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate de miză este pierdută.

Dacă echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.25) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate de miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-0.5)

H1 (-0.5) - dacă echipa gazdă câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Scor egal sau echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.5) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-0.75)

H1 (-0.75) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai mult - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

Scor egal sau echipa gazdă pierde cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-0.75) – Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

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

Handicap (-1)

H1 (-1) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție se rambursează.

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

Handicap (-1.25)

H1 (-1.25) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.25) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

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

Handicap (-1.50)

H1 (-1.5) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 2 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe această selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.5) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

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

Handicap (-1.75)

H1 (-1.75) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-1.75) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2)

H1 (-2) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Miză se rambursează

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-2) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Miză se rambursează.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2.25)

H1 (-2.25) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este rambursată iar cealaltă jumătate din miză este pierdută.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 gol, Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

H2 (-2.25) - Scor egal sau echipa oaspete câștigă cu orice scor sau pierde la diferență de exact 1 gol - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 2 goluri - Jumătate din miză este câștigătoare iar cealaltă jumătate din miză este rambursată.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Handicap (-2.50)

H1 (-2.5) - dacă echipa gazdă câștigă la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa gazdă câștigă la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Scor egal sau echipa gazdă pierde - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare

H2 (-2.5) - dacă echipa oaspete câștigă cu orice scor sau scor egal - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de exact 1 sau 2 goluri - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt câștigătoare.

Dacă echipa oaspete pierde la diferență de 3 goluri sau mai multe - Toate pariurile pe aceasta selecție sunt necâștigătoare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga mai multe valori de handicap (ex. 2.75, -2.75, 3, -3, 3.5, -3.5, etc).

Total Goluri Asiatic: (pronostic valabil ambelor reprize) S=Sub; P=Peste

S0.75 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, jumătate din miză înscrisă pe bilet este pierdută;

S1.00 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol se va acorda cota 1;

S1.25 - Nu se marchează în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda jumătate din miză înscrisă pe bilet;

S1.75 - Se marchează exact 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri, se va acorda jumătate din miză înscrisă pe bilet;

S2.00 - Se marchează maxim 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

S2.25 - Se marchează maxim 1 gol în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

S2.75 - Se marchează maxim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

S3.00 - Se marchează maxim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

S3.25 - Se marchează maxim 2 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

S3.75 - Se marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierdută

S4.00 - Se marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1;

S4.25 - Se marchează maxim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P0.75 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P1.00 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, se va acorda cota 1;

P1.25 - Se marchează minim 2 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 1 gol, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierdută;

P1.75 - Se marchează minim 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

P2.00 - Se marchează cel puțin 3 goluri în timpul regulamentar de joc, iar în cazul în care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

P2.25 - Se marchează minim 3 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 2 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierdută

P2.75 - Se marchează minim 4 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este câștigată, iar cealaltă jumătate este rambursată;

P3.00 - Se marchează cel puțin 4 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

P3.25 - Se marchează minim 4 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 3 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierdută;

P3.75 - Se marchează minim 5 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, se va acorda jumătate din miza înscrisă pe bilet;

P4.00 - Se marchează cel puțin 5 goluri în timpul regulamentar de joc, în cazul în care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1.

P4.25 - Se marchează minim 5 goluri, iar în cazul în care se marchează exact 4 goluri, jumătate din miza înscrisă pe bilet este pierdută;

Draw No Bet (DNB) - Final fără Egal este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1 (pariu valabil ambelor reprize). Pariu valabil pentru timpul regulamentar de joc.

1 câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1;

2 câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1.

Home No Bet (HNB)) - Final fără Gazde

X - egalitate la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa gazdă, se acorda cota 1;

2 - câștigă echipa oaspete la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa gazdă, se acordă cota 1.

Away No Bet (ANB)) - Final fără Oaspeți

1 - câștigă echipa gazdă la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa oaspete se acordă cota 1;

X - egalitate la finalul timpului regulamentar de joc, iar în cazul în care câștigă echipa oaspete se acordă cota 1.

Pauză - Final (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauză cât și la finalul meciului;
Pronosticuri:

1-1 - La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-0 pauză, 2-1 final);

1-X - La pauză conduc GAZDELE, la final se termină EGAL (Ex: 1-0 pauză, 2-2 final);

1-2 - La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-0 pauză, 2-3 final);

X-1 - La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-1 pauză, 2-1 final);

X-X - La pauză este EGAL, la final se termină EGAL (Ex: 1-1 pauză, 2-2 final);

X-2 - La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-1 pauză, 2-3 final);

2-1 - La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE (Ex: 1-2 pauză, 3-2 final);

2-X - La pauză conduc OASPEȚII, la final se termină EGAL (Ex: 1-2 pauză, 2-2 final);

2-2 - La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII (Ex: 1-2 pauză, 2-3 final);

Pauza – Final NU(P/F)

NU 1/1- să nu se realizeze victoria echipei gazde la pauză și la final;

NU 2/2- să nu se realizeze victoria echipei oaspete la pauză și la final.

Câștigă minim o repriza (CMR)

1 - gazdele câștigă minim o repriză

2 - oaspeții câștigă minim o repriză

Pauză sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului, adică la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

PsF 1 la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă (echipa GAZDA sau conduce la PAUZA, sau câștigă MECIUL, sau ambele);

PsF X la pauză și/sau la final de meci este egalitate (sa fie EGAL sau la PAUZA, sau la FINAL, sau ambele);

PsF 2 la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete (echipa OASPETE sau conduce la PAUZA, sau câștigă MECIUL, sau ambele);

N Pauză și Final (N PsF) - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația N=NU pentru următoarele tipuri de pariuri:

N PSF1 - echipa gazdă să NU câștige nici la pauză și nici la final;

N PSFX - să NU se realizeze rezultatul de egalitate nici la pauză și nici la final;

N PSF2 - echipa oaspete să NU câștige nici la pauză și nici la final.

Pauză sau final și total goluri (PSF&TG) – reprezintă tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei reprize de joc sau la finalul meciului și numărul indicat de goluri sau interval de goluri. Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce în ofertă diferite valori pentru total goluri.

EX: PSF1&2+ - la pauză și/sau la final să fie câștigătoare echipa gazdă și se înscriu în total minimum 2 goluri. PSF1&0-2 - la pauză și/sau la final să fie câștigătoare echipa gazda și se înscriu în total maximum 2 goluri.

Șansă dublă- Pauză/Final (P/F)

1X-1X - victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final

X2-X2 - victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final

1X-X2 - victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final

X2-1X - victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final
 1X-12 - Victoria echipei gazdă sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
 X2-12 - Victoria echipei oaspete sau egal la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
 12-12 - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei gazdă sau oaspete la final;
 12-1X - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei gazdă sau egal la final;
 12-X2 - Victoria echipei gazdă sau oaspete la pauză și victoria echipei oaspete sau egal la final.

Prima repriză - Șansă dublă Final

1 - 1X La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă Gazdele sau EGAL
 1 - X2 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
 1 - 12 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII
 X - 1X La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE sau EGAL
 X - X2 La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
 X - 12 La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII
 2 - 1X La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE sau EGAL
 2 - X2 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII sau EGAL
 2 - 12 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE sau OASPEȚII

Prima repriza șansă dublă - Final

1X - 1 La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final câștigă GAZDELE
 1X - 2 La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final câștigă OASPEȚII
 1X - X La pauză conduc GAZDELE sau EGAL, la final este EGAL
 12 - 1 La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE
 12 - 2 La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII
 12 - X La pauză câștigă GAZDELE sau OASPEȚII, la final este EGAL
 X2 - 1 La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final câștigă GAZDELE
 X2 - 2 La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final câștigă OASPEȚII
 X2 - X La pauză câștigă OASPEȚII sau EGAL, la final este EGAL

Final sau Total Goluri

1/0-2 - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
 X/0-2 - meciul se termină egal sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
 2/0-2 - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu între 0-2 goluri
 1/0-3 - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
 X/0-3 - meciul se termină egal sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
 2/0-3 - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu între 0-3 goluri
 1/3+ - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
 X/3+ - meciul se termină egal sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
 2/3+ - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu minimum 3 goluri
 1/4+ - câștigă echipa gazdă sau în meci se înscriu minimum 4 goluri
 X/4+ - meciul se termină egal sau în meci se înscriu minimum 4 goluri
 2/4+ - câștigă echipa oaspete sau în meci se înscriu minimum 4 goluri

Victorie dublă (VD) echipa gazdă sau oaspete va câștiga atât prima repriză, cât și a doua repriză a meciului în timpul regulamentar de joc. A doua repriză începe de la scorul 0:0;

VD 1 gazdele câștigă și prima și cea de-a doua repriză;

VD 2 oaspeții câștigă și prima și cea de-a doua repriză;

Desfășurarea partidei

conduce/câștigă - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar câștigă echipa care a înscris primul gol.

conduce/egal - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar este egalitate

conduce/NU câștigă - echipa gazdă sau echipa oaspete marchează primul gol, iar la finalul timpului regulamentar NU câștigă echipa care a înscris primul gol.

Fără gol

Total henturi - este tipul de pariu în care un jucător atinge neregulamentar mingea cu mâna, atrăgând după sine o penalizare acordată de către arbitru. Pronosticuri: Sub, Peste

Primul gol (PG), trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci; (pronostic valabil ambelor reprize)

PG 1 echipa gazdă înscrie primul gol din meci

PG 2 echipa oaspete înscrie primul gol din meci

FARA GOL

Ultimul gol (UG), trebuie indicată echipa care înscrie ultimul gol din meci;

UG 1 echipa gazdă înscrie ultimul gol din meci;

UG 2 echipa oaspete înscrie ultimul gol din meci.

FARA GOL

Minutul primului gol (MPG), cu variantele de joc:

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte intervale de timp pentru tipul de pariu Minutul primului gol

01-15 primul gol se înscrie până în minutul 15:00;

16-30 primul gol se înscrie din minutul 15:01 până în minutul 30:00;

31-45 primul gol se înscrie din minutul 30:01 până la finalul primei reprize;

46-60 primul gol se înscrie din minutul 45:01 până în minutul 60:00;

61-75 primul gol se înscrie din minutul 60:01 până în minutul 75:00;

76 + primul gol se înscrie din minutul 75:01 până la finalul timpului regulamentar de joc;

01-10 primul gol se înscrie până în minutul 10:00;

11-20 primul gol se înscrie din minutul 10:01 până în minutul 20:00;

21-30 primul gol se înscrie din minutul 20:01 până în minutul 30:00;

31-40 primul gol se înscrie din minutul 30:01 până în minutul 40:00;

41-50 primul gol se înscrie din minutul 40:01 până în minutul 50:00;

51-60 primul gol se înscrie din minutul 50:01 până în minutul 60:00;

61-70 primul gol se înscrie din minutul 60:01 până în minutul 70:00;

71-80 primul gol se înscrie din minutul 70:01 până în minutul 80:00

81 + primul gol se înscrie din minutul 80:01 până la finalul timpului regulamentar de joc.

1-27 primul gol se înscrie până în minutul 27:00;

28 + primul gol se înscrie din minutul 27:01 până la finalul timpului regulamentar de joc

FARA GOL**Lovitura de start (LS) Pronosticuri:**

1 - Echipa gazdă are lovitura de începere a meciului;

2 - Echipa oaspete are lovitura de începere a meciului;

Marchează/nu marchează în meci, trebuie precizată/e echipa/echipele care înscrie/înscriu sau nu înscrie/înscriu în meci, pentru acest tip de pariu sunt următoarele variante:

GM - echipa gazdă marchează minimum 1 gol;

OM - echipa oaspete marchează minimum 1 gol;

GN - echipa gazdă nu marchează niciun gol;

ON - echipa oaspete nu marchează niciun gol;

GG - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci;

NG - nicio echipă sau una dintre ele nu marchează;

GM&ON - echipa gazdă câștigă meciul fără să primească gol;

GN&OM - echipa oaspete câștigă meciul fără să primească gol;

GG3 + ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minimum 3 goluri;

GG4 + ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minimum 4 goluri;

NGG3 + nici una dintre echipe sau una dintre ele nu marchează si/sau nu se înscriu mai mult de 3 goluri

GM 0-1 - echipa gazda marchează în meci cel mult un gol;

GM 0-2 - echipa gazda marchează în meci cel mult doua goluri;

GM 0-3 - echipa gazda marchează în meci cel mult trei goluri;

GM 1-2 - echipa gazda marchează în meci minimum 1 gol, maximum 2 goluri

GM 1-3 - echipa gazda marchează în meci minimum 1 gol, maximum 3 goluri

GM 2-3 - echipa gazda marchează în meci minimum 2 gol, maximum 3 goluri

GM1G - echipa gazda marchează în meci fix 1 gol

GM2G - echipa gazda marchează în meci fix 2 goluri

GM PAR - echipa gazda marchează în meci un număr de goluri PAR

GM IMPAR - echipa gazda marchează în meci un număr de goluri IMPAR

GM2+ echipa gazdă marchează în meci minimum două goluri;

OM 0-1 - echipa oaspete marchează în meci cel mult un gol;

OM 0-2 - echipa oaspete marchează în meci cel mult doua goluri;

OM 0-3 - echipa oaspete marchează în meci cel mult trei goluri;

OM 1-2 - echipa oaspete marchează în meci minimum 1 gol, maximum 2 goluri

OM 1-3 - echipa oaspete marchează în meci minimum 1 gol, maximum 3 goluri

OM 2-3 - echipa oaspete marchează în meci minimum 2 gol, maximum 3 goluri

OM1G - echipa oaspete marchează în meci fix 1 gol

OM2G - echipa oaspete marchează în meci fix 2 goluri

OM PAR - echipa oaspete marchează în meci un număr de goluri PAR

OM IMPAR - echipa oaspete marchează în meci un număr de goluri IMPAR

OM2+ echipa oaspete marchează în meci minimum două goluri;

GMPR & GMDR - echipa gazdă marchează în ambele reprize;

OMPR & OMDR - echipa oaspete marchează în ambele reprize;

GNPR / GNDR - echipa gazda nu marchează în una sau nici una din ambele reprize;

ONPR / ONDR - echipa oaspete nu marchează în una sau nici una din ambele reprize;

GGPR & GGDR - ambele echipe marchează în ambele reprize;

NGPR & NGDR - niciuna dintre echipe nu marchează în ambele reprize;
 GGPR & NGDR - ambele echipe marchează în prima repriză și una sau niciuna dintre echipe nu marchează în a doua repriză;
 NGPR & GGDR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză;
 GM-PR echipa gazdă marchează în prima repriză;
 GM-PR2 + echipa gazdă marchează minimum două goluri în prima repriză;
 OM-PR echipa oaspete marchează în prima repriză;
 OM-PR2 + echipa oaspete marchează minimum două goluri în prima repriză;
 GM-DR echipa gazdă marchează în a doua repriză;
 GM-DR2 + echipa gazdă marchează minimum două goluri în a doua repriză;
 OM-DR echipa oaspete marchează în a doua repriză;
 OM-DR2 + echipa oaspete marchează minimum două goluri în a doua repriză;
 GG-PR - ambele echipe marchează în prima repriză;
 GG-DR - ambele echipe marchează în a doua repriză;
 GG PR / GG DR - ambele echipe marchează în prima repriză sau în a doua repriză;
 GM3 + echipa gazda marchează minimum 3 goluri în meci;
 OM3 + echipa oaspete marchează minimum 3 goluri în meci;
 GM4 + echipa gazda marchează minimum 4 goluri în meci;
 OM4 + echipa oaspete marchează minimum 4 goluri în meci;
 GM2+&OM2 + ambele echipe marchează fiecare minim 2 goluri în meci.
 GN-PR - gazdele nu marchează în prima repriză
 ON-PR - oaspeții nu marchează în prima repriză
 GN-DR - gazdele nu marchează în a doua repriză
 ON-DR - oaspeții nu marchează în a doua repriză
 NG-PR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în prima repriză
 NG-DR - una sau niciuna dintre echipe nu marchează în a doua repriză
 GM 1-2 echipa gazdă marchează în meci 1 sau 2 goluri;
 GM 1-3 echipa gazdă marchează în meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;
 GM 2-3 echipa gazdă marchează în meci 2 sau 3 goluri;
 GM 1G echipa gazdă marchează în meci exact 1 gol;
 GM 2G echipa gazdă marchează în meci exact 2 goluri;
 N GM 1G echipa gazdă nu marchează în meci exact 1 gol;
 N GM 2G echipa gazdă nu marchează în meci exact 2 goluri;
 OM 1-2 echipa oaspete marchează în meci 1 sau 2 goluri;
 OM 1-3 echipa oaspete marchează în meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;
 OM 2-3 echipa oaspete marchează în meci 2 sau 3 goluri;
 OM 1G echipa oaspete marchează în meci exact 1 gol;
 OM 2G echipa oaspete marchează în meci exact 2 goluri;
 N OM 1G echipa oaspete nu marchează în meci exact 1 gol;
 N OM 2G echipa oaspete nu marchează în meci exact 2 goluri;
 GGPR/NGDR - în prima repriză marchează ambele echipe, iar în a doua repriză nu marchează ambele echipe
 NGPR/GGDR - în prima repriză nu marchează ambele echipe, iar în a doua repriză marchează ambele echipe
 NG&3+ - nu marchează ambele echipe, iar în meci se marchează minim 3 goluri
 NG&0-2 - nu marchează ambele echipe, iar în meci se marchează maxim 2 goluri
 Diferență victorie
 Gazde la 3+ - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 3 sau mai multe goluri diferență;
 Gazde la 2G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 2 goluri diferență;
 Gazde la 1G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa gazda la 1 gol diferență;
 Oaspeți la 3+ - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 3 sau mai multe goluri diferență;
 Oaspeți la 2G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 2 goluri diferență;
 Oaspeți la 1G - la finalul timpului regulamentar, câștigă echipa oaspete la 1 gol diferență;

Total goluri prima repriză (PR), se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză, cu următoarele opțiuni de pariere:

PR 1G se marchează exact 1 gol în prima repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);
 PR 2G se marchează exact 2 goluri în prima repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);
 N PR 1G nu se marchează exact 1 gol în prima repriză;
 N PR 2G nu se marchează exact 2 goluri în prima repriză;
 PR 0-1 - minimum 0 și maximum 1 gol în prima repriză (EX: 0-0, 1-0, 0-1 la pauză);
 PR 0-2 - minimum 0 și maximum 2 goluri în prima repriză;
 PR 1-2 - minimum 1 gol și maximum 2 goluri în prima repriză;
 PR 1-3 - minimum 1 gol și maximum 3 goluri în prima repriză;
 PR 2-3 - minimum 2 goluri și maximum 3 goluri în prima repriză (EX: 1-1, 1-2, 2-1 la pauză);
 PR 1+ se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză (EX: 1-0, 2-0, 2-1, etc. la pauză);
 PR 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză (EX: 2-0, 1-1, 2-1, etc. la pauză);

PR 3+ se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriza (EX: 3-0,1-2, 3-1, etc. la pauză);

PR 4+ se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriza (EX: 4-0,1-4, 3-1, etc. la pauză);

FARA GOL

PAR - numărul de goluri din prima repriza să fie par

IMPAR - numărul de goluri din prima repriza să fie impar

Total goluri a doua repriză (DR), se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză, cu următoarele opțiuni de pariere:

DR 1G se marchează exact 1 gol în a doua repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);

DR 2G se marchează exact 2 goluri în a doua repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);

N DR 1G nu se marchează exact 1 gol în a doua repriză;

N DR 2G nu se marchează exact 2 goluri în a doua repriză

DR 0-1 minimum 0 și maximum 1 gol în repriza a doua;

DR 0-2 - minimum 0 și maximum 2 goluri în repriza a doua;

DR 1-2 - minimum 1 gol și maximum 2 goluri în repriza a doua;

DR 1-3 - minimum 1 gol și maximum 3 goluri în a doua repriza;

DR 2-3 minimum 2 goluri și maximum 3 goluri în repriza a doua;

DR 1+ se marchează cel puțin 1 gol în repriza a doua;

DR 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în repriza a doua;

DR 3+ se marchează cel puțin 3 goluri în repriza a doua;

DR 4 + se marchează cel puțin 4 goluri în repriza a doua.

FARA GOL

PAR - numărul de goluri din a doua repriza să fie par

IMPAR - numărul de goluri din a doua repriza să fie impar

Interval goluri în fiecare repriză – Pronosticuri: 1-2, 1-3, 2-3

Interval goluri în fiecare repriză Gazde – Pronosticuri: 1-2, 1-3, 2-3

Interval goluri în fiecare repriză Oaspeți – Pronosticuri: 1-2, 1-3, 2-3

Repriza cu Mai Multe Goluri (MG), se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc.

Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:

I>II în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză;

I=II în ambele reprize se marchează același număr de goluri;

I<II în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză.

N Mai multe goluri - reprezintă tipul de pariu la care se adaugă negația N=NU pentru următoarele tipuri de pariuri:

N I>II - să NU se marcheze în prima repriza mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza

N I=II - să NU se marcheze același număr de goluri în ambele reprize

N I<II - să NU se marcheze în a doua repriza mai multe goluri decât în prima repriza.

Repriza cu Mai Multe Goluri Gazde - se referă la compararea numărului de goluri înscrise de gazde în cele două reprize de joc.

I>II - în prima repriza echipa gazda marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza

I=II - echipa gazda marchează același număr de goluri în ambele reprize

I<II - în repriza secundă echipa gazda marchează mai multe goluri decât în prima repriza

Repriza cu Mai Multe Goluri Oaspeți - se referă la compararea numărului de goluri înscrise de oaspeți în cele două reprize de joc.

I>II - în prima repriza echipa oaspete marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriza

I=II - echipa oaspete marchează același număr de goluri în ambele reprize

I<II - în repriza secundă echipa oaspete marchează mai multe goluri decât în prima repriza

Pariul de tip Par/Impar final (P/I), se referă la numărul de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc, poate fi par 0, 2, 4, 6, etc..., sau impar 1, 3, 5, etc...(pariu valabil ambelor reprize)

Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:

PAR: numărul de goluri înscris în timpul regulamentar de joc este unul par (scorul de 0-0 se considera par);

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

Total goluri meci (TG), se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redată printr-un interval sau printr-un minimum de goluri, astfel: 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6, 1G, 2 G, 3 G, 4 G, 5 G, 1+, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+, FARA GOL.

Acest tip de pariu poate fi delimitat în 3 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în MECI, pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minimum cât și condiția de maximum, să se înscrie minimul din stângă și maximul din dreapta:

Exemplu: 0-1 minimum 0 și maximum 1 gol în MECI;

Total goluri care implica o singura limita, și anume limita inferioara de goluri care trebuie marcate în MECI:

Exemplu: 2+ se marchează cel puțin 2 goluri în MECI;

Total goluri care implica EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în MECI:

Exemplu: 2G se marchează EXACT 2 goluri în MECI

Total Goluri

N1G - nu se marchează exact un gol

N2G - nu se marchează exact 2 goluri

N3G - nu se marchează exact 3 goluri

Interval goluri în fiecare repriză

Interval goluri în fiecare repriză Gazde

Interval goluri în fiecare repriză Oaspeți

Combinații goluri:

024 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 4, 2 sau niciun gol;

135 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 1, 3 sau 5 goluri;

246 - în timpul regulamentar de joc se vor înscrie exact 2, 4 sau 6 goluri.

Combinații Total Goluri (TG)

0/3+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 3 goluri

0/4+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 4 goluri

0/5+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 5 goluri

0/6+ - în meci nu se marchează nici un gol SAU se marchează cel puțin 6 goluri

0-1/4+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 4 goluri

0-1/5+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 5 goluri

0-1/6+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 6 goluri

0-1/7+ - în meci se marchează maxim 1 gol SAU se marchează cel puțin 7 goluri

0-2/5+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 5 goluri

0-2/6+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 6 goluri

0-2/7+ - în meci se marchează maxim 2 goluri SAU se marchează cel puțin 7 goluri

0-3/7+ - în meci se marchează maxim 3 goluri SAU se marchează cel puțin 7 goluri

Scor corect în prima repriza (PR) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la încheierea primei reprize; opțiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 0-0, 1-1, 2-2, 0-1, 0-2, 1-2

Alt scor - scorul primei reprize va fi altul decât cele indicate în tipul de pariu **Scor corect în prima repriza (PR)**

Scor corect în a doua repriza (DR) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la încheierea reprizei a doua; opțiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 0-0, 1-1, 2-2, 0-1, 0-2, 1-2

Alt scor - scorul primei reprize va fi altul decât cele indicate în tipul de pariu **Scor corect în a doua repriza (DR)**

Scor corect (SC) este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la finalul timpului regulamentar de joc. Sunt aceleași opțiuni de pariere ca și în cazul pronosticului de mai sus.

Exemplu: Scor corect 3-1 înseamnă că, la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipă un gol.

Scor corect Pauza/Final este tipul de pariu prin care trebuie indicat atât scorul corect de la sfârșitul primei reprize cât și scorul de la finalul timpului regulamentar de joc.

Multiscor este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la finalul timpului regulamentar de joc. Opțiuni de pariere: 1:0/2:0/3:0, 0:1/0:2/0:3, 4:0/5:0/6:0, 0:4/0:5/0:6, 2:1/3:1/4:1, 1:2/1:3/1:4, 3:2/4:2/4:3/5:1, 2:3/2:4/3:4/1:5,

Alt scor GAZDE – este tipul de pariu prin care se indica victoria echipei gazde, cu unul dintre scorurile care nu sunt prezente în grupa de pronosticuri Multiscor

Alt scor OASPEȚI – este tipul de pariu prin care se indica victoria echipei oaspete, cu unul dintre scorurile care nu sunt prezente în grupa de pronosticuri Multiscor

X – egalitate

Pariuri speciale

Total cornere (TC)

- pariurile se vor referi la numărul de cornere din meci în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Cornerele care sunt acordate dar nu sunt executate din orice motiv, nu sunt luate în considerare. Acest tip de pariu poate fi ajustabil (pot exista mai multe valori al numărului de cornere din meci) stabilit de către organizator. Organizatorul isi rezervă dreptul de a introduce pentru anumite meciuri și intervale de total cornere (4-6, 7-9, 9-11, etc.). Pronosticuri:

Sub - la finalul meciului s-au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - la finalul meciului s-au executat mai multe cornere decât cele indicate

Repriza cu mai multe cornere

I>II - Prima Repriza

I<II - A Doua Repriza

I=II - Egal

Total cornere Par/Impar (pariu valabil ambelor reprize) - Pronosticuri: Par, Impar

Primul corner (PC) - Pronosticuri: 1, Fara, 2

Ultimul corner

1 - echipa gazda executa ultimul corner în meci

Niciunul - nu se va executa niciun corner în meci

2 - echipa oaspete executa ultimul corner în meci

(pronostic valabil ambelor reprize)

Echipa cu mai multe cornere (MMC) Pronosticuri:

1 - echipa gazda executa cele mai multe cornere în meci

X - se va executa un număr egal de cornere, atât echipa gazda cat și echipa oaspete

2 - echipa oaspete executa cele mai multe cornere în meci

Prima echipa la 3 cornere

GAZDA

OASPETE

Nicio echipa

Prima echipa la 5 cornere

GAZDA

OASPETE

Nicio echipa

Total cornere gazde (TC1) Pronosticuri:

Sub - la finalul timpului regulamentar de joc gazdele au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - la finalul timpului regulamentar de joc gazdele au executat mai multe cornere decât cele indicate (pariu valabil ambelor reprize).

Interval cornere gazde – este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate de echipa gazda. (pronostic valabil ambelor reprize) Pronosticuri: 0-2, 3-4, 5-6, 7+

Total cornere oaspeți (TC2) Pronosticuri:

Sub - la finalul timpului regulamentar de joc oaspeții au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - la finalul timpului regulamentar de joc oaspeții au executat mai multe cornere decât cele indicate (pariu valabil ambelor reprize)

Interval cornere oaspeți – este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate de echipa oaspete. (pronostic valabil ambelor reprize) Pronosticuri: 0-2, 3-4, 5-6, 7+

Total cornere PR (TCPR) Pronosticuri:

Sub - în prima repriza s-au executat mai puține cornere decât cele indicate

Peste - în prima repriza s-au executat mai multe cornere decât cele indicate

Interval cornere PR - Pronosticuri: 0-4, 5-6, 7+

Total cornere Gazde PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cornere Oaspeți PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Număr cornere Gazde PR - Pronosticuri: 0-1, 2, 3, 4+

Număr cornere Oaspeți PR - Pronosticuri: 0-1, 2, 3, 4+

Echipa cu mai multe cornere PR - Pronosticuri: 1, X, 2

Total cornere DR (TCDR) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cornere Gazde DR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cornere Oaspeți DR - Pronosticuri: Sub, Peste

Echipa cu mai multe cornere DR - Pronosticuri: 1, X, 2

Total cornere ambele echipe

3+ - echipa gazda a executat minim 3 cornere și echipa oaspete a executat minim 3 cornere

4+ - echipa gazda a executat minim 4 cornere și echipa oaspete a executat minim 4 cornere

5+ - echipa gazda a executat minim 5 cornere și echipa oaspete a executat minim 5 cornere

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte valori pentru acest tip de pariu

Corner pana în minutul - Pronosticuri: Da, Nu

Multicorner (MC)

Numărul multicornerelor se calculează prin multiplicarea numărului de cornere din prima repriza cu numărul cornerelor din a doua repriza. Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap cornere

Reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua primește unul sau mai multe cornere avantaj, astfel numărul de cornere de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la începutul meciului și rezulta numărul de cornere final.

Handicap cornere PR - Pronosticuri: H1, H2

Prima schimbare

Echipa gazda

Echipa oaspete

În cazul în care ambele echipe vor face prima schimbare în același timp, pariul va primit cota 1.00

În cazul în care nu vor avea loc schimbări, pariul va fi validat cu cota 1.

Ultima schimbare

Echipa gazda

Echipa oaspete

În cazul în care ambele echipe vor face ultima schimbare în același timp, pariul va primit cota 1.00

În cazul în care nu vor avea loc schimbări, pariul va fi validat cu cota 1.

Total cornere interval - este tipul de pariu în care se indica intervalul de cornere executate în meci. (pariu valabil ambelor reprize)

Duel cornere – Pronosticuri:

1 - victoria echipei gazdă

X - egalitate

2 - victoria echipei oaspete

1X - victoria echipei gazdă sau egal

X2 - victoria echipei oaspete sau egal

12 - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete

Total cartonașe galbene (TCG)

-pariurile se vor referi la numărul de cartonașe galbene acordate în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonaș acordat după fluierul de final nu va fi luat în considerare. Cartonașele primite de alți membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucători înlocuiți care nu mai intra pe teren) nu se iau în considerare la calcularea numărului total de cartonașe. În cazul în care meciul este abandonat înainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se rambursează, cu excepția cazurilor în care decidera pariurilor a fost deja stabilita. Pronosticuri:

Sub - la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai puține cartonașe galbene decât cele indicate;

Peste - la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai multe cartonașe galbene decât cele indicate;

Total cartonașe galbene Par/Impar (pariu valabil ambelor reprize) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cartonașe galbene Gazde PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cartonașe galbene Oaspeți PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cartonașe galbene Gazde DR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total cartonașe galbene Oaspeți DR - Pronosticuri: Sub, Peste

Repriza cu mai multe cartonașe galbene

I>II - Prima Repriza

I<II - A Doua Repriza

I=II - Egal

Primul cartonaș galben (pariu valabil ambelor reprize)

1 - Echipa gazda

Fără

2 - Echipa oaspete

Dacă Ambele echipe primesc cartonaș galben în același moment, atunci pariul primește cota 1.

Ultimul cartonaș galben (pariu valabil ambelor reprize) - Pronosticuri:1, Fără, 2

Primul cartonaș galben PR

- 1 - Echipa gazda
Fără
2 - Echipa oaspete

Total cartonașe galbene gazde (Total CG gazde) (pronostic valabil ambelor reprize) - Pronosticuri: Sub, Peste
Total cartonașe galbene oaspeți (Total CG oaspeți) (pronostic valabil ambelor reprize) - Pronosticuri: Sub, Peste
Cartonaș galben arătat băncii de rezerve - Pronosticuri: Da, Nu
Va fi eliminat antrenorul? - Pronosticuri: Da, Nu
Total cartonașe galbene PR (TCGPR) - Pronosticuri: Sub, Peste
Total cartonașe galbene DR (TCGDR) - Pronosticuri: Sub, Peste
Echipa cu mai multe cartonașe galbene (MMCG) - Pronosticuri: 1, X, 2
Echipa cu mai multe cartonașe galbene PR - Pronosticuri: 1, X, 2
Echipa cu mai multe cartonașe galbene DR - Pronosticuri: 1, X, 2

Handicap cartonașe galbene

Reprezintă tipul de pariu în care echipa care pleacă cu șansa a doua primește unul sau mai multe cartonașe galbene avantaj, astfel numărul de cartonașe galbene de la finalul celor 90' se aduna cu handicapul de la începutul meciului și rezulta numărul de cartonașe galbene final

Primește cartonaș galben DA/NU

Antrenorul primește cartonaș galben DA/NU
Pronosticul este valabil în timpul regulamentar de joc.

Cartonașe galbene

- min 0-15 - Total cartonașe galbene în acest interval
 - min 16-30 - Total cartonașe galbene în acest interval
 - min 31-pauza - Total cartonașe galbene în acest interval
 - 46-minutul 60 - Total cartonașe galbene în acest interval
 - min 61-75 - Total cartonașe galbene în acest interval
 - min 76-final - Total cartonașe galbene în acest interval
- Pronosticuri:
- 0 - în intervalul menționat, nu se acorda nici un cartonaș galben
 - 0-1 - în intervalul menționat, se acorda maxim un cartonaș galben
 - 1+ - în intervalul menționat, se acorda cel puțin un cartonaș galben
 - 2+ - în intervalul menționat, se acorda cel puțin doua cartonașe galbene

Cartonaș galben pana în minutul X, organizatorul va stabili intervalul de timp în funcție de evenimentul respectiv, și îl va afișa în oferta de pariere.

Pronosticuri: Da, Nu

Primește cartonaș galben în prima repriza (PR)

Se oferă spre pariere pronosticul DA. Acesta se validează câștigător dacă jucătorul precizat primește cartonaș galben în prima repriză. În cazul în care jucătorul precizat nu este introdus pe teren în prima repriză, acesta va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare și cota 1.

Total cartonașe - Pronosticuri: Sub, Peste

*Un cartonaș galben se considera 1 cartonaș

**Un cartonaș roșu se considera 2 cartonașe

***Eliminarea unui jucător în urmă a 2 cartonașe galbene se considera 3 cartonașe

Total cartonașe PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Primul Cartonaș - Pronosticuri: 1, Fără, 2

Primul Cartonaș PR - Pronosticuri: 1, Fără, 2

Total cartonașe Gazde

0-1 - maxim un cartonaș

2 - exact 2 cartonașe

3 - exact 3 cartonașe

4+ - minim 4 cartonașe

Total cartonașe Gazde PR

0 - nici un cartonaș în prima repriza

1 - exact 1 cartonaș în prima repriza

- 2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
- 3+ - minim 3 cartonașe în prima repriza

Total cartonașe Oaspeți

- 0-1 - maxim un cartonaș
- 2 - exact 2 cartonașe
- 3 - exact 3 cartonașe
- 4+ - minim 4 cartonașe

Total cartonașe Oaspeți PR

- 0 - nici un cartonaș în prima repriza
- 1 - exact 1 cartonaș în prima repriza
- 2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
- 3+ - minim 3 cartonașe în prima repriza

Echipa cu mai multe cartonașe - Pronosticuri: 1, X, 2

Echipa cu mai multe cartonașe PR - Pronosticuri: 1, X, 2

Număr cartonașe

- 0-3 - maxim 3 cartonașe
- 4 - exact 4 cartonașe
- 5 - exact 5 cartonașe
- 6 - exact 6 cartonașe
- 7 - exact 7 cartonașe
- 8 - exact 8 cartonașe
- 9 - exact 9 cartonașe
- 10 - exact 10 cartonașe
- 11 - exact 11 cartonașe
- 12+ - minim 12 cartonașe

Număr cartonașe PR

- 0 - fara cartonașe în prima repriza
- 1 - exact 1 cartonaș în prima repriza
- 2 - exact 2 cartonașe în prima repriza
- 3 - exact 3 cartonașe în prima repriza
- 4 - exact 4 cartonașe în prima repriza
- 5 - exact 5 cartonașe în prima repriza
- 6+ - minim 6 cartonașe în prima repriza

Puncte cartonașe:

Punctele cartonașelor se calculează conform celor de mai jos:

- Un cartonaș galben reprezintă 10 puncte;
- Un cartonaș roșu reprezintă 25 puncte.

Total puncte cartonașe - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte cartonașe prima repriza - Pronosticuri: Sub, Peste

Interval puncte cartonașe - este tipul de pariu prin care trebuie indicat intervalul de puncte al cartonașelor în timpul regulamentar de joc;

Pronosticuri: 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+

Interval puncte cartonașe PR - este tipul de pariu prin care trebuie indicat intervalul de puncte al cartonașelor în prima repriza;

Pronosticuri: 0-10, 11-25, 26-40, 41+

Va fi penalty (PEN) - Pronosticuri: Da, Nu

Total penalty-uri (TPEN)

- 0 - nu va fi penalty în timpul regulamentar
- 1 - va fi exact un penalty în timpul regulamentar
- 2+ - vor fi minim 2 penalty-uri în timpul regulamentar

Penalty & cartonaș roșu - Pronosticuri: Da, Nu

Penalty sau cartonaș roșu - Pronosticuri: Da, Nu

Penalty ratat (PENR) - Pronosticuri: Da, Nu

În cazul în care, în timpul regulamentar de joc nu va fi acordat penalty, tipul de pariu DA va fi declarat necâștigător, tipul de pariu NU va fi declarat câștigător.

Penalty echipa GAZDA - Pronosticuri: Da, Nu

Penalty echipa OASPETE - Pronosticuri: Da, Nu

Primește cartonaș roșu

Se oferă spre pariere pronosticul DA. Acesta se validează câștigător dacă jucătorul precizat primește cartonaș roșu în timpul regulamentar de joc. În cazul în care jucătorul precizat nu este introdus pe teren în timpul regulamentar pariul va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare și cota 1.

Cartonaș roșu (CR) (pronostic valabil și pentru prima repriză PR)

- se iau în considerare cartonașele roșii acordate în timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonaș acordat după fluierul de final nu va fi luat în considerare. Cartonașele primite de alți membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucători înlocuiți care nu mai intră pe teren) nu se iau în considerare. În cazul în care meciul este abandonat înainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se rambursează.

Pronosticuri: Da, Nu

Cartonaș ROȘU echipa GAZDA - Pronosticuri: Da, Nu

Cartonaș ROȘU echipa OASPETE - Pronosticuri: Da, Nu

Cartonaș roșu Gazde PR - Pronosticuri: Da, Nu

Cartonaș roșu Oaspeți PR - Pronosticuri: Da, Nu

Total schimbări (TSC) - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima schimbare Pronosticuri:

Echipa gazda va face prima schimbare

Echipa oaspete va face prima schimbare

Ultima schimbare Pronosticuri:

Echipa gazda va face ultima schimbare

Echipa oaspete va face ultima schimbare

Total schimbări echipa gazdă - Pronosticuri: Sub, Peste

Total schimbări echipa oaspete - Pronosticuri: Sub, Peste

Total schimbări PR (TSCPR) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total ocazii de gol - Pronosticuri: Sub, Peste

Total ocazii de gol Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total ocazii de gol Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Total suturi pe spațiul porții (TS) - Pronosticuri: Sub, Peste, Par, Impar

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe anumiți jucători. De ex: Total șuturi pe spațiul porții jucătorul X.

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total șuturi pe spațiul porții GAZDE- Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total șuturi pe spațiul porții OASPEȚI - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Handicap suturi pe spațiul porții - Pronosticuri: H1, H2

Echipa cu mai multe suturi pe spațiul porții - Pronosticuri: 1,X,2

Total șuturi pe spațiul porții ambele echipe - Pronosticuri: Sub, Peste

Total șuturi pe lângă poartă - Pronosticuri: Sub, Peste

Total șuturi pe spațiul porții jucător - Pronosticuri: Sub, Peste

Total șuturi pe lângă poartă Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total șuturi pe lângă poartă Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Total suturi - Pronosticuri: Sub, Peste

Total suturi Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total suturi Oaspeti - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap suturi - Pronosticuri: H1, H2

Echipa cu mai multe suturi - Pronosticuri: 1,X,2

Total șuturi blocate - Pronosticuri: Sub, Peste

Șuturile blocate de către portar nu se iau în considerare.

Total pase - Pronosticuri: Sub, Peste

Total pase reușite - Pronosticuri: Sub, Peste

Total pase de gol - Pronosticuri: Sub, Peste

Total lovituri de departajare - Pronosticuri: Sub, Peste

În cazul în care nu se va ajunge la lovituri de departajare, pariurile vor primi cota 1.00

Procent pase reușite - Se vor oferi valori procentuale pentru acuratețea paselor în timpul regulamentar de joc

Gazde: - Pronosticuri: Sub, Peste

Oaspeți: - Pronosticuri: Sub, Peste

Ne rezervăm dreptul de a adăuga aceasta derivată și pentru jucători, de exemplu: C. Ronaldo Sub/Peste

86.5% pase reușite în meci.

Da pasa de gol - Pronosticuri: Sub, Peste

Da gol cu capul - Pronosticuri: Sub, Peste

Total mingi recuperate - acest pronostic se referă la totalul mingilor recuperate în meci

Gazde: - Pronosticuri: Sub, Peste

Oaspeți: - Pronosticuri: Sub, Peste

Ne rezervăm dreptul de a adăuga aceasta derivată și pentru jucători, de exemplu: C. Ronaldo Sub/Peste 3.5

mingi recuperate în meci.

Va fi schimbat în meci?

Exemplu:

C. Ronaldo Da/Nu

Va fi introdus pe parcursul meciului?

Exemplu:

C. Ronaldo Da/Nu

Total intervenții portar - Pronosticuri: Sub, Peste

Total intervenții portar Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total intervenții portar Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Cel mai bun portar

Total offside-uri (TOFF) - Pronosticuri: Sub, Peste, Par, Impar

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriza

Handicap offside-uri - Pronosticuri: H1, H2

Echipa cu cele mai multe offside-uri - este tipul de pariu prin care se indică echipa cu cele mai multe offside-uri.

Total offside-uri GAZDE - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total offside-uri OASPEȚI - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total offside-uri ambele echipe - Pronosticuri: Sub, Peste

Total faulturi (TF) - Pronosticuri: Sub, Peste, Par, Impar

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total fault-uri GAZDE - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total fault-uri OASPEȚI - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Faulturi comise de jucător - Pronosticuri: Sub, Peste

Faulturi suferite de jucător - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap faulturi - Pronosticuri: H1, H2

Primul fault - este tipul de pariu care indica ce echipa va comite primul fault

Echipa cu mai multe faulturi - este tipul de pariu prin care se indica echipa cu cele mai multe faulturi

Total faulturi ambele echipe - Pronosticuri: Sub, Peste

Total auturi - tipul de pariu face referire doar la aruncările de la margine din timpul regulamentar de joc

- Pronosticuri: Sub, Peste, Par, Impar

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total auturi ambele echipe - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap auturi - Pronosticuri: H1, H2

Echipa cu cele mai multe auturi - Pronosticuri: 1,X,2

Total auturi GAZDE - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total auturi OASPEȚI - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Portarul marchează (GKM) Pronosticuri: Da

Autogolurile nu se iau în considerare.

Autogol (AG) (pronostic valabil ambelor echipe) Pronosticuri: Da, Nu

Rezultat în minutul: (REZM) - Pronosticuri: 1,X,2

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga și alte intervale de timp pentru tipul de pariu Rezultat în (REZM).

- Min 15 (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-15:00)

- Min 30 (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-30:00)

- Min 60 (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-60:00)

- Min 75 (rezultatul înregistrat în intervalul 00:01-75:00)

Rezultat în minutul 10 - Pronosticuri: 1,X,2

Rezerva marchează (RZVM) (pronostic valabil ambelor echipe) - Pronosticuri: Da, Nu

Autogolurile nu se iau în considerare.

Rezerva primește Cartonaș Galben - Pronosticuri:

- DA, pariul este validat câștigător dacă în timpul celor 90 de minute o rezervă introdusă pe teren va primi un cartonaș galben;

- NU, pariul este validat câștigător dacă în timpul celor 90 de minute o rezervă introdusă pe teren nu va primi cartonaș galben.

Pariul este validat câștigător dacă ambele echipe nu au efectuat schimbări.

Total goluri interval

- min 0-15 - Total goluri în acest interval

- min 16-30 - Total goluri în acest interval

- min 31-pauza - Total goluri în acest interval

- 46-minutul 60 - Total goluri în acest interval

- min 61-75 - Total goluri în acest interval

- min 76-final - goluri în acest interval

Pronosticuri:

0 - în intervalul menționat, nu se înscrie nici un gol

1+ - în intervalul menționat, se înscrie cel puțin un gol

Marcator - Jucătorii ce vor intra pe teren vor fi desemnați ca participanți, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00.

Pronosticuri:

Oricând - jucătorul respectiv, va marca oricând în timpul regulamentar de joc

Primul - Jucătorul va marca primul gol în meci în timpul regulamentar de joc

Ultimul - Jucătorul va marca ultimul gol în meci în timpul regulamentar de joc

2+ - Jucătorul va marca cel puțin 2 goluri, oricând în timpul regulamentar de joc

3+ - Jucătorul va marca cel puțin 3 goluri, oricând în timpul regulamentar de joc

Total Goluri jucător – Pronosticuri: 2+, 3+

Dublu marcator

Pariul este validat câștigător atunci când un jucător marchează, în timpul regulamentar, cel puțin două goluri

Autogolurile nu se iau în considerare. Pronosticuri: Da, Nu

Triplu marcator

Pariul este validat câștigător atunci când un jucător marchează, în timpul regulamentar, cel puțin trei goluri

Autogolurile nu se iau în considerare. Pronosticuri: Da, Nu

Final & Marcator

1&Marcator - câștigă echipa gazda și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc;

X&Marcator – egalitate la final și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc.

2&Marcator - câștigă echipa oaspete și marcatorul ales înscrie în timpul regulamentar de joc.
În cazul în care jucătorul ales nu este introdus pe teren, pariul va fi validat cota 1.

Marcator în prima repriză

Se validează câștigător dacă jucătorul precizat marchează în prima repriză, în cazul în care jucătorul ales nu este introdus în prima repriză acesta va fi validat cu cota 1.

Pronosticuri: Da, Nu

Autogolurile nu se iau în considerare.

Marchează din Penalty – Pronosticuri:

- DA, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca în timpul regulamentar de joc din penalty. Pariul nu ia în considerare prelungirile sau eventualele lovituri de departajare după terminarea celor 90 de minute.

- NU, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales nu va marca din penalty în timpul regulamentar de joc. Pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales a marcat în timpul meciului dar nu a marcat din penalty. Pariul este validat câștigător dacă în timpul meciului echipa jucătorului ales nu a primit un penalty. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Marchează din Lovitura Libera – Pronosticuri:

- DA, pariul este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca în timpul regulamentar de joc din lovitura liberă. Pariul nu este validat câștigător dacă jucătorul ales va marca din penalty. Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute.

Dacă jucătorul ales nu va intra pe teren în timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Înscrie din afara careului- Pronosticuri: Da, Nu,

Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute. Dacă jucătorul ales nu va intra pe teren în timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Dacă în timpul regulamentar de joc jucătorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga noi tipuri de pariuri care au legătură cu metoda prin care un jucător marchează.
Exemplu: Jucătorul X da gol cu piciorul stâng sau Jucătorul X da gol din lovitura liberă, din penalty, din afara careului, etc..

Lovește bara - Este tipul de pariu pentru care trebuie indicat dacă mingea va lovi sau nu bara. Nu sunt luate în calcul eventualele prelungiri după cele 90 de minute.

Primul eveniment (PE)

- cartonaș galben - Primul eveniment în meci va fi “cartonaș galben”
- gol - Primul eveniment în meci va fi “gol”
- înlocuire - Primul eveniment în meci va fi o “înlocuire”
- pauză - Primul eveniment în meci va fi “pauză”

Pronosticuri:

Da - va fi evenimentul respectiv

Nu - nu va fi evenimentul respective

Metoda primului gol?

Dacă meciul se termina 0:0, toate pariurile vor fi necâștigătoare.

Pronosticuri: Cu capul, Șut, Lovitura libera, Penalty, Autogol

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga pentru acest tip de pariu și jucătorii care vor executa golurile precum și metoda golului.

Metoda calificării

- 1 în timp regulamentar – echipa gazdă se califică în timpul regulamentar de joc
- 1 în prelungiri – echipa gazdă se califică după finalul reprizelor de prelungiri (2x15min)
- 1 la penalty-uri – echipa gazdă se califică după executarea loviturilor de departajare
- 2 în timp regulamentar – echipa oaspete se califică în timpul regulamentar de joc
- 2 în prelungiri – echipa oaspete se califică după finalul reprizelor de prelungiri (2x15min)
- 2 la penalty-uri – echipa oaspete se califică după executarea loviturilor de departajare

Prima acțiune (PA)

- aruncare de la margine - Prima acțiune în meci va fi “aruncare de la margine”
- lovitura liberă - Prima acțiune în meci va fi “lovitura liberă”
- aut de poarta - Prima acțiune în meci va fi “aut de poarta”
- corner - Prima acțiune în meci va fi “corner”
- gol - Prima acțiune în meci va fi “gol”

Pronosticuri: Da, Nu

Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri care să aibă legătură cu expresia “primul/prima situație în meci”

Când se decide meciul?

Timp regulamentar 90 min

Prelungiri

Lovituri de departajare Penalty-uri

Cum se decide meciul?

Câștigă gazdele în timp regulamentar

Câștigă gazdele în prelungiri [în cazul în care partida se termina la egalitate, după timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETIȚII INTERNAȚIONALE, etc.)]

Câștigă gazdele după penalty-uri

Câștigă oaspeții în timp regulamentar

Câștigă oaspeții în prelungiri [în cazul în care partida se termină la egalitate, după timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETIȚII INTERNAȚIONALE, etc.)]

Câștigă oaspeții după penalty-uri

Va ajunge meciul în prelungiri? – este tipul de pariu care trebuie să indice dacă vor avea loc prelungiri după timpul regulamentar de joc în caz de egalitate. Este întâlnit în cazul cupelor, turneele finale sau a altor competiții de tip turneu.

Pronosticuri: Da, Nu

Gol în minutele de prelungiri - Pronosticuri:

- DA, pariul este validat câștigător dacă în timpul prelungirilor una dintre cele 2 echipe va marca un gol. Pariul se referă strict la prelungirile arătate în repriza a 2a a meciului, un eventual gol marcat în prelungirile primei reprize sau în cele 2 reprize de prelungiri după terminarea celor 90 de minute de joc nu se va lua în considerare;

- NU, pariul este validat câștigător dacă în timpul prelungirilor nu se va marca niciun gol. Pariul se referă strict la prelungirile arătate în repriza a 2a a meciului, prelungirile din prima repriza sau din cele 2 reprize de prelungiri după cele 90 de minute nu se iau în considerare.

Gol în reprizele de prelungiri- Pronosticuri: Da, Nu

Gol pana în minutul - Pronosticuri: Da, Nu

Minute de prelungiri PR (MPPR)

- 0 min - Nu va fi nici un minut de prelungiri pentru prima repriză

- 1 min - Va fi indicat un minut de prelungiri pentru prima repriză

- 2 min - Vor fi indicate două minute de prelungiri pentru prima repriză

- 3 min - Vor fi indicate trei minute de prelungiri pentru prima repriză

- 4 min - Vor fi indicate patru minute de prelungiri pentru prima repriză

- 5 min - Vor fi indicate cinci minute de prelungiri pentru prima repriză

- 6+ min - Vor fi cel puțin șase minute de prelungiri pentru prima repriză

Se vor lua în considerare minutele de prelungire indicate de arbitru.

Minute de prelungiri DR

- 2 min - Vor fi indicate două minute de prelungiri pentru a doua repriză

- 3 min - Vor fi indicate trei minute de prelungiri pentru a doua repriză

- 4 min - Vor fi indicate patru minute de prelungiri pentru a doua repriză

- 5 min - Vor fi indicate cinci minute de prelungiri pentru a doua repriză

- 6+ min - Vor fi cel puțin șase minute de prelungiri pentru a doua repriză

Vor fi lovituri de departajare? – este tipul de pariu care trebuie să indice dacă vor avea loc lovituri de departajare în caz de egalitate după timpul regulamentar de joc și după reprizele de prelungiri. Este întâlnit în cazul cupelor, turneele finale sau a altor competiții de tip turneu. Pronosticuri: Da, Nu

Cine merge mai departe (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. - Pronosticuri: 1,2

Posesia mingii gazde (POS1) Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii în timpul regulamentar de joc pentru echipa gazdă - Pronosticuri: Sub, Peste

Posesia mingii oaspeți (POS2) Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii în timpul regulamentar de joc pentru echipa oaspete - Pronosticuri: Sub, Peste

Total depozedări în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total depozedări echipa gazdă - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Total depozedări echipa oaspete - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe prima și a doua repriză.

Lucky GOLURI - Pronosticuri:

15W TG2+ - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol

30W TG2+ - pariul este câștigător dacă se înscriu cel puțin 2 goluri în meci, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acordă cota 1

15W TG2-4 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 4 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol și scorul rămâne la fel până la finalul meciului

30W TG2-4 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 4 goluri, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acordă cota 1

15W TG2-5 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 5 goluri sau dacă până în minutul 14:59 se înscrie un gol și scorul rămâne la fel până la finalul meciului

30W TG2-5 - pariul este câștigător dacă în meci se înscriu cel puțin 2 goluri și maxim 5 goluri, iar în cazul în care se înscrie un gol până în minutul 29:59 și scorul rămâne la fel până la finalul meciului se acordă cota 1

15W GG3+ - pariul este câștigător dacă în meci marchează ambele echipe și se înscriu cel puțin 3 goluri sau dacă rezultatul până în minutul 14:59 este 1:1

30W GG3+ - pariul este câștigător dacă în meci marchează ambele echipe și se înscriu cel puțin 3 goluri, iar dacă rezultatul până în minutul 29:59 este 1:1 se acordă cota 1

90W TG2-4 - dacă pariul TG 2-4 este câștigător până în minutul 89:59, dar se înscrie gol după minutul 90:00, pariul rămâne câștigător indiferent de scorul final

90W TG2-5 - dacă pariul TG 2-5 este câștigător până în minutul 89:59, dar se înscrie gol după minutul 90:00, pariul rămâne câștigător indiferent de scorul final

***pariuri valabile pentru timpul regulamentar de joc, 90 de minute, incluzând și minutele de prelungiri acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, însă excluzându-se reprizele de prelungiri și eventual loviturile de la 11 metri, acordate în cazul în care meciul nu se poate termina cu rezultatul înregistrat după timpul regulamentar de joc.

Jucătorul meciului

Organizatorul își rezervă dreptul de a oferi spre pariare acest tip de pariu. Pariurile vor fi decise în bază rezultatelor anunțate de organizatori (de exemplu: în cadrul cupei mondiale de către FIFA). Jucătorii ce vor intra pe teren vor fi desemnați ca participant, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00.

Organizatorul își rezervă dreptul ca pentru tipurile de pariuri deja existente în regulamentul aprobat de către ONJN, să adauge pariuri combinate pentru prima repriză, a doua repriză, echipa gazdă, echipa oaspete, etc., de exemplu: posesia mingii gazde, oaspeți, prima repriză, a doua repriză, aplicându-se aceleași reguli de validare, raportându-se însă la intervalul de timp sau/și echipa menționată în denumirea acestora.

Organizatorul își rezervă dreptul de a realiza variante noi de pariuri de tipul combinații între tipurile de pariuri existente, care sunt aprobate de către Comitetul de Supraveghere din cadrul ONJN aplicându-se aceleași reguli de validare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a adăuga pronosticurile existente și pentru fazele unui turneu, faza grupelor, optimi, sferturi, etc.. De exemplu: Total goluri în faza grupelor sau într-o anumită grupă; total cornere în faza grupelor sau într-o anumită grupă; etc.

Pariuri antepost

• ORGANIZATORUL ÎȘI REZERVĂ DREPTUL DE A INTRODUCEREA NOI TIPURI DE PARIURI COMBinate CE SUNT MENȚIONATE ÎN OFERTA ANTEPOST (ÎN CADRUL COMPETIȚIILOR INTERNE, INTERNAȚIONALE, CAMPIONATE EUROPENE/MONDIALE, ETC.)

• VALIDAREA REZULTATELOR SE FACE CONFORM SITE-URILOR OFICIALE ALE COMPETIȚIILOR RESPECTIVE, DE EXEMPLU: PENTRU CAMPIONATUL EUROPEAN DE FOTBAL SITE-UL OFICIAL ESTE WWW.UEFA.COM

• ORGANIZATORUL ÎȘI REZERVĂ DREPTUL DE A INTRODUCEREA NOI TIPURI DE PARIURI ANTEPOST CARE AU LEGATURĂ CU TIPURILE DE PARIU DEJA EXISTENTE (GOLURI, PUNCTE, ETC.) PRECUM ȘI COMBINAȚII ALE ACESTORA.

Se oferă spre pariare următoarele tipuri de pariuri:

Se califică - este tipul de pariu care indică echipa calificată în următoarea fază a competiției

Sa ajungă în finală - este tipul de pariu care trebuie să indice faptul că echipa aleasă trebuie să se califice în finală;

Sa ajungă în semifinală - este tipul de pariu care trebuie să indice faptul că, echipa aleasă trebuie să se califice în semifinală;

Va fi finală - Pronosticuri: Da

Să ajungă în diferite faze ale turneului

Cel mai bun marcator - este tipul de pariu care trebuie să indice jucătorul care a înscris cele mai multe goluri în turneu;

Cel mai bun portar - Este tipul de pariu prin care trebuie indicat portarul care a apărut cele mai multe goluri în turneu;

Total goluri turneu - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total al golurilor înscrise în turneu.

Acest tip de pariu este ajustabil (pot exista mai multe valori al numărului de goluri din turneu).

Total goluri în faza grupelor - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total al golurilor înscrise în faza grupelor.

Total cornere turneu - este tipul de pariu care trebuie să indice numărul total de cornere înscrise în turneu.

Total goluri ligă pe etapă este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.

Total goluri ligă pe zi este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi.

Exemplu: total goluri liga pe zi - 22 Ianuarie 2014 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 ianuarie 2014 până la ora 09:59 am din ziua de 22 Ianuarie 2014.

Duel goluri ligă este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.

Duel marcatori

Se oferă spre pariere 3 pronosticuri:

- Jucătorul 1 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va marca mai multe goluri decât Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc.

- X - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va marca un număr egal de goluri cu Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc, în cazul în care ambii jucători nu marchează pariul va fi validat câștigător.

- Jucătorul 2 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 2 va marca mai multe goluri decât Jucătorul 1 în timpul regulamentar de joc. În cazul în care un jucător nu este introdus pe teren în timpul regulamentar de joc, oricare dintre cei doi menționați, pariul va fi validat cu cota 1.

Autogolurile nu se iau în considerare.

Pentru meciurile anulate sau amânate, pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare și cota 1.

Organizatorul își rezervă dreptul de a oferi acest tip de pariu și în timpul campionatelor internaționale pe diferite etape de desfășurare. De exemplu: Duel marcatori în faza grupelor (se vor cumula golurile marcate de fiecare jucător în fiecare meci al grupei) Duel cartonașe galbene în faza grupelor (se vor cumula cartonașele galbene de fiecare jucător în fiecare meci al grupei). Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce în oferta de pariere diferite tipuri de pariuri care au ca duel (între echipe, jucători...etc), diferiți indicatori (game-uri, puncte, goluri...etc) în funcție de natura sportului.

Organizatorul își rezervă dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri ce fac referire la duel. Acestea pot fi între tipurile de pariuri deja existente, de exemplu duel goluri, duel cartonașe galbene, duel faulturi, duel marcatori, etc. și pot fi între ligi, campionate, jucători, etc.

Duel cartonașe galbene

Se oferă spre pariere 3 pronosticuri:

- Jucătorul 1 - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va primi mai multe cartonașe galbene decât Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc.

- X - pariul este validat câștigător dacă Jucătorul 1 va primi același număr de cartonașe galbene ca Jucătorul 2 în timpul regulamentar de joc, în cazul în care ambii jucători nu primesc cartonaș galben pariul va fi validat câștigător.

- Jucătorul 2 - pariul va fi validat câștigător dacă Jucătorul 2 va primi mai multe cartonașe galbene ca Jucătorul 1 în timpul regulamentar de joc. În cazul în care un jucător nu este introdus pe teren în timpul regulamentar de joc, oricare dintre cei doi menționați, pariul va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amânate pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare și cota 1.

Total numere tricouri marcatori

În cazul în care, un gol este autogol, numărul de pe tricoul jucătorului care înscrie autogolul se va lua în considerare pentru echipa căreia i se acordă respectivul gol. Se însumează numărul de pe tricourile marcatorelor.

Total minute goluri- Pronosticuri: Sub, Peste

Avantaj la 2 goluri

Pariul este câștigător dacă echipa pe care mizezi câștigă sau conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

Pronosticuri:

1 - echipa gazda câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

2 - echipa oaspete câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

Aplicabil în timpul regulamentar de joc.

II. TENIS

Sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri pentru această disciplină sportivă, valabile după principiul 2/3 seturi (care jucător câștigă primul 2 seturi), cu excepția unor turnee masculine unde se joacă 3/5 seturi.

Final este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis. - Pronosticuri: 1, 2

Setul 1 se referă la câștigătorul primului set. - Pronosticuri: 1, 2

Setul 2 se referă la câștigătorul setului 2- Pronosticuri: 1, 2

Setul 1/Final este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

1/1 - primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciul;

1/2 - primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător;

2/1 - al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător;

2/2 - al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul.

Handicap game-uri (HG) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariuri. Din/la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

(Pariu valabil și pentru primul set)

H1 - este câștigătorul primului jucător după ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (EX: dacă handicapul este 3-5 și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul pe jucător: $J1=6+6=12$, $J2=2+3=5$, când aplicăm handicapul $12-3.5=8.5 > 5$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1);

H2 - este câștigătorul cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-4, 4-6, 6-3, se face totalul pe jucător: $J1=6+4+6=16$, $J2=4+6+3=13$, când aplicăm handicapul $16-3.5=12.5 < 13$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2).

*** pentru acest tip de pariu nu este OBLIGATORIU că jucătorul pe care s-a pariat cu HANDICAP să câștige meciul.) (EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-0, 6-7, 6-7 se face totalul pe jucător: $J1=6+6+6=18$, $J2=0+7+7=14$, când aplicăm handicapul $18-3.5=14.5 > 14$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucătorul 1 a pierdut meciul, la pronostic cu HANDICAP, el a CÂȘTIGAT);

Total game-uri (TG) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

- Pronosticuri: Sub, Peste

Total game-uri PAR/IMPAR – este pariul prin care se indică dacă numărul de game-uri de la finalul timpului regulamentare este PAR sau IMPAR

Jucătorul 1 câștigă exact 1 set - Pronosticuri: Da, Nu

Jucătorul 2 câștigă exact 1 set - Pronosticuri: Da, Nu

Jucătorul 1 câștigă exact 2 seturi - Pronosticuri: Da, Nu

Jucătorul 2 câștigă exact 2 seturi - Pronosticuri: Da, Nu

Scor corect - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect la final de meci, scorurile posibile sunt: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0.

Scor corect Setul 1 - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect al primului set. Scorurile posibile sunt: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7

Multiscor Setul 1 - Pronosticuri:

6:0/6:1/6:2 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

6:3/6:4 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

7:5/7:6 – Jucătorul 1 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

0:6/1:6/2:6 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

3:6/4:6 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

5:7/6:7 – Jucătorul 2 câștigă Setul 1 cu unul dintre aceste scoruri

Total seturi este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).

Pronosticuri: Sub; Peste

Sub -la finalul evenimentului s-au jucat mai puține seturi decât numărul specificat în oferta;

Peste -la finalul evenimentului s-au jucat mai multe seturi decât numărul specificat în oferta;

Total game-uri set-ul 1 este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul setului 1 s-au jucat mai mult sau mai puține game-uri decât cele specificate.

- Pronosticuri: Sub, Peste

Setul 1 - Handicap game-uri - Pronosticuri: H1, H2

Handicap seturi este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariuri. Din/la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător și în funcție de rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap. - Pronosticuri: H1, H2

Minim două seturi (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim două seturi în meci.

Pronosticuri: 1, 2

Minimum un set (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim un set în meci. -

Pronosticuri: 1, 2

Setul cu mai multe game-uri:

Se referă la compararea numărului de game-uri din primele două seturi.

Opțiuni de pariuri pentru acest tip de pariuri:

1 în primul set sunt mai multe game-uri decât în al doilea

1=2 în ambele seturi sunt un număr egal de game-uri;
 2 în al doilea set sunt mai multe game-uri decât în primul
 În cazul în care, un meci este abandonat înaintea finalizării primelor două seturi, se acordă cota 1. În cazul în care, un meci este abandonat în setul al treilea este omologat conform rezultatului din primele 2 seturi.

Set Set – este tipul de pariu prin care se indică dacă ambii jucători câștigă minim un set sau nu. - Pronosticuri:

SS - ambii jucători câștigă minim un set;

NS - unul dintre jucători câștigă la 0;

Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joacă 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia în considerare la omologarea pariurilor ca și un set normal.

De exemplu dacă se intră în setul 3 cu scorul de 6-1; 1-6 iar rezultatul setului 3 va fi de 8-10, tipul de pariu total game-uri peste 23.5 va fi validat câștigător, deoarece au fost 32 game-uri, setul 3 fiind omologat ca un set normal.

Număr exact de seturi – este tipul de pariu prin care se indică numărul exact de seturi din meci. Opțiuni de pariere: 2 seturi, 3 seturi, 4 seturi, 5 seturi.

Set la zero – este tipul de pariu prin care se indică dacă unul dintre jucători o să câștige un set la zero. - Pronosticuri: Da, Nu

Câștigător turneu - este tipul de pariu prin care se indică, câștigătorul turneului. În cazul în care, pe durata turneului, un jucător abandonează, pariul CÂȘTIGĂTOR TURNEU este necâștigător, nu va fi validat - COTA 1.

Total ași în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Total ași jucătorul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total ași jucătorul 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Duel ași - Pronosticuri: 1, X, 2

Setul cu mai mulți ași – Pronosticuri: I>II, I=II, I<II

Se referă la compararea numărului de ași din primele două seturi.

Total duble greșeli în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Total duble greșeli jucătorul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total duble greșeli jucătorul 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Duel duble greșeli

1 jucătorul 1 face mai multe greșeli, în meci, decât jucătorul 2

X jucătorul 1 face același număr de duble greșeli ca și jucătorul 2

2 jucătorul 2 face mai multe greșeli, în meci, decât jucătorul 1

Setul cu mai multe duble greșeli – Pronosticuri: I>II, I=II, I<II

Se referă la compararea numărului de duble greșeli din primele două seturi.

Tie-break în Setul 1 - Pronosticuri: Da, Nu

Tie-break în meci - Pronosticuri: Da, Nu

Total break-uri în meci - Pronosticuri: Da, Nu

Procentaj primul serviciu - Indică procentul de succes al primului serviciu care se calculează din aportul primul serviciu bun și primul serviciu fault

Procentaj primul serviciu jucător 1 - Pronosticuri: Da, Nu

Procentaj primul serviciu jucător 2 - Pronosticuri: Da, Nu

Total game-uri jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total game-uri jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Număr maxim game-uri consecutive jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Număr maxim game-uri consecutive jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total game-uri câștigate consecutiv - Pronosticuri: Sub, Peste

Total game-uri câștigate pe serviciu - Pronosticuri: Sub, Peste

Procentaj game-uri câștigate pe serviciu - Pronosticuri: Sub, Peste

Primul la game-ul "X" - Pronosticuri: 1, 2

Total puncte în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte în meci jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte în meci jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

% Puncte câștigate primul serv. - Juc 1- Pronosticuri: Sub, Peste

% Puncte câștigate primul serv. - Juc 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Puncte câștigate primul serv. - Juc 1- Pronosticuri: Sub, Peste

Puncte câștigate primul serv. - Juc 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

% Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 1- Pronosticuri: Sub, Peste

% Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 2 - Pronosticuri: Sub, Peste

Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 1- Pronosticuri: Sub, Peste

Puncte câștigate al doilea serv. - Juc 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Primul punct în meci - Pronosticuri: 1, 2
 Procentaj puncte câștigate la fileu jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Procentaj puncte câștigate la fileu jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Puncte câștigate la fileu jucătorul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Puncte câștigate la fileu jucătorul 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Număr maxim puncte consecutive jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Număr maxim puncte consecutive jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total puncte câștigate consecutiv - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total break-uri în meci jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total break-uri în meci jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Duel break-uri - Pronosticuri: 1, X,2
 Primul break - Pronosticuri: 1, 2
 Ultimul break - Pronosticuri: 1, 2
 Nr. mingi break câștig în meci - Juc 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Nr. mingi break câștig în meci - Juc 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Cel mai rapid serviciu - Pronosticuri: 1, 2
 Primul as - Pronosticuri: 1, 2
 Prima dubla greșeală - Pronosticuri: 1, 2
 Total Lovituri câștigătoare - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total Lovituri câștigătoare jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total Lovituri câștigătoare jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total greșeli neforțate - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total greșeli neforțate jucător 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total greșeli neforțate jucător 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Duel jucători (Antepost) - Pronosticuri: 1, X, 2
 Primul eveniment – Pronosticuri: Break, As, Dublă greșeală
 Total Game-uri la zero - se vor propune pariuri de Sub și Peste, referitoare la numărul de game-uri câștigate la 0, în tot meciul sau de către fiecare dintre jucători
 Va încheia meciul cu as - pariurile presupun ca un anumit jucător să câștige meciul servind (DA) sau nu (NU) un AS la ultima minge a meciului
 Total mingi de meci jucate - se vor propune pariuri de SUB și PESTE, referitoare la numărul de mingi de meci jucate
 Salvează minge de meci și câștigă - pariurile presupun ca un anumit jucător sau oricare dintre jucători să câștige meciul după ce a salvat în prealabil o minge de meci a adversarului.
 Distanța medie parcursă/punct - distanța medie parcursă pe punct de către un anumit jucător, de regulă exprimată în metri.
 Dacă pentru o anumită partidă nu se înregistrează date oficiale, din oricare motiv, toate pariurile vor fi nule.
 Descalificare în meci - pariul presupune ca un jucător să fie descalificat în timpul partidei.
 Abandon în meci - pariul presupune ca un jucător să abandoneze după începerea partidei.
 Câștigă un tie-break - pariul presupune că un anumit jucător să câștige (1 Da, 2 Da) sau să nu câștige (1 Nu, 2 Nu) un tie-break în meci. Dacă partida se finalizează și nu se dispută niciun tie-break, pariurile pe „1 Nu” și „2 Nu” sunt câștigătoare.
 Scor după 2 game-uri - pariul presupune indicarea scorului la game-uri după primele 2 game-uri jucate (2:0, 1:1, 0:2).
 Primul set sau final
 PSsF1 = Jucătorul 1 câștigă primul set sau câștigă meciul
 PSsF2 = Jucătorul 2 câștigă primul set sau câștigă meciul
 Evoluție scor pe seturi (2/3) - pariurile presupun indicarea evoluției scorului pe seturi în partidă.
 1/1 = primul jucător câștigă primul set și al doilea set
 1/2/1 = primul jucător câștigă primul set, îl pierde pe al doilea și câștigă meciul
 1/2/2 = primul jucător câștigă primul set și apoi pierde meciul
 2/1/1 = al doilea jucător câștigă primul set și apoi pierde meciul
 2/1/2 = al doilea jucător câștigă primul set, îl pierde pe al doilea și câștigă meciul
 2/2 = al doilea jucător câștigă primul set și al doilea set.
 Interval game-uri primul set - pariul presupune indicarea într-un anumit interval a numărului final de game-uri disputate în primul set.
 Durata meci - Pronosticuri: Sub, Peste
 Jucătorul X Cel mai rapid serviciu - Pronosticuri: Sub, Peste
 Jucătorul X Media vitezei primul serviciu - Pronosticuri: Sub, Peste
 Jucătorul X Media vitezei al doilea serviciu - Pronosticuri: Sub, Peste

Avantaj (2/3) - este pariul care presupune indicarea câștigătorului meciului, însă în cazul în care jucătorul indicat pierde partida dar câștigă totuși un set, pariul primește cotă 1.00. Este disponibil pentru meciurile care se desfășoară în format “2 seturi din 3 (2/3)”.

-1: pariul este câștigător dacă jucătorul 1 câștigă meciul, pariul primește cotă 1.00 dacă jucătorul 1 pierde meciul cu set câștigat (scor 1:2), și pariul este necâștigător dacă jucătorul 1 pierde meciul fără set câștigat (scor 0:2).

-2: pariul este câștigător dacă jucătorul 2 câștigă meciul, pariul primește cotă 1.00 dacă jucătorul 2 pierde meciul cu set câștigat (scor 2:1), și pariul este necâștigător dacă jucătorul 2 pierde meciul fără set câștigat (scor 2:0).

Ne rezervăm dreptul de a introduce spre pariare, tipuri de pariuri deja existente, pentru Setul 1, 2, 3, 4 și 5

În cazul în care se schimbă suprafața de joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului/turneului, NU se acordă COTĂ

1.

Ne rezervăm dreptul de a introduce spre pariare și turnee de tipul "fast4tennis". În aceste turnee un set se va încheia atunci când unul dintre jucători (echipe) va ajunge la 4 game-uri, iar cazul în care scorul unui set va fi 3-3 se va juca un tie-break după formatul de joc stabilit de organizatorul turneului, iar meciurile pot avea format diferit de joc.

Duel Game-uri

Se oferă spre pariare un duel fictiv între jucători/jucătoare pentru meciurile avute de acești jucători în aceeași zi.

Ex:Halep-Begu 6-3 6-0

Cirstea-Mitu 6-4 7-5

Meciul din Duel game-uri este Begu – Mitu. În meciul din turneu Begu a realizat 3 game-uri și Mitu 9 game-uri, ca urmare Meciul Begu-Mitu va fi omologat cu scorul de 3-9. Total game-uri 12.

În cazul în care un jucător/jucătoare își dispută meciul a doua zi, meciul din duel va primi cota 1.

În cazul în care un jucător/jucătoare va disputa 2 meciuri în aceeași zi se va omologa rezultatul de la primul meci din ziua respectivă.

În caz de egalitate de game-uri se va acorda cota 1 pentru meciul fictiv la pronosticul final, pentru celelalte se va omologa conform rezultatelor.

În cazul în care un jucător/jucătoare abandonează sau meciul nu se dispută, toate pariurile vor primi cota 1.

Se pot oferi pentru meciul din duel următoarele tipuri de pariuri:

-Final

-Total game-uri

-Handicap game-uri

III. FOTBAL AMERICAN

Pentru Fotbal american sunt acceptate următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Handicap (incl. OT) - Pronosticuri: 1, 2

Acest pariu poate fi aplicat și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Total puncte (incl. OT) - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest pariu poate fi aplicat și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Final fără Egal (DNB) - Pronosticuri: 1, 2

Acest pariu poate fi aplicat pe reprize (PR/DR) și pe sferturi (Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4)

Total puncte par/impar;

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Prima Repriză – Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Prima Repriză - Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima Repriza- Pronosticuri: 1, X, 2

Sfertul Cu Mai Multe Puncte - Pronosticuri: Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4

Pauza/Final - Pronosticuri: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2

Prima repriză – Puncte PAR/IMPAR

Prima repriză fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

A doua repriză - Pronosticuri: 1, X, 2

A doua repriză – Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Vor fi prelungiri?

A doua repriză fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

A doua repriză – Total Puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Sfertul 2 - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Sfertul 3 - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Sfertul 4 - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Repriza cu mai multe puncte - Pronosticuri: I>II, I=II, I<II

Diferență victorie - Pronosticuri: 1 la 15+, 1 la 8-14, 1 la 1-7, X, 2 la 15+, 2 la 8-14, 2 la 1-7

Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

IV. FUTSAL

Oferta pentru acesta disciplină sportivă poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Prima repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

A doua repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total goluri - Pronosticuri: Sub, Peste

Final fără Egal (DNB) - Pronosticuri: 1, 2

Succesiune Evenimente - Pronosticuri: 1&Sub, 1&Peste, 2&Sub, 2&Peste

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

V. FOTBAL PE PLAJĂ

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în oferta că, pentru anumite evenimente contează rezultatul final, stabilit după prelungiri și/sau executarea loviturilor de penalitate.

Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Total goluri - Pronosticuri: Sub, Peste

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

VI. MINIFOTBAL

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în oferta că, pentru anumite evenimente contează rezultatul final, stabilit după prelungiri și/sau executarea loviturilor de penalitate.

Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Rezultat Final;

Șansa Dublă

Handicap

Total Goluri

VII. FOTBAL AUSTRALIAN

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigă meciul- Pronosticuri: 1, 2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Diferență victorie - Pronosticuri: 1 la 32+, 1 la 15-31, 1 la 1-14, X, 2 la 32+, 2 la 15-31, 2 la 1-14

Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte - Pronosticuri: Par, Impar

Final & Total puncte - Pronosticuri: 1&Sub, X&Sub, 2&Sub, 1&Peste, X&Peste, 2&Peste

Prima repriză- Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Prima repriză – fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

Prima repriză – Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Prima repriză - Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima repriză - Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima repriză - Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima repriză - Total puncte - Pronosticuri: Par, Impar

Sfertul 1 - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Sfertul 1 – fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

Sfertul 1 – Handicap - - Pronosticuri: H1, H2

Sfertul 1 - Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Total puncte - Pronosticuri: Par, Impar

Sfertul 1 - Diferență victorie - Pronosticuri: 1 la 9+, 1 la 4-8, 1 la 1-3, X, 2 la 9+, 2 la 4-8, 2 la 1-3

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

VIII. HOCHEI

Final este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final. Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FARA prelungiri, pentru toate tipurile de pariuri, cu excepția pariului „Câștigă Meciul (1, 2)” pentru care se iau în considerare și eventualele perioade suplimentare de joc, și/sau lovituri de departajare. Timpul complet regulamentar de joc trebuie să fie completat cu minutele de prelungire compensând minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, pe care oficialii consideră că trebuie să le acorde pentru ca rezultatul să fie valabil. Orice durată sub timpul complet regulamentar de joc, precum și rezultatul într-un astfel de caz sunt considerate nule și pariurile vor primi Cota 1.

În eventualitatea finalizării unui meci, pe durata regulamentara de joc, cu scorul de 0-0, toate pariurile pe „Prima/Ultima echipa care va înscrie” vor fi validate la o cota de 1. Pentru tipul de pariu „Par/Impar” scorul de 0-0 este considerat unul par. –
Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Prima perioadă (1P) este tipul de pariu prin care se indică rezultatul meciului la finalul primei perioade:
(pronostic valabil pentru cele 3 perioade) - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat în ofertă pentru fiecare meci în parte).(pronostic valabil atât pentru pariul cu timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse)

Avantajul/ dezavantajul se acordă echipei favorite.

H1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă;

H2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

Total goluri (TG) - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil atât pentru echipa gazdă cât și pentru echipa oaspete

Pronostic valabil atât pentru pariul cu timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse și penaltyuri.

Prima perioada/final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariare:

1-1 la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele;

1-X la pauză conduc gazdele, la final se termină egal;

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

X-1 la pauză este egal, la final câștigă gazdele;

X-X la pauză este egal, la final se termină egal;

X-2 la pauză este egal, la final câștigă oaspeții;

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

2-X la pauză conduc oaspeții, la final se termină egal;

2-2 la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții.

Prima perioadă sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului:

PsF1 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa gazdă;

PsFX după prima perioadă și/ sau la final de meci este egalitate;

PsF2 după prima perioadă și/ sau la final de meci conduce/ câștigă echipa oaspete.

Câștigă meciul (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

1 câștigă echipa gazdă;

2 câștigă echipa oaspete.

Total goluri Gazde Prima perioadă - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil celor 3 perioade

Total goluri Oaspeți Prima perioadă - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil celor 3 perioade

Total goluri prima perioadă (TGPP) - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil celor 3 perioade

Primul gol - Pronosticuri: 1, Fără, 2

Pronostic valabil celor 3 perioade

Ultimul gol - Pronosticuri: 1, Fără, 2

Pronostic valabil celor 3 perioade

Pariul de tip Par/Impar final (P/I), se referă la numărul de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc cât și pentru pariul cu prelungiri incluse. - Pronosticuri: Par, Impar

Pariu valabil pentru cele 3 perioade

În cazul competițiilor de tip turneu, cupa sau alte competiții internaționale, tipul de pariu “CÂȘTIGĂ MECIUL” (CM) se va valida cu COTA 1, dacă meciul se termină la egalitate, fără a există prelungiri din care să reiasă un câștigător.

Handicap prima perioadă - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte).

Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă doar la prima perioadă (prima din cele 3) a meciului. (pronostic valabil celor 3 perioade)

Tipuri de pariu:

H1 - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă

H2 - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă

Final fără Egal - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.

Pronostic valabil celor 3 perioade - Pronosticuri: 1, 2

Marchează în prima perioadă - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscrie mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.

Tipuri de pariu:

GM - echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă

OM - echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă

GN - echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă

ON - echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă

GG - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă

NG - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă

Scor corect

Este tipul de pariu prin care se indică scorul corect de la finalul timpului regulamentar de joc.

Ambele marchează (pronostic valabil celor 3 perioade)

Tipuri de pariuri:

GG - ambele echipe marchează în timpul regulamentar de joc;

NG - nu marchează ambele echipe în timpul regulamentar de joc;

Diferență victorie (valabil pentru timpul regulamentar de joc)

Tipuri de pariuri:

Gazde la 1G - echipa gazda câștigă la exact un gol diferență;

Gazde la 2G - echipa gazda câștigă la exact 2 goluri diferență;

Gazde la 3+ - echipa gazda câștigă la minim 3 goluri diferență;

Egal

Oaspeți la 1G - echipa oaspete câștigă la exact un gol diferență;

Oaspeți la 2G - echipa oaspete câștigă la exact 2 goluri diferență;

Oaspeți la 3+ - echipa oaspete câștigă la minim 3 goluri diferență;

Handicap 1X2 - Pronosticuri: H1, HX, H2

Vor fi prelungiri? - Pronosticuri: Da, Nu

Perioada cu mai multe goluri - este tipul de pariu prin care se indică perioada cu cele mai multe goluri.

- Pronosticuri: Prima perioadă (1P), A doua perioadă (2P), A treia perioadă (3P), Egale

Pentru pronosticurile ce fac referire la repriza de prelungire și/sau penalty-uri, golurile marcate în aceasta vor fi luate în considerare ca un singur gol în plus pentru echipa câștigătoare, indiferent de numărul penalty-urilor efectuate. Exemplu:

Scorul meciului este de 0:0 după repriza de prelungire, după penalty-uri, scorul s-a terminat 4:3, scorul luat în considerare este 1:0.

Marcator - Pronosticuri: Da, Nu, Primul, Ultimul

Total goluri jucător

Total suturi pe poarta

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Total suturi pe poarta jucător

Minutul primului gol

Triplu marcator

Total suturi blocate

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Total angajamente câștigate

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Verificare VAR - Pronosticuri: Da, Nu

Gol în minutul 1 - Pronosticuri: Da, Nu

Gol în minutul 60 - Pronosticuri: Da, Nu

IX. BASCHET

Prima repriză în cazul meciurilor de baschet este formată din sferturile 1 și 2, repriza a doua este formată din sferturile 3 și 4.

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Prima repriză - Final (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauză cât și la finalul meciului (timp regulamentar de joc);

Pronosticuri:

1/1 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă GAZDELE;

1/X La pauză conduc GAZDELE, la final se termină EGAL;

1/2 La pauză conduc GAZDELE, la final câștigă OASPEȚII;

X/1 La pauză este EGAL, la final câștigă GAZDELE;

X/X La pauză este EGAL, la final se termină EGAL;

X/2 La pauză este EGAL, la final câștigă OASPEȚII;

2/1 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă GAZDELE;

2/X La pauză conduc OASPEȚII, la final se termină EGAL;

2/2 La pauză conduc OASPEȚII, la final câștigă OASPEȚII;

Handicap ($H\pm$) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Tipul de pariu este valabil atât pentru pariul timp regulamentar cât și pentru pariul cu prelungiri incluse.

H1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat;

HX egalitate după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat;

H2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil s-a scăzut/ adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

(pronostic valabil pentru cele 2 reprize și pentru cele 4 sferturi)

Total puncte (TP) - Pronosticuri: Sub, Peste

Tipul de pariu este valabil pentru: pariul timp regulamentar, pariul cu prelungiri incluse, prima repriză, a doua repriză și cele 4 sferturi.

Total puncte jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total interceptii - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Total recuperări jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total coșuri de 3 puncte jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total pase decisive jucător (inclusiv reprize de prelungire, over time) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte par/impar (Par/Impar) se referă la paritatea numărului de puncte înscrise cumulativ de către cele două echipe (Pronostic valabil pentru cele 2 reprize, pentru cele 4 sferturi, pentru timpul regulamentar cât și pentru cel cu prelungiri incluse).

Repriza 1 (PR) - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Repriza 2 (DR) - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Sfertul 1 - Pronosticuri: 1, X, 2

Sfertul 1 - Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 2 - Pronosticuri: 1, X, 2

Sfertul 3 - Pronosticuri: 1, X, 2

Sfertul 4 - Pronosticuri: 1, X, 2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil și celor 4 sferturi

Total puncte prima repriză (TPPR) - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima repriza - Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima repriza - Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte repriză a doua (DRTP) - Pronosticuri: Sub, Peste

Final (CM) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri.

Tipurile de pariuri acceptate pentru acest tip de pariu:

1 câștigă echipa gazdă;

2 câștigă echipa oaspete

Total puncte gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil pentru timpul regulamentar cât și pentru cel cu prelungiri incluse

Total puncte oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Pronostic valabil pentru timpul regulamentar cât și pentru cel cu prelungiri incluse

Mai Multe Puncte - se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează)

Tipuri de pariu:

I>II - în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză

I=II - în ambele reprize se marchează același număr de puncte

I<II - în repriza secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

Sfertul cu mai multe puncte - este tipul de pariu prin care se indică sfertul cu mai multe puncte.

Pronosticuri: Sfertul 1, Sfertul 2, Sfertul 3, Sfertul 4, Egale

Victorie Dubla - Pronosticuri:

VD1 - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză

VD2 - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză

Total coșuri de 3 puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Total coșuri de 3 puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total coșuri de 3 puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Duel coșuri de 3 puncte

1 – echipa gazdă înscrie mai multe coșuri de 3 puncte în meci

X – ambele echipe înscriu același număr de coșuri de 3 puncte în meci

2 - echipa oaspete înscrie mai multe coșuri de 3 puncte în meci

Total recuperări - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Duel recuperări

1 – echipa gazdă face mai multe recuperări în meci

X – ambele echipe fac același număr de recuperări în meci

2 - echipa oaspete face mai multe recuperări în meci

Total pase decisive - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest pariu poate fi aplicat și pe echipe (Gazde, Oaspeți)

Duel pase decisive

1 – echipa gazdă are mai multe pase decisive în meci

X – ambele echipe au același număr de pase decisive în meci

2 - echipa oaspete are mai multe pase decisive în meci

Cel mai bun marcator (MVP) - Pronosticuri: Da

Oricare echipa va conduce cu [X] puncte - Pronosticuri: Da, Nu

Oricare jucător va înscrie peste [X] puncte - Pronosticuri: Da, Nu

Procent aruncări libere reușite - Pronosticuri: Sub, Peste

Final fără Egal - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc, iar în caz de egalitate se acorda cota 1.(pariu valabil pentru cele 2 reprize și pentru cele 4 sferturi) - Pronosticuri: 1, 2

Vor fi prelungiri? - Pronosticuri: Da, Nu

Diferență victorie - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc și diferență de puncte.

Tipuri de pariuri

Gazde > 10 - echipa gazdă câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;

Gazde la 6-10 - echipa gazdă câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Gazde la 1-5 - echipa gazdă câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

X – Egalitate

Oaspeți > 10 - echipa oaspeți câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;

Oaspeți la 6-10 - echipa oaspeți câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Oaspeți la 1-5 - echipa oaspeți câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Diferență victorie 1 (Incl. prel.) – este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte.

Tipuri de pariuri

Gazde la 11+ - gazdele câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;

Gazde la 6-10 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Gazde la 1-5 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Oaspeți la 11+ - oaspeții câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;

Oaspeți la 6-10 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Oaspeți 1-5 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Diferență victorie 2 (Incl. prel.) - este tipul de pariu prin care se indica echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte.

Tipuri de pariuri

Gazde la 6+ - gazdele câștigă la cel puțin 6 puncte diferență;

Oaspeți 6+ - oaspeții câștigă la cel puțin 6 puncte diferență;

Alt rez. - un dintre echipe câștigă, cu o diferență care nu este prezenta în pronosticurile explicate mai sus.

Diferență victorie 3 (incl. OT)

Gazde la 1-5

Gazde la 6-10

Gazde la 11-15

Gazde la 16-20

Gazde la 21-25

Gazde la 26+

Oaspeți la 1-5

Oaspeți la 6-10

Oaspeți la 11-15

Oaspeți la 16-20

Oaspeți la 21-25

Oaspeți la 26+

Handicap - Pronostic valabil pentru cele 2 reprize, pentru cele 4 sferturi, pentru timpul regulamentar cat și pentru cel cu prelungiri incluse - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte exact - Pronosticuri: Sub, Exact, Peste

Interval puncte NBA

0-150, 151-160, 161-170, 171-180, 181-190, 191-200, 201-210, 211-220, 221-230, 231-240, 241-250, 250.5+

Interval puncte

0-100, 101-110, 111-120, 121-130, 131-140, 141-150, 151-160, 161-170, 171-180, 180.5+

Sfertul 1,2,3,4 - DV (Diferență de victorie)

Gazde la 3+

Alt scor

Oaspeți la 3+

X. HANDBAL

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. În cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri:

Final - este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: 1, X, 2, 1X, X2.

Câștigă meciul – este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul de la finalul meciului, minutele de prelungire fiind incluse. - Pronosticuri: 1, 2

Prima repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

A doua repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Handicap - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

H1 - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

H2 - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

Total goluri - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri jucător - Pronosticuri: Sub, Peste

Se vor lua în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar de joc

Primește eliminări de 2 minute
 Total eliminări de 2 minute jucător
 Total aruncări 7 metri
 Cea mai mare diferență de scor
 Se înscrie gol în minutul 1
 Se înscrie gol în minutul 60
 Portarul înscrie
 Total goluri prima repriză - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total goluri par-impair - Pronosticuri: Par, Impair

Repriză cu mai Multe Goluri - se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

I>II - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză

I=II - în ambele reprize se marchează același număr de goluri

I<II - în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză

Handicap prima repriză - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriză, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

H1 - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

H2 - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce s-a scăzut/ adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

Prima repriză/final meci - se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

Total goluri repriza a doua - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
 Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total goluri oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste
 Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Victorie Dubla

Opțiuni de pariere:

VD1 - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză

VD2 - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză

Final fără Egal - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.

Opțiuni de pariere:

1 - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

2 - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

Total aruncări de la 7 metri în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Total aruncări de la 7 metri gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total aruncări de la 7 metri oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Total eliminări de 2 minute în meci - Pronosticuri: Sub, Peste

Total eliminări de 2 minute gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total eliminări de 2 minute oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Diferență victorie - este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la finalul timpului regulamentar de joc și diferență de puncte.

Tipuri de pariuri

Gazde > 10 - echipa gazda câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;

Gazde la 6-10 - echipa gazda câștigă, iar diferența de puncte este între 6 și 10;

Gazde la 1-5 - echipa gazda câștigă, iar diferența de puncte este între 1 și 5;

X - Egalitate

Oaspeți > 10 - echipa oaspeți câștigă la mai mult de 10 puncte diferență;

Oaspeți la 6-10 - echipa oaspeți câștigă, iar diferența de puncte este între 6 și 10;

Oaspeți la 1-5 - echipa oaspeți câștigă, iar diferența de puncte este între 1 și 5;

Pauză sau final (PsF) - Pronosticuri: PSF1, PSFX, PSF2

XI. VOLEI

Pentru aceasta disciplină sportivă se acceptă următoarele pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Setul 1 – Câștigător

Setul 2 – Câștigător

Setul 3 – Câștigător

Setul 4 – Câștigător

Setul 5 - Câștigător

Handicap seturi - Pronosticuri: H1, H2

Primul set/ final meci - Pronosticuri: 1/1, 1/2, 2/1, 2/2

Scor corect - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap Puncte - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte PAR-IMPAR

Număr de seturi - Pronosticuri: 3, 4, 5

Număr seturi Gazde - Pronosticuri: 1, 2

Număr seturi Oaspeți - Pronosticuri: 1, 2

Set 1 – PAR/IMPAR

Cate seturi vor depăși scorul limită? - Pronosticuri: 0, 1, 2, 3, 4, 5

Se va juca setul 4? - Pronosticuri: Da, Nu

Se va juca setul 5? - Pronosticuri: Da, Nu

Setul 1 – handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 1 – Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Minim un set - Pronosticuri: 1, 2

Total puncte gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

Se disputa în sistem de 3/5 seturi;

XII. POLO

Oferta la polo poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total goluri - Pronosticuri: Sub, Peste

Cine merge mai departe - Pronosticuri: 1, 2

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XIII. BASEBALL

Oferta la baseball poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final (incl OT) - Pronosticuri: 1, 2

Final Pronosticuri: 1, X, 2

Va fi extra inning? - Pronosticuri: Da, Nu

Primul inning - Pronosticuri: 1, X, 2

Primul inning – Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte gazde (prelungiri incluse) - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte oaspeți (prelungiri incluse) - Pronosticuri: Sub, Peste

Rezultat după primele 5 inning-uri - Pronosticuri: 1, X, 2

Total puncte după primele 5 inning-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap după primele 5 inning-uri - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte PAR/IMPAR (incl. OT)

Diferență victorie

Handicap (incl.OT) -Pronosticuri:H1, H2

Total puncte (incl. OT) - Pronosticuri: Sub, Peste

Diferență victorie (incl T)

1 la 3+

2 la 3+

1 la exact 2

2 la exact 2

1 la exact 1

2 la exact 1

Total puncte Gazde după primele 5 inning-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte Oaspeți după primele 5 inning-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Echipa care înscrie cel mai mult într-un inning - Pronosticuri: 1, X, 2

Echipa cu mai multe inning-uri - Pronosticuri: 1, X, 2

Echipa cu cel mai mare scor într-un inning

Inning-ul cu cele mai multe puncte - Pronosticuri: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Egal

Primul run în
inning 1
inning 2
inning 3
alt inning sau fără run

Primul inning Gazdele înscriu - Pronosticuri: Da, Nu
Primul inning Oaspeții înscriu - Pronosticuri: Da, Nu
Total lovituri (incl OT) - Pronosticuri: Sub, Peste
Total lovituri Gazde (incl OT) - Pronosticuri: Sub, Peste
Total lovituri Oaspeți (incl OT) - Pronosticuri: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri - Pronosticuri: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri - Pronosticuri: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Primul inning - Total lovituri Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
Primele 5 inning-uri - Total lovituri Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste
Când se decide meciul
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XIV. ATLETISM

Oferta la atletism poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1 - se indică câștigătorul cursei;
Loc. 1-3 - se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă;
Duel - dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

XV. ÎNOT

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
Loc. 1-se indică câștigătorul cursei;
Loc. 1-2 se indică concurentul care ocupă una dintre primele două poziții în cursă;
Duelul dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

XVI. FORMULA 1

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

Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri:

1) Pariul pe cursă, cu următoarele variante:

- L 1 pilotul pariat câștigă cursa la final;
- L 1-2 pilotul pariat termină cursa în primii doi (locul 1 sau locul 2);
- L 1-3 pilotul pariat termină cursa în primii trei;
- L 1-6 pilotul pariat termină cursa în primii șase;
- L 1-10 pilotul pariat termină cursa în primii zece.

În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

2) Pariul pe calificări la cursa poate avea următoarele variante:

- L 1 pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position);
- L 1-2 pilotul pariat termină calificările în primii doi;
- L 1-3 pilotul pariat termină calificările în primii trei;
- L 1-6 pilotul pariat termină calificările în primii cinci;
- L 1-10 pilotul pariat termină calificările în primii zece.

3) Pariul Duel în cursă, care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei. În cazul în care, unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

4) Campionatul piloților - se referă la câștigătorul titlului mondial de campion (pariu pe termen lung)

5) Campionatul constructorilor - se referă la câștigătorul titlului mondial de campion al constructorilor (pariu pe termen lung)

6) Duel piloți - Ambii piloți trebuie să înceapă cursa (să treacă linia de start). În cazul în care unul dintre piloți nu finalizează cursa, celălalt pilot va fi desemnat câștigător. Dacă niciunul dintre piloți nu finalizează cursa, pariul duel va fi rambursat.

7) Intervenție safety car - pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat în considerare.

8) Poziția pe grila de start a câștigătorului - poziția avută de pilotul câștigător al cursei, pe grila de start.

9) Primul pilot care oprește la boxe - se referă la primul pilot care intra pe linia boxelor pe parcursul desfășurării cursei.

10) Ambele mașini să se clasifice - Ambele mașini ale constructorului participant să se clasifice în cursa.

Alte tipuri de pariuri

Diferență între locul 1 și locul 2 la finalul cursei (Avans timp câștigător cursa)

Diferență între locul 1 și locul 2 la finalul calificărilor (Avans timp câștigător pole-position)

Cel mai rapid tur de pista: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale);

Se clasifică/Nu se clasifică la finalul cursei: pilotul respectiv este clasat la sfârșitul cursei indiferent de distanța la care se află de câștigătorul cursei.

Nr. de monoposturi care se clasifica la finalul cursei: cate monoposturi se clasifica la finalul cursei (se iau în considerare toate monoposturile clasate la sfârșitul cursei indiferent de distanța sau nr. de tururi de circuit situate fața de câștigătorul cursei).

Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).

Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

Monopostul câștigător: se referă la denumirea monopostului care va câștigă marele premiu.

Campion al piloților: se referă la acel tip de pariu pe termen lung ce se referă la câștigătorul titlului mondial de campion.

Intervenție safety car: pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)

Hattrick se referă la câștigarea cursei, obținerea celui mai rapid tur de pistă în cursă și plecarea din pole-position.

- Pronosticuri: Da, Nu

Pole Position & Câștigător - Pronosticuri: Da

Cel mai rapid tur & Câștigător - Pronosticuri: Da

Să se retragă după primul tur - Pronosticuri: Da

Primul pilot la boxe - Pronosticuri: Da

Ultimul pilot la boxe - Pronosticuri:

Lider la finalul oricărui tur - Pronosticuri: Da

Primul pilot care abandonează - Pronosticuri: Da

Primul monopost care abandonează - Pronosticuri: Da

Cea mai rapidă intrare la boxe - Pronosticuri: Da

Număr de monoposturi clasificate - Pronosticuri: 0, 1, 2

Număr de lideri (în cursa) - Pronosticuri: 1, 2, 3+

Sa se clasifice - - Pronosticuri: Da, Nu

Cel mai rapid tur și Câștigă cursa - Pronosticuri: Da

Steag roșu în cursa - Pronosticuri: Da, Nu

Sa conducă un tur - Pronosticuri: Da

XVII. BOX

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Cum se decide meciul: în ce runda câștigă competitorul meciul. Final & Exact Runde

1&1, 1&2, 1&3, 1&4, 1&5, 1&6, 1&7, 1&8, 1&9, 1&10, 1&11, 1&12

2&1, 2&2, 2&3, 2&4, 2&5, 2&6, 2&7, 2&8, 2&9, 2&10, 2&11, 2&12

Rezultatul luptei:

●KO: câștigă prin Knock-out

●TKO: câștigă prin decizie tehnica KO

●descalificare

●decizie simpla la puncte sau tehnica

Metoda victoriei

1 prin KO

2 prin KO

1 prin Decizie

2 prin Decizie

Total runde - Pronosticuri: Sub, Peste

Final & Interval Runde

1&1-3, 1&4-6, 1&7-9, 1&10-12

2&1-3, 2&4-6, 2&7-9, 2&10-12

Vor fi parcurse toate rundele - Pronosticuri: Da, Nu

KO în primele 60 secunde de la începerea meciului.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Tipurile de pariuri ce sunt menționate la Box sunt valabile și se aplică pentru toate celelalte sporturi de contact. (ex. MMA)

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale. Nu se iau în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

XVIII. RUGBY

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar. Există și excepții de la aceasta regulă, în cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, etc.) dar Organizatorul va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Handicap 1X2 - Pronosticuri: H1, HX, H2

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Handicap 1X2 PR - Pronosticuri: H1, HX, H2

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte Par/impar

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Final fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Pauză/Final - Pronosticuri: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2

Repriza cu mai multe puncte - Pronosticuri: I>II, I=II, I<II

Prima repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2

Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Diferență victorie - Pronosticuri:

Gazde la 15+, Gazde la 8-14, Gazde la 1-7, Oaspeți la 1-7, Oaspeți la 8-14, Oaspeți la 15+

Diferență victorie PR - Pronosticuri:

Gazde la 15+, Gazde la 8-14, Gazde la 1-7, Oaspeți la 1-7, Oaspeți la 8-14, Oaspeți la 15+

Interval puncte - Pronosticuri: 0-27, 28-34, 35-41, 42-48, 49-55, 56-62, 63+

Interval puncte PR - Pronosticuri: 0-6, 7-13, 14-20, 21-27, 28-34, 35-41, 42+

Total puncte Gazde PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte Oaspeți PR - Pronosticuri: Sub, Peste

Echipa cu mai multe esuri - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Handicap esuri - Pronosticuri: H1, HX, H2

Handicap esuri - Pronosticuri: H1, H2

Total esuri - Pronosticuri: Sub, Peste

Total esuri Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total esuri Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Total esuri - Pronosticuri: Par, Impar

Echipa cu mai multe esuri PR - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Handicap esouri PR - Pronosticuri: H1, HX, H2
 Handicap esouri PR - Pronosticuri: H1, H2
 Total esouri PR - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total esouri Gazde PR - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total esouri Oaspeți PR - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total esouri PR - Pronosticuri: Par, Impar

Final fără Egal esouri - Pronosticuri: 1, 2

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pe reprize.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Prima fază de atac Gazde - Pronosticuri: Eseu, Penalty, Drop gol

Prima fază de atac Oaspeți - Pronosticuri: Eseu, Penalty, Drop gol

XIX. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM, CURSE STOCK CAR

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigător cursa;

Clasare;

Duel;

Câștigător competiție;

Poziția;

Duel cicliști;

Număr de etape câștigate.

XX. DARTS

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

Total leg-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap leg-uri - Pronosticuri: H1, H2

Câștigător competiție;

Clasare;

Total aruncări de 180 puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Primul set - Pronosticuri: 1, 2

Primul set - Handicap leg-uri - Pronosticuri: H1, H2

Cele mai multe 180-uri - Pronosticuri: 1, X, 2

Total seturi

Handicap seturi

Primul Set - Total leg-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Primul Leg - Pronosticuri: 1, 2

Scor corect seturi - Pronosticuri: 2:0, 2:1, 1:2, 0:3

Scor corect seturi - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Scor corect seturi - Pronosticuri: 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4

Scor corect seturi - Pronosticuri: 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5

Scor corect seturi - Pronosticuri: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6

Scor corect seturi - Pronosticuri: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7

Scor corect seturi - Pronosticuri: 8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 6:6, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 9:0, 9:1, 9:2, 9:3, 9:4, 9:5, 9:6, 9:7, 9:8, 8:9, 7:9, 6:9, 5:9, 4:9, 3:9, 2:9, 1:9, 0:9

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 10:0, 10:1, 10:2, 10:3, 10:4, 10:5, 10:6, 10:7, 10:8, 10:9, 9:10, 8:10, 7:10, 6:10, 5:10, 4:10, 3:10, 2:10, 1:10, 0:10

Primul set - Scor corect leguri - Pronosticuri: 11:0, 11:1, 11:2, 11:3, 11:4, 11:5, 11:6, 11:7, 11:8, 11:9, 11:10, 10:11, 9:11,

8:11, 7:11, 6:11, 5:11, 4:11, 3:11, 2:11, 1:11, 0:11
 Prima aruncare de 180 - Pronosticuri: 1, Niciuna, 2
 Handicap aruncari de 180 - Pronosticuri: H1, H2
 Total aruncari de 180 Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
 Total aruncari de 180 Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

XXI. SPORTURI DE CONTACT

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuala sau a vreunei comisii.

Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, MMA, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc... Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile următoarele tipuri de pariu:

Câștigător competiție;

În ce repriză se va produce KO;

Clasare

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

Total - Pronosticuri: Sub, Peste

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca învingător.

În cazul în care, unul dintre concurenți nu termină meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cursul jucat.

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

XXII. TENIS DE MASA

Tipuri de pariu:

Final - Pronosticuri: 1, 2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap seturi

Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Scor corect - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Număr exact seturi - Pronosticuri: 3 seturi, 4 seturi, 5 seturi

Setul 1 – Câștigător - Pronosticuri: 1, 2

Setul 1 - Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 1 - Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Setul 1 - Par/Impar

Interpretarea acestui pariu este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXIII. MOTORSPORT

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

Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri:

1) Pariul pe cursa, cu următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă cursa la final;

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

L 1-3 pilotul pariat termină cursa în primii trei;

L 1-6 pilotul pariat termină cursa în primii șase;

L 1-10 pilotul pariat termină cursa în primii zece.

În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

2) Pariul pe calificări la cursa poate avea următoarele variante:

L 1 pilotul pariat câștigă calificările (locul 1 – pole position);

L 1-2 pilotul pariat termină calificările în primii doi;

L 1-3 pilotul pariat termină calificările în primii trei;

L 1-6 pilotul pariat termină calificările în primii șase;

L 1-10 pilotul pariat termină calificările în primii zece.

3) Pariul Duel în cursă, care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei. În cazul în care unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

4) Monopostul câștigător: se referă la denumirea monopostului care va câștigă marele premiu.

5) Campion al piloților: se referă la acel tip de pariu pe termen lung ce se referă la câștigătorul titlului mondial de campion.

6) Intervenție safety car: pariul se referă la intervenția safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)

7) Pariul Hat trick (tripla) se referă la câștigarea cursei, obținerea celui mai rapid tur de pista în cursa și plecarea din pole-position.

8) Intervenție safety car virtual. Tipuri de pariuri: Da, Nu

XXIV. SCHI

Tipuri de pariu:

AUR - câștigător locul I;

L1-3 – plasare în primele trei poziții;

L1-6 – plasare în primele șase poziții;

XXV. SAH

Pentru această disciplină sportivă se acceptă următoarele pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVI. VOLEI PE PLAJĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, 2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Scor corect - Pronosticuri: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Număr de seturi - Pronosticuri: 2, 3

Câte seturi vor depăși scorul limită? - Pronosticuri: 0,1,2, 3

Setul 1 – Câștigător - Pronosticuri: 1, 2

Setul 1 – Par/Impar

Setul 1 – Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 1 – Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Setul 2 – Câștigător - Pronosticuri: 1, 2

Setul 2 – Par/Impar

Setul 2 – Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 2 – Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Setul 3 – Câștigător - Pronosticuri: 1, 2

Setul 3 – Par/Impar

Setul 3 – Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 3 – Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Interpretarea acestor pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVII. BADMINTON

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, 2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Scor corect (3 / 5) - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Scor corect (2 / 3) - Pronosticuri: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Număr exact de seturi (3 / 5 seturi) - Pronosticuri: 3, 4, 5

Număr exact de seturi (2 / 3 seturi) - Pronosticuri: 2, 3

Câte seturi vor depăși scorul limită? - Pronosticuri: 0, 1, 2, 3

Setul 1 - Pronosticuri: 1, 2

Setul 2 - Pronosticuri: 1, 2

Setul 3 - Pronosticuri: 1, 2

Setul 4 - Pronosticuri: 1, 2

Setul 5 - Pronosticuri: 1, 2

Setul 1 - Handicap puncte - Pronosticuri: H1, H2

Setul 1 - Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Setul 1 - PAR/IMPAR

Interpretarea acestor pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXVIII. SNOOKER

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Pentru această disciplină sportivă sunt disponibile următoarele tipuri de pariuri:

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

Câștigător frame-ul 1 - Pronosticuri: 1, 2

Handicap frame-uri - Pronosticuri: H1, H2

Total frame-uri - Pronosticuri: Sub, Peste

Scor corect (5, 7, 9 și 11 frame-uri) - Pronosticuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3, 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4, 5:0, 5:1, 5:2, 5:3, 5:4, 4:5, 3:5, 2:5, 1:5, 0:5, 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 5:6, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6
 Total Break-uri de 100 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Break-uri de 100 - Pronosticuri: 0, 1, 2, 3+
 Total Break-uri de 100 Jucătorul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Break-uri de 100 Jucătorul 1 - Pronosticuri: 0, 1, 2, 3+
 Total Break-uri de 100 Jucătorul 2 - Pronosticuri: Sub, Peste
 Break-uri de 100 Jucătorul 2 - Pronosticuri: 0, 1, 2, 3+
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

XXIX. HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, X, 2
 Total Goluri - Pronosticuri: Sub, Peste
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXX. BANDY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, X, 2
 Total Goluri - Pronosticuri: Sub, Peste
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXI. FLOORBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, X, 2
 Total Goluri - Pronosticuri: Sub, Peste
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXII. BOWLS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, 2
 Total seturi - Pronosticuri: Sub, Peste
 Handicap seturi - Pronosticuri: H1, H2
 Setul 1 - Pronosticuri: 1, X, 2
 Setul 1 – Handicap - Pronosticuri: H1, HX, H2
 Setul 1 – fără Egal - Pronosticuri: 1, 2
 Scor corect - Pronosticuri: 1.5:0.5, 0.5:1.5, 0:2, 1:2, 2:0, 2:1
 Setul 1 - Total - Pronosticuri: Sub, Peste
 Setul 1 - Total Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
 Setul 1 - Total Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXIII. PESAPALLO

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, X, 2
 Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

XXXIV. CRICKET

Pentru Cricket sunt acceptate următoarele tipuri de pariuri:
 Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2
 Final - Pronosticuri: 1, X, 2
 Primul inning - Total - Pronosticuri: Sub, Peste
 Primul inning - Total Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste
 Primul inning - Total Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

XXXV. SQUASH

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
 Final - Pronosticuri: 1, 2
 Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste
 Handicap - Pronosticuri: H1, H2

XXXVI. E-SPORTS

Pariurile e-sports includ competiții de jocuri video (single player sau multi-player) indiferent de locul de desfășurare al acestor competiții.

Rezultatele competițiilor sunt cele care se regăsesc pe canalele oficiale de comunicare ale organizatorului competiției. În cazul în care informațiile disponibile pe aceste canale nu sunt suficiente pentru a stabili rezultatele competițiilor, respectiv sunt contradictorii/ contestate/ omise sau neclare, stabilirea rezultatelor se face pe bază altor surse publice. În cazul în care informațiile disponibile pe aceste canale nu sunt suficiente pentru a stabili rezultatele competițiilor, respectiv sunt contradictorii/ contestate/ omise sau neclare, stabilirea rezultatelor se face pe bază altor surse publice. În cazul în care rezultatele nu pot fi determinate fără echivoc (site-uri oficiale, stream-uri social media, înregistrări video etc), pariurile vor fi anulate (cota 1).

În cazul competițiilor de tip FIFA sau PES, timpul regulamentar de joc luat în considerare este reprezentat de următoarele variante: două reprize x 4 minute, două reprize x 5 minute, două reprize x 6 minute, două reprize x 7 minute, două reprize x 8 minute, cu excepția celor pentru care este specificat altceva.

Ne rezervăm dreptul de a introduce în oferta de pariere competiții (Esport) și pentru alte sporturi, exemplu: BASCHET, TENIS, HANDBAL, HOCHET etc., conform regulilor de desfășurare interne ale fiecărei competiții.

Pariurile efectuate pe jocurile listate incorect vor fi considerate NULE.

Dacă un eveniment nu se joacă sau este amânat, acesta se va considera ca neorganizat în scopul deciderii pariurilor doar dacă acesta este jucat în maxim 36 de ore de la ora de start programată inițial.

Dacă un eveniment se joacă înainte de data și ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora de start vor fi considerate NULE. Toate pariurile plasate înainte de ora de start rămân valabile.

În cazul în care un meci/harta nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi NULE.

În cazul în care un meci/harta sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătura cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi NULE. Meciul/ harta care vor fi rejucate vor fi considerate entități separate.

În cazul în care o echipă abandonează sau se retrage, toate pariurile nedecise vor fi NULE.

În cazul în care numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariere, ne rezervăm dreptul de a acorda cota 1.00.

În cazul pariurilor pe Counter-Strike:

- Pariul "Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?" va fi considerat nul dacă nu se plantează bomba în runda specificată.

- dacă meciul începe cu un avantaj de o harta pentru una dintre echipe, prima harta va fi considerată ca și câștigată cu scorul de 16:0 de către echipa care deține avantajul.

În cazul pariurilor pe Dota 2:

- Pariul "Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X" se decide în funcție de echipa care obține Aegis of the Immortal, și nu cine îl omoară pe Roshan.

- Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a turnului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).

- Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a Barracks-ului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).

- Pariul "Harta X – Primii la X Net Worth" - Net Worth = Gold-ul curent + valoarea Itemelor de pe erou.

În cazul pariurilor pe League of Legends:

- Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a turnului va fi luată în considerare.

- Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metoda de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare.

XXXVII. CURLING

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, 2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

XXXVIII. KABADDI

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Final fără Egal - Pronosticuri: 1, 2

Pauză/Final - Pronosticuri: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2

Câștigă meciul - Pronosticuri: 1, 2

Diferență victorie – este tipul de pariu prin care se indică echipa câștigătoare de la sfârșitul meciului și diferență de puncte. – Pronosticuri:

Gazde la 11+ - gazdele câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;

Gazde la 6-10 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Gazde la 1-5 - gazdele câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Oaspeți la 11+ - oaspeții câștigă la cel puțin 11 puncte diferență;

Oaspeți la 6-10 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 6 și 10;

Oaspeți 1-5 - oaspeții câștigă, iar diferență de puncte este între 1 și 5;

Total puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Repriza cu mai Multe Puncte - se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

I>II - în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză

I=II - în ambele reprize se marchează același număr de puncte

I<II - în repriza secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

Total puncte PAR/IMPAR - Pronosticuri: Par, Impar

Final & Total puncte - Pronosticuri: 1&Sub, 1&Peste, X&Sub, X&Peste, 2&Sub, 2&Peste

Șansă Dublă & Total puncte - Pronosticuri: 1X&Sub, X2&Sub, 12&Sub, 1X&Peste, X2&Peste, 12&Peste

Prima Repriză - Pronosticuri: 1, X, 2, 1X, X2, 12

Prima Repriză – Total Puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima Repriză – Total Puncte Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima Repriză – Total Puncte Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Prima Repriză – Total Puncte PAR/IMPAR

Prima Repriză – Handicap - Pronosticuri: H1, H2

XXXIX. FOTBAL GALIC

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

XL. HURLING GALIC

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, X, 2

XLI. BASCHET 3X3

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Final - Pronosticuri: 1, 2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total puncte - Pronosticuri: Sub, Peste

XLII. NETBALL

Final - Pronosticuri: 1, 2

Handicap - Pronosticuri: H1, H2

Total goluri - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Gazde - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Oaspeți - Pronosticuri: Sub, Peste

Pauză/Final - Pronosticuri: 1/1, 1/2, 2/1, 2/2, Alt Rezultat

Prima repriză - Pronosticuri: 1, 2

Handicap Prima repriză - Pronosticuri: H1, H2

Total goluri Prima repriză - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Gazde Prima repriză - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Oaspeți Prima repriză - Pronosticuri: Sub, Peste

Sfertul 1 - Pronosticuri: 1, 2

Handicap Sfertul 1 - Pronosticuri: H1, H2

Total goluri Sfertul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Gazde Sfertul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Total goluri Oaspeți Sfertul 1 - Pronosticuri: Sub, Peste

Art.4. Situații speciale – cota 1.00

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

În cazul în care, un eveniment din ofertă este acceptat de doua sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acordă cota 1.

Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă/Total goluri ligă pe zi/Duel goluri ligă, omologarea se va face astfel:

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului total de goluri pe etapă/zi/duel.

Toate pariurile (cu excepția pariurilor live) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precedă ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri total goluri ligă pe etapă/ zi/ duel.

Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente.

La tenis, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul în care organizatorii declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00.

Pentru baseball, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc). În cazul în care, un meci programat nu se dispută în 12 ore de la data stabilită inițial, se va acorda cota 1.

Art.5. PARIURI NONSPORTIVE

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

Operatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar (evenimentele ce se vor oferi spre pariere și nu vor fi nominalizate la Oscar, vor fi declarate necâștigătoare), concursul Miss World, concursul de muzica Eurovision, etc.

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

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente, vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată în ziua/zilele următoare nu va fi luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

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

Pariurile de orice fel sunt acceptate numai pe o bază unică și nu pot fi combinate cu alte evenimente.

IV. Pariuri LIVE

Sunt pariurile pe care clienții pot paria pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

Biletele ce conțin doar evenimente live, nu pot beneficia de bonusuri.

Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota și/ sau linia să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.

Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cota 1.

În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.

În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului. Statisticile și informațiile oferite (minutul meciului, scor live, informații legate de eveniment etc.) sunt preluate de la terți și pot avea întârzieri sau inexactități. ORGANIZATORUL nu își asumă răspunderea pentru pierderile (directe sau indirecte) cauzate de actualitatea și corectitudinea acestor informații.

Art.1. Discipline sportive

I. FOTBAL

Tipuri de pronosticuri:

A doua repriza

A doua repriza & Ambele marcheaza

A doua repriza & Total goluri

A doua repriza - Ambele marcheaza
 A doua repriza - Egal pariul se ramburseaza
 A doua repriza - Gazdele marcheaza
 A doua repriza - Handicap [X]
 A doua repriza - Oaspetii marcheaza
 A doua repriza - Sansa Dubla
 A doua repriza - Total goluri
 A doua repriza - Total goluri gazde [X]
 A doua repriza - Total goluri oaspeti [X]
 Ambele marcheaza
 Cand va fi inscris golul [X]
 Cand va fi marcat urmatorul gol in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Care echipa va ajunge prima la [X] cornere
 Care echipa va castiga la penalty-uri ?
 Cartonase rosu Gazde in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu Gazde in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu Gazde in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu Oaspeti in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu Oaspeti in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu Oaspeti in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cartonase rosu in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cartonase Gazde
 Cartonase Oaspeti
 Castiga restul meciului [X]
 Castiga restul primei reprize [X]
 Cine Incepe meciul ?
 Cine are mai multe cornere in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cine are mai multe cornere in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cine are mai multe cornere in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cine avanseaza in turul urmator ?
 Cine castiga restul meciului (Doar Prelungiri) ?
 Cine marcheaza golul [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cine marcheaza golul [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cine marcheaza golul [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cine marcheaza mai multe goluri in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cine marcheaza mai multe goluri in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cine marcheaza mai multe goluri in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cine primeste mai multe cartonase in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cine primeste mai multe cartonase in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cine primeste mai multe cartonase in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cine va avea cornerul [X]
 Cine va avea primul corner in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cine va avea primul corner in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cine va avea primul corner in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cine va castiga finala ?
 Cine va castiga finala pentru locul 3 ?
 Cornere gazde
 Cornere handicap asiatic [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Cornere handicap asiatic [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Cornere handicap asiatic [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Cornere oaspeti
 Cum va fi meciul decis ?
 Echipa cu cele mai multe cartonase
 Echipa cu cele mai multe cornere
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Final
 Final & Ambele marcheaza
 Final & Total goluri
 Final & [X] inscrie oricand
 Final & [Y] inscrie golul [X]
 Final (doar prelungiri)
 Gazde - Pariul se ramburseaza

Gazde - [X]. marcator
 Gazdele marcheaza
 Gazdele sa castige
 Golul [X] - pe unde intra mingea in poarta
 Goluri echipa gazda
 Goluri echipa oaspete
 Goluri exact
 Handicap Asiatic
 Handicap Asiatic Prelungiri
 Handicap [X]
 Handicap cornere [X]
 Jucatorul sa inscrie 2+
 Jucatorul sa inscrie 3+
 Lovituri de departajare - Castiga la Diferenta
 Lovituri de departajare - Numar exact de penalty-uri marcate
 Lovituri de departajare - Par/Impar
 Lovituri de departajare - Par/Impar echipa gazda
 Lovituri de departajare - Par/Impar echipa oaspete
 Lovituri de departajare - Rezultat final & Total Goluri
 Lovituri de departajare - Scor corect
 Lovituri de departajare - Total goluri [X]
 Lovituri de departajare - Total goluri [X] gazde
 Lovituri de departajare - Total goluri [X] oaspeti
 Lovituri de departajare - Urmatorul penalty marcat [X]
 Marcator oricand
 Marcatorul urmator
 Metoda inscrierii Golului [X]
 Numar exact de goluri
 Oaspeti - Pariul se ramburseaza
 Oaspeti - [X]. marcator
 Oaspetii marcheaza
 Oaspetii sa castige
 Oricare echipa sa castige
 Par/Impar cornere in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Par/Impar cornere in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Par/Impar cornere in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Pauza/Final
 Prelungiri - scor corect
 Prima Repriza - Egal pariul se ramburseaza
 Prima repriza
 Prima repriza & Ambele marcheaza
 Prima repriza & Total goluri
 Prima repriza - Ambele marcheaza
 Prima repriza - Care echipa va ajunge prima la [X] cornere
 Prima repriza - Cartonase gazde
 Prima repriza - Cartonase oaspeti
 Prima repriza - Cine va avea cornerul [X]
 Prima repriza - Cornere Par/Impar
 Prima repriza - Cornere gazde
 Prima repriza - Cornere oaspeti
 Prima repriza - Echipa cu cele mai multe cornere
 Prima repriza - Gazdele marcheaza
 Prima repriza - Goluri gazde
 Prima repriza - Goluri oaspeti
 Prima repriza - Handicap [X]
 Prima repriza - Handicap asiatic
 Prima repriza - Handicap cornere [X]
 Prima repriza - Numar exact de goluri
 Prima repriza - Numar exact de goluri (AAMS)
 Prima repriza - Oaspetii marcheaza
 Prima repriza - Sansa Dubla
 Prima repriza - Scor corect
 Prima repriza - Scor corect flexibil - restul prima repriza
 Prima repriza - Total Puncte Cartonase (cumulate)

Prima repriza - Total cartonase
 Prima repriza - Total cornere
 Prima repriza - Total cornere (cumulate)
 Prima repriza - Total cornere gazde [X]
 Prima repriza - Total cornere oaspeti [X]
 Prima repriza - Total goluri
 Prima repriza - Total goluri asiatice
 Prima repriza - Total goluri gazde [X]
 Prima repriza - Total goluri oaspeti [X]
 Prima repriza - Total puncte cartonase
 Prima repriza - Urmatorul gol [X]
 Prima repriza -Total cartonase (exact)
 Prima repriza de prelungiri
 Prima repriza de prelungiri - Handicap asiatic
 Prima repriza de prelungiri Scor corect - restul de prima prelungiri
 Repriza cu cele mai multe goluri
 Sansa Dubla
 Sansa Dubla & Ambele marcheaza
 Sansa Dubla & Total goluri
 Scor Corect AAMS-logic
 Scor corect
 Scor corect & [X] inscrie oricand
 Scor corect & [Y] inscrie golul [X]
 Scor corect flexibil - restul meciului
 Scor corect flexibil Prelungiri - restul prelungiri
 Total Cornere
 Total Cornere Par/Impar
 Total Cornere gazde
 Total Cornere oaspeti
 Total Goluri
 Total Goluri Par/Impar
 Total Puncte Cartonase
 Total Puncte Cartonase (cumulate)
 Total cartonase
 Total cartonase (exact)
 Total cartonase [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Total cartonase [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Total cartonase [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Total cartonașe [Z] din [X] la [Y]
 Total cornere (cumulate)
 Total cornere Gazde [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Total cornere Gazde [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Total cornere Gazde [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Total cornere Oaspeti [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Total cornere Oaspeti [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Total cornere Oaspeti [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Total cornere [Z] din [X] la [Y]
 Total cornere [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Total cornere [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Total cornere [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Total goluri (doar prelungiri) [X]
 Total goluri [Z] din [X] la [Y]
 Total goluri [Z] in intervalul de 10 minute [X]-[Y]
 Total goluri [Z] in intervalul de 15 minute [X]-[Y]
 Total goluri [Z] in intervalul de 5 minute [X]-[Y]
 Total goluri asiatice
 Total goluri gazde
 Total goluri oaspeti
 Total offside-uri [Z] din [X] la [Y]
 Total penalty-uri [Z] din [X] la [Y]
 Urmatorul gol (Doar Prelungiri!)
 Urmatorul gol (Penalty-uri)
 Urmatorul gol [X]
 Va fi castonas rosu ?

Va fi marcat penalty-ul [X]

Avantaj la 1 gol

Pariul este câștigător dacă echipa pe care mizezi câștigă sau conduce cu 1 gol diferență în orice moment al meciului

Pronosticuri:

1- echipa gazda câștigă sau dacă conduce cu 1 gol diferență în orice moment al meciului

2 - echipa oaspete câștigă sau dacă conduce cu 1 gol diferență în orice moment al meciului Aplicabil în timpul regulamentar de joc.

Avantaj la 2 goluri

Pariul este câștigător dacă echipa pe care mizezi câștigă sau conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

Pronosticuri:

1- echipa gazda câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului

2 - echipa oaspete câștigă sau dacă conduce cu 2 goluri diferență în orice moment al meciului Aplicabil în timpul regulamentar de joc.

Avantaj la 3 goluri

Pariul este câștigător dacă echipa pe care mizezi câștigă sau conduce cu 3 goluri diferență în orice moment al meciului

Pronosticuri:

1- echipa gazda câștigă sau dacă conduce cu 3 goluri diferență în orice moment al meciului

2 - echipa oaspete câștigă sau dacă conduce cu 3 goluri diferență în orice moment al meciului Aplicabil în timpul regulamentar de joc.

Primul/următorul corner și total cornere se vor lua în considerare doar cornerele executate în timp regulamentar inclusiv prelungirile dictate de arbitru. Nu se iau în considerare cornerele care, după ce au fost executate se vor repeta. De asemenea, aceste cornere nu se vor calcula la numărul total de cornere. Cornerele acordate, dar neexecutate ulterior, nu se iau în considerare.

Primul/următorul cartonaș galben și total cartonașe galbene, se vor lua în considerare doar cartonașele galbene arătate în timp regulamentar, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului. Al doilea cartonaș galben arătat unui jucător se consideră și cartonaș galben și roșu. Se iau în considerare și cartonașele galbene arătate în pauza dintre părțile evenimentului (repriza, sferturi, treimi), dar nu se iau în considerare cartonașele galbene arătate după expirarea timpului regulamentar. Cartonașele arătate, în pauza, după prima parte nu se iau în considerare la numărul total cartonașe în prima parte. Cartonașele galbene se iau în considerare doar dacă sunt arătate participanților direcți la joc (teren, parchet) și nu se iau în considerare cele arătate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnică.

În cazul în care, în aceeași întrerupere se arată mai multe cartonașe galbene ambelor echipe, pariul primul/următorul cartonaș galben este nul. Dacă în aceeași întrerupere se acorda unul sau mai multe cartonașe galbene unei singure echipe, atunci pariul este valid. În ambele cazuri, numărul se ia în considerare la total cartonașelor galbene.

Primul/următorul cartonaș roșu, cartonaș roșu și total cartonașe roșii, se vor lua în considerare doar cartonașele roșii în timp regulamentar de joc, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului pierdut ca urmare a întreruperilor și accidentarilor. La al doilea cartonaș galben arătat unui jucător se considera și cartonaș galben și roșu. Se iau în considerare și cartonașele roșii arătate în pauza dintre părțile evenimentului (repriza, sferturi, treimi) dar nu se iau în considerare cartonașele roșii arătate după expirarea timpului regulamentar. Cartonașele arătate în pauze după prima parte nu se iau în considerare ca număr la numărul total cartonașe în prima parte. Cartonașele roșii se iau în considerare doar dacă sunt arătate participanților direct la joc (teren, parchet) și nu se iau în considerare cele arătate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnică. În cazul în care, în aceeași întrerupere se arata mai multe cartonașe roșii ambelor echipe, pariul primul/ următorul cartonaș roșu este nul. Dacă în aceeași întrerupere se acordă unul sau mai multe cartonașe roșii unei singure echipe, atunci pariul este valid. În ambele cazuri, numărul se ia în considerare la total cartonașelor roșii.

Primul/următorul eliminat și total eliminări, la handbal, polo, hochei acest pariu se referă la eliminarea componentului unei echipe în timpul regulamentar. Se referă doar la participanții direcți și nu la antrenori și componenți ai băncii de rezervă.

Numărul de eliminări într-o întrerupere se va lua în considerare doar dacă se referă la o singură echipă. Dacă se referă la două echipe care sunt avertizate în același moment, atunci aceste eliminări nu vor fi luate în considerare, iar pariul devine nul. În ambele cazuri numărul de eliminări se ia în calcul la pariul total eliminări.

Prima/următoarea lovitură liberă și total lovituri libere, pentru fotbal, acest pariu se referă doar la timpul regulamentar al jocului. Lovitura liberă trebuie să fie executată de către echipa căruia ia fost dată. În cazul în care, după atribuirea unei lovituri, arbitrul nu permite executarea acesteia, pariul este nul. Loviturile libere executate, dar care se repeta din anumite motive (se mișcă zidul sau alte motive), nu se vor lua în calcul. Primul/următorul penalty și total penalty-uri, la fotbal, penalty-urile se referă la cele din timpul regulamentar de joc sau a eventualelor prelungiri pentru stabilirea unei echipe câștigătoare în meci. În cazul tipului de pariu primul/următorul penalty există 2 posibilități: Se înscrie (opțiunea 1) sau nu se înscrie (opțiunea 2)

Observații:

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului

final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR LIVE

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitură de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

PARIURILE PE CARTONAȘE - LIVE

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

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

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE - LIVE

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

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

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

PARIURILE PE CORNERE - LIVE

Cornerulele 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 lovitură de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili. Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

Pariurile se vor decide în bază statisticilor și informațiilor ce sunt afișate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

SĂ ÎNSCRIE ORICÂND

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați eligibili. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

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

Pariurile se vor decide în bază statisticilor și informațiilor afișate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

II. TENIS

Tipuri de pronosticuri:

Al cincelea set - total game-uri

Al doilea set - total game-uri

Al patrulea set - total game-uri

Al treilea set - total game-uri

Ambii jucători câștigă un set

As în setul [X] game-ul [Y] ?

Castiga exact 1 set

Castiga exact 2 seturi

Castiga minim un set

Castiga setul [X]

Cei mai mulți ași

Cine castiga game-ul [X] din setul 1?

Cine castiga game-ul [X] din setul 2?

Cine castiga game-ul [X] din setul 3?

Cine castiga game-ul [X] din setul 4?

Cine castiga game-ul [X] din setul 5?

Custom bet
 Exact puncte game-ul [Y] setul [X]
 Final
 Final & Total game-uri [X]
 Game-ul [Y] setul [X] Va fi 40-40 ?
 Handicap game-uri meci
 Handicap set-uri
 Jucătorul 1 ași total
 Jucătorul 1 total breakuri
 Jucătorul 1 total greșeli duble
 Jucătorul 1 total puncte
 Jucătorul 2 ași total
 Jucătorul 2 total breakuri
 Jucătorul 2 total greșeli duble
 Jucătorul 2 total puncte
 Mingea de break în setul [X] game-ul [Y] ?
 Numar de game-uri în meci
 Numar de game-uri în setul [X]
 Numar de puncte în game-ul [Y] - setul [X]
 Primele [Z] puncte - game-ul [Y] - setul [X]
 Primul la [Y] game-uri - setul [X]
 Primul la [Z] puncte - game-ul [Y] - setul [X]
 Primul set - total game-uri
 Rezultat game-ul [X] - setul 1
 Rezultat game-ul [X] - setul 2
 Rezultat game-ul [X] - setul 3
 Rezultat game-ul [X] - setul 4
 Rezultat game-ul [X] - setul 5
 Scor corect în setul [X]
 Scor corect seturi
 Scor game-ul [X] - setul 1
 Scor game-ul [X] - setul 2
 Scor game-ul [X] - setul 3
 Scor game-ul [X] - setul 4
 Scor game-ul [X] - setul 5
 Set [X] - As [Y]
 Set [X] - Break [Y]
 Set [X] - Cei mai mulți ași
 Set [X] - Jucătorul 1 ași total [Y]
 Set [X] - Jucătorul 1 total puncte [Y]
 Set [X] - Jucătorul 2 ași total [Y]
 Set [X] - Jucătorul 2 total breakuri [Y]
 Set [X] - Jucătorul 2 total puncte [Y]
 Set [X] game-ul [Y] - punct [Z] ultimul lovitură
 Set [X] game-ul [Y] - punctul [Z] rezultat
 Set [X] game-ul [Y] - punctul [Z] rezultatul serviciului
 Set [X] game-ul [Z] punct [Y] - Total de lovituri [Q]
 Set [X] tiebreak - puncte totale [Y]
 Set [X] tiebreak - scor corect
 Set [Y] - Jucătorul 1 total breakuri [X]
 Set la zero
 Setul 1/Final
 Setul [X] - Game-ul [Y]
 Setul [X] - Game-ul [Y] - Punctul [Z]
 Setul [X] - Game-ul [Z] și [Y]
 Setul [X] - Handicap Game-uri [Y]
 Setul [X] - Total game-uri [Y]
 Setul [X] - scor corect după 4 jocuri
 Setul [X] - scor corect după 6 jocuri
 Tiebreak în meci
 Tiebreak în setul [X]
 Total game-uri în meci
 Total game-uri jucator 1
 Total game-uri jucator 2

Total seturi

Total seturi [X]

În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.

În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.

În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3. Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.

III. BASCHET

Tipuri de pronosticuri:

Al doilea sfert

Al doilea sfert - Handicap asiatic

Al doilea sfert - Total puncte

Al patrulea sfert

Al patrulea sfert - Handicap asiatic

Al patrulea sfert - Total puncte

Al treilea sfert

Al treilea sfert - Handicap asiatic

Al treilea sfert - Total puncte

Bet Builder

Castiga cu 6+ puncte timp regulamentar

Castiga meciul & Total puncte (incl. OT)

Castiga meciul (incl. OT)

Castiga mingea de start?

Cine înscrie punctul [X] (Incl.OT)

Coșuri de trei puncte (incl.prel.)

Diferenta victorie (incl. ot)

Egal - Pariul se ramburseaza

Final

Handicap (incl. OT)

Handicap Asiatic

Oricare echipă tipul înscrierii punctului [X]. (Incl.OT)

Par/Impar

Par/Impar (incl.OT)

Pauza/final

Prima echipa la [X] puncte

Prima la [X] puncte (Incl.OT)

Primul sfert

Primul sfert - Handicap asiatic

Primul sfert - Total puncte

Repriza 1

Repriza 1 - Egal - Pariul se ramburseaza

Repriza 1 - Handicap

Repriza 1 - Par/Impar

Repriza 1 - Total puncte

Repriza 2 (Incl.OT)

Repriza 2 - Egal - Pariul se ramburseaza (Incl.OT)

Repriza 2 - Handicap (Incl.OT)

Repriza 2 - Par/Impar (incl.OT)

Repriza 2 - Total puncte (Incl.OT)

Sfert 1 - Castiga cu 3+ puncte

Sfert 1 - Egal - Pariul se ramburseaza

Sfert 1 - Par/Impar

Sfert 1 - Prima la [X] puncte

Sfert 1 - Total puncte AAMS

Sfert 2 - Castiga cu 3+ puncte
 Sfert 2 - Egal - Pariul se ramburseaza
 Sfert 2 - Par/Impar
 Sfert 2 - Prima la [X] puncte
 Sfert 2 - Total puncte AAMS
 Sfert 3 - Castiga cu 3+ puncte
 Sfert 3 - Egal - Pariul se ramburseaza
 Sfert 3 - Par/Impar
 Sfert 3 - Prima la [X] puncte
 Sfert 3 - Total puncte AAMS
 Sfert 4 - Castiga cu 3+ puncte
 Sfert 4 - Egal - Pariul se ramburseaza
 Sfert 4 - Par/Impar
 Sfert 4 - Prima la [X] puncte
 Sfert 4 - Total puncte AAMS
 Sfert [X]
 Sfert [X] - Total gazde [Y]
 Sfert [X] - Total oaspeti [Y]
 Sfert [X] - handicap [Y]
 Sfert [X] - punctul [Y]
 Sfert [X] - total [Y]
 Sfertul cu cele mai multe inscrieri
 Tipul înscrierii punctului [X]. (Incl.OT)
 Total AAMS timp regulamentar
 Total gazde
 Total oaspeti
 Total pase decisive (incl.prel.)
 Total puncte
 Total puncte (incl. OT)
 Total puncte (incl.prel.)
 Total puncte + recuperări + pase decisive (incl.prel.)
 Total puncte gazde (Incl.OT)
 Total puncte oaspeti (Incl.OT)
 Total recuperări (incl.prel.)
 Vor fi prelungiri?

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

IV. FOTBAL AMERICAN

Tipuri de pronosticuri:
 Al doilea sfert - Total puncte
 Al patrulea sfert - total puncte
 Al treilea sfert - total puncte
 Care echipa va castiga meciul, inclusiv prelungirile?
 Cine castiga sfertul?
 Drive [X] - [Y] rezultat
 Drive [X] play [Y] - [Z] [Q] yards
 Drive [X] play [Y] - [Z] nou first down
 Drive [X] play [Y] - [Z] pass completion
 Drive [X] play [Y] - [Z] play type
 Drive [X] play [Y] - [Z] sack
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Final
 Handicap Asiatic pentru tot meciul, inclusiv prelungiri
 Margini castigatoare fotbal american, incluzand prelungirile
 Par/Impar pentru tot meciul, inclusiv prelungiri
 Prima care ajunge la [X] puncte, inclusiv prelungiri
 Prima repriza
 Prima repriza - Egal - Pariul se ramburseaza
 Prima repriza - Final meci

Prima repriza - Handicap asiatic
 Prima repriza - Par/Impar
 Prima repriza - Total puncte
 Prima repriza - Total puncte gazde
 Prima repriza - Total puncte oaspeti
 Prima repriza - Urmatoarele puncte (echipa)
 Primul sfert - Total puncte
 Repriza 2 - 1x2 (incl. prelungiri)
 Repriza 2 - egal pariu nul (incl. prelungiri)
 Repriza 2 - handicap (incl. prelungiri)
 Repriza 2 - total (incl. prelungiri)
 Repriza in care se marcheaza cel mai mult
 Sansa Dubla
 Sfert [X] - 1X2
 Sfert [X] - Total gazde [Y]
 Sfert [X] - Total oaspeti [Y]
 Sfert [X] - egal pariul se ramburseaza
 Sfert [X] - handicap [Y]
 Sfert [X] - total [Y]
 Sfertul cu cele mai multe puncte
 Total gazde inclusiv prelungiri
 Total oaspeti inclusiv prelungiri
 Total pentru tot meciul, inclusiv prelungirile
 Urmatoarele puncte (categorie), incluzand prelungirile
 Urmatoarele puncte (echipa), incluzand prelungirile
 Vor fi prelungiri?
 [X] - Total a primi yards (inclusiv prelungirile) - [Y]
 [X] - Total alerga touchdowns (inclusiv prelungirile) - [Y]
 [X] - Total alerga yards (inclusiv prelungirile) - [Y]
 [X] - Total aruncare touchdowns (inclusiv prelungirile) - [Y]
 [X] - Total aruncare yards (inclusiv prelungirile) - [Y]
 [X]. touchdown (incl. prelungiri)

Diferență de victorie (incl. OT) Observații:

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului. Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp. Dacă echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în programul săptămânal al NFL (Joi-Miercuri ora stadionului local).

V. HOCHEI

Tipuri de pronosticuri:

A doua perioada - Cine castiga restul perioadei?

A doua perioada - Egal - Pariu se ramburseaza

A doua perioada - Handicap asiatic

A doua perioada - Par/Impar

A doua perioada - Total goluri

A treia perioada - Egal - Pariu se ramburseaza

A treia perioada - Handicap asiatic

A treia perioada - Par/Impar

Ambele echipe sa marcheze

Ambele marcheaza in perioada [X]

Care echipa marcheaza

Care echipa marcheaza (inclusiv prelungiri si penalty-uri)

Care echipa marcheaza in perioada [X]

Care echipa va castiga la penalty?

Castig la diferenta

Castig la diferenta, (inclusiv prelungiri si penalty-uri)

Castiga meciul
 Castiga perioada [X]
 Cine castiga restul meciului (Doar Prelungiri!)?
 Cine castiga restul meciului ? [X]
 Echipa gazda sa castige in oricare perioada
 Echipa gazda sa castige in toate perioadele
 Echipa gazda sa inscrie in toate perioadele
 Echipa oaspete sa castige oricare perioada
 Echipa oaspete sa castige toate perioadele
 Echipa oaspete sa marcheze in toate perioadele
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Egal pariul se ramburseaza (Doar prelungiri!)
 Fara gol primit echipa gazda
 Fara gol primit echipa gazda in perioada [X]
 Fara gol primit echipa gazda, (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Fara gol primit echipa oaspete
 Fara gol primit echipa oaspete in perioada [X]
 Fara gol primit echipa oaspete, (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Final
 Final (doar prelungiri)
 Final si ambele echipe sa marcheze
 Final si marcheaza primul gol
 Final si marcheaza primul gol,(inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Final si total goluri
 Final si total goluri (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Gazde - Pariul se ramburseaza
 Gazde - [X]. metoda înscrierii
 Gazde nici un pariu (Doar Prelungiri!)
 Goluri marcate echipa gazda in perioada [X]
 Goluri marcate echipa oaspete in perioada [X]
 Handicap (Incl.prel si penalty)
 Handicap Asiatic
 Handicap [X]
 Handicap [Y] pentru perioada [X]
 Handicap, inclusiv prelungiri si penalty-uri [X]
 Jucătorul înscrie un punct
 Marcator oricand
 Numar exact de goluri
 Numar exact de goluri pentru perioada [X]
 Numar exact de goluri, (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Oaspeti - Pariul se ramburseaza
 Oaspeti - [X]. metoda înscrierii
 Oaspeti nici un pariu (Doar Prelungiri!)
 Par/Impar
 Par/Impar Total goluri (incl.prelungiri si penalty-uri)
 Perioada [X] - handicap [Y]
 Perioada cu cele mai multe goluri marcate
 Perioada cu cele mai multe goluri marcate de gazde
 Perioada cu cele mai multe goluri marcate de oaspeti
 Perioda [X] - total [Y]
 Prima perioada - Cine castiga restul perioadei?
 Prima perioada - Egal - Pariu se ramburseaza
 Prima perioada - Handicap asiatic
 Prima perioada - Par/Impar
 Prima perioada - Total goluri
 Prima perioada/final meci
 Prima perioada/final meci (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Rezultat final si ambele echipe marcheze, (inclusiv prelungiri si penalty)
 Sansa Dubla
 Sansa dubla (doar prelungiri)
 Sansa dubla pentru perioada [X]
 Scor corect (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Scor corect Hochei
 Scor corect flexibil - restul meciului

Scor corect perioada [X]
 Toate perioadele peste [X]
 Toate perioadele sub [X]
 Total goluri
 Total goluri (Doar prelungiri)
 Total goluri (Incl.prel si penalty)
 Total goluri asiatice
 Total goluri asiatice (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Total goluri asiatice [Y] pentru perioada [X]
 Total goluri gazde
 Total goluri gazde (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Total goluri gazde [Y] in perioada [X]
 Total goluri oaspeti
 Total goluri oaspeti (inclusiv prelungiri si penalty-uri)
 Total goluri oaspeti [Y] in perioada [X]
 Urmatorul gol (Doar Prelungiri) [X]
 Urmatorul gol (Penalty-uri) [X]
 Urmatorul gol (incl.prel si penalty) [X]
 Urmatorul gol [X]
 Urmatorul gol [Y] in perioada [X]
 [X]. metoda înscrierii

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.

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

Pentru pronosticurile ce fac referire la repriza de prelungire si/sau penalty-uri, golurile marcate în acestea vor fi luate în considerare ca un singur gol în plus pentru echipa câștigătoare, indiferent de numărul penalty-urilor efectuate. Exemplu: Scorul meciului este de 0:0 după repriza de prelungire, după penltly-uri, scorul s-a terminat 4:3, scorul luat în considerare este 1:0.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.

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

VI. BASEBALL

Tipuri de pronosticuri:

Al doilea inning - total puncte

Al patrulea inning - total puncte

Al treilea inning - total puncte

Ambele echipe peste [X], INCL. OT

Ambele echipe să înscrie în inning [X]

Care echipă castiga mai multe inning-uri ?

Care echipă marcheaza cele mai puncte intr-un inning?

Care echipă va conduce dupa 5 inning-uri

Care echipă va conduce la pauza?

Castiga inning-ul ?

Castiga meciul (INCL. OT)

Castiga restul meciului, INCL. OT ? [X]

Cine va înscrie cele mai multe run-uri în innings [X]-[Y]

Când se va decide meciul

Când se va înscrie run-ul [X], INCL. OT

Dupa 5 inning-uri - Handicap asiatic

Dupa 5 inning-uri - Total puncte

Dupa 5 inning-uri - Total puncte asiatice

Dupa 5 inning-uri - Total puncte asiatice gazde

Dupa 5 inning-uri - Total puncte asiatice oaspeti

Dupa 5 inning-uri - Total puncte gazde

Dupa 5 inning-uri - Total puncte oaspeti

Final

Final si total puncte (INCL. OT)

Gazde - Total home runs (incl. extra innings)

Gazdele să înscrie în inning [X]
 Handicap (INCL. OT) [X]
 Handicap Asiatic, INCL. OT
 Handicap asiatic [Y] în inning [X]
 Handicap asiatic [Z] în innings [X]-[Y]
 Inning-ul 5 - total puncte
 Inning-ul 6 - Total puncte
 Inning-ul 7 - Total puncte
 Inning-ul 8 - Total puncte
 Inning-ul cu cele mai multe înscrieri
 Innings 1-5 - Total hits
 Innings 1-5 - Total hits gazde
 Innings 1-5 - Total hits oaspeti
 Inscribe punctul [X], INCL. OT?
 Margini castigatoare, INCL. OT
 Maximul de puncte într-un inning
 Numar de run-uri inscise, INCL. OT
 Număr maxim de run-uri consecutive oricare echipă
 Oaspeti - total home runs (incl. extra innings)
 Oaspeții să înscrie în inning [X]
 Par/Impar in innings [X]-[Y]
 Par/Impar pentru tot meciul, INCL. OT
 Pauza - Total
 Prima care ajunge la [X] puncte, INCL. OT
 Prima jumatate - Total gazde
 Prima jumatate - Total oaspeti
 Prima repriza - Handicap asiatic
 Primele 5 innings și Rezultat final, INCL. OT
 Primul inning - total puncte
 Total [Z] run-uri gazde pentru inning-urile [X]-[Y]
 Total [Z] run-uri oaspeti pentru inning-urile [X]-[Y]
 Total [Z] run-uri pentru inning-urile [X]-[Y]
 Total asiatic echipa gazda pentru tot meciul, INCL. OT
 Total asiatic echipa oaspete pentru tot meciul, INCL. OT
 Total asiatic pentru tot meciul, INCL. OT
 Total gazde INCL. OT
 Total gazde [Y] în inning [X]
 Total hits (incl. extra innings)
 Total hits gazde (INCL. OT)
 Total hits oaspeti (INCL. OT)
 Total home runs (incl. extra innings)
 Total inning-uri fără înscrieri
 Total oaspeti INCL. OT
 Total oaspeți [Y] în inning [X]
 Total pentru tot meciul, INCL. OT
 Total puncte, INCL. OT
 Va fi jumatatea de repriza 18 (baseball)?
 Vor fi prelungiri?
 [X] - [Y]. time at bat rezultat
 [X] strike out [Y]. time at bat
 [X]. hit - Rezultat
 [X]. inning - Total hits [Y]
 [X]. inning - Total hits gazde [Y]
 [X]. inning - Total hits oaspeti [Y]
 [X]. pitch - Hit?
 [X]. pitch - Home run?
 [X]. pitch - Rezultat
 Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștigă cursa către X puncta?” sau alte specificații.
 Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU	TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL
Repriză	Inning
Prelungiri	Inning extra
Puncte	Run-uri
Pauză	Rezultat după al 9-a jumătateinning

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Toate vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct) În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

VII. HANDBAL

Tipuri de pronosticuri:

Castiga la diferenta

Castiga meciul, incluzand prelungirile si penalty

Cine inscrie golul [X] (Incl.prelungiri)

Echipa cu cele mai multe goluri in oricare repriza

Egal - Pariul Se Ramburseaza

Final

Final si total goluri

Gazde - Repriza in care se inscrie cel mai mult

Handicap

Handicap Asiatic Prelungiri

Handicap [X]

Oaspeti - Repriza in care se inscrie cel mai mult

PAUZA/FINAL

Par/Impar

Pauza - Margini castigatoare

Pauza - Sansa Dubla

Prima care ajunge la [X] goluri (Incl.prelungiri)

Prima repriza

Prima repriza - Egal - Pariul Se Ramburseaza

Prima repriza - Handicap [X]

Prima repriza - Handicap asiatic

Prima repriza - Par/Impar

Prima repriza - Rezultat la final si Totaluri [X]

Prima repriza - Total goluri

Prima repriza - Total goluri gazde

Prima repriza - Total goluri oaspeti

Repriza cu cele mai multe goluri

Sansa Dubla

Total (Doar Prelungiri!)

Total goluri

Total goluri - Gazde

Total goluri - Oaspetii

Total goluri gazde

Total goluri oaspeti

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștigă cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc. În cazul în care un eveniment este întrerupt sau abandonat, toate pariurile validate câștigătoare sau necâștigătoare pana în momentul întreruperii rămân valabile.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

VIII. VOLEI

Tipuri de pronosticuri:

Al cincelea set - Handicap asiatic

Al cincelea set - Par/Impar

Al cincelea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al cincelea set - Total puncte

Al doilea set - Handicap asiatic

Al doilea set - Par/Impar

Al doilea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al doilea set - Total puncte

Al patrulea set - Handicap asiatic

Al patrulea set - Par/Impar

Al patrulea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al patrulea set - Total puncte

Al treilea set - Handicap asiatic

Al treilea set - Par/Impar

Al treilea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al treilea set - Total puncte

Care echipa castiga cursa pentru X puncte, set 6?

Care echipa castiga cursa pentru X puncte, set 7?

Care echipa va castiga setul [X]

Cate seturi vor depasi limita de scor (BO 7)?

Cate seturi vor depasi scorul limita (BO 5)?

Cine marcheaza al X-lea punct set 6

Cine marcheaza al X-lea punct set 7

Final

Handicap

Handicap asiatic pentru repriza 6

Handicap asiatic pentru repriza 7

Impar/Par repriza 6

Impar/Par repriza 7

Numar seturi (cel mai bun din 5)

Numar seturi (cel mai bun din 7)

Primul set - Handicap asiatic

Primul set - Par/Impar

Primul set - Prima care ajunge la [X] puncte

Primul set - Total puncte

Rezultat Final (in seturi - cel mai bun din 7)

Rezultat final (in seturi - cel mai bun din 5)

Set [X] - handicap puncte [Y]

Setul 1 - Cine castiga punctul [X]

Setul 2 - Cine castiga punctul [X]

Setul 3 - Cine castiga punctul [X]

Setul 4 - Cine castiga punctul [X]

Setul 5 - Cine castiga punctul [X]

Setul [X] - total [Y]

Total Puncte

Total pentru perioada 6

Total pentru perioada 7

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

IX. VOLEI PE PLAJĂ

Tipuri de pronosticuri:

Al cincelea set - Cine castiga punctul [X]

Al cincelea set - Handicap asiatic

Al cincelea set - Par/Impar

Al cincelea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al cincelea set - Total puncte

Al doilea set - Cine castiga punctul [X]

Al doilea set - Handicap asiatic puncte

Al doilea set - Par/Impar

Al doilea set - Prima care ajunge la [X] puncte

Al doilea set - Total puncte
 Al patrulea set - Cine castiga punctul [X]
 Al patrulea set - Handicap asiatic puncte
 Al patrulea set - Par/Impar
 Al patrulea set - Primacare ajunge la [X] puncte
 Al patrulea set - Total puncte
 Al treilea set - Cine castiga punctul [X]
 Al treilea set - Handicap asiatic puncte
 Al treilea set - Par/Impar
 Al treilea set - Prima care ajunge la [X] puncte
 Al treilea set - Total puncte

CASTIGA SETUL

Cate seturi vor depasi scorul limita

Final

Handicap Asiatic

Numar seturi (cel mai bun din 3)

Numar seturi (cel mai bun din 5)

Primul set - Cine castiga punctul [X]

Primul set - Handicap asiatic puncte

Primul set - Par/Impar

Primul set - Prima care ajunge la [X] puncte

Primul set - Total puncte

Rezultat final (in seturi - cel mai bun din 3)

Rezultat final (in seturi - cel mai bun din 5)

Total

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

X. FUTSAL

Tipuri de pronosticuri:

Ambele marcheaza

Care echipa va castiga la penalty-uri?

Cine castiga restul meciului (Doar Prelungiri!)?

Cine castiga restul meciului ? [X]

Egal - Pariul se ramburseaza

Final

Final (doar prelungiri)

Goluri gazde

Goluri oaspeti

Handicap Asiatic [X]

Handicap [X]

Prima repriza

Prima repriza - Cine castiga restul primei reprize ? [X]

Prima repriza - Handicap asiatic

Prima repriza - Total goluri

Prima repriza - Total goluri asiatice

Prima repriza - Urmatorul gol [X]

Prima repriza Scor corect flexibil - restul prima repriza

Sansa Dubla

Scor corect flexibil - restul meciului

Total Asiatic

Total goluri

Total goluri (doar prelungiri)

Total goluri Par/Impar

Urmatorul gol (Doar Prelungiri) [X]

Urmatorul gol (Penalty-uri) [X]

Urmatorul gol [X]

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

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

XI. BADMINTON

Tipuri de pronosticuri:

Al cincelea set - Handicap asiatic puncte

Al cincelea set - Par/Impar

Al cincelea set - Primul care ajunge la [X] puncte

Al cincelea set - Total puncte

Al cincelea set - Cine castiga punctul [X]

Al doilea set - Cine castiga punctul [X]

Al doilea set - Handicap asiatic puncte

Al doilea set - Par/Impar

Al doilea set - Primul care ajunge la [X] puncte

Al doilea set - Total puncte

Al patrulea set - Cine castiga punctul [X]

Al patrulea set - Handicap asiatic puncte

Al patrulea set - Par/Impar

Al patrulea set - Primul care ajunge la [X] puncte

Al patrulea set - Total puncte

Al treilea set - Cine castiga punctul [X]

Al treilea set - Handicap asiatic puncte

Al treilea set - Par/Impar

Al treilea set - Primul care ajunge la [X] puncte

Al treilea set - Total puncte

Castiga setul

Cate seturi vor depasi scorul limita

Final

Handicap puncte

Numar seturi (cel mai bun din 3)

Numar seturi (cel mai bun din 5)

Primul set - Cine castiga punctul [X]

Primul set - Handicap asiatic puncte

Primul set - Par/Impar

Primul set - Primul care ajunge la [X] puncte

Primul set - Total puncte

Scor corect (cel mai bun din 3 seturi)

Scor corect (cel mai bun din 5 seturi)

Total puncte

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

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

XII. RUGBY

Tipuri de pronosticuri:

A X-a fază în care se înscrie

Asian handicap esouri

Care echipa va primi cele mai multe esouri?

Castig la diferenta Rugby

Cine castiga restul meciului?

Egal - Pariul se ramburseaza

Eseuri Sansa Dubla

Eseuri egal pariul se ramburseaza

Final

Final si total puncte
 Handicap Asiatic
 Handicap [X]
 Handicap esouri [X]
 Par/Impar
 Par/Impar Numarul de esouri
 Pauză - Total interval Rugby Sevens
 Prima care ajunge la [X] puncte
 Prima repriza
 Prima repriza - Care echipă va primi cele mai multe esouri?
 Prima repriza - Castig la Diferenta Rugby
 Prima repriza - Cine castiga restul meciului?
 Prima repriza - Egal - Pariul se ramburseaza
 Prima repriza - Eseuri Sansa Dubla
 Prima repriza - Eseuri egal pariul se ramburseaza
 Prima repriza - Handicap [X]
 Prima repriza - Handicap asiatic
 Prima repriza - Handicap esouri
 Prima repriza - Handicap esouri [X]
 Prima repriza - Par/Impar
 Prima repriza - Par/Impar Numarul de esouri
 Prima repriza - Prima care ajunge la [X] puncte
 Prima repriza - Sansa Dubla (1X - 12 - X2)
 Prima repriza - Total Diferente Rugby
 Prima repriza - Total esouri
 Prima repriza - Total esouri gazde
 Prima repriza - Total esouri oaspeti
 Prima repriza - Total gazde
 Prima repriza - Total oaspeti
 Prima repriza - Total puncte
 Sansa Dubla
 Total
 Total Diferente Rugby
 Total esouri
 Total esouri gazde
 Total esouri oaspeti
 Total gazde
 Total interval Rugby Sevens
 Total oaspeti

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în bază rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

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

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1 A PARIURILOR

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

XIII. DARTS

Tipuri de pronosticuri:

Castiga meciul

Castiga setul

Castigator restul setului 10

Castigator restul setului 11

Castigator restul setului 12

Castigator restul setului 13

Castigator restul setului 2

Castigator restul setului 3

Castigator restul setului 4
 Castigator restul setului 5
 Castigator restul setului 6
 Castigator restul setului 7
 Castigator restul setului 8
 Castigator restul setului 9
 Cele mai multe 180s in setul 1
 Cele mai multe 180s in setul 10
 Cele mai multe 180s in setul 11
 Cele mai multe 180s in setul 12
 Cele mai multe 180s in setul 13
 Cele mai multe 180s in setul 2
 Cele mai multe 180s in setul 3
 Cele mai multe 180s in setul 4
 Cele mai multe 180s in setul 5
 Cele mai multe 180s in setul 6
 Cele mai multe 180s in setul 7
 Cele mai multe 180s in setul 8
 Cele mai multe 180s in setul 9
 Cele mai multe serii de 180
 Cine castiga leg [X] setul cinci
 Cine castiga leg [X] setul doi
 Cine castiga leg [X] setul doisprezece
 Cine castiga leg [X] setul noua
 Cine castiga leg [X] setul opt
 Cine castiga leg [X] setul patru
 Cine castiga leg [X] setul sapte
 Cine castiga leg [X] setul sase
 Cine castiga leg [X] setul trei
 Cine castiga leg [X] setul treisprezece
 Cine castiga leg [X] setul unsprezece
 Cine castiga leg [X] setul zece
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al cincilea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al doilea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al doisprezecelea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al noualea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al optulea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al patrulea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al saptelea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al saselea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al treilea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al treisprezecelea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al unsprezecelea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru al zecelea set
 Culoare checkout in leg-ul [X] pentru primul set
 Final
 Handicap Asiatic Leg
 Handicap Asiatic leg pentru setul cinci
 Handicap Asiatic leg pentru setul doi
 Handicap Asiatic leg pentru setul doisprezece
 Handicap Asiatic leg pentru setul noua
 Handicap Asiatic leg pentru setul opt
 Handicap Asiatic leg pentru setul patru
 Handicap Asiatic leg pentru setul sapte
 Handicap Asiatic leg pentru setul sase
 Handicap Asiatic leg pentru setul trei
 Handicap Asiatic leg pentru setul treisprezece
 Handicap Asiatic leg pentru setul unsprezece
 Handicap Asiatic leg pentru setul zece
 Handicap Set Asiatic
 Handicap seturi
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 1
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 10
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 11

Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 12
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 13
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 2
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 3
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 4
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 5
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 6
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 7
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 8
 Jucatorul 1 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 9
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 1
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 10
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 11
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 12
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 13
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 2
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 3
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 4
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 5
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 6
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 7
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 8
 Jucatorul 2 sa marcheze un 180 in leg [X] pentru setul 9
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al cincilea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al doilea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al doisprezecelea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al noualea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al optulea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al patrulea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al saptelea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al saselea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al treilea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al treisprezecelea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al unsprezecelea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru al zecelea set
 Jucatorul cu cel mai bun scor la primele vizite ale leg [X] pentru primul set
 Leg totale pentru setul cinci
 Leg totale pentru setul doi
 Leg totale pentru setul doisprezece
 Leg totale pentru setul noua
 Leg totale pentru setul opt
 Leg totale pentru setul patru
 Leg totale pentru setul sapte
 Leg totale pentru setul sase
 Leg totale pentru setul trei
 Leg totale pentru setul treisprezece
 Leg totale pentru setul unsprezece
 Leg totale pentru setul zece
 Numar de leg-uri pentru setul [X] Par/Impar
 Numar de set-uri in meci Par/Impar
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 1
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 10
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 11
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 12
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 13
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 2
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 3
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 4
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 5
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 6
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 7
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 8
 Oricare jucator sa inscrie un 180 in leg [X] pentru setul 9
 Restul setului 1

Scor Corect in leg-uri in seturi

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al cincilea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al doilea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al doisprezecelea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al noualea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al optulea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al patrulea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al saptelea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al saselea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al treilea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al treisprezecelea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al unsprezecelea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru al zecelea set

Scor checkout 40+ in leg-ul [X] pentru primul set

Scor corect seturi

Setul 1 - Handicap [X]

Setul 1 - Leg [X]

Setul 1 - Total Leg-uri [X]

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 1

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 10

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 11

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 12

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 13

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 2

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 3

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 4

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 5

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 6

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 7

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 8

Total 180-uri Jucatorul 1 pentru setul 9

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 1

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 10

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 11

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 12

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 13

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 2

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 3

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 4

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 5

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 6

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 7

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 8

Total 180-uri Jucatorul 2 pentru setul 9

Total 180-uri pentru setul 1

Total 180-uri pentru setul 10

Total 180-uri pentru setul 11

Total 180-uri pentru setul 12

Total 180-uri pentru setul 13

Total 180-uri pentru setul 2

Total 180-uri pentru setul 3

Total 180-uri pentru setul 4

Total 180-uri pentru setul 5

Total 180-uri pentru setul 6

Total 180-uri pentru setul 7

Total 180-uri pentru setul 8

Total 180-uri pentru setul 9

Total Darts in leg [X] pentru al cincilea set

Total Darts in leg [X] pentru al doilea set

Total Darts in leg [X] pentru al doisprezecelea set

Total Darts in leg [X] pentru al noualea set

Total Darts in leg [X] pentru al optulea set

Total Darts in leg [X] pentru al patrulea set

Total Darts in leg [X] pentru al saptelea set

Total Darts in leg [X] pentru al saselea set
 Total Darts in leg [X] pentru al treilea set
 Total Darts in leg [X] pentru al treisprezecelea set
 Total Darts in leg [X] pentru al unsprezecelea set
 Total Darts in leg [X] pentru al zecelea set
 Total Darts in leg [X] pentru primul set
 Total aruncari de 180
 Total aruncari de 180 Jucatorul 1
 Total aruncari de 180 Jucatorul 2
 Total leg-uri in meci
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al cincilea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al doilea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al doisprezecelea
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al noualea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al optulea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al patrulea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al saptelea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al saselea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al treilea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al treisprezecelea
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al unsprezecelea s
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru al zecelea set
 Total puncte la prima vizita a leg [X] pentru primul set
 Total seturi

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

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

XIV. SNOOKER

Tipuri de pronosticuri:

Castiga urmatoarele [Z] frame-uri consecutive ([Y]-[X])

Cine castiga restul meciului ? [X]

Cine va castiga frame-ul [X]

Final

Frame-ul [X] - Break 100+

Frame-ul [X] - Break 50+

Frame-ul [X] - Cel mai mare break

Frame-ul [X] - Handicap Puncte [Y]

Frame-ul [X] - Jucatorul care introduce prima bila

Frame-ul [X] - Jucatorul care introduce ultima bila

Frame-ul [X] - Jucatorul cu cel mai mare break

Frame-ul [X] - Numar de puncte Par/Impar

Frame-ul [X] - Oricare jucator cu un break 100+

Frame-ul [X] - Oricare jucator cu un break 50+

Frame-ul [X] - Prima bila introdusa

Frame-ul [X] - Primul la 30 de puncte

Frame-ul [X] - Total puncte [Y]

Frame-ul [X] - Ultimele puncte

Frame-ul [X] - Va fi fault

Handicap Frame-uri

Lider dupa [X] frame-uri

Meciul va intra intr-un frame decisiv

Numar de frame-uri Par/Impar

Primul la [X] frame-uri

Scor Corect

Scor corect dupa [X] frame-uri

Total Frame-uri

În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

XV. TENIS DE MASĂ

Tipuri de pronosticuri:

Al cincelea set - Handicap asiatic

Al cincelea set - Par/Impar

Al cincelea set - Primul la [X] puncte

Al cincelea set - Total puncte

Al cincelea set - castiga punctul [X]

Al doilea set - Handicap asiatic

Al doilea set - Par/Impar

Al doilea set - Primul la [X] puncte

Al doilea set - Total puncte

Al doilea set - castiga punctul [X]

Al patrulea set - Handicap asiatic

Al patrulea set - Par/Impar

Al patrulea set - Primul la [X] puncte

Al patrulea set - Total puncte

Al patrulea set - castiga punctul [X]

Al saptelea set - Handicap asiatic

Al saptelea set - Par/Impar

Al saptelea set - Primul la [X] puncte

Al saptelea set - Total puncte

Al saptelea set - castiga punctul [X]

Al saselea set - Handicap asiatic

Al saselea set - Par/Impar

Al saselea set - Primul la [X] puncte

Al saselea set - Total puncte

Al saselea set - castiga punctul [X]

Al treilea set - Handicap asiatic

Al treilea set - Par/Impar

Al treilea set - Primul la [X] puncte

Al treilea set - Total puncte

Al treilea set - castiga punctul [X]

Castiga setul

Cate seturi vor depasi limita de scor (BO 7)?

Cate seturi vor depasi scorul limita (BO 5)?

Final

Handicap Asiatic

Numar seturi (cel mai bun din 5 seturi)

Numar seturi (cel mai bun din 7 seturi)

Primul set - Handicap asiatic

Primul set - Par/Impar

Primul set - Primul la [X] puncte

Primul set - Total puncte

Primul set - castiga punctul [X]

Scor corect (cel mai bun din 5 seturi)

Scor corect (cel mai bun din 7 seturi)

Set [X] - handicap puncte [Y]

Total puncte

Total puncte [Y] Set [X]

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

XVI. BOWLSI

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa marcheaza punctul [Y], set [X]

Cine va castiga end-ul [Y] in set-ul [X]

Cine va castiga setul

Egal pariul se ramburseaza pentru setul [X]

Final

Gazde total [Y] in setul [X]

Handicap Set Asiatic

Handicap [Y] pentru setul [X]

Handicap asiatic [Y] pentru setul [X]
 Oaspeti total [X] in setul [Y]
 Par/Impar in end-ul [X] din set-ul [Y]
 Primul care ajunge la [Y] puncte, set [X]
 Puncte exact in end-ul [Y] din setul [X]
 Scor corect Bowls
 Total Seturi [X]
 Total [Y] pentru setul [X]
 Total [Z] pentru end-ul [Y] din set-ul [X]

XVII. CRICKET

Tipuri de pronosticuri:
 Care echipa va avea over-ul cu cele mai multe inscrieri?
 Care echipa va conduce dupa [X] over-uri?
 Cel mai mare punctaj dismissal [Y] over [X]
 Egal pariu nul
 Final
 Final, inclusiv super over
 Inning [X] - Dismissal [Y] batter out [Q] [Z]
 Inning [X] - Dismissal [Y] metoda (extins)
 Inning [X] - Gazde Dismissal [Y] metoda (extins)
 Inning [X] - Gazde Par/Impar
 Inning [X] - Gazde top batter [Y]
 Inning [X] - Gazde top bowler [Y]
 Inning [X] - Gazde total [Y] dismissal [Q] over [Z]
 Inning [X] - Gazde total [Y] over [Z]
 Inning [X] - Gazde total [Z] in cel mai eficient over [Y]
 Inning [X] - Gazde total fours [Y] over [Z]
 Inning [X] - Oaspeti Dismissal [Y] metoda (extins)
 Inning [X] - Oaspeti Par/Impar
 Inning [X] - Oaspeti top batter [Y]
 Inning [X] - Oaspeti top bowler [Y]
 Inning [X] - Oaspeti total [Y] dismissal [Q] over [Z]
 Inning [X] - Oaspeti total [Y] over [Z]
 Inning [X] - Oaspeti total [Z] in cel mai eficient over [Y]
 Inning [X] - [Y] dismissal metoda
 Inning [X] - [Y] marca [Q] over [Z]
 Inning [X] - [Z] total [Y] over [Q]
 Inning [X] - [Z] total fours [Y] over [Q]
 Inning [X] over [Y] (1X2)
 Inning [X] over [Y] - Delivery [Z] gazde total [Q]
 Inning [X] over [Y] - Delivery [Z] oaspeti total [Q]
 Inning [X] over [Y] - Gazde boundary 4&6
 Inning [X] over [Y] - Gazde delivery [Z] wicket
 Inning [X] over [Y] - Gazde dismissal
 Inning [X] over [Y] - Oaspeti boundary 4&6
 Inning [X] over [Y] - Oaspeti delivery [Z] wicket
 Inning [X] over [Y] - Oaspeti dismissal
 Most fours over [X]
 Most sixes over [X]
 Numar de run-uri Par/Impar
 Numar de run-uri in over-ul cu cele mai multe inscrieri?
 Par/Impar Numar de run-uri gazde pentru over-ul [Y] in [X] inning-uri
 Par/Impar Numar de run-uri oaspeti pentru over-ul [Y] in [X] inning-uri
 Run-uri gazde
 Run-uri gazde dupa [X] over-uri
 Run-uri oaspeti
 Run-uri oaspeti dupa [X] over-uri
 Top batter
 Total [Q] run-uri gazde in lansarea [Y] over-ului [Y] in [X] inning-uri
 Total [Q] run-uri oaspeti in lansarea [Z] over-ului [Y] in [X] inning-uri
 Total [X] în over-ul cu cele mai multe înscrieri [Y]
 Total [Y] run-uri gazde dupa [X] over-uri
 Total [Y] run-uri gazde la demiterea [X]

Total [Y] run-uri oaspeti dupa [X] over-uri
 Total [Y] run-uri oaspeti la demiterea [X]
 Total [Z] run-uri gazde pentru over-ul [Y] in [X] innings
 Total [Z] run-uri oaspeti pentru over-ul [Y] in [X] inning-uri
 Total fours [X] over [Y]
 Total run-uri
 Total run-uri gazde
 Total run-uri oaspeti
 Total sixes [X] over [Y]
 Urmatoarea demitere
 Urmatoarea demitere (prins / scapat)
 Va fi egalitate?
 Va fi superover?
 Zi [Z] sesiune [Y] total [X]
 {!inningnr} innings - 1x2 parteneriat {!dismissalnr}
 {!inningnr} innings - {\$competitor1} ultimul jucător în picioare
 {!inningnr} innings - {\$competitor2} ultimul jucător în picioare

XVIII. SQUASH

Tipuri de pronosticuri:

Care echipa va castiga setul [X]?
 Castiga cursa pana la [X] puncte, setul 1?
 Castiga cursa pana la [X] puncte, setul 2?
 Castiga cursa pana la [X] puncte, setul 3?
 Castiga cursa pana la [X] puncte, setul 4?
 Castiga cursa pana la [X] puncte, setul 5?
 Cate seturi vor depasi scorul limita
 Cine inscrie punctul [X] din setul 1
 Cine inscrie punctul [X] din setul 2
 Cine inscrie punctul [X] din setul 3
 Cine inscrie punctul [X] din setul 4
 Cine inscrie punctul [X] din setul 5
 Final
 Handicap Asiatic
 Handicap Asiatic pentru a doua perioada
 Handicap Asiatic pentru perioada 3
 Handicap Asiatic pentru perioada 4
 Handicap Asiatic pentru perioada 5
 Handicap Asiatic pentru prima perioada
 Numar seturi (cel mai bun din 3)
 Numar seturi (cel mai bun din 5)
 Par/Impar pentru a doua perioada
 Par/Impar pentru perioada 3
 Par/Impar pentru perioada 4
 Par/Impar pentru perioada 5
 Par/Impar pentru prima perioada
 Rezultat final (in seturi - cel mai bun din 3)
 Rezultat final (in seturi - cel mai bun din 5)
 Total [X]
 Total pentru a doua perioada
 Total pentru perioada 3
 Total pentru perioada 4
 Total pentru perioada 5
 Total pentru prima perioada

XIX. FOTBAL AUSTRALIAN

Tipuri de pronosticuri:

1X2 pentru a doua perioada
 1X2 pentru a patra perioada
 1X2 pentru a treia perioada
 1X2 pentru prima perioada
 Castiga la diferenta
 Castiga la diferenta pentru perioada [X], reguli australiene
 Cine castiga restul meciului?

Cine castiga restul perioadei a patra?
 Cine castiga restul perioadei a treia?
 Cine castiga restul perioadei secunde?
 Cine castiga restul primei perioade?
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Egal pariu nul perioada a doua
 Egal pariu nul perioada a treia
 Egal pariu nul perioada patru
 Egal pariu nul prima perioada
 Final
 Handicap Asiatic
 Handicap Asiatic pentru a doua perioada
 Handicap Asiatic pentru perioada 3
 Handicap Asiatic pentru perioada 4
 Handicap Asiatic pentru prima perioada
 Par/Impar
 Par/Impar pentru a doua perioada
 Par/Impar pentru perioada 3
 Par/Impar pentru perioada 4
 Par/Impar pentru prima perioada
 Pariu pe meci si totaluri
 Pauza - Margini castigatoare
 Pauza - Sansa Dubla (1X - 12 - X2)
 Prima Repriză - Total interval, reguli australiene
 Prima repriza
 Prima repriza - Cine castiga restul primei reprize?
 Prima repriza - Egal - Pariul se ramburseaza
 Prima repriza - Handicap asiatic
 Prima repriza - Par/Impar
 Prima repriza - Total
 Prima repriza - Total gazde
 Prima repriza - Total oaspeti
 Sansa Dubla
 Sansa dubla pentru period [X]
 Total
 Total gazde
 Total gazde [Y] pentru perioada [X]
 Total interval pentru perioada [X]
 Total interval, reguli australiene
 Total oaspeti
 Total oaspeti [Y] pentru perioada [X]
 Total pentru a doua perioada
 Total pentru perioada 3
 Total pentru perioada 4
 Total pentru prima perioada
 REGULI DE VALIDARE și COTĂ 1

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

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

XX. COUNTER-STRIKE

Tipuri de pronosticuri:

#N/A

Care echipa va castiga meciul?

Final

Handicap Asiatic Hartă [X]

Handicap Hartă [X]

Harta [X] - Care echipa va castiga, inclusiv prelungiri

Harta [X] - Care echipă ajunge prima la [Y] runde

Harta [X] - Final

Harta [X] - First Blood

Harta [X] - Handicap Asiatic [Y] Runda, inclusiv prelungiri

Harta [X] - Par/Impar Numar de Runda, inclusiv prelungiri
 Harta [X] - Total Headshots [Y], inclusiv prelungiri
 Harta [X] - Va fi un "ace", inclusiv prelungiri
 Harta [X] - Vor fi prelungiri
 Harta [X] Runda [Y] - Bomb defused
 Harta [X] Runda [Y] - Bomb planted
 Harta [X] Runda [Y] - Care echipa va castiga
 Harta [X] Runda [Y] - First Blood
 Harta [X] Runda [Y] - Total Kills [Z]
 Harta [X] Runda [Y] - Total Kills gazde [Z]
 Harta [X] Runda [Y] - Total Kills oaspeți [Z]
 Harta [X] prima jumătate - Care echipă va câștiga
 Harta [X] runda [Y] - First blood
 Harta [X]- Total Runda [Y], inclusiv prelungiri
 Scor Corect Hartă
 Total Hărți
 [X] harta - jucătorul cu cele mai multe deaths (incl. prelungiri)
 [X] harta - jucătorul cu cele mai multe kills (incl. prelungiri)
 [mapNr!] Map [roundNr!] Round - Asian Kills Handicap [handicap]

XXI. LEAGUE OF LEGENDS

Tipuri de pronosticuri:
 Care echipa va castiga meciul?
 Handicap Asiatic Hartă [X]
 Handicap Hartă [X]
 Harta [X] - Care echipa va castiga
 Harta [X] - Care echipa va inscrie cele mai multe kills
 Harta [X] - First Baron
 Harta [X] - First Blood
 Harta [X] - First Dragon
 Harta [X] - First Inhibitor
 Harta [X] - First Tower
 Harta [X] - Handicap Asiatic [Y] Kills
 Scor Corect Hartă
 Total Hărți

XXII. DOTA 2

Tipuri de pronosticuri:
 Care echipa va castiga meciul?
 Handicap Asiatic Hartă [X]
 Handicap Hartă [X]
 Harta [X] - Care echipa va castiga
 Harta [X] - Care echipa va inscrie cele mai multe kills
 Harta [X] - First Aegis
 Harta [X] - First Barracks
 Harta [X] - First Tower
 Harta [Y] - Handicap Asiatic [X] Kills
 Rampage?
 Scor Corect Hartă
 Total Hărți
 Ultra kill?
 [X] harta - cel mai inalt creep score
 [X] harta - tower handicap
 [X] harta 10 minute - total kills [Y]-[Z]
 [X]. harta - Primul la level [Y]
 [X]. harta - [Y]. kill
 [X]. harta - [Y]. shrine
 [X]. harta - aegis handicap
 [X]. harta - durată
 [X]. harta - primul la [Y] kills
 [X]. harta - primul la [Y] net worth
 [X]. harta - total aegis
 [X]. harta - total kills
 [X]. harta - total towers

XXIII. E-SPORT FOTBAL

Tipuri de pronosticuri:

Cine castiga restul meciului?

Egal - Pariul se ramburseaza

Egal pariu nul prima jumatate

Final

Gazde - Pariul se rambursează

Gazde să câştige

Goluri echipa gazda

Goluri echipa oaspete

Handicap

Handicap [X]

Oaspeti să câştige

Oaspeți - Pariul se rambursează

Oricare echipă să câştige

Par/Impar

Pauza - Sansa Dubla (1X - 12 - X2)

Prima repriza

Prima repriza - Cine castiga restul primei reprize?

Prima repriza - Goluri gazde

Prima repriza - Goluri oaspeti

Prima repriza - Handicap asiatic

Prima repriza - Total goluri

Prima repriza - Total goluri asiatic

Prima repriza - Total goluri gazde

Prima repriza - handicap [X]

Prima repriză - Total oaspeti

Sansa Dubla

Total goluri

Total goluri asiatic

Total goluri gazde

Total goluri oaspeti

Urmatorul gol [X]

XXIV. E-SPORT BASCHET

Tipuri de pronosticuri:

Al doilea sfert - Egal - Pariul se ramburseaza

Al doilea sfert - Handicap asiatic

Al doilea sfert - Par/Impar

Al doilea sfert - Total puncte

Al doilea sfert 1X2

Al patrulea sfert - Egal - Pariul se ramburseaza

Al patrulea sfert - Handicap asiatic

Al patrulea sfert - Par/Impar

Al patrulea sfert - Total puncte

Al patrulea sfert 1X2

Al treilea sfert - Egal - Pariul se ramburseaza

Al treilea sfert - Handicap asiatic

Al treilea sfert - Par/Impar

Al treilea sfert - Total puncte

Al treilea sfert 1X2

Castiga meciul & Total puncte (incl. OT)

Castiga meciul (incl. OT)

Egal pariu nul

Final

Handicap (incl. OT)

Handicap Asiatic

Par/Impar

Par/Impar (incl.OT)

Prima repriza

Prima repriza - Egal - Pariul se ramburseaza

Prima repriza - Handicap asiatic

Prima repriza - Par/Impar

Prima repriza - Total puncte
 Primul sfert - Egal - Pariul se ramburseaza
 Primul sfert - Handicap asiatic
 Primul sfert - Par/Impar
 Primul sfert - Total puncte
 Primul sfert 1X2
 Repriza 2 (Incl.OT)
 Repriza 2 - Egal - Pariul se ramburseaza (Incl.OT)
 Repriza 2 - Handicap (Incl.OT)
 Repriza 2 - Par/Impar (incl.OT)
 Repriza 2 - Total puncte (Incl.OT)
 Total
 Total gazde
 Total gazde (Incl.OT)
 Total oaspeti
 Total oaspeti (Incl.OT)
 Total puncte (incl. OT)
 [X]. sfertul - Total gazde [Y]
 [X]. sfertul - Total oaspeti [Y]

XXV. E-SPORT HOCHEI

Tipuri de pronosticuri:
 A doua perioada - Cine castiga restul perioadei?
 A doua perioada - Egal - Pariu se ramburseaza
 A doua perioada - Handicap asiatic
 A doua perioada - Par/Impar
 A doua perioada - Total goluri
 A treia perioada - Egal - Pariu se ramburseaza
 A treia perioada - Handicap asiatic
 A treia perioada - Par/Impar
 Cine castiga perioada?
 Cine castiga restul meciului?
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Fara gol primit echipa gazda
 Fara gol primit echipa gazda in perioada [X]
 Fara gol primit echipa oaspete
 Fara gol primit echipa oaspete pentru repriza [X]
 Final
 Final si marcheaza primul gol
 Final si total goluri
 Gazde Pariul se Ramburseaza
 Goluri marcate echipa gazda in perioada [X]
 Goluri marcate echipa oaspete in perioada [X]
 Handicap
 Handicap Asiatic
 Handicap [Y] pentru perioada [X]
 Numar exact de goluri pentru repriza [X]
 Oaspeti - Pariul se ramburseaza
 Prima perioada - Cine castiga restul perioadei?
 Prima perioada - Egal - Pariu se ramburseaza
 Prima perioada - Handicap asiatic
 Prima perioada - Par/Impar
 Prima perioada - Total goluri
 Prima perioada/final meci
 Sansa Dubla
 Sansa dubla pentru repriza [X]
 Scor corect perioada [X]
 Total
 Total goluri asiatice
 Total goluri asiatice [Y] pentru perioada [X]
 Total goluri gazde
 Total goluri gazde [Y] in perioada [X]
 Total goluri oaspeti
 Total goluri oaspeti [Y] in perioada [X]

Urmatorul gol [X]
 Urmatorul gol [Y] pentru perioada [X]

XXVI. BASCHET 3X3

Tipuri de pronosticuri:
 Care echipa va ajunge prima la [X] puncte,(incl. OT)
 Castiga meciul, incl. OT?
 Cine inscrie punctul [X],incl. OT
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Final
 Handicap Asiatic
 Handicap Asiatic incl. OT
 Par/Impar
 Par/Impar pentru tot meciul, incl. OT
 Total gazde
 Total gazde incl. OT
 Total oaspeti
 Total oaspeti incl. OT
 Total puncte
 Total puncte,incl. OT
 Vor fi prelungiri?

XXVII. FORMULA 1

Tipuri de pronosticuri:
 Castigator Echipe
 Castigator Piloti
 Castigator al grupei
 Cel mai rapid tur
 Diferenta victorie
 Duel Echipe : [X] - [Y]
 Duel Piloti : [X] - [Y]
 Pozitia pe grila de start a castigatorului
 Top [X] Echipe
 Top [X] Piloti
 Total depasiri [X]
 Total monoposturi clasificate
 Ture [X] - [Y] - Cel mai rapid tur
 Turul [X] - Cel mai rapid tur
 Turul [Y] - [X] retragere
 [X] Total depasiri
 [X] pit stop
 [X] pit stop (echipa)
 [X] va renunta
 [X] va renunta (echipa)
 {%team} Total depasiri

XXVIII. HOCHEI PE IARBĂ

Tipuri de pronosticuri:
 Pauză/final
 Prima repriză - {\$competitor1} total
 Prima repriză - {\$competitor2} total
 Sfertul [X] - {\$competitor1} total
 Sfertul {!quarternr} - {\$competitor2} total
 {\$competitor1} fără gol primit
 {\$competitor2} fără gol primit

XXIX. KABADDI

Tipuri de pronosticuri:
 1x2 & total
 Care echipă va câștiga restul meciului
 Diferență victorie
 Egal pariu nul
 Final

Gazde total
 Handicap Asiatic
 Oaspeti total
 Par/Impar
 Pauză/final
 Prima repriza - Gazde total
 Prima repriza - Oaspeti total
 Prima repriza - Par/Impar
 Prima repriză - 1x2
 Prima repriză - egal pariu nul
 Prima repriză - handicap
 Prima repriză - total
 Prima repriză - şansă dublă
 Primul la [X] puncte
 Repriza cu cele mai multe puncte
 Total
 Șansă dublă
 Șansă dublă & total

XXX. MMA

Tipuri de pronosticuri:
 Câștigătoare
 Final
 Total

XXXI. SCHI ALPIN

Tipuri de pronosticuri:
 Duel
 Sa castige meciul
 Top 3

XXXII. SARITURI CU SCHIURILE

Tipuri de pronosticuri:
 Câștigător
 Duel
 Top 3

XXXIII. MOTOCICLISM

Tipuri de pronosticuri:
 Câștigător
 Duel

XXXIV. AUTOMOBILISM

Tipuri de pronosticuri:
 Câștigător
 Duel
 Top 3

XXXV. GOLF

Tipuri de pronosticuri:
 2 ball
 2 ball (1x2)
 2 ball [X]
 3 ball
 Castigator
 Egal - Pariul se ramburseaza
 Head2head
 Hole [X] - 2 ball (1x2)
 Hole [X] - 2 ball [Y]
 Hole [X] - 3 ball
 Hole [X] - [Y] under par
 Hole [X] - any player under par
 Hole [X] - draw no bet
 Hole [X] - head2head

Hole handicap
 Holes [X] to [Y] - 2 ball (1x2)
 Holes [X] to [Y] - 2 ball (1x2) most birdies
 Holes [X] to [Y] - 2 ball (1x2) most bogeys
 Holes [X] to [Y] - 2 ball (1x2) most pars
 Holes [X] to [Y] - 3 ball
 Holes [X] to [Y] - 3 ball most birdies
 Holes [X] to [Y] - 3 ball most bogeys
 Holes [X] to [Y] - 3 ball most pars
 Holes [X] to [Y] - draw no bet
 Holes [X] to [Y] - head2head
 Holes [Z] to [X] - 2 ball [Y]
 Total 2+ over par
 Total birdies
 Total bogeys
 Total eagles
 Total holes played
 Total pars
 Will there be a tie
 [X] - Par/Impar strokes
 [X] - total 2+ over par
 [X] - total birdies
 [X] - total bogeys
 [X] - total eagles
 [X] - total pars
 [X] - total strokes
 {%competitor} total holes won

V. Pariuri pe numere (Loterii Internaționale)

Art.1. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu pe care jucătorul îl face pe rezultatele extragerilor la acestea.

Nu se va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Romana” S.A.

Art.2. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Lista de pariuri cuprinde specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.

Art.3. În cazul în care, au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor primi cota 1. În cazul în care, au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste evenimente, atunci acestea vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corectă la extragerea aferentă ofertei. Rezultatul luat în calcul de către organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor internaționale, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere pe numere, pentru niciun tip de pariu.

Art.4. Rezultatele extragerilor efectuate la loteriile internaționale vor fi validate de către societatea organizatoare de pariuri, pe bază datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea își asumă răspunderea pentru exactitatea prelucrării datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. La plata câștigului se ia în considerare rezultatul, care este înscris în sistemul informatic central al organizatorului. Organizatorul anunță în agenții, rezultatul extragerii, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

Art.5. Câștigurile se achită în agenția în care a fost efectuat biletul, începând din momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către organizator în sistemul electronic central al acestuia. Plata poate fi făcută în conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art.8, alin. 2 așa cum este modificată prin OUG nr. 92/2014 în maxim 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilită în bază prezentului regulament pentru desfășurarea jocurilor de noroc în natura, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedește câștigul. Dreptul de a încasa câștigul se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale.

Plata minimă acceptată de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internaționale este de **1 leu (miza 0,95 lei și cheltuieli generale/taxa de administrare 0,05 lei).**

Plata minimă acceptată de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat pe terminalul de pariuri la loteriile internaționale este de 1 leu (miza 0.95 lei și cheltuieli generale/taxa de administrare 0,05 lei).

Art.6. Tipuri de pariuri

Pariul simplu – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariu se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 8 numere, excepție fac loteriile internaționale cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respectiv 5 numere.

Pariul sistem – acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 8 din 15 (excepție, 4 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.

Art.7. Câștigul maxim pentru un bilet este de 100.000 lei. Dacă câștigul potențial maxim ar depăși 100.000 lei, pe bilet va fi tipărit tot 100.000 lei, aceasta fiind suma maximă posibil câștigătoare.

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

VI. Curse Virtuale de Câini (Greyhound Races)

Art.1. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimentele ce constau în curse de câini virtuale, care sunt selectate printr-un generator aleatoriu de numere (RNG). La fiecare cursă participă 6 câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6. O singură cursă durează în medie 3 minute și 45 secunde. Selectarea evenimentului virtual se face statistic, independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generate de generatorul aleatoriu de numere (RNG). Suma maximă ce poate fi câștigată pe un singur bilet este de 100.000 lei.

Art.2. PARIUL PE CÂȘTIGĂTOR

Este pariul pentru care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima poziție;

Art.3. LOCUL 1-2 (IN PRIMII DOI)

Este pariul prin care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima sau a doua poziție.

Art.4. PODIUM (IN PRIMII TREI)

Este pariul prin care trebuie indicat numărul câinelui care va termina cursa pe prima, a doua sau a treia poziție.

Art.5. PRIMII DOI ORDINE EXACTA

Este pariul prin care trebuie indicat numerele a doi câini, care vor termina cursa pe primele doua poziții în ordinea specificată pe bilet.

Art.6. PRIMII DOI ORICE ORDINE

Este pariul prin care trebuie indicat numerele a doi câini, care vor termina cursa pe primele doua poziții, indiferent de ordinea acestora.

Art.7. JACKPOT

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

VII. Ruleta Europeana Virtuala

1. Descrierea jocului

Ruleta este un joc simplu care permite jucătorilor să plaseze pariuri pe diferite opțiuni de pariere, care sunt definite astfel: pariază pe un singur număr, pe diferite grupuri de numere, culorile roșu sau negru, par sau impar, sau dacă numerele sunt Low/High.

Roata ruletei este marcată cu numere variind de la 0 la 36.

Runda constă în numărătoarea inversă pentru rotire, vizualizarea spin și publicarea rezultate.

Pariurile sunt permise până la 5 secunde înainte de începerea spin-ului. Jocul afișează totul pariurile disponibile împărțite în pariuri la exterior și pariuri interioare.

Pentru a simplifica parierea, numele pariurilor specifice ruletei, cum ar fi pariul pe coloană sau pariul pe colț, sunt prezentate cu abrevieri.

Statisticile sunt afișate în colțul din dreapta al rotii, fiecare număr inclus separat statistica pe regiune sau pe masă. Culoarea roșie din statistică reprezintă numere fierbinți în timp ce culoarea albastră reprezintă numerele reci.

Dublu, Repariere, Anulează

Dublu - Dublează orice jetoane de pe masă. Double este dezactivat până când jetoanele sunt plasate pe masa.

Rebet - Selectează ultimul bilet plătit. Rebet este dezactivat numai dacă nu există plăți anterioare care au fost facute.

Anuleaza - Sterge jetoanele de pe masă una câte una începând de la ultimul jeton plasat. Anuleaza este dezactivat până când jetoanele sunt plasate pe masă.

Anularea jetoanelor plasate pe masa

Când jucătorul plaseaza jetoane pe masa de joc, bara de informații de sub masa, afișează numărul de pariuri plasate și pictograma de anulare (X). Jucătorii pot elimina toate jetoanele de pe masă făcând clic pe pictograma de anulare (X).

Jucătorii pot elimina jetoanele de pe masă si folosind butonul Anulare afișat deasupra mesei de joc.

Undo elimină jetoanele de pe masă una câte una pornind de la ultimul chip plasat.

Ultimele bilete

Primul buton din partea stângă a barei de bilet de pariu, declanșează tabelul ultimilor bilete. Acest tabel arată lista ultimelor bilete jucate. Jucătorii pot face clic pe unul dintre bilete pentru a vedea mai multe detalii.

2. Tipuri de pariu

Pariurile la ruletă au două categorii principale: pariuri interior și exterior. Pariurile interior sunt pariurile făcute pe un anumit număr și pariurile exterior sunt pariuri făcute pe grupurile de numere, culoare, pare/impare, Low/High.

2.1. Pariuri interior

2.1.1. Straight up Grey

Un pariu poate fi plasat pe orice număr, inclusiv zero (0).

2.1.2. Basket

Numerele 0, 1, 2 și 3 sunt acoperite cu aceasta pariu.

2.1.3. Split

Un pariu poate fi pariat pe un grup de două numere alaturate.

2.1.4. Street

Pariul street acoperă un grup trei numere pe verticala.

2.1.5. Trio

Trio permite jucătorului să parieze pe 0, 1 și 2 sau 0, 2 și 3.

2.1.6. Corner

Pariurile de tip corner acoperă patru numere care sunt unul în jurul celui alt și atingându-se.

2.1.7. Double street

Pariul de tip six line acoperă două pariuri de tip street (adică cele șase numere diferite în două rânduri de trei numere).

2.2. Pariuri exterior

2.2.1. Coloană

Pe partea scurtă a mesei de ruleta sunt trei casete marcate col 1 (1,4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34), col 2 (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35) și col 3 (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27,30, 33, 36). Prin plasarea unui pariu într-una dintre aceste casete, toate douăsprezece numere de mai sus sunt eligibile pentru a îndeplini pariu (0 este exclus).

2.2.2. Low/High

Pariul pe Low plasează pariu pe numerele de la 1 la 18. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

Pariul pe High plasează pariu pe numerele de la 19 la 36. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.3. Par/Impar

Pariul pe Par/Impar conține toate numerele pare sau toate numerele impare de pe masa de joc. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.4. Roșu/Negru

Pariul pe Roșu/Negru conține toate numerele roșii sau toate cele negre de pe masa de joc. Aceste numere devenind eligibile pentru satisfacerea pariului.

2.2.5. Duzină

Pe partea scurtă a mesei de ruleta sunt trei casete marcate conform duzinelor D1 (pentru 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12), D2 (pentru 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24) și D3 (pentru 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36). Prin plasarea unui pariu într-una dintre aceste casete, toate douăsprezece numere de mai sus sunt eligibile pentru a îndeplini pariu (0 este exclus).

2.3 Cote

Tip	Cota
Pariuri interior	
Straight up	35 la 1
Basket	8 la 1
Split	17 la 1
Street	11 la 1
Trio	11 la 1
Corner	8 la 1
Double street	5 la 1
Pariuri exterior	
Coloana	2 la 1
Low/High	1 la 1
Par/Impar	1 la 1
Roșu/Negru	1 la 1
Duzină	2 la 1

VIII. Terminal de pariere

Mecanismul de pariere prin intermediul terminalului de pariere.

Definiție: Terminalul de pariare reprezintă un aparat de efectuare și acceptare automata a pariurilor și se constituie într-un sistem unitar și independent prin intermediul căruia jucătorii își pot realiza și emite singuri biletul de pariare, fără a avea nevoie de intervenția operatorului. Pe lângă terminalul de pariare autonom există și terminal de pariare dependent.

Terminalul de pariare utilizează și este permanent corelat la programul software de pariare al Organizatorului, funcționează respectând aceleași principii/reguli explicate în prezentul Regulament de Joc și utilizează aceleași resurse precum aplicația de casier din fiecare agenție a Organizatorului. Astfel, într-un mediu total securizat, jucătorul își poate realiza/emite/achita singur biletul de pariare.

Biletele plasate prin intermediul terminalului de pariare nu se pot storna.

Terminalul de pariare este compus din:

- componenta software (program software corelat permanent la programul de pariare al Organizatorului) cu care se face, în timp real, conectarea securizată cu serverul central al Organizatorului.
- componente hardware: interfața terminalului de pariare (ecran, ecran tactil, butoane după caz), acceptatorul de monedă cu ajutorul căruia jucătorul introduce în sistem sumele pe care dorește să le parieze, imprimanta pentru tipărirea biletului de pariare folosită la emiterea biletului de pariare de către jucător în momentul plasării/efectuării biletului.
- sistemul hardware pe care este instalat și pe care rulează programul software de pariare
- conexiunea securizată prin care aparatul de efectuare și acceptare automată a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizează și se acceptă/ omologhează biletele de pariare.

Efectuarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariare se poate face, fie direct de către jucător, fie, dacă acesta solicită, prin intermediul unui operator.

Achitarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariare se face prin verificarea biletului la terminal și confirmarea plății biletului, în urma căreia câștigul net se încarcă în balanța terminalului.

Pentru a beneficia de suma din balanță, jucătorul emite direct din terminal o dovadă de plată, pe care o prezintă operatorului pentru a se putea realiza încasarea câștigului sau restului de plată. Dovada de plată este valabilă 3 zile din momentul emiterii.

IX. CASH OUT

Cash Out reprezintă opțiunea de a plăti biletul înainte ca pariul să fie încheiat.

Pentru ca opțiunea Cash Out să fie utilizată, aceasta trebuie să fie disponibilă și afișată pe biletul verificat, împreună cu suma curentă pe care jucătorul poate sau nu să o accepte.

La procesarea unui Cash Out, se aplică o întârziere, care poate diferi în funcție de meciul (meciurile) jucat pe bilet. Dacă în timpul întârzierii există o modificare în activitatea de pariare, schimbarea cotelor sau o eroare de sistem, solicitarea de Cash Out poate fi respinsă.

Suma Cash Out poate fi mai mică sau mai mare decât miza, dar în niciun moment nu poate fi mai mare decât câștigurile potențiale ale biletelor.

Dacă Cash Out-ul este procesat cu succes, suma va fi înmânata jucătorului și modificările ulterioare ale rezultatelor, nu vor avea niciun efect asupra sumei plătite prin Cash Out.

Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda, adaugă sau elimină opțiunea de Cash Out, în orice moment, doar pe un anumit joc, sport, turneu, meciuri sau pariuri. Toate biletele pentru care se vor aplica aceasta decizie, vor fi procesate conform rezultatelor finale.

La discreția sa, organizatorul își rezervă dreptul de a dezactiva funcționalitatea Cash Out oricărei agenții.

Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda orice plată sau de a anula una existentă în cazul unor probleme tehnice sau a unei greșeli evidente în ofertă.

La calcularea sumei de Cash Out, bonusul biletului nu este luat în considerare.

Organizatorul nu este responsabil în cazul în care opțiunea de Cash Out nu este disponibilă din motive tehnice, ceea ce include, dar nu se limitează la, întreruperea conexiunii la internet, erori de software, indisponibilitatea opțiunii din cauza unor probleme tehnice.

X. Bet Builder

Bet Builder este o opțiune disponibilă pe anumite tipuri de pariu înainte și în timpul evenimentului și reprezintă o alegere absolută a clientului de a plasa pariuri pe selecții din același eveniment unic. Opțiunea disponibilă va fi vizibilă și afișată în grupul de tipuri de pariu al evenimentului (web/mobile/terminal).

Pariurile folosite pentru Bet Builder nu pot fi combinate cu alte evenimente.

Prin opțiunea Bet Builder pot fi incluse de la două până la zece selecții din cadrul unui eveniment unic.

Dacă una din selecțiile Bet Builder este anulată (cota 1.00), iar toate celelalte selecții sunt declarate câștigătoare, atunci pariul pe întreaga selecție Bet Builder va fi declarat câștigător cu cota 1.00.

Dacă una din selecțiile Bet Builder este anulată, iar cel puțin una din selecții este declarată pierzătoare, atunci pariul pe întreaga selecție Bet Builder va fi declarat pierzător.

Organizatorul nu este responsabil dacă opțiunea Bet Builder nu este disponibilă din motive tehnice.

Organizatorul își rezervă dreptul de a anula stabilirea unui pariu sau revizuirea cotelor în cadrul unui Bet Builder, dacă există erori evidente pentru oricare dintre selecțiile incluse în Bet Builder.

Organizatorul își rezervă dreptul de a accepta sau de a refuza orice pariu din orice competiție sau tip de pariu inclus în opțiunea Bet Builder.

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina opțiunea Bet Builder în orice moment, din orice eveniment, tip de pariu sau client.

Organizatorul își rezervă dreptul de a elimina opțiunea Bet Builder pentru orice client sau grup de clienți despre care există motive rezonabile să se creadă că aceasta este folosită cu rea credință.

XI. Soluționarea litigiilor

Art.1. Eventualele litigii apărute vor fi soluționate în termen de 30 de zile de la primirea sesizării scrise de către Organizator. În cazul în care, litigiile nu pot fi soluționate pe cale amiabilă, clientul se poate adresa instanțelor judecătorești competente. Evenimentele care au avut rezultatul viciat și există dovezi emise de organele abilitate, nu vor fi achitate de către Organizator.

Art.2. Clientul poate transmite reclamația către Organizator în termen de 7 zile de la anunțarea rezultatului oficial, prin scrisoare recomandată sau la sediul societății. Rezoluția va fi anunțată reclamatului în termen de 30 de zile, termenul de expirare a plății câștigului se va întrerupe în momentul luării la cunoștință reclamației. Organizatorul își rezervă dreptul de a face modificări în Regulamentul de Joc, conform cu legislația în vigoare.

Art.3. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate, în scopul depunerii unor declarații la organul fiscal, precum și organizării de pariuri sportive și jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administrația Financiară, Serviciul Taxe și Impozite, cât și altor autorități publice abilitate în acest sens. Orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (de ex.: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de poliție, de justiție, securitate socială). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct. Datele de identificare personală ale jucătorilor vor fi colectate și prelucrate de către operator în conformitate cu prevederile REGULAMENTUL (UE) 679/2016 AL PARLAMENTULUI EUROPEAN ȘI AL CONSILIULUI UNIUNII EUROPENE din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor). Deținerea unui bilet de pariere emis de către Organizator implică acordul jucătorului ca datele sale să fie incluse în baza de date a societății, scopul constituirii acestora fiind aplicarea prevederilor Legii 571/ 2003 privind Codul Fiscal actualizat.

XII – Jocuri virtuale - pariu virtual

Articolul 1. Lucky Six - pariu virtual

1.1 Descriere joc Lucky Six V6

Jocul de pariuri electronice "Lucky Six" este un joc de pariuri pentru evenimente generate de calculator, în care un generator de numere aleatoare - RNG este utilizat pentru selectarea evenimentelor (în continuare: jocul de pariuri online). Acest joc de pariuri electronice oferă participanților săi 48 de numere, din care 35 de numere sunt generate aleatoriu într-o singură rundă. Numerele sunt aranjate în 8 grupe, fiecare conținând 6 numere. Fiecare grup este marcat cu o anumită culoare: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu și negru, după cum urmează:

- 1) grup roșu de numere: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
- 2) grup verde de numere: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
- 3) grup albastru de numere: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
- 4) grup violet de numere: 4, 12, 20, 28, 36, 44
- 5) grup maro de numere: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
- 6) grup galben de numere: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
- 7) grup portocaliu de numere: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
- 8) grup negru de numere: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

1.2 Durata jocului

O rundă a jocului de pariuri electronice durează 5 minute, constând în anunțul / numărătoarea inversă, animația remiză și rezultatele.

Rezultatele jocului electronic de pariuri, adică rezultatele pariurilor standard, speciale și oferite de sistem sunt numere statistice independente și imprevizibile generate de generatorul de numere aleatoare - RNG.

Generatorul de numere aleatoare (RNG) este certificat de o persoană juridică autorizată să certifice sloturi și sisteme de loterie.

1.3 Tipurile de pariuri standard

1.3.1 Pariul standard 6/35

Pariurile 6/35 (șase din treizeci și cinci) oferă 48 de numere (de la 1 la 48) dintre care un jucător selectează 6 numere diferite. În timpul unei singure runde a jocului de pariuri electronice, 35 de numere sunt generate aleatoriu dintr-un interval de 48 de numere. Dacă 6 numere alese de jucător se numără printre cei 35, jucătorul atinge premiul care este egal cu scorul plăților / depozitelor ori un coeficient indicat împreună cu ultimul număr de hit.

Tabelul cotelor

Numere generate	Cota
6 numere generate	10000
al 7-lea generate	7500

al 8-lea generat	5000
al 9-lea generat	2500
al 10-a generat	1000
al 11-a generat	500
al 12-a generat	300
al 13-a generat	200
al 14-a generat	150
al 15-a generat	100
al 16-a generat	90
al 17-a generat	80
al 18-a generat	70
al 19-a generat	60
al 20-a generat	50
al 21-a generat	40
al 22-a generat	30
al 23-a generat	25
al 24-a generat	20
al 25-a generat	15
al 26-a generat	10
al 27-a generat	9
al 28-a generat	8
al 29-a generat	7
al 30-a generat	6
al 31-a generat	5
al 32-a generat	4
al 33-a generat	3
al 34-a generat	2
al 35-a generat	1

Dintre cele 35 de numere afișate generate într-o singură rundă, există și două simboluri pictoriale (în continuare: simbol). Simbolul oferă jucătorului coeficient de bonus în următoarele cazuri:

1) Dacă 6 numere alese de jucător se numără printre 35 numere generate și 1 din 6 numere de lovituri se aterizează pe un câmp marcat cu un simbol norocos, coeficientul pe care este extras ultimul număr lovit al combinației câștigătoare va fi dublat.

2) Dacă 6 numere alese de jucător se numără printre cele 35 de numere generate și 2 din 6 numere de lovituri sunt aterizate pe câmpurile marcate cu simboluri norocoase, coeficientul pe care este extras ultimul număr lovit al combinației câștigătoare va fi triplat. Poziția simbolului de pe afișajul menționat anterior rezultă dintr-o selecție aleatorie și nu poate fi anticipată.

1.3.2. Șase cifre o singură culoare (6/1)

Sase numere de o culoare (6/1) oferă jucătorilor posibilitatea de a alege și de a lovi culorile unui grup generat de numere. Un jucător va câștiga un premiu dacă, în timpul unei runde, generează 6 numere de aceeași culoare, adică o culoare preselectată de jucător. Pariurile standard și coeficienții 6/35 se aplică acestei pariuri.

1.4 Tipuri speciale de pariuri

1.4.1 Impar / Chiar în primele 5

Impar/ chiar în primele 5 pariuri, un jucător poate ghici dacă vor fi generate mai multe numere impare sau parțiale în primele 5 numere generate. Coeficientul fiecărui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.2 Primul număr impar / par

Primul număr impar / par, un jucător poate ghici dacă primul număr generat al runde va fi impar sau par. Coeficientul fiecărui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.3 Scorul primelor 5 numere (-122.5 +)

În scorul primelor 5 numere (-122.5 +), un jucător poate ghici dacă scorul primelor 5 numere generate într-o rundă va fi mai mic sau mai mare decât 122.5. Coeficientul fiecărui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.4 Primul număr (-24.5 +)

În primul pariu (-24.5 +), un jucător poate ghici dacă primul număr generat dintr-o rundă va fi mai mic sau mai mare de coeficientul fiecărui rezultat al evenimentului este de 1,80.

1.4.5 Culoarea primului număr

În pariurile cu primul număr de culoare, un jucător poate ghici culoarea primului număr generat într-o rundă. Jucătorul are posibilitatea de a alege una, două sau patru culori. Eventualii coeficienți ai rezultatului sunt aranjați după cum urmează:

- 1) dacă primul număr generat se potrivește cu culoarea aleasă de jucător, coeficientul aplicabil este 7.20;
- 2) dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele două culori alese de jucător, coeficientul aplicabil este de 3,60;
- 3) dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele patru culori alese de jucător, coeficientul aplicabil este de 1,80.

1.4.6 Numărul tras între primii 5

În numărul de puncte dintre primii 5 pariuri, un jucător poate ghici dacă un număr ales va fi printre primele 5 numere generate într-o rundă. Coeficientul rezultat al evenimentului este 8.00.

1.5 Pariul sistemului

În pariul de sistem, un jucător poate selecta mai mult de 6 numere din intervalul de 48, adică un jucător poate alege 7, 8, 9 și 10 numere, formând astfel sistemele predefinite 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Pentru a câștiga un premiu, un jucător trebuie să lovească cel puțin 6 numere din numărul total selectat. Creșterea numărului ales va crește în mod consecvent numărul de combinații, după cum urmează:

- 1) pentru sistemul 6/7, numărul posibil de combinații este de 7;
- 2) pentru sistemul 6/8, numărul posibil de combinații este de 28;
- 3) pentru sistemul 6/9, numărul posibil de combinații este de 84;
- 4) pentru sistemul 6/10, numărul posibil de combinații este de 210.

În pariul de sistem, premiul va fi calculat astfel încât suma totală / depunerea unui bilet să fie împărțită la un număr posibil de combinații, iar plata / depozitul rezultat va fi înmulțit cu coeficientul indicat împreună cu ultimul număr de lovitură din combinația câștigătoare.

Dacă un jucător câștigă un premiu în pariul sistemului, în care un simbol urmează unul dintre numerele generate, coeficientul în raport cu care este extras ultimul număr de lovitură se va dubla în toate combinațiile câștigătoare care conțin numărul urmat de simbol.

Dacă un jucător câștigă un premiu în pariul sistemului, în care un simbol urmează două dintre numerele generate, coeficientul în raport cu care este extras ultimul număr de lovitură se va tripla în toate combinațiile câștigătoare care conțin cele două numere urmate de simbol.

1.6 "Pariul viitor"

În "Future Bet", un jucător poate juca orice pariu (standard, sistem special) până la 10 runde în prealabil. În acest caz, orice pariu va fi tratat separat.

1.7. Termenul și condițiile de anulare a plății

Un jucător poate renunța la plata / depozitul făcut pentru a participa la un joc electronic de pariuri nu mai târziu de 5 secunde înainte de numărătoarea inversă.

Un jucător poate renunța la plată / depozit pentru viitorul biletului cu cel puțin 5 secunde înainte ca numărătoarea inversă a primului rund să se facă. Următoarea plată a biletelor viitoare / anularea depozitului nu este posibilă.

Dacă un jucător renunță la plata / depozitul făcut pentru participarea la un joc electronic de pariuri, în conformitate cu regulamentul (plata / anularea depozitului), acesta are dreptul la restituirea plății / depunerii.

XIII. Lucky Six

Art.1. Lucky Six este un joc format din 48 de numere, dintre care sunt aleatoriu generate și afișate 35, într-o singură rundă. Numerele sunt aranjate în 8 grupe, fiecare grupă fiind formată din 6 numere.

Fiecare grupă este marcată cu o culoare, după cum urmează:

- Roșu - 1, 9, 17, 25, 33, 41;
- Verde - 2, 10, 18, 26, 34, 42;
- Albastru - 3, 11, 19, 27, 35, 43;
- Violet - 4, 12, 20, 28, 36, 44;
- Maro - 5, 13, 21, 29, 37, 45;
- Galben - 6, 14, 22, 30, 38, 46;
- Portocaliu - 7, 15, 23, 31, 39, 47;
- Negru - 8, 16, 24, 32, 40, 48;

O runda durează 5 minute și constă în anunțarea acestuia, vizualizarea și afișarea rezultatelor.

Selectarea evenimentului virtual se face statistic, independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generate de generatorul aleatoriu de numere (RNG)

Art.2.TIPURI DE PARIURI:

Art.2.1. PARIUL SIMPLU

Este pariul pentru care trebuie indicate 6 numere din 48. Pariul devine câștigător atunci când toate cele 6 numere se regăsesc printre cele 35 de numere extrase. Câștigul se stabilește în bază ultimei bile extrase, înmulțind cota cu miza.

Art.2.2. PARIUL PE CULOARE

Oferă jucătorilor posibilitatea de a alege și de a lovi culorile unui grup generat de numere. Un jucător va câștiga un premiu dacă, în timpul unei runde, generează 6 numere de aceeași culoare, adică o culoare preselectată de jucător.

Art.2.3. PARIUL PAR/IMPARE

Este pariul prin care un jucător poate ghici dacă vor fi generate, în runda, mai multe numere PARE sau IMPARE în primele 5 numere generate.

Art.2. 4. PRIMUL NUMĂR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă primul număr extras este PAR sau IMPAR.

Art.2. 5. SUMA NUMERELOR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă suma primelor 5 numere extrase este SUB sau PESTE 122.5.

Art.2. 6. SUMA PRIMULUI NUMĂR

Este pariul pentru care trebuie indicat dacă primul număr este SUB sau PESTE 24.5.

Art.2. 7. CULOAREA PRIMEI BILE

Este pariul pentru culoarea primului număr, un jucător poate ghici culoarea primului număr generat dintr-o rundă. Jucătorul are posibilitatea de a alege mai multe culori.

Art.2. 8. PRIMELE 5

Este pariul prin care un jucător poate ghici dacă un număr ales va fi printre primele 5 numere generate într-o rundă.

Art.2. 9. PARIUL SISTEM

În pariul sistem, un jucător poate selecta mai mult de 6 numere din intervalul 1-48, adică un jucător poate alege 7, 8, 9 și 10 numere, formând astfel sistemele predefinite 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Pentru a câștiga un premiu, un jucător trebuie să ghicească cel puțin 6 numere din totalul numerelor selectate. Cu cât alegem mai multe numere, numărul de combinații va crește în mod constant, după cum urmează:

- Sistem 6/7 - numărul posibil de combinații este 7;
- Sistem 6/8 - numărul posibil de combinații este 28;
- Sistem 6/9 - numărul posibil de combinații este 84;
- Sistem 6/10 - numărul posibil de combinații este 210;

În pariul de sistem, premiul va fi calculat astfel: miza împărțită la numărul posibil de combinații, iar suma rezultată va fi înmulțită cu coeficientul indicat de ultimul număr lovit a combinației câștigătoare. Câștigurile fiecărei combinații din pariul de sistem sunt supuse aceluiași reguli ca un pariu normal, în funcție de plățile respective pe combinație, cote și simboluri bonus lovite.

Art.2.10. URMĂTOARELE EXTRAGERI

Este tipul de pariu prin care un jucător poate juca orice pariu (standard, special, sistem) cu până la 10 runde în prealabil. Într-un astfel de caz, orice pariu va fi tratat separat.

Art.3. BONUS - Două numere aleatorii extrase de la locul 6 la locul 35 li se vor atribui două simboluri picturale (denumite în continuare: simbol). Simbolul oferă unui jucător un coeficient bonus în următoarele cazuri:

- Dacă 6 numere alese de jucător sunt dintre cele 35 de numere generate și 1 din 6 numere lovite aterizează pe un câmp marcat cu un simbol norocos. Coeficientul pe care este extras ultimul număr de lovituri al combinației câștigătoare va fi înmulțit cu 1,20.
- Dacă 6 numere alese de jucător sunt dintre cele 35 de numere generate și 2 din 6 numere lovite aterizează pe câmpurile marcate cu simboluri norocoase. Coeficientul pe care este extras ultimul număr de lovituri ale combinației câștigătoare va fi de patru ori (înmulțit cu 4). Poziția simbolului de pe afișaj rezulta dintr-o selecție aleatorie și nu poate fi anticipată.

Art.3.1. Runda bonus - Este o caracteristică care poate fi adăugată dacă clientul depune o cerere. Dacă este activată, runda bonus poate apărea periodic și, odată ce o face, va fi notată pe ecran. În runda de bonus, toate câștigurile sunt înmulțite cu un factor afișat pe ecran în timpul runde menționate.

Art.4. Tabele de cote

Art.4. 1 - Tabelul 1 de cote:

Al 6-lea număr generat – cota 10.000
 Al 7-lea număr generat – cota 7.500
 Al 8-lea număr generat – cota 5.000
 Al 9-lea număr generat – cota 2.000
 Al 10-lea număr generat – cota 1.000
 Al 11-lea număr generat – cota 500
 Al 12-lea număr generat – cota 200
 Al 13-lea număr generat – cota 100
 Al 14-lea număr generat – cota 80
 Al 15-lea număr generat – cota 60
 Al 16-lea număr generat – cota 50
 Al 17-lea număr generat – cota 30
 Al 18-lea număr generat – cota 25
 Al 19-lea număr generat – cota 20
 Al 20-lea număr generat – cota 18
 Al 21-lea număr generat – cota 17
 Al 22-lea număr generat – cota 16
 Al 23-lea număr generat – cota 15
 Al 24-lea număr generat – cota 12
 Al 25-lea număr generat – cota 11
 Al 26-lea număr generat – cota 10
 Al 27-lea număr generat – cota 9
 Al 28-lea număr generat – cota 8
 Al 29-lea număr generat – cota 7
 Al 30-lea număr generat – cota 6
 Al 31-lea număr generat – cota 5
 Al 32-lea număr generat – cota 4

Al 33-lea număr generat – cota 3

Al 34-lea număr generat – cota 2

Al 35-lea număr generat – cota 1

Art.4. 2 - Tabelul 2 de cote:

PARIUL PAR/IMPAR - cota 1.85

PRIMUL NUMĂR - cota 1.85

SUMA NUMERELOR - cota 1.85

SUMA PRIMULUI NUMĂR - cota 1.85

PRIMELE 5 - Cota 8

CULOAREA PRIMEI BILE

- 1 culoare - dacă primul număr generat se potrivește cu culoarea aleasă de jucător, cota este 7,20

- 2 culori - dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele două culori alese de jucător, cota este 3,60

- 4 culori - dacă primul număr generat se potrivește cu una dintre cele patru culori alese de jucător, cota este 1,80

Art.5. Jackpot Lucky Six

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

XIV. SHINING WHEEL

Clientul poate alege runda și lansează roata pentru a se extrage o piatră prețioasă.

URMĂREȘTE multiplicatorul rezultat care este afișat în dreptul acului de pe roată.

CÂȘTIGĂ oricând multiplicatorul este mai mare de x0.00.

Se poate paria pe una din cele 6 pietre prețioase. Fiecare piatră prețioasă are o frecvență de apariție în roată și un interval de multiplicare în interior.

Apariție în roată și Intervalele de multiplicare:

10 Piatra Gri - x0.00 - 0.99

7 Piatra Portocalie - x1.00 - 1.99

6 Piatra Verde - x2.00 - 4.99

4 Piatra Albastră - x5.00 - 9.99

2 Piatra Roz - x10.00 - 24.99

1 Piatra Mov - x25.00 - 50.00

Din cele 6 pietre prețioase este aleasă aleatoriu o piatră care conține un multiplicator rezultat.

Multiplicatorul rezultat din interiorul pietrei prețioase variază de la o rundă la alta în limita intervalului stabilit.

Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat este x0.00

Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat este mai mare de x0.00.

Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

XV. ROCKET JET

1. ROCKET JET este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

Evenimentele constă în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL și nicio terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

Corectitudinea și exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe Ltd. UK, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.

RTP - Rata teoretică totală de returnare către jucători este de 97 % Aceasta înseamnă că, în medie, din 100 de runde, fiecare 3 runde se termină cu nava prăbușindu-se chiar la începutul rundei (multiplicatorul X = 1.00). Suma maximă ce poate fi câștigată pe un singur bilet este de 100.000 lei.

2. CUM SE JOACA

ALEGE multiplicatorul dorit și PARIAZĂ înainte de decolare.

URMARESTE cum nava ta norocoasă decolează și câștigurile tale cresc.

CASTIGA de X ori mai mult înainte ca nava să se prăbușească!

Retine, dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci cand nava se prăbușește, pariul tău este necastigator. Rocket Jet îți oferă distracție maximă! Riscă și câștigă.

Mai multe detalii:

- Multiplicatorul câștigului începe de la 1x și crește din ce în ce mai mult pe măsură ce nava decolează.
- Multiplicatorul minim este 1.1 x și maxim 10000 x.

3. FUNCTII DE JOC

PARIU, CÂȘTIG & STORNARE

Pariul tău este necastigator dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci cand nava se prăbușește.

Dacă multiplicatorul ales este mai mic sau egal decât cel afișat atunci cand nava se prăbușește, câștigul reprezintă multiplicatorul ales înmulțit cu miza.

Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, poate fi solicitată până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea și nu mai târziu de 10 minute de la plasarea acestuia.

4. REZULTATE

Istoricul rundelor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul "Rezultate".

5. ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, independent de voința ORGANIZATORULUI, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundele ROCKET JET înainte de începerea acestora, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.

6. NOTE

Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).

Pe un bilet de pariuri pot exista mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, este posibilă până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

Plata minimă acceptată de către Organizator, pentru un singur bilet efectuat pe terminalul de pariere la acest tip de joc este de 1 leu (miza 0.95 lei și cheltuieli generale 0,05 lei).

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

XVI. JOKER'S LUCK

Clientul are posibilitatea de a alege un set de bile într-o extragere, de la 1 bilă până la maximum 20 de bile. Acesta urmărește simbolurile din interiorul fiecărei bile extrase și urmărește progresul curent în tabelul de cote. Câștigul vine atunci când jucătorul prinde setul de bile de-a lungul extragerii. Atenție, nu orice bilă este valoroasă. Există, de asemenea, un caz special de câștig numit Joker's Luck, care este descris mai jos.

Există două tipuri de bilete:

- primul tip conține simboluri valoroase în interiorul bilelor: Clopoțel, Stea și Potcoavă.
- al doilea tip de simboluri speciale în interiorul bilelor: Joker multicolor, Joker roșu, Skip (omitere).

Primul tip de simboluri din bile are propria tabelă de cote.

Tabelul de cote are trei niveluri:

- cotele bilelor cu Clopoțel: x9, x40, x100, x200, x350
- cotele bilelor cu Stea: x3, x8, x16, x29, x50
- cotele bilelor cu Potcoavă: x1, x2, x4, x7, x10

Caz special - Joker's Luck: Atunci când un nivel atinge cea mai mare cotă și următoarea bilă aduce un simbol de același nivel, acest nivel va fi marcat cu Joker's Luck, care va dubla cota maximă de la acel nivel (exemplu cu bara verde: x10 va avea câștigul Joker's Luck plus x10 câștigul standard pentru bara completată) și va garanta câștigul indiferent de ce se întâmplă în continuare. Următoarea bilă cu același simbol va dubla câștigul Joker's Luck, ceea ce înseamnă în exemplul cu bara verde: cota x20 va fi un câștig Joker's Luck (nu poate fi pierdut) plus câștig standard x10 pentru bara completată (poate fi pierdută), ca rezultat cota totală pentru acest nivel va fi x30.

Notă! Dacă este o cotă dublată pe nivel și ulterior este extras Joker roșu, câștigul va fi calculat cu coeficientul Joker's Luck înmulțit cu cota maximă a rândului. (exemplu: coeficientul Joker's Luck este X2, coeficientul maxim de rând este x10, coeficientul garantat este x20).

Al doilea tip de simboluri din bile are o semnificație specială.

- Joker Multicolor - înseamnă trei simboluri deodată.
- Skip (omitere) - simbol fără valoare.
- Joker Roșu - întrerupe extragerea în orice moment și resetează cota totală la zero.

REGULI GENERALE

Joc bazat pe extrageri - până la 20 de bile ce conțin simboluri.

Fiecare extragere este predefinită la 15 secunde.

Cota totală începe de la x0 și crește până la x6.560.

FUNCȚII ALE JOCULUI

Pariul: Jucătorul pariază pe un set de bile într-o extragere, jucătorul poate paria de la 1 până la maximum 20 de bile.

Miza totală a pariului este împărțită la numărul de bile din set. Fiecare bilă din set contribuie la acumularea cotei totale.

Câștigul: fiecare miză per bilă din set contribuie la cumularea de cotă, miza per ultima bilă înmulțit la cota totală formează câștigul.

Pierzător sau Câștigător

Pariul este pierdut când setul complet de bile plasate de jucător nu este extras din cauza sfârșitului runde (Joker roșu întrerupe extragerea), cu excepția cazului special al Joker's Luck. Pariul este, de asemenea, pierdut atunci când cota totală este x0, ceea ce înseamnă că setul de numere din acea extragere a fost doar simboluri fără valoare (Skip).

Pariul este câștigător atunci când setul de bile plasate de jucător a fost extras complet cu oricare dintre bilele valoroase (Clopoteț, Stea, Potcoavă) și extragerea nu a fost întreruptă de Jokerul roșu sau atunci când cel puțin un nivel este marcat cu Joker's Luck.

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

Cota totală va crește pe parcursul extragerii și poate fi vizualizată tot timpul în caseta reprezentării vizuale. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

XVII. DIAMOND X

Clientul poate alege un diamant sau cateva din total de 10 diamante. Se urmărește multiplicatorul care crește în interiorul diamantului ales. Câștigul se alocă atunci când multiplicatorul se oprește în interiorul diamantului ales.

În cazul în care multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales, pariul este pierzător.

Asa cum am menționat mai sus, clientul poate alege dintr-un total de 10 diamante. Fiecare diamant are un interval de multiplicare în interior.

Intervalele de multiplicare:

Diamant Gri - x1.00 - 2.65

Diamant Portocaliu - x2.66 - 6.64

Diamant Verde - x6.65 - 16.58

Diamant Albastru - x16.59 - 41.39

Diamant Roz - x41.40 - 103.29

Diamant Galben - x103.30 - 257.75

Diamant Mov - x257.76 - 643.17

Diamant Cyan - x643.18 - 1604.99

Diamant Roșu - x1605 - 4005.27

Diamant Multicolor - x4005.28 - 10000.00

Multiplicatorul crește de la x1.00 și urcă până se oprește în unul din cele 10 Diamante.

Intervalul minim care poate fi selectat este x1.00-2.65 (Diamantul Gri), iar intervalul maxim este x4005.28-10000.00 (Diamantul Multicolor).

Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales.

Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat se oprește în interiorul intervalului de diamant ales. Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

O runda de extragere începe la 15 secunde după încheierea runde anterioare. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”. În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

În fiecare rundă de joc un anumit procent din miză se direcționează în fondul pentru jackpot. Jackpot-ul oferit de către organizator este de 2 tipuri, și anume: Jackpot Local și Jackpot Global diferență între aceste 2 tipuri constând în faptul că, Jackpot Global se desfășoară în toate agențiile organizatorului, la nivel național iar Jackpotul Local se organizează pe fiecare agenție. Astfel, valoarea Jackpot-ului Global este mai mare decât valoarea Jackpot-ului Local, deoarece se cumulează la nivel național, în timp ce Jackpot-ul Local se cumulează pe fiecare agenție în parte. Jackpot-urile se acordă în mod aleatoriu, independent și neprevizibil.

Secțiunea BETMEN este aplicabilă numai în cadrul agențiilor de pariuri în care Organizatorul își desfășoară activitatea sub brand-

ul BETMEN. Daca exista suspiciuni de fraudă asupra deznodământului unui eveniment/ competiție, organizatorul își rezervă dreptul de a acorda curs 1.00 tuturor cotelor evenimentelor în cauză.

SECȚIUNEA SINCRON – REAL BET

Articolul 1

1. Organizatorul va oferi pariuri pentru următoarele evenimente: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, baseball, rugby, volei, polo, fotbal american, fotbal australian, fotbal pe plajă, fotbal în sală, snooker, darts, sporturi de iarnă, natatie, gimnastica, curse de automobile, de motociclete, etc.

Fiecare eveniment din OFERTA de pariuri va avea un anumit coeficient (denumit în continuare „Cota”) determinat de către organizator. COTA fiecărui eveniment va fi determinată de către organizator la discreția sa, luând în considerare informațiile de ultima oră cu privire la acesta. Cotele pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

2. După ce jucătorul se hotărăște asupra evenimentelor pe care dorește să le parieze, el se prezintă la casierie cu aceste evenimente notate (nr. evenimentelor și pronosticurile pe care dorește să le joace) pentru ca acestea să fie introduse de către casier în program în vederea realizării efective a biletului de joc. După includerea evenimentelor în program (maxim 32 pe bilet), jucătorul are obligația să își verifice exactitatea informațiilor introduse și specificate de casier de pe tichetul de pariuri, având maxim 5 minute pentru a semnala eventuale greseli de operator pentru a putea fi corectate. Din momentul înregistrării biletului în sistem, acesta conține toate datele despre locație (agentie), momentul în care a fost efectuat (data/oră), toate informațiile despre evenimente (numerație, pronostic), cota, miza, taxele precum și câștigul eventual.

3. Suma câștigătoare a unui bilet simplu va fi calculată prin înmulțirea cotei aplicabile la momentul acceptării pariului cu suma platită ca miza.

4. Jucătorii, posesorii de bilete câștigătoare, se vor prezenta cu acestea doar la casieria punctului de lucru unde a fost înregistrat (la solicitarea jucătorului și cu acordul organizatorului se poate efectua plata câștigului și la sediul central al societății sau la alte puncte de lucru) și își pot ridica câștigurile în intervalul cuprins între validarea ultimului rezultat de pe bilet de către organizator în 3 zile lucrătoare. Dreptul jucătorului de a solicita achitarea câștigurilor se prescrie în termen de 30 zile de la data anunțării ultimilor rezultate oficiale de pe bilet.

5. În cazul în care pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 09:00, din cauza diferențelor de fus orar, omologarea rezultatelor se efectuează în maxim 36 de ore.

6. 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.

7. Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă jucătorilor care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex: dreptul la restituirea mizei întrucât jucătorul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia jucătorului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător etc.). 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.

8. Organizatorul va accepta pariuri doar până la ora de începere a evenimentului. Orice pariu primit după ce s-a dat startul evenimentului pentru care se pariază, indiferent de motiv, va fi nul și suma pariata va fi rambursată în cazul în care biletul conține numai evenimentul în cauză. În cazul în care biletul conține și alte evenimente valide pariul acceptat pe evenimentul în cauză va fi calculat cu cota 1.00 și se va recalcula valoarea câștigului.

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

10. Reclamațiile la plată în numerar sunt posibile numai la ghișee în momentul preluării câștigului.

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

Articolul 2

Miza minimă. Câștiguri maxime

(1) Suma maximă, generată de un bilet sau mai multe bilete identice emise în același timp, câștigată de un jucător sau grupuri de jucători, pe durata unei singure zile nu va putea depăși câștigul maxim de 50.000 lei.

(2) Plată minimă pentru un bilet simplu este de 1 leu cu toate taxele incluse (miza minimă fără taxe este de 0.95 lei pe biletul simplu).

(3) În cazul biletelor combinate plată minimă este de 2 lei cu toate taxele incluse (miza minimă fără taxe este de 1.90 lei pe biletul combinat). Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, aceasta miza pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală platită de către jucător la numărul de combinații.

(4) În cazul în care câștigul eventual matematic calculat al unui bilet depășește câștigul maxim admis, biletul va fi tipărit cu câștigul maxim admis de 50.000 lei, iar câștigul achitat va fi plafonat la această valoare.

(5) Dacă Organizatorul dovedește că s-au produs greseli sau falsuri pe lista de pariuri sau la plăți din cauze exterioare firmei, va respinge plată pariului.

Articolul 3

Sistemul de verificare si omologare

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

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

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

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

(a) ca si rezultat oficial al concursului individual se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv in timp regulamentar, daca nu exista alte specificatii.

(b) daca din orice fel de motive, evenimentul se repeta, valabil este primul rezultat.

(c) nu se recunoaste rezultatul obtinut in prelungiri sau prin hotararea comisariatului sau a unei comisii, cu exceptia anumitor pariuri care pot avea alte specificatii.

(d) daca un meci se joaca de doua ori in aceeasi zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

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

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

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

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

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

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

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

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

In cazul erorilor pe bilet sau erori ale datelor introduse in baza de date, Organizatorul isi rezerva dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piata, chiar daca descoperirea erorilor apare dupa finalizarea evenimentului, sau de a acorda pariului cota 1. Exemplu: greseli evidente de stabilire a cotelor (cota 4.00 cand cota maxima existenta pe piata este 1.40), greseli de tiparire a cotelor (se tipareste cota 105 in loc de 1.05).

In cazul in care validarea rezultatelor s-a realizat pe baza unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul sa efectueze corectiile necesare in scopul validarii rezultatelor pariurilor. Eventualele contestatii sunt acceptate numai in baza biletului jucat.

In cazul in care un eveniment din oferta este acceptat de doua sau mai multe ori pe acelasi bilet din cauza unor greseli evidente (meci identic cu doua numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorecta a datelor in program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic numar de ordine (primul eveniment introdus in sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.

Daca un eveniment este trecut gresit in oferta va fi validat cu cota 1.

Exemplu: in oferta exista meciul Albii – Negrii, dar se joaca "Albii II" – Negri.

(8) La tenis, se acorda cota 1 atunci cand un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului si in cazul in care organizatorii declara turneul incheiat din cauza conditiilor meteo sau orice alt motiv.

Daca un meci este amanat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbari de program sau din cauza vremii nefavorabile, toate pariurile vor ramane valabile pana la anuntarea rezultatului oficial, conform forurilor competente.

Daca meciul este intrerupt din cauza abandonului sau descalificarii unui jucator, toate pariurile primesc cota 1, cu exceptia pariurilor deja decise sau a situatiei in care desfasurarea pana la final a evenimentului nu poate influenta in nici un fel rezultatul pariului.

Ex. Intr-un meci de 5 seturi, daca un jucator abandoneaza in setul 4, pariurile inaintea evenimentului pe Peste/Sub 3.5 seturi sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, deoarece orice finalitate a meciului ar fi avut ca rezultat jucarea a minimum 4 seturi. Pentru pariurile pe 5 seturi se acorda cota 1, deoarece rezultatul tipului de pariuri nu poate fi determinat in mod neconditionat. Nu se acorda cota 1 daca se schimba suprafata de joc in timpul sau inaintea desfasurarii evenimentului /turneului.

(9) Pentru tipurile de pariuri referitoare la game-uri, un Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un Game.

In cazul unui abandon sau unei descalificari, toate pariurile vor fi primi cota 1, cu exceptia cazurilor in care nu exista nicio posibilitate ca desfasurarea pana la final a respectivului set sau meci sa influenteze rezultatul pariului.

a) Ex. (1) - Un set este abandonat la 4-4. Pariurile Peste/Sub 9.5 game-uri in set (sau mai putine) sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel putin 10 game-uri; pariurile Peste/Sub 10.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.

b) Ex. (2) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 2-6. Pariurile Peste/Sub 23.5 game-uri in meci (sau mai putine) sunt decise ca fiind castigatoare, respectiv necastigatoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel putin 24 game-uri; pariurile Peste/Sub 24.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.

c) Ex. (3) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 4-6 5-5. Pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucatori vor fi decise ca fiind castigatoare, pariurile pe oricare dintre jucatori cu un handicap de -2.5 sau mai putin vor fi decise ca necastigatoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decise ca necastigatoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 vor primi cota 1.

Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joaca 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia in considerare la omologarea pariurilor ca si un set normal.

(10) In cazul definirii eronate a unui eveniment, caz in care eroarea survenita schimba intr-un mod evident intelesul pariului, Organizatorul are dreptul, dar nu si obligatia, sa considere pariul pe acel eveniment nul (invalid) si sa ii se atribui cota 1.00. Exemplu: Z.Almagro in loc de N.Almagro, Italia U19 in loc de Italia U17 etc.

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

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

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

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

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

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

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

NR. EVENIMENTE	BONUS
1	1%
2	2%
3	3%
4	4%

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In cazul in care exista suspiciuni ca pariul a fost inregistrat cu incalcarea dispozitiilor legale si/sau regulamentare, Organizatorul poate decide suspendarea activitatii de omologare a castigului pe durata efectuarii

cercetarilor proprii, pentru o perioada ce nu poate depasi 10 zile lucratoare sau suspendarea activitatii de omologare si sesizarea organismelor sportive ori judiciare in vederea efectuarii cercetarilor. Pe durata cercetarilor, activitatea de omologare a castigurilor este suspendata.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Articolul 4

Sistemul de acceptare a pariurilor

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

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

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

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

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

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

- (6) Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita numarul maxim sau minim de evenimente acceptat pe bilet.
- (7) Organizatorul isi rezerva dreptul de a impune restrictii in ceea ce priveste acceptarea pe acelasi bilet de catre jucator a unor evenimente din anumite competitii.

Articolul 5

Discipline sportive

FOTBAL

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

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

1: victoria echipei gazda (1036 – 1 sau 1036 – RF 1)

X: egalitate (1036 – X sau 1036 – RF X)

2: victoria echipei oaspete (1036 – 2 sau 1036 – RF 2)

1X: victoria echipei gazda sau egal (1036 - 1X sau 1036 – RF 1X sau SD 1X)

12: victoria echipei gazda sau victoria echipei oaspete (1036 – 12 sau 1036 – RF 12 sau SD 12)

X2: victoria echipei oaspete sau egal (1036 - X2 sau 1036 – RF X2 sau SD X2)

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

1: echipa gazda castiga prima repriza (1036 – 1r 1)

X: egalitate la pauza (1036 – 1r x)

2: echipa oaspete castiga prima repriza (1036 – 1r 2)

1X: echipa gazda castiga prima repriza sau este egalitate (1036 – 1r 1X)

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

A DOUA REPRIZA (2r) se refera strict la rezultatul meciului in cea de-a doua repriza de joc, si are ca optiuni de pariare:

1: echipa gazda castiga a doua repriza (1036 – 1r 1)

X: egalitate in a doua repriza (1036 – 1r x)

2: echipa oaspete castiga a doua repriza (1036 – 1r 2)

1X: echipa gazda castiga a doua repriza sau este egalitate (1036 – 1r 1X)

X2: echipa oaspete castiga a doua repriza sau este egalitate (1036 – 1r X2)

12: una dintre echipe castiga a doua repriza (1036 – 1r 12)

HANDICAP 1 2 ± este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste (i se alocă) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit numar de goluri (precizat pentru fiecare meci in parte. Din numarul de goluri inscise, daca semnul este "-" se scade numarul de goluri primei echipe, iar daca este fara semn se subintelege "+" si se aduna numarul de goluri primei echipe.

H1: castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza primei echipe (1036 – H 1)

H:2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza echipei gazda (1036 – H 2)

Exemplu pt acest tip de pariu:

Handicap -1.5 :

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

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

Intr-un pariu Handicap 1X2 3 variante de pariuri. Ex: Handicap 1X2 (-1)

Handicap (-1) – Pronostic 1: castiga echipa gazda la cel putin doua goluri diferenta.

Handicap (-1) – Pronostic X: castiga echipa gazda la exact un gol diferenta.

Handicap (-1) – Pronostic 2: echipa gazda nu castiga.

WINNER (RF) este un pariu pe victoria unuia dintre competitori, iar in cazul in care evenimentul se incheie la egalitate, pariul primeste cota 1.

W1 castiga echipa gazda, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1

W2 castiga echipa oaspete, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1

WINNER PRIMA REPRIZA (1R) este un pariu pe victoria in prima repriza a uneia dintre echipe, iar in cazul in care la pauza este egalitate, pariul primeste cota 1.

1r W1	gazdele castiga prima repriza, iar in caz de egalitate in prima repriza se atribuie cota 1
1r W2	oaspetii castiga prima repriza, iar in caz de egalitate in prima repriza se atribuie cota 1

WINNER A DOUA REPRIZA (2R) este un pariu pe victoria in a doua repriza a uneia dintre echipe, iar in cazul in care este egalitate in a doua repriza, pariul primeste cota 1.

2r W1	gazdele castiga a doua repriza, iar in caz de egalitate in a doua repriza se atribuie cota 1
2r W2	oaspetii castiga a doua repriza, iar in caz de egalitate in a doua repriza se atribuie cota 1

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

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

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

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

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

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

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

In calcularea rezultatului minutul 1:01 se considera minutul 2; 2:01 se considera minutul 3 etc...

WINNER PRIMA REPRIZA (PR) este un pariu pe victoria unuia dintre competitori in prima repriza, iar in cazul in care evenimentul se incheie cu egalitate la pauza, pariul primeste cota 1.

1r W1:	castiga prima repriza echipa gazda, iar in caz de egalitate la pauza se atribuie cota 1.
1r W2:	castiga prima repriza echipa oaspete, iar in caz de egalitate la pauza se atribuie cota 1.

PAUZA/FINAL (P/F) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atat la pauza cat si la finalul meciului.

Optiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

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

PAUZA/FINAL – Da/Nu (P/F): este tipul de pariu pentru care trebuie indicat atat la pauza cat si la finalul meciului. Optiuni de pariere:

DA 1/1	gazdele conduc la pauza si castiga meciul
NU 1/1	gazdele nu conduc la pauza sau nu castiga meciul
DA 2/2	oaspetii conduc la pauza si castiga meciul
NU 2/2	oaspetii nu conduc la pauza sau nu castiga meciul

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

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

VICTORIE DUBLA (VD): este un tip de pariu pentru care una dintre echipe trebuie sa castige ambele reprize.

VD1:	echipa gazda castiga si prima repriza si a doua repriza
VD2:	echipa oaspete castiga si prima repriza si a doua repriza

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

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

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

- 0-1 se marcheaza maximum 1 gol in meci
- 0-2 se marcheaza maximum 2 goluri in meci
- 0-3 se marcheaza maximum 3 goluri in meci
- 0-4 se marcheaza maximum 4 goluri in meci
- 1-2 se marcheaza minimum 1 gol si maximum 2 goluri in meci
- 1-3 se marcheaza minimum 1 gol si maximum 3 goluri in meci
- 1-4 se marcheaza minimum 1 gol si maximum 4 goluri in meci
- 1-5 se marcheaza minimum 1 gol si maximum 5 goluri in meci
- 2-3 se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 3 goluri in meci
- 2-4 se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 4 goluri in meci
- 2-5 se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 5 goluri in meci
- 2-6 se marcheaza minimum 2 goluri si maximum 6 goluri in meci
- 3-4 se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 4 goluri in meci
- 3-5 se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 5 goluri in meci
- 3-6 se marcheaza minimum 3 goluri si maximum 6 goluri in meci
- 4-5 se marcheaza minimum 4 goluri si maximum 5 goluri in meci
- 4-6 se marcheaza minimum 4 goluri si maximum 6 goluri in meci
- 1G se marcheaza exact 1 gol in meci
- 2G se marcheaza exact 2 goluri in meci
- 3G se marcheaza exact 3 goluri in meci
- 4G se marcheaza exact 4 goluri in meci
- 1+ se marcheaza minimum 1 gol in meci
- 2+ se marcheaza minimum 2 goluri in meci
- 3+ se marcheaza minimum 3 goluri in meci
- 4+ se marcheaza minimum 4 goluri in meci
- 5+ se marcheaza minimum 5 goluri in meci
- 6+ se marcheaza minimum 6 goluri in meci
- 7+ se marcheaza minimum 7 goluri in meci
- 8+ se marcheaza minimum 8 goluri in meci
- 9+ se marcheaza minimum 9 goluri in meci

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

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

- SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol. Daca se inscrie exact 1 gol, jumătate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumătate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu minimum 2 goluri.

- PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 1 sau mai multe goluri. Daca se inscrie exact 1 gol, jumătate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumătate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol.

- SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumătate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumătate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.

- PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 2 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumătate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumătate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.

- SUB 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.

- PESTE 2 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.

- SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumătate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumătate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.

- PESTE 2,25 SAU 2, 2,5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 2 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscrie 1 gol.
- SUB 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 3 sau mai multe goluri. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 2.75 SAU 2,5, 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.75 SAU 2,5, 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3,25 SAU 3, 3,5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol, sau se inscriu 1 sau 2 goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3,25 SAU 3, 3,5 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 4 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 3 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol, sau daca se inscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3.75 SAU 3,5, 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza va fi rambursata, iar cealalta jumatate se va pierde. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 3.75 SAU 3,5, 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, jumatate din miza va fi castigatoare, iar cealalta jumatate va fi rambursata. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri.
- SUB 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 4 GOLURI: Pariurile sunt castigatoare daca se inscriu 5 sau mai multe goluri. Daca se inscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necastigatoare daca nu se inscrie niciun gol sau se inscriu 1, 2 sau 3 goluri.

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

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

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

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

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

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

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

GM gazdele marcheaza minimum 1gol

OM oaspetii marcheaza minimum 1 gol

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

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

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

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

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

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

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

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

1&3+	gazdele castiga meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
2&3+	oaspetii castiga meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
1X&3+	gazdele nu pierd meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
X2&3+	oaspetii nu pierd meciul si se inscriu minimum 3 goluri in meci
1&4+	gazdele castiga meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
2&4+	oaspetii castiga meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
1X&4+	gazdele nu pierd meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
X2&4+	oaspetii nu pierd meciul si se inscriu minimum 4 goluri in meci
1&1-2	gazdele castiga meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
2&1-2	oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
1X&1-2	gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
X2&1-2	oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 1-2 goluri in meci
1&2-3	gazdele castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
2&2-3	oaspetii castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
1X&2-3	gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
X2&2-3	oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 2-3 goluri in meci
1&1-3	gazdele castiga meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
2&1-3	oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
1X&1-3	gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
X2&1-3	oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 1-3 goluri in meci
1X&0-3	gazdele nu pierd meciul si se marcheaza 0-3 goluri in meci
X2&0-3	oaspetii nu pierd meciul si se marcheaza 0-3 goluri in meci
1/1&3+	gazdele conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 3 goluri in meci
2/2&3+	oaspetii conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 3 goluri in meci
1/1&1r2+	gazdele conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
2/2&1r2+	oaspetii conduc la pauza, castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
1&GM2+	gazdele castiga meciul si marcheaza minimum 2 goluri in meci
2&OM2+	oaspetii castiga meciul si marcheaza minimum 2 goluri in meci
1&1r2+	gazdele castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
2&1r2+	oaspetii castiga meciul si se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza
1&2r2-3	gazdele castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in a doua repriza
2&2r2-3	oaspetii castiga meciul si se marcheaza 2-3 goluri in a doua repriza
1&GG	gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza
X&GG	meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza
2&GG	oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza
1X&GG	gazdele nu pierd meciul si ambele echipe marcheaza
X2&GG	oaspetii nu pierd meciul si ambele echipe marcheaza
1&GG1r	gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza in prima repriza
2&GG1r	oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1&GG2r	gazdele castiga meciul si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
2&GG2r	oaspetii castiga meciul si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
1r1+&2r1+	se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza si minimum 1 gol in a doua repriza
1r2+&2r2+	se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza si minimum 2 goluri in a doua repriza
1r1+&2r2+	se marcheaza minimum 1 gol in prima repriza si minimum 2 goluri in a doua repriza 1r2+&2r1+ se marcheaza minimum 2 goluri in prima repriza si minimum 1 gol in a doua repriza
POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.	

REPRIZA CU MAI MULTE GOLURI (MMG): se refera la repriza in care se vor marca mai multe goluri.

1r > 2r in prima repriza se marcheaza mai multe goluri decat in a doua repriza

1r = 2r in prima repriza se marcheaza acelasi numar de goluri ca in a doua repriza 1r < 2r in prima repriza se marcheaza mai putine goluri decat in a doua repriza POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

CE SE VA INTAMPLA MAI INTAI: este un tip de pariu pentru care trebuie indicat care dintre evenimentele disponibile se va intampla mai intai in meci.

Cartonas va fi acordat cartonas inainte de marcarea primului gol si de pauza

Gol se va marca gol inainte de acordarea primului cartonas si de pauza

Pauza va fi pauza inainte de acordarea unui cartonas si de marcarea unui gol

CUM SE MARCHEAZA PRIMUL GOL: este un tip de pariu pentru care trebuie indicata metoda marcarii primului gol din meci.

Sut primul gol va fi marcat cu sut

Cap primul gol va fi marcat cu capul

Lovitura Libera primul gol va fi marcat direct din lovitura libera

Penalty primul gol va fi marcat din penalty
 Autogol primul gol va fi un autogol
 0:0 nu se va marca niciun gol
 POT FI OFERITE SI ALTE PARIURI SIMILARE CELOR DE MAI SUS.

GAZDELE CASTIGA MECIUL LA 0: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei gazda fara gol primit.

DA gazdele castiga si oaspetii nu marcheaza
 NU gazdele nu castiga sau nu castiga la 0.

OASPETII CASTIGA MECIUL LA 0: este un tip de pariu care se refera la victoria echipei oaspete fara gol primit.

DA oaspetii castiga si gazdele nu marcheaza
 NU oaspetii nu castiga sau nu castiga la 0.

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

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

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

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

SCOR CORECT:(SC): este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la finalul meciului. Optiuni de pariare: 1:0, 2:0, 2:1, 3:0, 3:1, 3:2 etc.

Exemplu: SC 3-1 inseamna ca la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipa a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.

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

SCOR CORECT PRIMA REPRIZA (SC1r): este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la pauza meciului. Optiuni de pariare: 1:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:1, 0:0, 1:1, 2:2.

Exemplu: SC1r 1:2 inseamna ca la terminarea primei reprize prima echipa a marcat un 1 gol, iar cea de-a doua echipa 2 goluri.

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

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

1:0/2:0/3:0 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
 4:0/5:0/6:0 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
 2:1/3:1/4:1 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri
 3:2/4:2/4:3 gazdele castiga cu unul dintre aceste scoruri

SCOR EGAL meciul se termina la egalitate

0:1/0:2/0:3 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
 0:4/0:5/0:6 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
 1:2/1:3/1:4 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri
 2:3/2:4/3:4 oaspetii castiga cu unul dintre aceste scoruri

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

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

1:0/2:0 gazdele conduc la pauza cu acest scor
 3:0/4:0 gazdele conduc la pauza cu acest scor
 2:1/3:1 gazdele conduc la pauza cu acest scor

SCOR EGAL prima repriza se termina la egalitate

0:1/0:2 oaspetii conduc la pauza cu acest scor
 0:3/0:4 oaspetii conduc la pauza cu acest scor
 1:2/1:3 oaspetii conduc la pauza cu acest scor

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

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

1 gazdele merg mai departe
 2 oaspetii merg mai departe

MARCATORI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca un anumit jucator va inscrie gol sau nu in meci.

Autogolurile nu se iau in considerare. Se iau in considerare si eventualele prelungiri, nu si loviturile de departajare. Pentru ca pariurile sa fie valabile, jucatorul trebuie sa fie titular. In cazul in care jucatorul nu este titular, pariul se considera nul si va primi COTA 1.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MARJA EXACTA A VICTORIEI este un tip de pariu pentru care trebuie indicata diferenta de goluri cu care o anumita echipa castiga meciul. Nu se iau in calcul eventualele reprize de prelungiri.

Exemple de marje:

„Gazdele – 1 Gol”, „Gazdele – 2 Goluri”, „Gazdele – 3 Goluri”, „Gazdele – 4+ Goluri”, „Egal cu goluri (1-1, 2-2, etc.)”, „Oaspetii – 1 Gol”, „Oaspetii – 2 Goluri”, „Oaspetii – 3 Goluri”, „Oaspetii – 4+ Goluri” etc.

Da : marja indicata va fi marja castigatoare.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TOTALURI este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numarul total de ofsaiduri in meci, sau faulturi comise in meci, sau schimburi in meci, sau procente posesia mingii echipe in meci. Pot fi propuse si alte evenimente specifice unui meci de fotbal.

Se iau in calcul si eventualele reprize de prelungiri, cu exceptia tipului de pariu 'Numar schimburi'. Faulturile se valideaza din sectiunea „Fouls committed”, „Faulturi Comise” (include hent-urile).

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

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

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

LOVESTE BARA este un tip de pariu pentru care trebuie indicat daca mingea va fi trimisa sau nu in bara printr-un sut sau printr-o lovitura de cap. Nu se iau in calcul situatiile bara-gol, se iau in calcul doar suturile expediate direct in bara sau deviate in bara din care nu rezulta gol.

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

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

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

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

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

TENIS.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pentru validarea pariurilor Handicap game-uri conteaza doar numarul de game-uri, nu si castigatorul meciului.

Total game-uri (TG) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numarul de game-uri jucate in meci.

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

Exemplu: daca valoarea este 22.5 si meciul se termina 6-2,2-6,6-3, se face totalul $6+2+2+6+6+3=25$ si se raporteaza la valoarea de 22.5, rezulta $25 > 22.5$, rezulta TG2 este castigator)

Un tie-break sau un maxi tie-break echivaleaza in calcul cu un game.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Handicap Seturi (HS23) este tipul de pariu pentru care primul jucator porneste cu un avantaj (+) sau un dezavantaj (-) de seturi, indicat in cadrul pariului. La finalizarea meciului numarului total de seturi obtinut de acest jucator se scade handicapul de seturi indicat daca este cu semnul minus, sau se aduna handicapul de seturi indicat daca semnul este cu "+". Ca si in algebra,

handicapul de seturi fara niciun semn se subintelege ca are semnul "+". Un Maxi tie-break la meciurile de dublu echivaleaza cu un set. Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "2 seturi din 3 (2/3)".

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

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

Este disponibil pentru meciurile care se desfasoara in format "3 seturi din 5 (3/5)".

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HOCHET.

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

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

Prima perioada (1P) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul primei perioade:

- 1 la finalul primei perioade conduce echipa gazda (1518 – 1P 1)
- X prima perioada se termina la egalitate (1518 – 1P X)
- 2 la finalul primei perioade castiga echipa oaspete (1518 – 1P 2)
- 1X la finalul primei perioade fie castiga gazdele fie este egalitate (1518 – 1P1X)
- X2 la finalul primei perioade fie castiga oaspetii fie este egalitate (1518 – 1P2X)
- 12 la finalul primei perioade castiga una dintre echipe (1518 – 1P 12)

Handicap (H±) este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru fiecare meci in parte). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe. Acest handicap se refera la rezultatul final al meciului. 1p H 1 castiga echipa gazda dupa ce, in prealabil, s-a sczut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1518 – 1p H 1)

1p H 2 castiga echipa oaspete dupa ce, in prealabil, s-a sczut/ adunat numarul de puncte indicat echipei

WINNER (W) este un pariu special in care se pariaza pe victoria unuia dintre competitori, iar in cazul in care evenimentul se incheie la egalitate, pariul primeste cota 1,00.

W 1 castiga echipa gazda , iar in caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 1)

W 2 castiga echipa oaspete, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 2)

Total goluri (TG) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci, comparativ cu numarul de puncte indicat.

S4.5 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – S4.5)

Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 2-2 se face totalul 2+2=4 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 4<4.5, TG=1

P4.5 se inscriu mai multe goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – P4.5)

EX: daca limita este 4.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul 6+2=8 si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta 8>4.5, TG=2)

S5.5 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat (1518 – S5.5)

EX: daca limita este 5.5 si meciul se termina 3-2 se face totalul 3+2=5 si se raporteaza la LIMITA de 5.5, rezulta 5<5.5, TG=1)

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

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

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

Total goluri prima perioada (1P TG) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in prima perioada, comparativ cu numarul de puncte indicat.

1P TG1 se inscriu mai putine goluri in prima perioada raportate la numarul specificat (1518 – 1P TG1)

Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 2-2 se face totalul $2+2=4$ si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta $4<4.5$, 1P TG1=1)

1P TG2 se inscriu mai multe goluri in prima perioada raportate la numarul specificat (1518 – 1P TG2)

Ex: daca limita este 4.5 si meciul se termina 6-2, se face totalul $6+2=8$ si se raporteaza la LIMITA de 4.5, rezulta $8>4.5$, 1P TG2=2

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

Prima perioada sau final (PsF) este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel putin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.

1 PsF1 dupa prima perioada si/ sau la final de meci conduce/ castiga echipa gazda (1518 – 1 PsF 1)

1 PsFX dupa prima perioada si/ sau la final de meci este egalitate (1518 – 1 PsF X)

1 PsF2 dupa prima perioada si/ sau la final de meci conduce/ castiga echipa oaspete (1518 – 1PsF2)

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

CM1 castiga echipa gazda (1518 – CM1)

CM2 castiga echipa oaspete (1518 – CM2)

Combo este pariul pentru care trebuie indicata echipa castigatoare cat si numarul total de goluri inscris in meci sau handicapul specificat trebuie indeplinit AMBELE PRONOSTICURI, si final si numar goluri sau handicapul specificat

1&TG1 castiga prima echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG1)

1&TG2 castiga prima echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG2)

2&TG1 castiga a doua echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG1)

2&TG2 castiga a doua echipa si totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG2)

H1&TG1 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si si totalul golurilor este sub numarul indicat (1518 – H1&TG1)

H1&TG2 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si totalul golurilor este peste numarul indicat (1518 – H1&TG2)

H2&TG1 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si si totalul golurilor este sub numarul indicat (1518 – H2&TG1)

H2&TG2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de goluri indicat si totalul golurilor este peste numarul indicat (1518 – H2&TG2)

1P1&1PTP1 echipa gazda conduce dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P1&1PTP1)

1P1&1PTP2 echipa gazda conduce dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P1&1PTP2)

1PX&1PTP1 egalitate dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1PX&1PTP1)

1PX&1PTP2 egalitate dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1PX&1PTP2)

1P2&1PTP1 echipa oaspete conduce dupa prima perioada si se inscriu mai putine goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P2&1PTP1)

1P2&1PTP2 echipa oaspete conduce dupa prima perioada si se inscriu mai multe goluri in prima perioada decat numarul specificat (1518 – 1P2&1PTP2)

Da gol/nu da gol prima perioada (DG 1P) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in prima perioada. DG1 1p1+ echipa gazda marcheaza minim 1 gol in prima perioada

DG2 1p1+ echipa oaspete marcheaza minim 1 gol in prima perioada

NG1 1p echipa gazda nu marcheaza niciun gol in prima perioada

NG2 1p echipa oaspete nu marcheaza niciun gol in prima perioada

GG 1p fiecare echipa marcheaza cel putin 1 gol in prima perioada

NG 1p nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza in prima perioada

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

BASCHET.

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

Rezultat final (RF) este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Optiunile de pariere sunt: 1, X, 2, 1X, X2.

Exemplu: Daca selectam 1710 – RF X2 inseamna ca finalul meciului de baschet se termina fie la egalitate fie cu castigarea oaspetilor. Handicap (H1,2,3,4....etc±) este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru fiecare meci in parte, daca semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazda, daca este fara semn se subintelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazda). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe.

H1- 1 castiga echipa gazda dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat (1710 – H1-1)

H1- 2 castiga echipa oaspete dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1710 –H1-2)

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

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

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

Total puncte echipa (1TP sau 2TP) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca echipa aleasa inscrie mai multe sau mai putine puncte in meci in timp regulamentar, comparativ cu numarul puncte indicat.

TPG- prima echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai putine puncte decat numarul specificat

TPG+ prima echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai multe puncte decat numarul specificat

TPO- a doua echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai putine puncte decat numarul specificat

TPO+ a doua echipa inscrie in meci in timp regulamentar mai multe puncte decat numarul specificat

Total puncte echipa prima repriza (1r 1TP sau 1r 2TP) este tipul de pariu prin care echipa trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza, comparativ cu numarul puncte indicat.

1r TPG- prima echipa inscrie in prima repriza mai putine puncte decat numarul specificat

1r TPG+ prima echipa inscrie in prima repriza mai multe puncte decat numarul specificat

1r TPO- a doua echipa inscrie in prima repriza mai putine puncte decat numarul specificat

1r TPO+ a doua echipa inscrie in prima repriza mai multe puncte decat numarul specificat

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

Exemplu:1710 – Par inseamna ca numarul de puncte total in scris in meci este un numar par.

Prima repriza (1r) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul primei reprize. Optiuni de pariere:

1 la finalul primei reprize conduce echipa gazda (1710 – 1R 1)

X prima repriza se termina la egalitate (1710 – 1R X)

2 la finalul primei reprize castiga echipa oaspete (1710 – 1R 1)

1X la finalul primei reprize fie castiga gazdele fie este egalitate (1710 – 1R1X)

X2 la finalul primei reprize fie castiga oaspetii fie este egalitate (1710 – 1R X2)

A doua repriza (2r) este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul reprizei secunde.

Optiuni de pariere:

1 la finalul reprizei secunde conduce echipa gazda (1710 – 2R 1)

X repriza secunda se termina la egalitate (1710 – 2R X)

2 la finalul reprizei secunde castiga echipa oaspete (1710 – 2R 1)

1X la finalul reprizei secunde fie castiga gazdele fie este egalitate (1710 – 2R1X)

X2 la finalul reprizei secunde fie castiga oaspetii fie este egalitate (1710 – 2R X2)

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

1r H2 castiga echipa oaspete la finalul primei reprize dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda (1710 –1RH2)

Total puncte prima repriza (1RTP1) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza, comparativ cu numarul de puncte indicat.

1RTP1 se inscriu mai putine puncte in prima repriza raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 1RTP 1)

1RTP2 se inscriu mai multe puncte in prima repriza raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 1RTP 2)

Total puncte repriza secunda (2RTP1) este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in repriza a doua, comparativ cu numarul puncte indicat.

2RTP1 se inscriu mai putine puncte in repriza secunda raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 2RTP 1)

2RTP2 se inscriu mai multe puncte in repriza secunda raportat la numarul de puncte specificat in oferta (1710 – 2RTP 2)

Combo (SE) este un pariu in care trebuie indicat atat castigatorul meciului cat si mentionarea prin sub / peste a numarului de puncte inscrise in meci in timp regulamentar. (trebuie indeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atat rezultatul final cat si raportarea corecta la numarul de puncte specificat in oferta).

1&TP1 la finalul meciului castiga prima echipa si se inscriu sub x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariuri marcate in timp regulamentar (1710 - 1&TP1)

1&TP2 la finalul meciului castiga prima echipa si se inscriu peste x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariuri marcate in timp regulamentar (1710 - 1&TP2)

2&TP1 la finalul meciului castiga echipa oaspete si se inscriu sub x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariuri marcate in timp regulamentar (1710 - 2&TP1)

2&TP2 la finalul meciului castiga echipa oaspete si se inscriu peste x puncte, x fiind numarul de puncte specificat in oferta de pariuri marcate in timp regulamentar (1710 - 2&TP2)

1r1&2r1 echipa gazda castiga si prima si cea de-a doua repriza

1r2&2r2 echipa oaspete castiga si prima si cea de-a doua repriza

H1&TP1 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si si totalul punctelor este sub numarul indicat

H1&TP2 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si totalul punctelor este peste numarul indicat

H2&TP1 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si si totalul punctelor este sub numarul indicat

H2&TP2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga primei echipe, numarul de puncte indicat si totalul punctelor este peste numarul indicat

Mai Multe Puncte (MP) se refera la compararea numarului de puncte inscrise in cele doua reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marcheaza).

Optiuni de pariuri:

I>II in prima repriza se marcheaza mai multe puncte decat in cea de-a doua repriza (1036- I>II sau 1036 – MP I>II)

Ex: 20-10 pauza, 30-15 final, repriza a doua s-au marcat 15 puncte, in prima 30 puncte

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

I<II in repriza secunda se marcheaza mai multe puncte decat in prima repriza (1036- I<II sau 1036- MP I<II)

Ex: 20-10 pauza, 50-20 final, repriza a doua s-au marcat 40 puncte, in prima 30 puncte

Prima repriza/ final meci (P/F) se indica ce echipa conduce la finalul primei reprize si ce echipa castiga meciul.

Optiuni de pariuri: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificatii ca si la FOTBAL) Exemplu: Daca selectam 1518 – P/F – X/2 inseamna ca la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului castiga oaspetii.

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

Exemplu:1710 – Par inseamna ca numarul de puncte total inscris in meci este un numar par.

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

CM1 castiga echipa gazda (1710 – CM1)

CM2 castiga echipa oaspete (1710 – CM1)

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

HANDBAL.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Par : este castigator daca numarul de goluri marcate in prima repriza este divizibil cu numarul 2
 - Impar : este castigator daca numarul de goluri marcate in prima repriza nu este divizibil cu numarul 2
- Pot fi oferite la anumite evenimente importante unde exista statistici oficiale si urmatoarele tipuri de pariuri:

Prima echipa care (PEC)

Se inscrie gol (SIG)

Evenimente in meci (EVM)

Primele 10 minute (PR10M)

Primele 20 minute (PR20M)

Primele 40 minute (PR40M) Primele 50 minute (PR50M)

Winner (W)

Oricare echipa inscrie minimum (OI)

Cea mai mare diferenta de scor (DS)

Marja victoriei (MV)

Cartonas rosu (ROSU)

Numar goluri marcate (NGM)

Aruncari ratate in bara (ARB)

Procentaj goluri/aruncari (PGA)

Goluri in superioritate numerica (GSN)

Goluri in inferioritate numerica (GIN)

Numar eliminari 2 minute (E2M)

Numar aruncari 7m primite (A7M)

Numar aruncari 7m ratate (A7MR)
 Cine va avea mai multe (MM)
 Oricare jucator va inscrie peste (OJIP)
 Total goluri jucatori (TGJ)
 Eliminari 2 minute jucatori (E2MJ)

Duel goluri jucatori (DGJ)

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

FOTBAL AMERICAN.

Pentru FOTBAL AMERICAN (NFL) se accepta urmatoarele tipuri de pariuri:

Rezultat final
 prima repriza
 handicap
 handicap prima repriza
 total puncte
 total puncte prima repriza
 total puncte repriza secunda
 total puncte echipa
 total puncte echipa prima repriza
 total puncte echipa repriza secunda
 mai multe puncte
 combo total puncte par/ impar.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

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

VOLEI.

La VOLEI (3/5 seturi) se poate paria pe:

rezultat final
 primul set
 al doilea set
 al treilea set
 handicap seturi
 handicap puncte handicap
 puncte primul set
 total puncte
 total puncte primul set
 scor dupa 2 seturi
 scor correct
 scor corect multiplu minimum 1 set minimum 2 seturi
 Set decisiv
 Total puncte par/impar
 Total puncte primul set par/impar

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

VOLEI PE PLAJA.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final.

Interpretarea acestui pariu este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

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

HOCHEI PE IARBA.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final sansa dubla handicap total goluri

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

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

POLO.

Oferta la POLO (atentie: primele 2 sferturi se considera a fi PRIMA REPRIZA, sfertul 3+4 se considera a fi REPRIZA a DOUA) poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
sansa dubla
handicap
handicap prima repriza
total goluri
total goluri prima repriza
total goluri repriza secunda
total goluri echipa
total goluri echipa prima repriza
total goluri echipa repriza secunda
mai multe goluri
cine merge mai departe
combo

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi. Organizatorul poate oferi si alte pariuri in oferta, pentru care va specifica explicatii, reguli de validare si alte informatii necesare descrierii cat mai clare a acestora.

BASEBALL.

Oferta la BASEBALL poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
handicap
total puncte
combo
primul inning
total puncte primul inning
total puncte par / impar

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

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

FUTSAL (FOTBAL DE SALA).

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
handicap
total goluri
combo
castiga meciul

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

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

ATLETISM.

Oferta la ATLETISM poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

Loc. 1 – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii in cursa.
Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

INOT.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

Loc. 1 – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-2 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele doua pozitii in cursa.
Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

FORMULA 1 si MOTO GP.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

V – se indica castigatorul cursei
Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii in cursa.
Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii in cursa.

Duel – dintre 2 competitori indicati in oferta se alege cel care obtine locul cel mai bun in cursa.

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

SPORTURI DE IARNA (biathlon, schi alpin, schi fond, sarituri cu schiurile, snowboard etc.)

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

Loc 1 – se indica castigatorul cursei

Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii.

Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii.

CICLISM.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: V – se indica castigatorul cursei

Loc. 1-3 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 3 pozitii.

Loc. 1-10 – se indica concurentul care ocupa una dintre primele 10 pozitii.

BOX.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

Rezultat final

Total runde

Metoda victorie

KO sau TKO - Knockout (KO)

RUGBY.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final sansa dubla handicap total puncte combo

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

SNOOKER.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final

primul frame

handicap frame-uri

total frame-uri

combo

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

DARTS.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final

handicap

total puncte

combo

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

FOTBAL PE PLAJA.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final

handicap

total goluri

combo

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

K1.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: - Rezultat final

SAH.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final.

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

CRICKET.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final handicap total puncte

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

BANDY.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
sansa dubla
handicap
total goluri
castiga meciul

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

FLOORBALL.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
sansa dubla
handicap
total goluri
castiga meciul

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

TENIS DE MASA.

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

rezultat final
primul set
handicap seturi

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

BADMINTON.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FOTBAL AUSTRALIAN (sau AUSSIE RULES).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PESAPALLO.

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

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

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

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

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

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

BOWLS

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

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

NETBALL

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

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

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

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

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

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

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

Articolul 6

Pariuri combinate

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

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

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

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

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

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

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

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

Articolul 7

Pariuri live

Miza minima : 1,90 lei + TA

Miza maxima : 476.19 lei + TA

Castig maxim : 50.000 LEI

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

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

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

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

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

(6) Biletele pot fi jucate solo, cumulativ, cu combinatii (tip sistem) sau multiplu (cuprinde o serie de evenimente ce sunt omologate individual, miza pe eveniment rezultand din impartirea mizei jucate la numarul de evenimente – se accepta minim 1,90 lei pe eveniment). Pe un bilet multiplu se pot juca minim un eveniment si maxim 15 evenimente.

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

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

SITUATII SPECIALE

Fotbal

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

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

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

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

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

- f) La tipul de pariu “Cine are primul corner, al doilea corner, etc.”, daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.
- g) La tipul de pariu “Cine are primul penalty, al doilea penalty, etc.”, daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.
- h) La tipul de pariu “Cartonas rosu in meci” cu variantele “Da/Nu”, daca dupa sfarsitul evenimentului pariat Organizatorul accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula cota 1.00.
- i) Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

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

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

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

Tenis

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

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

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

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

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

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

Baschet

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

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

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

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

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

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

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

Ridicarea si impozitarea castigurilor

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

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

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

Tipuri de pariuri

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

Fotbal:

(a) Cine castiga meciul – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

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

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

- 2 – victoria echipei oaspete;
 (c) Urmatorul gol – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:
 1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
 X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;
 2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;
 (d) Cine marcheaza primul gol – variante:
 1 – echipa gazda inscrie primul gol;
 X – nici una dintre echipe nu inscrie;
 2 – echipa oaspete inscrie primul gol;
 (e) Cine castiga prima repriza / a doua repriza – variante:
 1 – victoria echipei gazda;
 X – egalitate;
 2 – victoria echipei oaspete;
 (f) Sub / peste “n” goluri– se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:
 1 – sub “n” goluri;
 2 – peste “n” goluri;
 (g) Sub / peste “n” goluri prima repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:
 1 – sub “n” goluri;
 2 – peste “n” goluri;
 (h) Sub/peste “n” goluri a doua repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in repriza a doua – variante:
 1 – sub “n” goluri;
 2 – peste “n” goluri;
 (i) Sub / peste “n” goluri Gazda / Oaspete – se pariaza pe numarul de goluri realizat de echipa gazda/echipa oaspete in timpul de joc regulamentar: variante:
 1 – sub “n” goluri;
 2 – peste “n” goluri;
 (j) Handicap – poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante: 1, X, 2

HANDICAPURI ASIATICE

(a) Handicap (0) (zero)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.

Daca partida se incheie la egalitate ((0) zero goluri diferenta), suma pariata va fi returnata.

Acest pariu este echivalentul unui pariu de tip Victorie.

Exemplu:

Parieti pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (0 – zero),

Daca Echipa 1 castiga, pariul este castigator.

Daca meciul se termina egal, miza este rambursata.

Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(b) Handicap (+0.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.

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

Exemplu:

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

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

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

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

Exemplu:

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

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(d) Handicap (+0.75)

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

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

Exemplu:

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

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

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

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

(e) Handicap (+1)

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

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

Exemplu:

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

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

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

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

(f) Handicap (+1.25)

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

Exemplu:

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

Daca Echipa 1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este castigator.

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

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

(g) Handicap (+1.5)

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

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa 1 (+1.50).

Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.

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

(h) Handicap (+1.75)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, pierdeti jumatate din miza pariata.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+1.75).

Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.

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

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

(i) Handicap (+2)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, miza pariata va fi returnata.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa 1 vs Echipa 2, optiunea Echipa 1 (+2.00).

Daca Echipa 1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.

Daca Echipa 1 pierde la doua goluri diferenta, primiti inapoi suma mizata.

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

(j) Handicap (+2.25)

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

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (+2.25), la o cota de 2.00

Daca Echipa1 se impune, termina la egalitate sau pierde la un gol diferenta, atunci pariul este castigator.

Daca Echipa1 pierde la doua goluri diferenta, jumatate din pariu este castigator ($50 \times 2.00 = 100$ LEI), iar cealalta jumatate de miza este rambursata. Asta inseamna ca ai un castig total de 150 LEI.

Daca Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(k) Handicap (+2.5)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la mai putin de trei goluri diferenta.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (+2.50).

Daca Echipa1 se impune, termina la egalitate sau pierde la 1 sau 2 goluri diferenta, atunci pariul este castigator.

Daca Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferenta, pariul este pierzator.

(l) Handicap (-0.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge la cel putin un gol diferenta.

Daca partida se incheie la egalitate, pierdeti jumatate din miza pariata.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-0.25).

Daca Echipa1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pierdeti 50 LEI iar ceilalti 50 LEI sunt rambursati.

Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(m) Handicap (-0.5)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-0.5).

Daca Echipa1 se impune, pariul este castigator.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(n) Handicap (-0.75)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.

Daca castiga la diferenta de un gol, pariul se imparte in doua – o jumatate a mizei se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-0.75), la o cota de 2.00

Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa1 se impune la exact un gol diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 LEI X2) iar cealalta jumatate (50 LEI) din miza este rambursata, deci aveti un castig total de 150 LEI.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(o) Handicap (-1)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.

Daca castiga la diferenta de un gol, miza pariata vi se returneaza.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa 1 (-1.0).

Daca Echipa 1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, miza este rambursata

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca Echipa 1 pierde, pariul este pierzator.

(p) Handicap (-1.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta

Daca castiga la diferenta de un gol, pierdeti jumatate din miza pariata.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-1.25).

Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa1 se impune la exact un gol diferenta, pierdeti 50 LEI iar ceilalti 50 LEI sunt rambursati.

Daca meciul se termina la egalitate, pariul este pierzator.

Daca Echipa1 pierde, pariul este pierzator.

(q) Handicap (-1.50)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-1.50).

Daca Echipa1 se impune la minim doua goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(r) Handicap (-1.75)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de doua goluri, pariul se imparte in doua – o jumatate se considera castigatoare, iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-1.75), la o cota de 2.00

Daca Echipa1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa1 se impune la exact doua goluri diferenta, jumatate din pariu este castigator (50 LEI X2), iar cealalta jumatate (50 LEI) de miza este rambursata, ceea ce inseamna un castig total de 150 LEI.

Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta , termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(s) Handicap (-2)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.

Daca castiga la diferenta de doua goluri, miza pariata va fi returnata.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-2.0).

Daca Echipa1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa1 se impune la exact doua goluri diferenta, miza este rambursata integral.

Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta , termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(t) Handicap (-2.25)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.

Daca castiga la diferenta de doua goluri, pierdeti jumatate din miza pariata.

Exemplu:

Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 – Echipa2, optiunea Echipa1 (-2.25).

Daca Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 se impune la exact doua goluri diferenta, primiti 50 LEI inapoi iar ceilalti 50 LEI sunt pierduti.

Daca Echipa 1 se impune la exact un gol diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(u) Handicap (-2.50)

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.

Exemplu:

Pariati pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, optiunea Echipa 1 (-2.50).

Daca Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferenta, pariul este castigator.

Daca Echipa 1 se impune la 1 sau 2 goluri diferenta, termina la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzator.

(v) CINE ARE AL “n” – LEA CORNER variante:

1 – echipa gazda;

X – nu se va mai executa nici un corner;

2 – echipa oaspete.

(w) URMATORUL CARTONAS ROSU variante:

1– echipa gazda;

2– echipa oaspete.

(x) VICTORIE– pariul de tip V. In caz de egalitate, miza se returneaza variante:

1 – castiga echipa gazda;

2– castiga echipa oaspete.

(y) SUB/PESTE“n”CARTONASE GALBENE– se refera la numarul de cartonase galbene care se acorda in timpul regulamentar de joc, variante:

1 – sub “n” cartonase galbene;

2– peste “n” cartonase galbene.

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

1– echipa gazda;

X – nici una dintre echipe;

2 – echipa oaspete.

(aa) CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIPE MARCHEAZA GOL, CASTIGA AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE: CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, DA LOVITURA DE INCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT, URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL INTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL, PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.

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

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

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

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

X& P - rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri;

X& S- rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri.

(ab) SANSA DUBLA SI TOTAL GOLURI variante:

1X & P 2,5 /3,5 – castiga gazdele ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri;

1X & S 2,5 /3,5 – castiga gazdele ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri;

X2 & P 2,5 /3,5 – castiga oaspetii ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri;

X2 & S 2,5 /3,5 – castiga oaspetii ori rezultat de egalitate si se marcheaza in meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri.

(ac) CASTIGA GAZDELE / OASPETII SI AMBELE ECHIPE MARCHEAZA variante:

1 si ambele echipe marcheaza – da;

2 si ambele echipe marcheaza – da.

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

FOTBAL. BASCHET

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

1– victoria echipei gazda;

X– egalitate;

2– Victoria echipei oaspete.

(b) CINE CASTIGA MECIUL – se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu-se cont si de eventualele prelungiri variante:

1– victoria echipei gazda;

2– victoria echipei oaspete.

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

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete.

(d) SUB/PESTE “n” PUNCTE in primul sfert / al doilea sfert / in prima repriza / etc. – se refera la numarul de puncte care se vor marca in timpul regulamentar de joc / in primul sfert / al doilea sfert / in prima repriza / etc. variante:

1 – sub “n” puncte;

2– peste “n” puncta.

(e) HANDICAP– poate fi de 0–N, N–0, etc. variante:

1, X, 2 Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.

(f) HANDICAP – poate fi de 0–N,5; N,5–0; etc. variante:

1, 2 Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.

(g) VICTORIE – pariul de tip V. In caz de egalitate, miza se returneaza. variante:

1 – castiga echipa gazda;

2 – castiga echipa oaspete.

Se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar.

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

BASCHET. HOCHEI

(a) CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar), variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete.

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

1– victoria echipei gazda;

2– victoria echipei oaspete.

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

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete.

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

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol.

(e) SUB/PESTE “n” GOLURI in prima perioada / a doua perioada / in prima repriza / etc. – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc in prima perioada / a doua perioada / in prima repriza / etc. variante:

1– sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri.

(f) HANDICAP– poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante:

1,x,2

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

HOCHEI. TENIS

(a) CINE CASTIGA MECIUL variante:

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

(b) CINE CASTIGA GAME–UL URMATOR variante:

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

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

1– castiga jucatorul 1;

2– castiga jucatorul 2.

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

1 – castiga jucatorul 1;

2 – castiga jucatorul 2.

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

1 – sub N,5;

2– peste N,5

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

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

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

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

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

(h) HANDICAP SETURI variante:

1,2.

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

40 - 40?, ETC.

HANDBAL

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

1– victoria echipei gazda;

X– egalitate;

2– Victoria echipei oaspete.

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

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete.

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

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol.

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

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri.

(e) SUB / PESTE “n” GOLURI PRIMA REPRIZA – se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza, variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri.

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

In oferta de PARIURI LIVE se pot introduce si alte discipline sportive cu pariurile aferente.

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

Articolul 8

Pariuri Virtuale

SYNCRO SIX (CLOVER SIX) Pariul TOP 6

(1) Este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

(2) Organizatorul nu ofera pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane.

(3) Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel.

(4) Extragerile sunt redade live, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri.

(5) Evenimentele sunt generate de un server independent, fara a avea legatura cu sumele pariate. Programul de gestionare a activitatii de pariere este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat conform normelor europene.

(6) Extragerile ruleaza pe durata programului organizatorului, la intervalul de 5 minute. Clientul este informat despre cotele de pariare, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentii. In minutele preliminare, se accepta si se efectueaza pariurile pentru extragerea respectiva sau pentru urmatoarele extrageri. La finalul jocului se deruleaza pe televizor rezultatele de la ultimele 5 extrageri. Se pot pune pariuri pe extragerile viitoare.

(7) Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea extragerii. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii extragerii.

(8) Organizatorul, de regula, efectueaza plata imediat dupa terminarea extragerii, dar in cazuri exceptionale, plata poate fi facuta in maxim 3 zile calendaristice de la data terminarii extragerii.

(9) Pentru fiecare eveniment se extrag 35 numere din 49. Pe un pariu se pot paria intre 6 si 10 numere.

(10) Mecanism de extragere: prima data se extrag 5 numere care vor fi in componenta fiecarei combinatii castigatoare aferente extragerii, apoi se extrage cel de-al saselea numar, in dreptul caruia, pe monitoarele din agentii, este indicata si cota care stabileste valoarea castigului. Un bilet este castigator daca exista un minim de 6 numere indicate corect.

Posibilitati de pariere

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

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

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

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

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

(4) Pe un bilet se pot face mai multe pariuri pe acelasi eveniment sau pe evenimente succesive.

Optiunile pentru extrageri consecutive sunt: 1, 2, 5 si 10 extrageri consecutive.

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

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

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

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

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

(9) Daca se intrupe rulara extragerilor in toate agentile, din pricina unei disfunctii a sistemului, clientilor li se va returna suma pariata pentru acele bilete a caror extragere nu a fost finalizata.

(10) Regulile generale de pariare ale organizatorului, se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile de orice fel de mai sus.

Sistemul de Jackpot

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

(2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind

un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va apare suma pe care o primeste fiecare castigator.

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

(4) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.

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

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

Runda Bonus

Periodic, anumite runde sunt desemnate ca runda Bonus, afisajul Organizatorului indicand in mod clar acest lucru.

Toate biletele castigatoare in cadrul runde Bonus sunt dublate, sau triplate in functie de valoarea respectivei runde bonus.

Bonus Trifoi

(1) In cadrul fiecarei runde, doua simboluri „Trifoi” vor apare in dreptul a doua numere.

(2) In cazul in care un bilet castigator contine unul din numerele afisate in dreptul simbolului „Trifoi”, castigul biletului se dubleaza.

(3) In cazul in care un bilet castigator contine ambele numere afisate in dreptul simbolului „Trifoi”, castigul se tripleaza.

Dispozitii Finale

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

(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

SYNCR0 DOGS RACING (CLOVER DOGS RACING)

Pariurile pe curse de caini

Sunt pariuri de tip “live”, realizate de catre client pe evenimente ce constau in curse de caini preinregistrate, transmise de catre organizator si care se difuzeaza pe monitoarele TV / LCD, special instalate la punctele de lucru ale organizatorului.

(1) Transmisia curselor se va face de la un server independent, simultan in agentii, prin sisteme tehnice adecvate.

(2) Programul de gestionare a activitatii de pariare si inregistrarile curselor este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.

(3) Inregistrarile curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (neavand inscrite data, locul, locatia, denumirea cursei etc.) ci sunt identificate printr-un numar de ordine si contin efectiv desfasurarea evenimentului, de la momentul startului si pana la finalul cursei.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tipurile de pariare sunt:

CASTIGATOR (WINNER)

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

IN PRIMII 2 (PLACE)

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

IN PRIMII 3 (SHOW)

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

WIN & S/P

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

PAR / IMPAR

Par – cainele castigator va fi 2,4 or 6

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

MIC / MARE

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

SUMA PRIMILOR 3 CAINI

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

PRIMII 2 IN ORDINE EXACTA (EXACTA)

Se indica primii doi caini in ordine exacta.

PRIMII 2 IN ORICE ORDINE (QUINELLA)

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

TRIFECTA

Se indica primii trei caini in ordine exacta.

Sistemul de Jackpot

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

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

Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta.

(3) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.

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

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

Dispozitii finale

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

(2) Biletele inregistrate nu se pot storna.

SYNCRO KENO (CLOVER KENO)

Regulament

(1) In toate agentile va fi afisata concomitent aceeasi runda, durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute.

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

(a) faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot si instructiuni;

(b) extragerea numerelor;

(c) faza de afisare si validare a rezultatelor;

(d) inceperea urmatoarei runde.

Reguli pentru joc

(1) Jocul este format din 80 bile numerotate de la 1 la 80. Fiecare jucator isi poate alege pe bilet intre 1 numar si maxim 10.

(2) Parierea pe urmatoarea extragere este posibila pana la aparitia mesajului “ NU MAI PARIATI ” sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran. La fiecare runda se extrag 20 numere din cele 80 posibile.

Modul de joc

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

Tipuri de pariuri in cota fixa

(1) Se alege 1 numar pe bilet; 1 numar castigator => cota este 3.5.

(2) Se aleg 2 numere pe bilet;

1 numar castigator => cota este 1;

2 numere castigatoare => cota este 8.

(3) Se aleg 3 numere pe bilet;

2 numere castigatoare => cota este 3;

3 numere castigatoare => cota este 30.

(4) Se aleg 4 numere pe bilet;

2 numere castigatoare => cota este 1;

3 numere castigatoare => cota este 10;

4 numere castigatoare => cota este 60.

(5) Se aleg 5 numere pe bilet;

2 numere castigatoare => cota este 1;

3 numere castigatoare => cota este 3;

4 numere castigatoare => cota este 20;

5 numere castigatoare => cota este 150;
 (6) Se aleg 6 numere pe bilet;
 3 numere castigatoare => cota este 2 ;
 4 numere castigatoare => cota este 15;
 5 numere castigatoare => cota este 60 ;
 6 numere castigatoare => cota este 500.
 (7) Se aleg 7 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
 3 numere castigatoare => cota este 2;
 4 numere castigatoare => cota este 4;
 5 numere castigatoare => cota este 20;
 6 numere castigatoare => cota este 80;
 7 numere castigatoare => cota este 1000.
 (8) Se aleg 8 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
 4 numere castigatoare => cota este 5;
 5 numere castigatoare => cota este 15;
 6 numere castigatoare => cota este 50;
 7 numere castigatoare => cota este 200;
 8 numere castigatoare => cota este 1800.
 (9) Se aleg 9 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 1;
 4 numere castigatoare => cota este 2;
 5 numere castigatoare => cota este 10;
 6 numere castigatoare => cota este 25;
 7 numere castigatoare => cota este 150;
 8 numere castigatoare => cota este 2000;
 9 numere castigatoare => cota este 3000;
 (10) Se aleg 10 numere pe bilet; niciun numar castigator => cota este 2;
 5 numere castigatoare => cota este 5;
 6 numere castigatoare => cota este 20;
 7 numere castigatoare => cota este 100;
 8 numere castigatoare => cota este 1000;
 9 numere castigatoare => cota este 3000;
 10 numere castigatoare => cota este 5000 .

Numere jucate pe bilet / Numere castigatoare pe bilet

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

Sistemul de Jackpot

- (1) Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.
- (2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va apare suma pe care o primeste fiecare castigator.
- (3) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran.
- (4) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig.

- (5) Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si a celor necastigatoare.
 (6) Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundeii, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Dispozitii finale

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

SYNCRO ROULETTE (CLOVER ROULETTE)

Regulament

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

- (1) Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze :
 (a) faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot, instructiuni, frecventa cu care au iesit numerele;
 (b) invartirea rotii si extragerea numarului castigator ;
 (c) faza de validare a numarului castigator

Reguli pentru joc

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

Modul de joc

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

Tipuri de pariuri in cota fixa

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

Cota fixa este 3.

(10) Pariul trio

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

Cota fixa este 12.

Pariuri speciale

- (1) Cota fixa este in functie de combinatia numerelor specifica fiecarui tip de pariu in parte .
- (2) Cand roata se opreste in 0 toate pariurile, in afara de cei care au mizat pe 0, sunt necastigatoare.
- (a) Sectorul I: pariarea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.
- (b) Sectorul II: pariarea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.
- (c) Sectorul III: pariarea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.
- (d) Sectorul IV: 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35.

Sistemul de Jackpot

- (1) Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.
- (2) Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran.
- (3) Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran.
- (4) Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare.
- (5) Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundei, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Dispozitii finale

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

Articolul 9

Mecanismul de pariare prin intermediul echipamentului de pariare

Echipament de pariare

Definitie:

- (1) Echipamentul de pariare reprezinta un aparat de efectuare si acceptare automata a pariurilor si se constituie intr-un sistem unitar si independent prin intermediul caruia jucatorii isi pot realiza si emite singuri biletul de pariare, fara a avea nevoie de interventia operatorului.
- (2) Echipamentul de pariare utilizeaza si este permanent corelat la programul software de pariare al Organizatorului, functioneaza respectand aceleasi principii/reguli explicate in prezentul Regulament de Joc si utilizeaza aceleasi resurse precum aplicatia de casier din fiecare agentie a Organizatorului. Astfel, intr-un mediu total securizat, jucatorul isi poate realiza, emite sau achita singur biletul de pariare.
- (3) Echipamentul de pariare este compus din:
 - (a) componenta software (program software corelat permanent la programul de pariare al Organizatorului) cu care se face, in timp real, conectarea securizata cu serverul central al Organizatorului.
 - (b) componente hardware: interfata echipamentului de pariare (ecran, ecran tactil, butoane dupa caz), acceptatorul de moneda cu ajutorul caruia jucatorul introduce in sistem sumele pe care doreste sa le parieze, imprimanta pentru tiparirea biletului de pariare folosita la emiterea biletului de pariare de catre jucator in momentul plasarii/efectuării biletului.
 - (c) sistemul hardware pe care este instalat si pe care ruleaza programul software de pariare
 - (d) conexiunea securizata prin care aparatul de efectuare si acceptare automata a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizeaza si se accepta/omologheaza biletele de pariare.
- (4) Efectuarea unui bilet prin intermediul echipamentului de pariare se poate face, fie direct de catre jucator, fie, daca acesta solicita, prin intermediul unui operator.

Articolul 9

Bonusuri Clover Bet

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

- | | |
|---|----|
| 1 | 1% |
| 2 | 2% |
| 3 | 3% |
| 4 | 4% |
| 5 | 5% |
| 6 | 6% |

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

BONUSUL PARIU SANSĂ

(1) Este valabil pentru biletele simple, fara combinatii, cu minim 10 evenimente jucate si cote individuale de minimum 1.30. Daca se pierde un singur eveniment pe un bilet ce indeplineste conditiile mentionate, atunci se castiga 10 % din eventualul castig, impartit la cota meciului pierdut. Pentru bonusul Pariu Sansa nu se va mai aplica alta grila de bonusare.

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

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

BONUSUL CLOVER COTA

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

BONUSUL CLOVER EXTRA (+5)

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

BONUSUL CLOVER 6

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

BONUSUL CLOVER 10

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

BONUSUL ETAPA CLOVER

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

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

Articolul 10

Pariuri pe loterii internationale

- (1) Pariurile pe loterii internationale sunt pariuri in cota fixa pentru evenimente ce nu au caracter sportiv.
- (2) In cadrul pariurilor pe loteriile internatioanale ce urmeaza a fi extrase la loterie, plasarea unui bilet nu presupune o participare a Participantului la joc la acea loterie ci reprezinta un pariu efectuat la CloverBet pe extragerile (rezultatele oficiale, omologate) loteriilor internationale respective.
- (3) Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de Organizator in toate punctele de lucru, website si publicatii si nu presupune participarea efectiva a Participantilor la joc la loterii.
- (4) Se poate paria pe numere la oricare din loteriile internationale din oferta de pariare, mai putin extragerile organizate de catre Compania Nationala Loteria Romana, urmand a castiga numarul sau numerele pe care s-a pariat in urma extragerii.
- (5) Selectiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariare si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri pe acelasi bilet.
- (6) Pentru fiecare pariu pe numere, trebuie selectata doar o Loterie din lista loteriilor internationale si tipul de pariu.
- (7) In cazul in care un pariu a fost efectuat dupa ora reala a extragerii loteriei in cauza, pariul se considera nul, anulat (cota 1.00).
- (8) Ora reala de extragere a unei loterii poate fi diferita de ora maxima de acceptare a pariurilor pe respectiva loterie.
- (9) Pentru omologarea castigurilor se iau in calcul rezultatele oficiale comunicate pe siteurile Organizatorilor loteriilor.
- (10) Nu se vor lua in considerare la omologarea castigurilor numerele suplimentare extrase cu caracter de joker sau alta clasificare.
- (11) In cazul in care Organizatorii unei loterii efectueaza mai multe extrageri in aceeasi zi, va fi luata in considerare pentru omologarea pariului, rezultatul primei extrageri din ziua respectiva.
- (12) Exceptie fac cazurile in care in oferta de pariuri se specifica in mod explicit faptul ca se accepta pariuri pentru mai multe extrageri de la aceeasi loterie in aceeasi zi.
- (13) In cazul in care, indiferent de motiv, extragerea la o anumita loterie nu are loc, pariurile efectuate pe acea loterie raman valabile 24 de ore, urmand ca, dupa expirarea acestei perioade, pariurile pe acea loterie sa devina nule, anulate (cota 1.00).
- (15) Fiecare loterie detine propriul sistem de extragere a numerelor.
- (16) In cazul in care Organizatorii unei loterii modifica sistemul de extragere iar Organizatorul a acceptat deja pariuri pentru respectiva extragere, pariurile se considera nule, anulate (cota 1.00).
- (17) Pariul pe numere se imparte in doua categorii: pariul simplu si pariul sistem.

PARIUL SIMPLU

- (a) Pentru pariul simplu trebuie sa indicati corect toate numerele pentru care ati optat.
- (b) Puteti opta pentru minim 1 numar si maxim 5 numere pentru extragerile de tipul 5/35, 6/42, 6/44, 6/45, 6/48, 6/49, 6/50, 6/52, 6/54, 6/90, 7/39, 7/45, 7/49 iar pentru minim 1 Numar si maxim 4 numere pentru extragerile de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75, 5/90.
- (c) Puteti opta pentru minim 1 numar si maxim 8 numere pentru extragerile de tipul „Keno” (10/20, 20/62, 20/70, 20/80) Suma minima acceptata pe un bilet simplu este de 1 leu. Castigul maxim acordat pentru un bilet simplu este de 50.000 lei.

PARIUL SISTEM

- (a) In cazul pariului sistem puteti castiga si daca nu indicati corect toate numere, dar ati impus o conditie minima de castig.
- (b) Sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 si sistemul maxim este 5 din 15 cu exceptia loteriilor cu extragere de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75 si 5/90, pentru care sistemul maxim este 4 din 15.
- (c) Pentru extragerile de tip „Keno” (10/20, 20/62, 20/70, 20/80) sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 si sistemul maxim este 8 din 15.
- (d) Suma minima acceptata pe un bilet combinat este de 1 leu. Castigul maxim acordat pentru un bilet combinat este de 50.000 lei.
- (e) Pe biletele combinate se pot juca simultan mai multe combinatii;
- (f) Participantul la joc este obligat, in interes propriu, sa-si verifice datele de pe bilet, iar in cazul in care constata existenta unor date eronate, poate solicita remedierea (anularea/stornarea) acestora in cel mult 10 minute de la emiterea biletului cu conditia sa nu se depaseasca ora extragerii loteriei afisata in oferta.

Sectiunea REAL BET este aplicabila numai in cadrul agentiilor de pariuri in care Organizatorul isi desfasoara activitatea sub brand-ul REAL BET.

SECTIUNEA BAUM

CAPITOLUL I.

Art.1

Pariul in COTA fixa este jocul de noroc in care participantul trebuie sa indice rezultatele unor evenimente ce urmeaza sa aiba loc fara implicarea organizatorului sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent. Organizatorul, pe baza unor criterii proprii, stabileste cotele de multiplicare a mizei in cazul in care variantele jucate sunt declarate castigatoare si aduce la cunostinta participantilor, acesta hotarand in mod independent evenimentele si variantele pe care parieaza si valoarea sumei de bani jucata (miza). Contractul va fi incheiat intre Organizator si Client pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, intocmite in conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea platii biletului de pariare (denumit in continuare "Biletul"). Clientul(jucatorul) este persoana fizica majora care poate detine un cont activ inregistrat la Organizator in care se poate autentifica(logheaza), care doreste si are dreptul legal sa participe la jocuri de noroc organizate de Organizator,participarea acestuia presupunand acceptarea neconditionata a regulamentului,precum si a termenilor si conditiilor de utilizare,care a incheiat un Contract cu Organizatorul, fapt dovedit de detinerea Biletului. Pariurile vor fi primite in punctele de lucru ale organizatorului, legal inregistrate inainte de tiparirea Biletului. Toate informatiile vor fi inregistrate de catre Organizator. Aceste reguli ("Regulamentul") vor fi obligatorii pentru toate partile care stabilesc relatii in scopul desfasurarii unui pariu.

Clientii trebuie sa citeasca Regulamentul la intervale regulate pentru a ramane la curent cu orice modificare. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificari, dupa aprobarea acestora de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc. Continuarea utilizarii serviciilor Organizatorului indica acceptarea de catre Client a versiunii curente a regulamentului.

Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariare) este un sistem unitar si independent la care jucatorii isi pot realiza singuri biletele de pariare, fara a fi necesara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul organizatorului). Terminalul utilizeaza programul software de pariare al organizatorului, functionand dupa aceleasi principii si utilizand aceleasi resurse ca si statia de lucru din fiecare agentie. In aceasta situatie, jucatorul/pariorul isi intocmeste singur biletul/tichetul de pariare si il achita singur, in mod total securizat. Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariare) este compus din: software si hardware cu care se face conectarea cu serverul central al societatii; interfata (ecran) cu sistem touch-screen pentru selectarea comenzilor dorite; acceptator de moneda (prin intermediul caruia jucatorul introduce sumele mizate); imprimanta pentru tiparirea biletelor/tichetelor de pariare in vederea tiparii si emiterii acestora catre jucator la momentul efectuarii pariului; sistem hardware pe care ruleaza programul software de realizare a biletului de pariare utilizat de societatea noastra; conexiune internet prin care aparatul este conectat la serverul central al societatii unde se realizeaza si se accepta/valideaza biletul/tichetul de pariare.

1. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive

Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente sportive.

2. Terminalul de pariuri pentru curse de caini

Terminalul de pariuri pentru curse de caini este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de caini.

3. Terminalul de pariuri pentru curse de cai

Terminalul de pariuri pentru curse de cai este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de cai.

4. Terminalul de pariuri pentru curse moto

Terminalul de pariuri pentru curse moto este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de motociclete.

5 Terminalul de pariuri pentru curse Nascar

Terminalul de pariuri pentru curse Nascar este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse Nascar.

6 Terminalul de pariuri pentru curse Motocross

Terminalul de pariuri pentru curse Motocross este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse Motocross.

7. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive – pariurile live

Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive – pariurile live, este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente sportive in timpul desfasurarii acestora.

8. Terminalul de pariuri pentru numere extrase la loteriile internationale

Terminalul de pariuri pentru numere extrase la loteriile internationale, este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de Compania Nationala Loteria Romana.

9. Terminalul de pariuri pentru pariuri BetBalls.

Terminalul de pariuri pentru pariuri BetBalls este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere BetBalls.

10. Terminalul de pariuri pentru pariuri Keno.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Keno este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere Keno.

11. Terminalul de pariuri pentru pariuri Ruleta.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Ruleta este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere ruleta.

12. Terminalul de pariuri pentru pariuri Racheta.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Racheta este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in distanta de zbor a rachetei.

13. Terminalul de pariuri pentru pariuri Avion.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Avion este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in distanta de zbor a avionului.

14. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente sportive

Pariurile pe evenimetele sportive sunt jocuri de noroc unde castigul depinde de indicarea corecta a rezultatelor de la evenimentele sportive sau alte activitati asociate. Evenimentul sportiv este un joc, o competitie, o cursa Acesta poate sa aiba minim 2 rezultate diferite, rezultate asupra carora operatorul nu are nici o influenta.

15. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente non sportive

Pariurile pe evenimentele non sportive sunt pariuri in COTA fixa in care Evenimentele nu au un caracter sportiv. Operatorul va primi pariuri non sportive pe Evenimente precum: premiile Oscar, concursuri de frumuseti, concursuri de muzica, etc.

16. Evenimente de pariuri – cursele de caini

Pariurile pe cursele de caini sunt jocuri de noroc unde 6 caini concureaza unul impotriva celui alt. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

17. Evenimente de pariuri – cursele de cai

Pariurile pe cursele de cai sunt jocuri de noroc unde 8 cai concureaza unul impotriva celui alt. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

18. Evenimente de pariuri – cursele moto

Pariurile pe cursele moto sunt jocuri de noroc unde 6 motociclete concureaza una impotriva celeilalte. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

19. Evenimente de pariuri – cursele Nascar

Pariurile pe cursele Nascar sunt jocuri de noroc unde concureaza mai multi participanti. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

20. Evenimente de pariuri – cursele Motocross

Pariurile pe cursele Motocross sunt jocuri de noroc unde concureaza mai multi participanti. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

21. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente sportive – pariuri live

Pariurile live pe evenimentele sportive sunt jocuri de noroc unde castigul depinde de indicarea corecta a rezultatelor de la evenimentele sportive sau alte activitati asociate, pariuri care se plaseaza pe parcursul desfasurarii evenimentului. Evenimentul sportiv este un joc, o competitie, o cursa. Acesta poate sa aiba minim 2 rezultate diferite, rezultate la care operatorul nu are nici o influenta.

22. Evenimente de pariuri – pariuri pe numere extrase la loteriile internationale

Pariuri pe numere extrase la loteriile internationale este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de CN Loteria Romana. Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru si nu presupune participarea efectiva a jucatorilor la loterii.

23. Evenimente de pariuri – BetBalls

Pariuri BetBalls este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

24. Evenimente de pariuri – Keno

Pariuri Keno este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

25. Evenimente de pariuri – Ruleta Virtuala

Pariuri Ruleta este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

26. Evenimente de pariuri – Racheta

Pariuri Racheta este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in distanta maxima de zbor a rachetei inainte de prabusire, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

27. Evenimente de pariuri – Avion

Pariuri Avion este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in distanta maxima de zbor a Avionului inainte de prabusire, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

28. Optiunea de a schimba evenimentele de pariuri

Terminalul are optiunea de a schimba evenimentele de pariuri intre ele, pariuri sportive, curse de caini, curse de cai, curse moto, pariuri pe numere sau pariuri pe numere extrase la loteriile internationale.

29. Cotele

Sunt raportul dintre castigul potential si valoarea pariului. Cotele evenimentelor pot fluctua in timp, pana la ora de incepere a evenimentului insa COTA acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare exceptie facand situatia in care pariul este nul sau primeste COTA 1.

30. Totalul cotelor

Este multiplicarea tuturor cotelor a evenimentelor individuale de pariuri.

31. Valoarea pariului – evenimente sportive – pariuri live

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

32. Valoarea pariului – curse de caini

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

33. Valoarea pariului – curse de cai

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

34. Valoarea pariului – curse moto

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

35. Valoarea pariului – curse Nascar

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

36. Valoarea pariului – curse Motocross

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

37. Valoarea pariului – numere extrase la loteriile internationale

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

38. Valoarea pariului – Pariuri BetBalls

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

39. Valoarea pariului – Pariuri Keno

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

40. Valoarea pariului – Pariuri Ruleta

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

41. Valoarea pariului – Pariuri Racheta

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

42. Valoarea pariului – Pariuri Avion

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

43. Castigul

Este suma de bani desemnata pentru a fi platita in cazul presupunerii corecte a rezultatului la un eveniment cu reguli cunoscute si rezultate variabile. Castigul este rotunjit cu doua decimale

44. Castigul potential

Este suma de bani calculata prin inmultirea cotelor totale cu valoarea pariului

45. Castigul net

Este suma de bani calculata ca si diferenta dintre castig si valoarea pariului.

46. Oferta

Este sumarul tuturor evenimentelor afisate in terminalul de pariuri.

47. Evenimentul de pariuri

Este evenimentul sportiv sau o activitate asociata definita in oferta.

48. Biletul - biletul de joc

Este un document cu informatii despre pariul plasat, care contine urmatoarele:

- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Evenimentul pariat
- Valoarea creditului
- Castig potential
- Numarul de identificare a biletului /PIN

49. Bilet de credit

Este un document cu informatii despre creditul ramas care nu poate fi folosit pentru plata in numerar, fiind utilizat pentru reintroducerea creditului in terminal.

50. Rezultatul oficial – pariu pe eveniment sportive

Este rezultatul evenimentelor sportive, obtinut din surse de incredere care se afiseaza pe ecranul terminalului de pariuri. Obiectia oficiala al rezultatelor are efecte de interziere. Modificarile ulterioare nu sunt luate in considerare.

51. Rezultatul oficial - curse de caini

La sfarsitul fiecărei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

52. Rezultatul oficial - curse de cai

La sfarsitul fiecărei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

53. Rezultatul oficial - curse moto

La sfarsitul fiecărei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

54. Rezultatul oficial - curse Nascar

La sfarsitul fiecărei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

55. Rezultatul oficial - curse Motocross

La sfarsitul fiecărei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

56. Rezultatul oficial – pariu pe evenimente sportive – pariul live

Este rezultatul evenimentelor sportive, obtinut din surse de incredere care se afiseaza pe ecranul terminalului de pariuri. Obiectia oficiala al rezultatelor are efecte de interziere. Modificarile ulterioare nu sunt luate in considerare.

57. Rezultatul oficial – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

58. Rezultatul oficial – pariuri BetBalls

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

59. Rezultatul oficial – pariuri Keno

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

60. Rezultatul oficial – pariuri Ruleta Virtuala

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

61. Rezultatul oficial – pariuri Ruleta Virtuala

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

62. Rezultatul oficial – pariuri Racheta

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului

63. Rezultatul oficial – pariuri Avion

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului

64. Credit – pariu pe eveniment sportiv

Este suma valorilor pariate.

65. Credit – curse de caini

Este suma valorilor pariate.

66. Credit – curse de cai

Este suma valorilor pariate.

67. Credit – curse moto

Este suma valorilor pariate.

68. Credit – curse Nascar

Este suma valorilor pariate.

69. Credit – curse Motocross

Este suma valorilor pariate.

70. Credit – pariu pe eveniment sportive – pariu live

Este suma valorilor pariate.

71. Credit – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

Este suma valorilor pariate.

72. Credit – pariuri BetBalls

Este suma valorilor pariate.

73. Credit – pariuri Keno

Este suma valorilor pariate.

74. Credit – pariuri Ruleta Virtuala

Reprezinta suma valorilor pariate.

75. Credit – pariuri Racheta

Reprezinta suma valorilor pariate.

76. Credit – pariuri Avion

Reprezinta suma valorilor pariate.

Art. 2. Inchideti Pariul(Cash Out)

1.Optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) ofera jucatorilor un control mai bun asupra propriilor bilete de pariuri, da posibilitatea de a obtine un castig inainte de finalizarea unui eveniment sau a mai multor evenimente. Cand aceasta optiune este disponibila, se poate inchide un bilet de pariu .Cu optiunea Inchideti Pariul(Cash Out), selectia sau selectiile biletului de pariuri nu trebuie sa ajunga la finalul firesc, daca optiunea este activa se poate inchide biletul de pariuri! Pentru a putea inchide biletul de pariuri, optiunea trebuie sa fie disponibila si sa afiseze o valoare de inchidere a biletului .Valoarea oferita va depinde de performanta selectiei (iilor) de pe bilet si poate fi mai mare sau mai mica decat miza initiala, ceea ce va garanta un profit sau va minimaliza o potentiala pierdere

2.Optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) este disponibila pentru biletele care contin anumite evenimente, meciuri si tipuri de pariuri, pentru biletele cu pariuri simple pe un singur eveniment si pentru biletele cumulate(cu 2 sau mai multe evenimente).

3.Exista o intarziere de timp la acceptarea unei solicitari de inchidere a unui bilet. Daca o COTA se schimba sau un tip de pariu se suspenda, este posibil ca solicitarea de inchidere a biletului sa nu fie acceptata

4.Daca solicitarea de inchidere a biletului este acceptata, acest lucru este afisat si biletul este decis. Rezultatul final real al biletului initial nu va avea niciun impact asupra valorii de inchidere a biletului.

5.Valoarea pentru Inchideti Pariul (Cash Out) oferita in orice moment este valoarea primita de client, in conditiile in care solicitarea de inchidere a pariului este acceptata.

6.Organizatorul nu poate garanta ca optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) va fi disponibila pentru orice bilet.

7.Optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) nu va fi disponibila atunci cand un tip de pariu este suspendat sau nu exista cote pentru acel tip de pariu.

8. Organizatorul își rezerva dreptul de a elimina opțiunea Inchideti Pariul(Cash Out) de pe orice terminal sau grup de terminale daca exista o suspiciune rezonabila de utilizare abuziva.

9. Organizatorul nu va fi raspunzator daca optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) nu este disponibila din motive tehnice sau din orice alt motiv. In aceste cazuri biletele vor ramane valabile, asa cum au fost plasate initial.

10. Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica, suspenda sau inlatura optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) in orice moment pentru orice eveniment, meci, tip de pariu sau terminal. Biletele plasate pe asemenea evenimente, meciuri sau tipuri de pariu vor ramane valide, asa cum au fost plasate initial

11.Pentru toate biletele tip sistem, optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) nu este disponibila!

12.Pentru optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) retragerea minima este 1 ron!

13. Pentru optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) retragerea maxima este 20 000 ron.

CAPITOLUL II – REGULI DE BAZA ALE PARIURILOR

Articolul 1

Exista doua tipuri principale de pariuri:

***PARIURI GENERALE -> aceste tipuri de pariuri sunt:**

- **pariu pe un singur eveniment simplu**
- **pariu cumulat: este pariul care contine doua sau mai multe evenimente**
- **pariu sistem (combinatii)**

Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

***PARIURI SPECIALE**

Pariurile speciale sunt: Extra 200, Pariu Sansa, Premiu Baum, Baum Mega Plus, Baum Plus! Aceste pariuri speciale le gasim definite si explicate in Capitolul III.

PARIURI GENERALE:

1. PARIURI PREMATCH

FOTBAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol

X - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol

2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

3) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultatul primei reprize este de egalitate

2 - oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza

12 - gazdele sau oaspetii castiga prima repriza

4) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga a doua repriza

X - rezultat de egalitate in a doua repriza

2 - oaspetii castiga a doua repriza

1X - gazdele castiga a doua repriza sau egal

X2 - oaspetii castiga a doua repriza sau egal

12 - gazdele sau oaspetii castiga a doua repriza

5) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:

Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar

Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

6) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final in timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final

X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final

2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final

1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final

X/X – egal atat la pauza, cat si la final

2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final

1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final

X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final

2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

7) La Egal COTA 1 – pariul este valabil pentru timpul regulamentar; se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

8) Total Goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

9) Gazdele – Total goluri (EXACT, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:

0 - In timpul regulamentar de joc Gazdele nu inscriu nici un gol

1 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 1 gol

2 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 2 goluri

3+ - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu cel putin 3 goluri

10) Oaspetii – Total goluri (EXACT, MULTI) - se poate miza pe 4 variante:

0 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii nu inscriu nici un gol

1 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 1 gol

2 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 2 goluri

3+ -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu cel putin 3 goluri

11) Handicap Goluri – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! In functie de valoarea n-ului Se ofera 2 (1 sau 2) sau 3 (1, X sau 2) variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

12) Total Goluri -Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

13) Total Goluri (INTERVAL, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:

0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol

2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri

4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri

6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

14) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

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

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

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

15) Total Goluri+Meci – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5; 3, 5 etc).

16) Primul gol + meci - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului din timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
 1/X - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate
 1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
 2/1- echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
 2/X- echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate
 2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul
 0: 0 -meciul se termina fara gol marcat

17) Prima Repriza – Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:

Par - numarul total de goluri inscris in prima repriza este par

Impar - numarul total de goluri inscris in prima repriza este impar

18) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

19) Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

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

20) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

21) Cartonase Rosu - se poate miza pe 2 variante:

Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonase rosu

Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonase rosu

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

22) Prima Repriza – Cartonase Rosu – se poate miza pe 2 variante:

Da -In prima repriza se va acorda cel putin 1 cartonase rosu

Nu -In prima repriza nu se va acorda nici un cartonase rosu

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

23) Total Cartonase Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0-1 - echipa gazda primeste intre 0 si 1 cartonase

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase

3 - echipa gazda primeste exact 3 cartonase

4+ - echipa gazda primeste minim 4 cartonase

24) Total Cartonase Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0-1 - echipa oaspete primeste intre 0 si 1 cartonase

2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase

3 - echipa oaspete primeste exact 3 cartonase

4+ - echipa oaspete primeste minim 4 cartonase

25) Prima Repriza - Total Cartonase Gazde (EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0 - echipa gazda nu primeste nici un cartonase in prima repriza

1 - echipa gazda primeste exact 1 cartonase in prima repriza

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase in prima repriza

3+ - echipa gazda primeste minim 3 cartonase in prima repriza

26) Prima Repriza - Total Cartonase Oaspeti (EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

- 0** - echipa oaspete nu primește nici un cartonăș în prima repriză
- 1** - echipa oaspete primește exact 1 cartonăș în prima repriză
- 2** - echipa oaspete primește exact 2 cartonășe în prima repriză
- 3+** - echipa oaspete primește minim 3 cartonășe în prima repriză

27) Prima Echipă Care Primește Cartonăș - există 3 variante:

- 1** - echipa gazdă primește primul cartonăș al meciului
- X** – nu se acordă nici un cartonăș în timpul regulamentar
- 2** - echipa oaspete primește primul cartonăș al meciului

28) Prima Repriză - Prima Echipă Care Primește Cartonăș - există 3 variante:

- 1** - echipa gazdă primește primul cartonăș al meciului în prima repriză
- X** – nu se acordă nici un cartonăș în prima repriză
- 2** - echipa oaspete primește primul cartonăș al meciului în prima repriză

29) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonășe – există 3 variante de pariare:

- 1** - Echipa gazdă are mai multe cartonășe decât echipa oaspete în meci
- X** - Echipa gazdă are același număr de cartonășe ca echipa oaspete în meci
- 2** - Echipa oaspete are mai multe cartonășe decât echipa gazdă

30) Prima Repriză - Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonășe – există 3 variante de pariare:

- 1** - Echipa gazdă are mai multe cartonășe decât echipa oaspete în prima repriză
- X** - Echipa gazdă are același număr de cartonășe ca echipa oaspete în prima repriză
- 2** - Echipa oaspete are mai multe cartonășe decât echipa gazdă în prima repriză

31) Total Cornere - Există câte 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - În timpul regulamentar de joc se execută un număr mai mic de cornere decât valoarea ‘n’ stabilită de organizator

Peste - În timpul regulamentar de joc se execută un număr mai mare de cornere decât valoarea ‘n’ stabilită de organizator

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariare valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 7, 5;8, 5;9, 5 etc.

32) Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - există 3 variante de pariare:

- 0-8** În timpul regulamentar de joc se execută între 0 și 8 cornere
- 9-11** În timpul regulamentar de joc se execută între 9 și 11 cornere
- 12+** În timpul regulamentar de joc se execută minim 12 cornere

33) Handicap Cornere – Echipa gazdă începe meciul cu ‘n’ cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap! Se oferă 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1** - echipa gazdă are cele mai multe cornere după aplicarea handicapului în timpul regulamentar de joc
 - 2** - echipa oaspete are cele mai multe cornere după aplicarea handicapului în timpul regulamentar de joc
- Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariare valoarea ‘n’-ului.

34) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un număr de cornere aflat în intervalul specificat sau un număr de cornere SUB/PESTE granița stabilită! Exemple:

- 0-2** - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 și maxim 2 cornere
- 3-4** - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 și maxim 4 cornere
- 5-6** - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 și maxim 6 cornere
- 7+** - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

35) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un număr de cornere aflat în intervalul specificat sau un număr de cornere SUB/PESTE granița stabilită! Exemple:

- 0-2** - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 și maxim 2 cornere
- 3-4** - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 și maxim 4 cornere
- 5-6** - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 și maxim 6 cornere
- 7+** - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

36) Echipa cu Cele mai Multe Cornere – există 3 variante de pariare:

- 1** - Echipa gazdă execută în timpul regulamentar un număr mai mare de cornere decât echipa oaspete
- X** - Echipa gazdă execută în timpul regulamentar același număr de cornere ca echipa oaspete
- 2** - Echipa oaspete execută în timpul regulamentar un număr mai mare de cornere decât echipa gazdă

37) Primul Corner – există 3 variante de pariare:

- 1** - Echipa gazdă va executa primul corner în timpul regulamentar de joc
- X** - În timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa primul corner in timpul regulamentar de joc

38) Ultimul Corner – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc

X - In timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc

39) Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

40) Prima Repriza-Total Cornere - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In prima repriza se executa un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - In prima repriza se executa un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

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

41) Prima Repriza - Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere

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

7+ - In Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

42) Prima Repriza - Handicap Cornere – Echipa gazda incepe prima repriza cu "n" cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

43) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariare:

0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner

2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere

3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere

4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

44) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariare:

0-1 - In prima repriza oaspetii executa maxim un corner

2 - In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere

3 - In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere

4+ - In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

45) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariare:

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

X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

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

46) Prima Repriza - Primul Corner – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda va executa primul corner in prima repriza

X - In prima repriza nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa primul corner in prima repriza

47) Prima Repriza - Ultimul Corner – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in prima repriza

X - In prima repriza nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in prima repriza

48) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in prima repriza este par

Impar – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

49) Numar de Cartonase ((INTERVAL, EXACT, MULTI)) – variante:

0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase

4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase

5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase

6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase

7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase

8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase

9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase

10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase

11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase

12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

50) Cartonas Rosu Gazde – se ofera 2 variante:

Da - In timpul regulamentar de joc gazdele vor primi cel putin un carton rosu

Nu - In timpul regulamentar de joc gazdele nu vor primi nici un carton rosu

51) Cartonas Rosu Oaspeti – se ofera 2 variante:

Da - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor primi cel putin un carton rosu

Nu - In timpul regulamentar de joc oaspetii nu vor primi nici un carton rosu

52) Penalty – se ofera 2 variante:

Da - In timpul regulamentar de joc se va acorda cel putin o lovitură de la 11 metri

Nu - In timpul regulamentar de joc nu se va acorda nici o lovitură de la 11 metri

53) Jucatorul Marcheaza - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:

DA - Jucatorul "X" marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc

Primul - Jucatorul "X" marcheaza primul in timpul regulamentar de joc

Ultimul - Jucatorul "X" marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc

2+ - Jucatorul "X" marcheaza minim 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - Jucatorul "X" marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

54) Jucatorul Marcheaza si Meci - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului si echipa castigatoare! Exemplu:

Jucatorul "X" marcheaza si echipa la care este legitimat castiga meciul!

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze; Echipa la care este legitimat se gaseste in oferta organizatorului! NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare! NOTA: Acest tip de pariu este valabil pentru timpul regulamentar de joc, eventualele prelungiri, lovituri de departajare nu se iau in considerare!

55) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, retur, rejucare, etc!

NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

56) Total Goluri Gazde - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub "n" goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste "n" goluri

NOTA: In general "n" are valoarea de 0. 5 sau 1. 5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

57) Total Goluri Oaspeti - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub "n" goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste "n" goluri

NOTA: In general "n" are valoarea de 0. 5 sau 1. 5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

58) Total Goluri Gazde (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:

0 - Gazdele nu vor marca in timpul regulamentar de joc

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

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

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

4+ - Gazdele vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

59) Total Goluri Oaspeti (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:

0 - Oaspetii nu vor marca in timpul regulamentar de joc

1-2 - Oaspetii vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc

1-3 - Oaspetii vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

2-3 - Oaspetii vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4+ - Oaspetii vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

60) Scor Corect – se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "alte", pronostic al acestui tip de pariu;

61) Meci + Ambele Echipa Marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariere:

1/DA - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/NU - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

X/DA - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci

X/NU - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)

2/DA - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

2/NU - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

62) Ambele Echipa Marcheaza+ Total Goluri - acest pariu combina pariul Ambele echipe marcheaza si pariul Total goluri !

Pentru fiecare granita "n" de la Total goluri avem maxim 4 variante de pariuri:

Da/Peste – ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este peste „n” goluri

Da/Sub - ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este sub „n” goluri

Nu/Peste – o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este peste „n” goluri

Nu/Sub - una sau nici o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este sub „n” goluri

NOTA: Granitele "n" sunt anuntate de organizator sunt 2. 5 si 3. 5 dar pot fi si alte valori!

NOTA: Acest tip de pariu combinat este valabil pentru timpul regulamentar de joc

63) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita "n" de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:

1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului., "n" are valoarea de (1, 5;2, 5;3, 5;4, 5 etc).

64) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

65) Sansa Dubla (Timp regulamentar) + Prima Repriza-Ambele Echipa Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

66) Sansa Dubla (Timp regulamentar) + A doua Repriza-Ambele Echipa Marcheaza -variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

67) Castigator Dupa 10 Minute – se ofera 3 variante de pariare:

1-Gazdele conduc dupa primele 10 minute jucate in meci

X-Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 10 minute jucate in meci

2-Oaspetii conduc dupa primele 10 minute jucate in meci

68) Total Goluri (EXACT, MULTI) – se ofera urmatoarele variante de pariare:

0 - in timpul regulamentar nu se marcheaza nici un gol

1 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 1 gol

2 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 3 goluri

4 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 4 goluri

5 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 5 goluri

6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

69) Total Goluri Multiple (EXACT, INTERVAL, MULTI) – pot exista foarte multe tipuri de pariare! Exemple:

0 - In timpul regulamentar de joc nu se inscrie nici un gol

2-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 2 si 6 goluri

4-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 4 si 6 goluri

7+ - In timpul regulamentar de joc se marcheaza minim 7 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul anunta in oferta toate tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariare!

70) Ultimul Gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol

Fara goluri – in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol

2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

71) PRIMUL GOL, Interval 15 Minute – trebuie indicata perioada de 15 minute in care se va marca primul gol; se ofera 7 variante de pariare:

X-Fara gol tot meciul – in timpul regulamentar de joc nu se marcheaza nici un gol

1-15 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

16-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-45 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

46-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-75 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

76-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

72) Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza + A Doua Repriza – se poate paria pe 4 variante:

Da/Da-ambele echipe marcheaza in prima repriza si ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza

Nu/Nu-NU marcheaza ambele echipe in prima repriza si nu marcheaza ambele echipe in a 2 a repriza

Da/Nu- ambele echipe marcheaza in prima repriza si nu marcheaza ambele echipe in a 2 a repriza

Nu/Da- nu marcheaza ambele echipe in Prima repriza si ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza.

73) Ambele Reprize Sub 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariare:

Da – in prima repriza se inscrie maxim un gol si in a doua repriza se inscrie maxim un gol

Nu – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza se inscriu minim 2 goluri

74) Ambele Reprize Peste 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariare:

Da – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri si in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri

Nu - in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza nu se inscriu minim 2 goluri

75) Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primește gol sau echipa gazda primește minim un gol! Exista 2 variante de pariare:

Da -In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)

Nu -In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

76) Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primește gol sau echipa oaspete primește minim un gol ! Exista 2 variante de pariare:

Da -In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)

Nu -In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

77) Gazdele Castiga LA 0 (Da/Nu) – exista 2 variante:**Da** - Echipa gazda castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol**Nu** – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau oaspetii marcheaza**78) Oaspetii Castiga LA 0 (DA/NU) -exista 2 variante:****Da** - Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol**Nu** – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau gazdele marcheaza**79) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele** - Se ofera 3 variante**1** - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza**X** - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza**2** - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza**80) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii** - Se ofera 3 variante:**1** - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza**X** - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza**2** - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza**81) Gazdele Castiga Ambele Reprize** – exista 2 variante de pariere:**Da** - gazdele castiga ambele reprize**Nu** - gazdele nu castiga ambele reprize**82) Oaspetii Castiga Ambele Reprize** – exista 2 variante de pariere:**Da** - oaspetii castiga ambele reprize**Nu** - oaspetii nu castiga ambele reprize**83) Gazdele Marcheaza in Ambele Reprize** – exista 2 variante de pariere:**Da** - gazdele marcheaza in ambele reprize**Nu** - gazdele nu marcheaza in ambele reprize**84) Oaspetii Marcheaza in Ambele Reprize** – exista 2 variante de pariere:**Da** - oaspetii marcheaza in ambele reprize**Nu** - oaspetii nu marcheaza in ambele reprize**85) Gazdele Castiga Oricare Repriza** – se ofera 2 variante de pariere:**Da** - gazdele castiga oricare repriza**Nu** - gazdele nu castiga nicio repriza**86) Oaspetii Castiga Oricare Repriza** – se ofera 2 variante de pariere:**Da** - oaspetii castiga oricare repriza**Nu** - oaspetii nu castiga nicio repriza**87) Total Goluri Par/Impar Gazde** – se ofera 2 variante:**Par** – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul par**Impar**– numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul impar**88) Total Goluri Par/Impar Oaspeti** – se ofera 2 variante:**Par** – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul par**Impar** – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul impar**89) Prima Repriza – Total Goluri** - In prima repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri! exista cate 2 variante pentru fiecare „n” definit de organizator:**Sub** - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este sub „n“ goluri din oferta**Peste** - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este peste „n“ goluri din oferta

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5;1, 5;2, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

90) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, MULTI) –exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:**0** – In prima repriza nu se marcheaza**1** - In prima repriza se marcheaza exact 1 gol**2+** - In prima repriza se marcheaza minim 2 goluri**91) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, INTERVAL, MULTI)** – exista urmatoarele variante:**0** - In prima repriza nu se va marca niciun gol**1-2** - In prima repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri

- 1-3 - In prima repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri
 2-3 - In prima repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri
 4+ - In prima repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

92) Prima Repriza – Handicap Goluri

Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.

In functie de “n” Se ofera 3 variante de pariere: 1, X, 2 sau/si 2 variante de pariere: 1, 2!

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

- 1 – echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
 x – rezultat de egalitate in prima repriza dupa aplicarea handicapului
 2 – echipa oaspete castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

93) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

94) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

95) Prima Repriza – La egal COTA 1 – se ofera 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1
 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1

96) Prima Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect al primei reprize!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru rezultatul primei reprize; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru prima repriza, Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

97) Prima Repriza – Ambele Echipa Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

98) Prima Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:

- 1 -Echipa gazda va inscrie primul gol in prima repriza
 X -Niciuna din echipe nu va inscrie in prima repriza
 2 -Echipa oaspete va inscrie primul gol in prima repriza

99) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

- 1 (sau Da)-In prima repriza gazdele nu primesc gol (in prima repriza oaspetii nu marcheaza)
 2 (sau Nu) -In prima repriza gazdele primesc gol (in prima repriza oaspetii marcheaza)

100) Prima Repriza – Oaspetii NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

- 1 (sau Da) -In prima repriza oaspetii nu primesc gol (in prima repriza gazdele nu marcheaza)
 2 (sau Nu)- In prima repriza oaspetii primesc gol (in prima repriza gazdele marcheaza)

101) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:

Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga prima repriza

Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Peste/2 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5 etc

102) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipa Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1/Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza

X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0

2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

103) Sansa Dubla in Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1X/Da -Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1X/Nu -Gazdele castiga sau prima repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

12/Da -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

12/Nu -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

X2/Da -Prima repriza se termina egal egal sau oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X2/Nu -Prima repriza se termina egal sau oaspetii castiga iprima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

104) Prima Repriza – Numar Cartonase (EXACT, MULTI) – Variante de pariare:

0- In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase

1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase

2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase

3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase

4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase

5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase

6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase

105) A Doua Repriza – Total Goluri - In a doua repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare „n” definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este sub „n“ goluri din oferta

Peste - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este peste „n“ goluri din oferta

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5; 2, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

106) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT, MULTI) - exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:

0 – In a doua repriza nu se marcheaza

1 - In a doua repriza se marcheaza exact 1 gol

2+ - In a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

107) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT, INTERVAL MULTI) – exista urmatoarele variante:

0 - In a doua repriza nu se va marca niciun gol

1-2 - In a doua repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri

1-3 - In a doua repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri

2-3 - In a doua repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri

4+ - In a doua repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

108) A Doua Repriza – Handicap Goluri

Echipa gazda porneste de la inceputul reprizei a doua cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.

In functie de ” n ” Se ofera 3 variante de pariare: 1, X, 2 sau/si 2 variante de pariare: 1, 2!

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

1 – echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

x – rezultat de egalitate in a doua repriza dupa aplicarea handicapului

2 – echipa oaspete castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

109) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariare:

Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

110) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariare:

Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

111) A Doua Repriza – La Egal COTA 1 – se ofera 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera COTA 1

112) A Doua Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect pentru a doua repriza!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru repriza 2; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru repriza 2, Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

113) A Doua Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

114) A Doua Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:

1 -Echipa gazda va inscrie primul gol in a doua repriza

X -Niciuna din echipe nu va inscrie in repriza a doua

2 -Echipa oaspete va inscrie primul gol in repriza a doua

115) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

1 (sau Da) -In a doua repriza gazdele nu primesc gol (in a doua repriza oaspetii nu marcheaza)

2 (sau NU) -In a doua repriza gazdele primesc gol (in a doua repriza oaspetii marcheaza)

116) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

1 (sau Da) - In a doua repriza oaspetii nu primesc gol (in a doua repriza gazdele nu marcheaza)

2 (sau NU) - In a doua repriza oaspetii primesc gol (in a doua repriza gazdele marcheaza)

117) Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:

Sub si gazde - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga a doua repriza

Sub si egalitate - In a doua repriza se marcheaza sub ”n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Sub si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Peste si gazde - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga a doua repriza

Peste si egalitate - In a doua repriza se marcheaza peste”n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Peste si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului., “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5 etc

118) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipa Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

Gazde/Da - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

Gazde//Nu - Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza

Egalitate/Da - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

EgalitateNu - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0

Oaspeti/Da - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

Oaspeti/Nu - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

119) Sansa Dubla in A Doua Repriza+Ambele Echipa Marcheaza In A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

1X/Da -Gazdele castiga a doua repriza sau a doua repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

1X/Nu -Gazdele castiga a doua repriza sau pa doua repriza repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

12/Da -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

12/Nu -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

X2/Da -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

X2/Nu -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga ia doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

120) A Doua Repriza – Total Goluri Par/Impar -se poate miza pe 2 variante:

Par - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este par

Impar - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este impar

121) Metoda Calificarii - variante:

1 TR (sau Gazdele in timp regulamentar)- - castiga gazdele in timp regulamentar

1 PR (sau Gazdele in prelungiri) - castiga gazdele in prelungiri

1 PE (sau Gazdele la loviturile de departajare) - castiga gazdele la loviturile de departajare

2 TR (sau Oaspetii in timpul regulamentar) - castiga oaspetii in timp regulamentar

2 PR (sau Oaspetii in prelungiri)- castiga oaspetii in prelungiri

2 PE (sau Oaspetii la loviturile de departajare) - castiga oaspetii la loviturile de departajare

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

NOTA: pentru finale de competitii, pentru meciuri care se decid intr-o singura mansa etc, acest tip de pariu descrie metoda prin care se decide meciul!

122) Prelungiri + Gol se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va ajunge in prelungiri si se va marca cel putin 1 gol in aceste prelungiri

Nu - Meciul nu va ajunge in prelungiri sau va ajunge in prelungiri dar nu se va marca in aceste prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

123) Va ajunge meciul la lovituri de departajare? se poate miza pe 2 variante:

Da – meciul va ajunge la lovituri de departajare

Nu – meciul nu va ajunge la lovituri de departajare

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

124) Castigator Dupa 15 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa primele 15 minute jucate din meci

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 15 minute jucate din meci

2 - Oaspetii conduc dupa primele 15 minute jucate din meci

125) Castigator Dupa 30 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa primele 30 minute jucate din meci

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 30 minute jucate din meci

2 - Oaspetii conduc dupa primele 30 minute jucate din meci

126) Castigator Dupa 60 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa primele 60 minute jucate din meci

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 60 minute jucate din meci

2 - Oaspetii conduc dupa primele 60 minute jucate din meci

127) Castigator Dupa 75 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa primele 75 minute jucate din meci

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 75 minute jucate din meci

2 - Oaspetii conduc dupa primele 75 minute jucate din meci

128) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate la pauza sau si egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

129) Prima Repriza – Cartonas Rosu Gazde – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da -In prima repriza gazdele primesc minim 1 cartonas rosu

Nu -In prima repriza gazdele nu primesc cartonas rosu

130) Prima Repriza – Cartonas Rosu Oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante

Da -In prima repriza oaspetii primesc minim 1 cartonas rosu

Nu -In prima repriza oaspetii nu primesc cartonas rosu

131) Jucatorul - numarul minim de pase decisive - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa decisiva

2 – Jucatorul reuseste minim 2 pase decisive

Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Pasa decisiva =ultima contributie a jucatorului care ajuta direct un coechipier sa inscrie!

132) Jucatorul - numarul minim de goluri - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de goluri atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un gol

2 – Jucatorul reuseste minim 2 goluri

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

133) Jucatorul - numarul minim de suturi - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut

2 – Jucatorul reuseste minim 2 suturi

Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta, in afara portii sau blocat

134) Jucatorul - numarul minim de suturi de gol - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi de gol atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut de gol

2 – Jucatorul reuseste minim 2 suturi de gol

Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul, piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibila pentru a inscrie ! Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar, respins de un adversar, respins de un coechipier propriu (destul de rar) sau un gol

135) Jucatorul - numarul minim de pase - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa

2 – Jucatorul reuseste minim 2 pase

Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Pentru acest tip de pariu exemplele au caracter informativ, valorile pot fi mult mai mari! Exemplu:

– Jucatorul reuseste in meci minim 35 de pase

O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier, pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier; pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului

136) Jucatorul - numarul minim de depesedari (tackles)- Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de alunecari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o alunecare

2 – Jucatorul reuseste minim 2 alunecari

Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

O depesedare = o depesedare este definita ca fiind atunci cand un jucator reuseste sa ia mingea unui jucator advers care se afla in posesia mingii, intr-un duel la sol

137) Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

- **niciuna** - Niciuna din echipe nu marcheaza in timpul de regulamentar de joc si meciul se termina 0-0.

- doar **echipa1** - Doar echipa 1 va inscrie in timpul regulamentar de joc

- doar **echipa2** - Doar echipa 2 va inscrie in timpul regulamentar de joc

- **ambe** - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in timpul regulamentar de joc

138) Intervale goluri (multi) - se poate miza pe urmatoarele variante:

0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol

2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri

4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri

4-6 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 6 goluri

6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

7+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 7 goluri

139) Scor corect prima repriza/score corect final

In cazul acestui pariu trebuie indicat scorul corect al primei reprize cat si scorul corect al timpului regulamentar! Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariare scorul corect al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!

Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariare numarul total de goluri al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!

Exemple:

0: 0/2: 1 - scorul primei reprize trebuie sa fie 0: 0 iar rezultatul final trebuie sa fie 2: 1

0: 1/4+ - scorul primei reprize trebuie sa fie 0: 1 iar numarul de goluri inscrise in meci trebuie sa fie de minim 4

4+/4+ - in prima repriza trebuie sa se inscrie minim 4 goluri

140) Primul gol, interval 10 minute; trebuie indicata perioada de 10 minute in care se va marca primul gol; se ofera urmatoarele variante de pariare variante de pariare:

X (fara gol tot meciul) - Meciul se termina cu scorul de 0-0

1-10 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

11-20 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

21-30 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-40 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

41-50 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

51-60 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-70 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

71-80 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

81-90 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

141) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:**X** -Meciul se termina la egalitate**2** -Echipa oaspete castiga meciul

Precizare: In cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

142) Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:**1** -Echipa gazda castiga meciul**X** -Meciul se termina la egalitate

Precizare: In cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00

143) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante**1** – gazdele castiga in timpul regulamentar**2** – gazdele nu castiga in timpul regulamentar**144) Oaspetii castiga -se poate miza pe urmatoarele variante****1** – oaspetii castiga in timpul regulamentar**2** – oaspetii nu castiga in timpul regulamenta**145) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante****1** – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar**2** – meciul se termina egal in timpul regulamentar**146) total goluri 5+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:****0** - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0**3** - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri**1** - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol**4** - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri**2** - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri**5+** in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri**147) Total goluri 6+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:****0** - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0**1** - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol**2** - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri**3** - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri**4** - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri**5** - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri**6+** -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri**148) Pauza/final + total goluri [n]** - pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul maxim sau minim de goluri din timpul regulamentar!

Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariare! Exemple de variante pentru n =2, 5:

1/1peste – prima repriza o castiga gazdele, meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri**X/2sub** - rezultat de egalitate la pauza, meciul este castigat de oaspeti iar in meci se marcheaza maxim 2 goluri**2/1peste** - prima repriza o castiga oaspetii, meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri**149) Pauza/final +total goluri prima repriza [n]** -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul maxim sau minim de goluri din prima repriza! Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariare! Exemple de variante pentru n =2, 5:**1/1peste** - prima repriza o castiga gazdele, meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri**X/2sub** - rezultat de egalitate la pauza, meciul este castigat de oaspeti iar in prima repriza se marcheaza maxim 2 goluri**2/1 peste** - prima repriza o castiga oaspetii, meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri**150) Pauza/final +total goluri (exact, multi)** -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul exact sau minim de goluri din timpul regulamentar! Exemple:**X/X – 0** - meciul se termina cu scorul de 0: 0 in timpul regulamentar**2/2 – 2** - oaspetii castiga prima repriza, oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza exact 2 goluri**1/1 – 5+** - gazdele castiga prima repriza, gazdele castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza minim 5 goluri**151) Gazdele sau peste (n goluri) - se poate miza pe 2 variante:****1** (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar**2** (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

152) Oaspetii sau peste (n goluri); se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar

2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

153) Egal sau peste (n goluri); se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri

2 (sau Nu) - Meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri.
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

154) Gazdele sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar

2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

155) Egal sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri

2 (sau Nu) - meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

156) Oaspetii sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar

2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

157) Gazdele sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

158) Egal sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

1 (sau Da) - meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

2 (sau Nu) - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

159) Oaspetii sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

2 (sau NU) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

160) Gazdele sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

2 (sau NU) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

161) Egal sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

1 (sau DA) - meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

2 (sau NU) - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

162) Oaspetii sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

2 (sau NU) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

163) Marcator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:

DA - Jucatorul “X” marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc

Primul - Jucatorul “X” marcheaza primul in timpul regulamentar de joc

Ultimul - Jucatorul “X” marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc

NOTA: Jucatorul “X” reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze **NOTA:** In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00) **NOTA:** Autogolul nu se ia in considerare!

164) Jucatorul marcheaza + rezultat final; La acest pariu trebuie indicat atat numele jucatorului cat si rezultatul meciului;

Exemple:

Jucatorul “x” da/1 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar

Jucatorul “x” da/x - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar

Jucatorul “x” da/2 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze. In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00) NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

165) Primul marcator+ rezultat final; La acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si rezultatul meciului;

Jucatorul "x" da/1 - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/x - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/2 - jucatorul x marcheaza primul in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00).

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

166) Marcator + scor corect; la acest pariu trebuie indicat atat numele marcatorului cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;

Exemple:

Jucatorul x da/0: 1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 0-1

Jucatorul x da/1: 1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 1-1

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00).

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

NOTA: Pentru acest pariu, Organizatorul poate COTA diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

167) Primul marcator + scor corect; la acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;

Exemple:

Jucatorul x da/0: 1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 0-1

Jucatorul x da/1: 1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 1-1

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

NOTA: Pentru acest pariu, Organizatorul poate COTA diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

168) Scor corect (0: 0) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!

Exemple:

0: 0 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0: 0

2: 1 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 2: 1

169) Scor corect (A) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "altele", pronostic al acestui tip de pariu;

170) Scor corect (B) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "altele", pronostic al acestui tip de pariu;

171) Multiscor

Jucatorul trebuie sa indice corect rezultatul meciului la final din scorurile existente. Jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

1: 0, 2: 0 sau 3: 0 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (1-0, 2-0 sau 3-0)

0: 1, 0: 2 sau 0: 3 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (0-1, 0-2 sau 0-3)

4: 0, 5: 0 sau 6: 0 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (4-0, 5-0 sau 6-0)

0: 4, 0: 5 sau 0: 6 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (0-4, 0-5 sau 0-6)

2: 1, 3: 1 sau 4: 1 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (2-1, 3-1 sau 4-1)

1: 2, 1: 3 sau 1: 4 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (1-2, 1-3 sau 1-4)

3: 2, 4: 2, 4: 3 sau 5: 1 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (3-2, 4-2, 4: 3 sau 5-1)

2: 3, 2: 4, 3: 4 sau 1: 5 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (2: 3, 2: 4, 3: 4 sau 1: 5)

Gazdele alt scor - Gazdele vor castiga meciul cu alt scor decat cele specificate

Oaspetii alt scor - Oaspetii vor castiga meciul cu alt scor decat cele specificate

X - Meciul se va termina la egalitate

NOTA: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

172) Prelungiri - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri! Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

173) Metoda primului gol – se poate miza pe urmatoarele variante:

Sut – primul gol este marcat printr-un sut

Cu capul – primul gol este marcat cu capul

Penalty – primul gol este marcat din penalty

Lovitura libera – primul gol este marcat din lovitura libera

Autogol – primul gol este marcat printr-un autogol

NOTA: acest pariu este valabil pentru timpul regulamentar de joc; daca timpul regulamentar se finalizeaza cu scorul de 0-0 orice pronostic al acestui pariu este pierdut!

174) Finala – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 castiga Finala

2 – echipa 2 castiga Finala

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, eventuale prelungiri, lovitudini de departajare etc!

175) Prima repriza si A doua repriza Combinatii goluri – pariu valabil pentru reprizele din timpul regulamentar; variante:

0/1+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0/2+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0/3+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

1+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

1+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

1+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0-1/1+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0-1/2+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0-1/3+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

2+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

2+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

2+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0-2/1+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0-2/2+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0-2/3+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

3+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

3+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

3+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0/0-1 -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0/0-2 -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

1+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

1+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

1+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

0-1/0 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

0-1/0-1 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0-1/0-2 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

2+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

2+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

2+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

0-2/0 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

0-2/0-1 in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0-2/0-2 in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

3+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

3+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

3+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

GG/GG -in prima repriza marcheaza ambele echipe si in a doua repriza marcheaza ambele echipe

1-2/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

1-2/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

1-2/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

1-3/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

1-3/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

1-3/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

2-3/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

2-3/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

2-3/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

TENIS

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator setul 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga primul set

2 – jucatorul 2 castiga primul set

3) Castigator Setul 2 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul2

2 – jucatorul 2 castiga setul 2

4) Castigator Setul 3 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 3

2 – jucatorul 2 castiga setul 3

5) Scor Corect

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca in general 2 din 3 seturi.

Variante: 2: 0, 2: 1, 0: 2, 1: 2.

Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) exista urmatoarele variante: 3: 0, 3: 1, 3: 2, 2: 3, 1: 3, 0: 3.

6) Handicap Game-uri – Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘n’ game-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga(obtine mai multe game-uri) dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga(obtine mai multe game-uri) dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 1, 5;2, 5;3, 5;4, 5;5, 5 etc.

7) Total Game-uri - Se indica daca numarul total de game-uri jucate in meci este peste sau sub numarul specificat in oferta Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este sub ‘n’ game-uri din oferta

Peste - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este peste ‘n’ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului.

8) Jucator 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine sub „n” game-uri din oferta

Peste - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine peste „n” game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

9) Jucator 2 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - la finalul meciului Jucatorul 2 obtine sub „n” game-uri din oferta

Peste - la finalul meciului Jucatorul 2 obtine peste „n” game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

10) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set -se ofera 2 variante:

1 (sau Da)– Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 (sau Nu) – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

11) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set -se ofera 2 variante:

1 (sau Da) – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 (sau Nu) – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

12) Primul set/meci – Se ofera 4 variante:

1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul

1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul

2/1 – jucatorul 2 castiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul

2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

13) Total Seturi (Exact) – Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:

2 – in meci se vor juca exact 2 seturi

4 - in meci se vor juca exact 4 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

5 - in meci se vor juca exact 5 seturi

NOTA: Numarul de pronosticuri pentru acest tip de pariu difera in functie de turneu! Organizatorul decide si anunta in oferta tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

14) Handicap Seturi - Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘n’ seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga(obtine mai multe seturi) dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga(obtine mai multe seturi) dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

15) Orice set la 0 – se ofera 2 variante:

1 (sau Da) -In meci unul dintre seturi se va termina 6: 0 sau 0: 6

2 (sau NU) -In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6: 0 sau 0: 6

16) Total Game-uri Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par - numarul total de game-uri jucate in meci este par

Impar - numarul total de game-uri jucate in meci este impar

17) Setul 1 - Handicap game-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu ‘n’ game-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga mai multe game-uri in setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga mai multe game-uri in setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

18) Setul 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 (sau Sub) - numarul total de game-uri din setul 1 este sub „n” game-uri din oferta

2 (sau Peste) - numarul total de game-uri din setul 1 este peste „n” game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

19) Setul 1 – Scor corect

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte (rezultate la game-uri) pentru setul 1!
La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al primului set (rezultat la game-uri) !

20) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:**Da** – echipa 1 castiga exact 1 set**Nu** – echipa 1 nu castiga exact 1 set**21) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:****Da** – echipa 2 castiga exact 1 set**Nu** – echipa 2 nu castiga exact 1 set**22) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:****Da** – echipa 1 castiga exact 2 seturi**Nu** – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi**23) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:****Da** – echipa 2 castiga exact 2 seturi**Nu** – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi**24) Castigator + total game-uri – Exista urmatoarele variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:****1 & SUB** - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat in oferta de pariere**1 & PESTE** - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste “n” game-uri specificat in oferta de pariere**2 & SUB** - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat in oferta de pariere**2 & PESTE** - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste “n” game-uri specificat in oferta de pariere.

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

25) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:**1** – jucatorul 1 castiga setul 4**2** – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe “castigator setul 4” vor fi decontate cu COTA 1!

26) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:**1** – jucatorul 1 castiga setul 5**2** – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe “castigator setul 5” vor fi decontate cu COTA 1!

27) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:**Da** – se va juca setul 4**Nu** – nu se va juca setul 4**28) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:****Da** – se va juca setul 5**Nu** – nu se va juca setul 5**29) Jucatorul 1 – total asi: se poate miza pe urmatoarele variante:****1 (sau sub)** - in meci jucatorul 1 serveste sub n asi**2 (sau peste)** – in meci jucatorul 1 serveste peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

30) Jucatorul 1 – total double greseli: se poate miza pe urmatoarele variante:**1 (sau sub)** - in meci jucatorul 1 face sub n duble greseli**2 (sau peste)** – in meci jucatorul 1 face peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

31) Jucatorul 2 – total asi: se poate miza pe urmatoarele variante:**1 (sau sub)** - in meci jucatorul 2 serveste sub n asi**2 (sau peste)** – in meci jucatorul 2 serveste peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

32) Jucatorul 2 – total double greseli; se poate miza pe urmatoarele variante:**1 (sau sub)** - in meci jucatorul 2 face sub n duble greseli**2 (sau peste)** – in meci jucatorul 2 face peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

33) Total asi - se poate miza pe urmatoarele variante:**1 (sau sub)** - in meci se servesc sub n asi**2 (sau peste)** – in meci se servesc peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

34) Total double greseli - se poate miza pe urmatoarele variante:

1 (sau sub) - in meci se fac sub n duble greseli

2 (sau peste) – in meci se fac peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

35) Total Seturi (sub/peste); Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub (sau 1) -in meci numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste (sau 2) - in meci numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

BASCHET

1) Meci

- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe 5 varinte:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Castigator Meci - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) – Echipa gazda incepe meciul cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

4) Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

5) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

7) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 4 varfante:

Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub “n” puncte

Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste “n” puncte

Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub “n” puncte

Peste/2 - oaspetii castiga si se inscriu peste “n” puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

8) Total Puncte NBA (INTERVAL, MULTI, timp regulamentar) - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc; granita maxima sau minima de puncte inscrise in timpul regulamentar. Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariare diferite intervale, diferite granite! Exemple:

<150. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de maxim 150

161-170 – in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este cuprins in intervalul specificat

>250. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de minim 251

9) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri) – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

10) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

Impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

11) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

12) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize - se poate miza pe 5 variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultatul primei reprize este de egalitate

2 - oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza

13) A Doua Repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe 5 variante:

1– gazdele castiga a doua repriza

X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate

2 – oaspetii castiga a doua repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

14) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

15) Sfertul 1 - Total Puncte - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in sfertul 1

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

16) Prima repriza - Total puncte - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

17) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) Prima Repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

19) Prima Repriza - Total Puncte Par/Impar

Par – totalul punctelor inregistrate in prima repriza este par

Impar – totalul punctelor inregistrate in prima repriza este impar

20) A doua repriza - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) A doua repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare:

- 1 – Echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

22) A doua repriza - Total puncte Par/Impar – se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inregistrate in repriza a doua este par

Impar – totalul punctelor inregistrate in repriza a doua este impar

23) Sfertul 1 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1; se poate miza pe 5 variante:

- | | |
|--|--|
| 1 – castiga echipa gazda primul sfert | 1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in primul sfert |
| X – rezultat de egalitate in primul sfert | |
| 2 – castiga echipa oaspete primul sfert | X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in primul sfert |

24) Sfertul 1 - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

25) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul primului sfert cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul primului sfert se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare:

- 1 – Echipa gazda castiga primul sfert dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga primul sfert dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

26) Sfertul 1 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par - totalul punctelor inregistrate in primul sfert este par

Impar - totalul punctelor inregistrate in primul sfert este impar

27) Sfertul 2 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2; se poate miza pe 5 variante:

- | | |
|---|---|
| 1 – castiga echipa gazda sfertul 2 | 1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2 |
| X – rezultat de egalitate in sfertul 2 | |
| 2 – castiga echipa oaspete sfertul 2 | X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2 |

28) Sfertul 2 - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

29) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 2 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 2 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

30) Sfertul 2 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:**Par** – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este par**Impar** – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este impar**31) Sfertul 3** - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3; se poate miza pe 5 variante:**1** – castiga echipa gazda sfertul 3**X** – rezultat de egalitate in sfertul 3**2** – castiga echipa oaspete sfertul 3**1X** – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3**X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3**32) Sfertul 3 - La egal COTA 1** - se poate miza pe 2 variante:**1** – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1**2** – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

33) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 3 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 3 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariuri:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului**2** – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

34) Sfertul 3 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:**Par** – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par**Impar** – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar**35) Sfertul 4** - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4; se poate miza pe 5 variante:**1** – castiga echipa gazda sfertul 4**X** – rezultat de egalitate in sfertul 4**2** – castiga echipa oaspete sfertul 4**1X** – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4**X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4**36) Sfertul 4 - La egal COTA 1** - se poate miza pe 2 variante:**1** – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1**2** – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

37) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 4 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 4 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariuri:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului**2** – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

38) Sfertul 4 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:**Par** – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este par**Impar** – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este impar**39) Cine Merge Mai Departe** – se ofera 2 variante:**1** – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei**2** – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, retur, rejucare, etc!

NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

40) Jucator - Total Puncte (Inclusiv prelungiri)

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste “n” puncte, astfel:

Sub - sub granita de “n” puncte din oferta**Peste** - peste granita de “n” puncte din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1.00.

41) Jucator - Total Recuperari (inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste "n" recuperari, astfel:

Sub - sub granita de "n" recuperari din oferta

Peste - peste granita de "n" recuperari din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1.00.

42) Jucator - Total Pase decisive (inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste "n" pase decisive, astfel:

Sub - sub granita de "n" pase decisive din oferta

Peste - peste granita de "n" pase decisive din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1.00.

43) Total Puncte (INTERVAL, MULTI, timp regulamentar) - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc; granita maxima sau minima de puncte inscrise in timpul regulamentar. Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariare diferite intervale, diferite granite! Exemple:

<150.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de maxim 150

161-170 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este cuprins in intervalul specificat

>250.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de minim 251

44) Handicap Puncte (Timp regulamentar) - Echipa gazda incepe meciul cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, in timpul regulamentar, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

45) Total Puncte Par/Impar (Timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul punctelor inscris in meci este par, in timpul regulamentar

Impar - totalul punctelor inscris in meci este impar, in timpul regulamentar

46) Total Puncte (Timp regulamentar) - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

47) Sfertul in care se inscrie cel mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - in sferul 1 se vor inscrie cele mai multe puncte

2 - in sferul 2 se vor inscrie cele mai multe puncte

3 - in sferul 3 se vor inscrie cele mai multe puncte

4 - in sferul 4 se vor inscrie cele mai multe puncte

X - doua sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte inscrise si aceste doua sferturi trebuie sa aiba cele mai multe puncte inscrise

48) Primul sfert/Final (timp regulamentar) - se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele castiga primul sfert si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele castiga primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal in primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal in primul sfert si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal in primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii castiga primul sfert, egal la finalul timpului regulamentar de joc

2/2 - Oaspetii castiga primul sfert si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

49) Jucator - numar minim de puncte (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de puncte atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

25 - Jucatorul "x" reuseste in meci minim 25 de puncte

30 - Jucatorul "x" reuseste in meci minim 30 de puncte

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

50) Jucator - numar minim de cosuri inscise (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de cosuri inscise atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 cosuri inscise

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 cosuri inscise

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

NOTA: Aruncarile libere nu se iau in considerare!

Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

51) Jucator - numar minim de blocaje (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de blocaje atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 blocaje

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 blocaje

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

52) Jucator - numar minim de recuperari (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 recuperari

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 recuperari

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

53) Jucator - numar minim de interceptii (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de interceptii atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 interceptii

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 interceptii

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

54) Jucator - numarul minim de cosuri de 3 puncte (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:

5 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 5 cosuri de 3 puncte

7 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 7 cosuri de 3 puncte

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

55) Jucator - Total cosuri de 3 puncte (inclusiv prelungiri) - jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ cosuri de 3 puncte, astfel:

Sub - sub granita de ‘n’ cosuri de 3 puncte din oferta

Peste - peste granita de ‘n’ cosuri de 3 puncte din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

56) Sfertul 1 – total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 1 in sfertul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Peste - numarul total de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului.

57) Sfertul 1 – total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 2 in sfertul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Peste - numarul total de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului.

58) Echipa1 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

59) Echipa2 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

60) Oricare echipa - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

61) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

62) Echipa 1 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului echipa 1 conduce cu minim "n" puncte

Nu – in orice moment al meciului echipa 1 nu conduce cu minim "n" puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

63) Echipa 2 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului echipa 2 conduce cu minim "n" puncte

Nu – in orice moment al meciului echipa 2 nu conduce cu minim "n" puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

64) Oricare echipa conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului oricare echipa conduce cu minim "n" puncte

Nu – in orice moment al meciului oricare echipa nu conduce cu minim "n" puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

65) Meci - primul punct (inclusiv prelungiri); exista 2 variante de pariare

1 – echipa 1 inscrie primul punct in meci

2 – echipa 2 inscrie primul punct in meci

66) Sfertul 1 – ultimul punct; exista 2 variante de pariare:

1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 1

2 - echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 1

Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 1 pariul este validat cu COTA 1!

67) Sfertul 2 – ultimul punct; exista 2 variante de pariare:

1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 2

2 - echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 2

Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 2 pariul este validat cu COTA 1!

68) Aruncare libera - prima echipa care inscrie; exista 2 variante de pariare:

1 – echipa 1 inscrie prima o aruncare libera

2 – echipa 2 inscrie prima o aruncare libera

69) Primul timeout; exista 2 variante de pariare:

1 – echipa 1 solicita prima timeout

2 - echipa 2 solicita prima timeout

70) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri); Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

1 – echipa 1 atinge prima granita de "n" puncte din oferta

2 – echipa 2 atinge prima granita de "n" puncte din oferta

Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

71) Margini Castigatoare²⁶⁺ (inclusiv prelungiri); In general, se poate miza pe urmatoarele variante:**HT 1-5** - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte**HT 6-10** - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte**HT 11-15** - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte**HT 16-20** - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte**HT 21-25** - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte**HT>25** - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte**AT 1-5** - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte**AT 6-10** - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte**AT 11-15** - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte**AT 16-20** - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte**AT 21-25** - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte**AT>25** - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

72) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:**Sub** – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator**Peste** – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

73) Repriza 1 - total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:**Sub** – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator**Peste** – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

74) Sfertul 1 – margini castigatoare**HT 3+** - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte**Niciuna 3+** - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte**AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte**75) Sfertul 2 – margini castigatoare****HT 3+** - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte**Niciuna 3+** - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte**AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte**76) Sfertul 3 – margini castigatoare****HT 3+** - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte**Niciuna 3+** - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte**AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte**77) Sfertul 4 – margini castigatoare****HT 3+** - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte**Niciuna 3+** - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte**AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte**78) Margini castigatoare (timp regulamentar)****HT 6+** - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte**Niciuna 6+** - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte**AT 6+** - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte**79) Repriza 2 – Total puncte****Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:****Sub**-numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in repriza2 **Peste**-numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in repriza2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

HANDBAL**1) Meci** - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe 5 variante:**1** - gazdele castiga in timpul regulamentar**X** - rezultat de egalitate in timpul regulamentar**2** - oaspetii castiga in timpul regulamentar**1X** - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Handicap Goluri - Echipa gazda incepe meciul cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

3) Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul "n" de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului. Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

4) Total Goluri Gazde – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul "n" de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB "n" goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE "n" goluri din oferta

Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

5) Total Goluri Oaspeti – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul "n" de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB "n" goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE "n" goluri din oferta

Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

6) Prima Repriza - Handicap Goluri - Echipa gazda incepe prima repriza cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

7) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

8) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza; se poate miza pe 6 variante:

1– gazdele castiga prima repriza

X – rezultatul primei reprize este de egalitate

2 – oaspetii castiga prima repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza

12 –prima repriza nu se termina egal

9) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe 5 variante:

1– gazdele castiga a doua repriza

X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate

2 – oaspetii castiga a doua repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

10) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X- Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

11) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

12) Margini castigatoare – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.
HT>10 - Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
HT 6-10 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri
HT 1-5 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 1-5 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 6-10 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri
AT>10 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
 Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
 Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !
 Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

13) Prima Repriza - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri inscris in prima repriza este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza
Peste - numarul total de goluri inscris in prima repriza este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza. Precizare:
 Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

14) Total Goluri - Par/Impar (timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este par
Impar – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este impar

15) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

16) Prima Repriza - Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inscris in prima repriza este par
Impar – totalul golurilor inscris in prima repriza este impar

17) A Doua Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) A Doua Repriza - Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inscris in a doua repriza este par
Impar – totalul golurilor inscris in a doua repriza este impar

19) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

20) Jucator - Total Goluri (Inclusiv prelungiri)

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste "n" goluri, astfel:

Sub - sub granita de "n" goluri din oferta
Peste - peste granita de "n" goluri din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri dar nu si eventualele lovituri de departajare de la 7 metri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

HOCHEI PE GHEATA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble in timpul regulamentar; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

3) Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

4) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale prelungiri, lovituri de departajare, retur, rejucare, etc!

NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

5) Handicap Goluri - Echipa gazda incepe meciul cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului din timpul regulamentar de joc se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 3 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

6) Total Goluri Gazde – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul “n” goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

7) Total Goluri Oaspeti – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul “n” goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

8) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

9) Total Goluri + Meci (timp regulamentar) – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ”n” goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

10) Prima Perioada- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru prima perioada; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|--|---|
| 1 - gazdele castiga prima perioada | X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada |
| X - rezultat de egalitate in prima perioada | 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga prima perioada |
| 2 - oaspetii castiga prima perioada | |
| 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada | |

11) A Doua Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a doua perioada; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|---|--|
| 1 - gazdele castiga a doua perioada | X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada |
| X - rezultat de egalitate in a doua perioada | 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a doua perioada |
| 2 - oaspetii castiga a doua perioada | |
| 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada | |

12) A Treia Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a treia perioada; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|--|---|
| 1 - gazdele castiga a treia perioada | X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada |
| X - rezultat de egalitate in a treia perioada | 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a treia perioada |
| 2 - oaspetii castiga a treia perioada | |
| 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada | |

13) Prima Perioada + Meci - in acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

- 1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar
- 1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
- 1/2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
- X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
- X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
- X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
- 2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
- 2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
- 2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

14) Perioada cu cele mai multe goluri (timp regulamentar) - se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri
- 2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri
- 3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri
- X - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

15) Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

- 1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol
- X - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
- 2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

16) Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

- 1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol
- X (sau fara goluri) - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
- 2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

17) Total Goluri - Par/Impar (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

- Par** – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par
- Impar** – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

18) Prima perioada - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in prima perioada este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prima perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in prima perioada este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in prima perioada

19) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada

Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

20) Prima perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante

1– Echipa gazda castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2– Echipa oaspete castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) Prima perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in prima perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

22) Prima perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in prima perioada gazda marcheaza ultimul gol

X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

23) Prima perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in prima perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in prima perioada este impar

24) A doua Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in a doua perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in a doua perioada

25) A doua perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariuri:

Da - Ambele echipe marcheaza in a doua perioada

Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in a doua perioada

26) A doua perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2– Echipa oaspete castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

27) A doua perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a doua perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

28) A doua perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a doua perioada gazda marcheaza ultimul gol

X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

29) A doua perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in a doua perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in a doua perioada este impar

30) A treia Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in a treia perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in a treia perioada

31) A treia perioada – Ambele echipe marcheaza– se ofera 2 variante de pariuri:

Da - Ambele echipe marcheaza in a treia perioada

Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in a treia perioada

32) A treia perioada - La egal COTA 1– se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2– Echipa oaspete castiga a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

33) A treia perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a treia perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a treia perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

34) A treia perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 - in a treia perioada gazda marcheaza ultimul gol

X - in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol

2 - in a treia perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

35) A treia perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in a treia perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in a treia perioada este impar

36) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste "OTHERS", pronostic al acestui tip de pariu;

37) Jucatorul – Marcheaza (inclusiv prelungiri) - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe o singura varianta:

1- Jucatorul "X" marcheaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

NOTA: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet!

38) Jucatorul – Puncteaza (inclusiv prelungiri)

Jucatorul PUNCTEAZA = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive

La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza! Se poate paria pe o singura varianta:

1-jucatorul "X" puncteaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

39) Minutul primului gol – se ofera 2 variante de pariere:

1-10 – primul gol va fi inscris in intervalul 0: 01 si 10: 00

11-60 – primul gol va fi inscris in intervalul 10: 01-60: 00

NOTA: Daca meciul, in timpul regulamentar, se va termina cu scorul de 0: 0 acest pariu va primi COTA 1!

40) Gol fara portar (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:

Fara portar = portarul este inlocuit cu un jucator care nu evolueaza pe pozitia de portar

Da – se marcheaza minim 1 gol atunci cand una din echipe joaca fara portar

41) Gol in Short-Handed (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:

Da – echipa aflata in (penalizare) Short-Handed va marca minim 1 gol

42) Prima echipa penalizata (2min) (timp regulamentar) – se poate paria pe una din urmatoarele variante:

1 – gazda va fi prima echipa penalizata

X – in timpul regulamentar nici o echipa nu va fi penalizata

2 – echipa oaspete va fi prima penalizata

43) Total penalizari (2min) (timp regulamentar) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de penalizari este SUB "n" penalizari din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de penalizari este PESTE "n" penalizari din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

44) Goluri in PowerPlay (timp regulamentar)

PowerPlay=atunci cand o echipa se afla in superioritate

Goluri in PowerPlay = goluri inscrise doar de echipele aflate in superioritate

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in PowerPlay este SUB "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in PowerPlay este PESTE "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

45) Total suturi pe poarta (timp regulamentar)

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de suturi pe poarta este SUB "n" suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de suture pe poarta este PESTE "n" suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului

46) Gazde - Total suturi pe poarta (timp regulamentar)

Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – totalul suturilor pe poarta reușit de gazde este SUB “n” suturi pe poarta din oferta atribuit gazdelor în timpul regulamentar

Peste – totalul suturilor pe poarta reușit de gazde este PESTE “n” suturi pe poarta din oferta atribuit gazdelor în timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului

47) Oaspeti - Total suturi pe poarta (timp regulamentar)

Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – totalul suturilor pe poarta reușit de oaspeti este SUB “n” suturi pe poarta din oferta atribuit oaspetilor în timpul regulamentar

Peste – totalul suturilor pe poarta reușit de oaspeti este PESTE “n” suturi pe poarta din oferta atribuit oaspetilor în timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului

48) Gol din penalty (timp regulamentar)

Da – în meci se va acorda unul sau mai multe penalty-uri iar din penalty-urile acordate se va marca minim 1 gol

49) Handicap goluri (inclusiv prelungiri și penalti) - Echipa gazda începe meciul cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului (inclusiv după eventualele prelungiri și după eventualele penalti-uri) se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se oferă 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda după aplicarea handicapului (inclusiv după prelungiri și penalti)

2 – castiga echipa oaspete după aplicarea handicapului (inclusiv după prelungiri și penalti)

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

50) Perioada 1 - handicap goluri - Echipa gazda începe perioada 1 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 1 se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se oferă 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 1 după aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 1 după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

51) Perioada 2 - handicap goluri - Echipa gazda începe perioada 2 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 2 se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se oferă 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 2 după aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 2 după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

52) Perioada 3 - handicap goluri - Echipa gazda începe perioada 3 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 3 se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se oferă 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 3 după aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 3 după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

53) Total goluri PAR/IMPAR (inclusiv prelungiri și penalti) - se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalti) este par

Impar – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalti) este impar

54) Total goluri (inclusiv prelungiri și penalti) - Este tipul de pariu prin care se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci (inclusiv după eventualele prelungiri și eventualele penalti-uri) comparativ cu numărul “n” de goluri definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalti) este sub granița de “n” goluri din oferta

Peste - numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalti) este peste granița de “n” goluri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului

55) Ambele echipe marchează - jucătorul poate miza pe următoarele variante:

Da - Ambele echipe marchează în timpul regulamentar

Nu - Nici o echipă nu marchează sau doar una marchează în timpul regulamentar

56) Marcator (inclusiv prelungiri) La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 1 gol

2+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 2 goluri

3+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 3 goluri

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze.

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1.00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

NOTA: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet

NOTA: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile marcate in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

57) Puncteaza jucatorul (inclusiv prelungiri)

PUNCTEAZA JUCATORUL = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive!

La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza! Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza

2+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 2 ori

3+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 3 ori

NOTA: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa puncteze

NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1.00)

NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

NOTA: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile si pasele decisive reusite in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

58) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

59)Prelungiri - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri! Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

VOLEI

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator **Meci** - Se indica rezultatul final al meciului:

1- castiga meciul echipa gazda

2 - castiga meciul echipa oaspete

2) **Setul 1** - Se indica rezultatul final al setului, se poate paria pe 2 variante:

1 - gazdele castiga setul 1

2 - oaspetii castiga setul 1

3) **Setul 2** - Se indica rezultatul final al setului 2, se poate paria pe 2 variante:

1 - gazdele castiga setul 2

2 - oaspetii castiga setul

4) **Setul 3** - Se indica rezultatul final al setului 3, se poate paria pe 2 variante:

1- gazdele castiga setul 3

2 -oaspetii castiga setul 3

5) **Scor corect** - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

3: 0 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 0

3: 1 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 1
 3: 2 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 2
 2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 2: 3
 1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 1: 3
 0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 0: 3

6) Handicap Puncte - Echipa gazda incepe meciul cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului 2 2- oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

7) Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

8) Total Seturi (Exact) - Se poate paria pe 3 variante:

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

9) Setul 1 -Handicap Puncte - Echipa gazda incepe setul 1 cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

10) Setul 1 -Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste -numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

11) Setul 1 – Total Puncte Par/Impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

12) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 1 set

Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

13) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 1 set

Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

14) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

15) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

16) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe "castigator setul 4" vor fi decontate cu COTA 1!

17) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe "castigator setul 5" vor fi decontate cu COTA 1!

18) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 4

Nu – nu se va juca setul 4

19) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 5

Nu – nu se va juca setul 5

20) Setul 1: PRIMUL LA "x" PUNCTE –jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

1 - In primul set echipa gazda ajunge prima la "x" puncte

2 - In primul set echipa oaspete ajunge prima la "x" puncte

Precizare: "x" va fi specificat in oferta.

21) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv - al cincilea) este castigat de echipa care obtine prima 25 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (26 - 24, 27-25, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 26 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

22) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:

1 (sau Da)–Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 (sau NU)–Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

23) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:

1 (sau Da)–Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 (sau NU)–Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

24) Gazde – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – in meci gazdele obtin sub "n" puncte in timpul regulamentar

Peste - in meci gazdele obtin peste "n" puncte in timpul regulamentar

25) Oaspeti – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - in meci oaspetii obtin sub "n" puncte in timpul regulamentar

Peste – in meci oaspetii obtin peste "n" puncte in timpul regulamentar

26) Total Seturi; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub (sau 1) - numarul total de seturi este sub „n” seturi din oferta

Peste (sau 2) - numarul total de seturi este peste „n” seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

27) Primul set/meci – Se ofera 4 variante:

1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul

1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul

2/1 – jucatorul 2 castiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul

2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

28) Handicap Seturi - Jucatorul 1 incepe meciul cu "n" seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

BASEBALL

1) Castigator meci - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri (extra - inninguri). Se poate paria pe urmatoarele variante:

- 1 - Castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - Castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2) Handicap puncte - echipa gazda incepe meciul cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri (extra inning), se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

3) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de puncte in scris de echipa gazda este SUB "n" puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa gazda este PESTE "n" puncte din oferta

4) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este SUB "n" puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este PESTE "n" puncte din oferta

5) Total Puncte - este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri (extra inning) daca este cazul, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

6) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 4 variante:

Sub/1 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/1 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub/2 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/2 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

7) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor in scris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

Impar – totalul punctelor in scris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

8) Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >4 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 5 puncte

HT 3-4 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

HT 1-2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

AT 1-2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

AT 3-4 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

AT >4 - Echipa oaspete castiga meciul la cel putin 5 puncte

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

9) Vor fi prelungiri? - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri (extra inning/inning-uri) ! Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

10) Primul Inning – Castigator - care va fi rezultatul dupa primul inning? Se poate paria pe urmatoarele variante:

- 1 – Echipa gazda castiga primul inning
- X – Primul inning se termina la egalitate
- 2 - Echipa oaspete castiga primul inning

11) Primul Inning - Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primul inning comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in primul inning este sub granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

Peste -numarul total de puncte in primul inning este peste granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

12) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 5 variante:

- 1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
 - X- rezultat de egalitate in timpul regulamentar
 - 2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
 - 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate
 - X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- NOTA: Pentru pariul „Meci” se valideaza rezultatul primelor 9 inning-uri, nu include si eventualele prelungiri (Extra Inning-uri), dar poate include eventualele scurtari (atunci cand meciul este finalizat inainte de parcurgerea primelor 9 inning-uri).

13) Primul Inning - La egal COTA 1: se poate miza pe 2 variante:

- 1-Echipa gazda castiga primul inning, in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera COTA 1
- 2-Echipa oaspete castiga primul inning, in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera COTA 1

FOTBAL AMERICAN

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

- 1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
- 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator Meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1/1 -Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 1/X -Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/1 -Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/X -Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
- X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
- 2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

4) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) – Echipa gazda incepe meciul cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

5) Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

7) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

8) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – castiga echipa gazda primul sfert

X – rezultat de egalitate in primul sfert

2 – castiga echipa oaspete primul sfert

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in primul sfert

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in primul sfert

12 – sfertul 1 nu se termina la egalitate

9) Sfertul 2 - CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 2

X – rezultat de egalitate in sfertul 2

2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2

12 – sfertul 2 nu se termina la egalitate

10) Sfertul 3 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 3

X – rezultat de egalitate in sfertul 3

2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3

12 – sfertul 3 nu se termina la egalitate

11) Sfertul 4 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 4

X – rezultat de egalitate in sfertul 4

2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4

12 – sfertul 4 nu se termina la egalitate

12) Repriza 1 – Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga prima repriza

X – rezultatul primei reprize este de egalitate

2 – oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza

12 – repriza 1 nu se termina la egalitate

13) Repriza 2 - Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga a doua repriza

X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate

2 – oaspetii castiga a doua repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

12 – repriza 2 nu se termina la egalitate

14) Total Puncte Par/Impar (timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in timpul regulamentar este par

Impar – totalul punctelor inscris in timpul regulamentar este impar

15) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

16) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri); Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

1 – echipa 1 atinge prima granita de "n" puncte din oferta

2 – echipa 2 atinge prima granita de "n" puncte din oferta

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

17) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

18) A doua repriza -Handicap Puncte-Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

19) Repriza 2 – Total puncte

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub-numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in repriza2

Peste-numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in repriza2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

20) Prima repriza – Total puncte

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub-numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in repriza 1

Peste-numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in repriza 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

21) Prima Repriza -La egal COTA 1 –se poate miza pe 2 variante:

1–Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2–Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

22) Prima Repriza -Total Puncte Par/Impar

Par–totalul punctelor inscris in prima repriza este par

Impar–totalul punctelor inscris in prima repriza este impar

23) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) -se poate miza pe 2 variante:

Par–totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

Impar–totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator meci - se indica rezultatul final al meciului, variante:

1 – castiga meciul echipa gazda

2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe “castigator setul 4” vor fi decontate cu COTA 1!

3) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe “castigator setul 5” vor fi decontate cu COTA 1!

4) Setul 1: Primul la ”x” puncte –jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

1 - In primul set echipa gazda ajunge prima la ”x” puncte

2 - In primul set echipa oaspete ajunge prima la ”x” puncte

Precizare: ”x” va fi specificat in oferta.

5) cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

8) Scor corect-Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! Se poate miza pe urmatoarele variante:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0

2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1

1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2

0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

9) Total Seturi (Exact)-Se poate miza pe urmatoarele variante:

2–in meci se vor juca in total 2 seturi

3–in meci se vor juca in total 3 seturi

FUTSAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) **Total Goluri** – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de Pariuri (handicap goluri, total goluri, etc), ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

BADMINTON

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - jucatorul 1 va castiga meciul

2 - jucatorul 2 va castiga meciul

RUGBY

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

1- gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Handicap - Echipa gazda incepe meciul cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

3) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

4) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 - Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 - Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

5) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

6) Repriza 1 - total puncte echipa 2;Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea "n" stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

7) Repriza 1 castigator- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza; se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultat de egalitate in prima repriza

2 - oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete prima repriza

8) Pauza/ Final - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice rezultatul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele conduc la pauza si castiga la final

X/1 - egal la pauza si gazdele castiga la final

2/1 - oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final

1/X - gazdele conduc la pauza, egal la final

X/X - egal atat la pauza, cat si la final

2/X - oaspetii conduc la pauza, egal la final

1/2 - gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final

X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

9) Prima Repriza – La egal COTA 1 – se ofera 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1

DARTS

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Tipul de pariu Castigator meci are 2 variante de pariere:

- 1 – castiga jucatorul 1
2 – castiga jucatorul 2

2) Sunt si turnee de Darts, exemplu Premier League, unde tipul de pariu Meci cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|--|--|
| 1 - castiga jucatorul 1 | 1X - castiga jucatorul 1 sau rezultat de egalitate |
| X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar | X2 - castiga jucatorul 2sau rezultat de egalitate |
| 2 - castiga jucatorul 2 | 12 - castiga jucatorul 1 sau castiga jucatorul 2 |

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariuri: Total leg-uri, handicap leg-uri, castigator competitive, clasare, etc
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

3) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

- [illegible]

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe "castigator setul 4" vor fi decontate cu COTA 1!

4) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

- 1 – jucatorul 1 castiga setul 5
2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe "castigator setul 5" vor fi decontate cu COTA 1!

5) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numărul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - numărul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

6) Handicap seturi – Jucatorul 1 incepe meciul cu “n” seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului**

7) Setul 1 – Castigator - Se indica rezultatul final al setului 1, se poate paria pe 2 variante:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 1
2 - jucatorul 2 castiga setul 1

8) Setul 1 -Handicap Leg-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu ‘n’ leg-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1** – jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

9) Setul 1 -Total Leg-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numărul total de leg-uri este sub granita de “n” leg-uri din oferta pentru setul 1

Peste - numarul total de leg-uri este peste granita de “n” leg-uri din oferta pentru setul 1

10) Total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de “n” 180- uri din oferta

Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de “n” 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 1

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 2

13) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante

1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 2

X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri

2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

SNOKER

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

De obicei Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariare:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: primul frame, handicap frame-uri, total frame-uri, meci (1, x, 2), etc!

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - Variante

1 – jucatorul 1 va castiga meciul

2 – jucatorul 2 va castiga meciul

FOTBAL AUSTRALIAN

Castigator meci - este tipul de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va castiga partida (va marca mai multe puncte).

Prelungirile sunt incluse. Variante:

1 - echipa gazda va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2 - echipa oaspete va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2) Total puncte –Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

FLOORBALL

Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

CRICKET

Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa Super Over daca este cazul! Se ofera 2 variante:

- 1 - castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over
- 2 - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

2) Meci-acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|---------------------------|---|
| 1 - gazdele castiga | 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate |
| X - rezultat de egalitate | X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate |
| 2 - oaspetii castiga | 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga |

SQUASH

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1 – castiga jucatorul 1 | 2 – castiga jucatorul 2 |
|-------------------------|-------------------------|

CURLING

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1 – castiga jucatorul 1 | 2 – castiga jucatorul 2 |
|-------------------------|-------------------------|

SPORTURI DE CONTACT (BOX, UFC, K-1, MMA, LUPTE, JUDO)

Reguli SPECIALE de VALIDARE

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 = oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariere:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1 – castiga jucatorul 1 | 2 – castiga jucatorul 2 |
|-------------------------|-------------------------|

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: KO, in ce repriza se va produce KO, castigator competitive, clasare, cum se va decide lupta: prin ko/tko, renuntare, la decizie, etc; castigator +numarul exact de runde;castigator+ total runde (interval), meciul parcurge toate rundele (la box sunt 12 runde iar la MMA 3 sau 5), total runde, etc!

MMA (UFC)

HT = echipa1=jucatorul1=gazde

AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1) MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial
- X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate
- 2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2) CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante

- 1 – jucatorul 1 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri
- 2 - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

NOTA: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu COTA 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.

Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3) TOTAL RUNDE – se poate miza pe urmatoarele variante

SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB “n” runde anuntat de organizator in oferta

PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE “n” runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (exemplu pentru un meci in care totalul rundelor anuntate oficial este 3):

HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1

HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2

HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3

AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1

AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2

AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3

X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte

AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte

NOTA: – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul mai poate COTA si alte pariuri decat cele prezentate mai sus!

5) MECIUL PARCURE TOATE RUNDELE – se poate miza pe urmatoarele variante:

DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

6) CUM SE VA DECIDE LUPTA

1ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko

1Decizie – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie

1SM (renuntare) – castiga jucatorul 1 prin submission (jucatorul 2 renunta)

X - dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate

2ko/tko - castiga jucatorul 2 prin ko sau tko

2decizie - castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie

2sm (renuntare) - castiga jucatorul 2 prin submission (jucatorul 1 renunta)

Nota: KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO)

7) Se decide lupta prin KO/TKO: se poate miza pe urmatoarea varianta:

1 (sau DA) – lupta se va decide prin KO/TKO

8) Se decide lupta la decizie: se poate miza pe urmatoarea varianta:

1 (sau DA) – lupta se va decide la decizie

9) Se decide lupta prin submission: se poate miza pe urmatoarea varianta:

1 (sau DA) – lupta se va decide prin submission

BOX

HT = echipa1=jucatorul1=gazde

AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1) MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate

2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2) CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante

1 – jucatorul 1 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

2 - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

NOTA: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu COTA 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.

Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3) TOTAL RUNDE – se poate miza pe urmatoarele variante

SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB “n” runde anuntat de organizator in oferta

PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE “n” runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE) – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (in general, formatul unui meci de box cuprinde 12 runde):

HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1

HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2

HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3

HT 4 – castiga jucatorul 1 in runda 4

HT 5 – castiga jucatorul 1 in runda 5

HT 6 – castiga jucatorul 1 in runda 6

HT 7 – castiga jucatorul 1 in runda 7

HT 8 – castiga jucatorul 1 in runda 8

HT 9 – castiga jucatorul 1 in runda 9

HT 10 – castiga jucatorul 1 in runda 10

HT 11 – castiga jucatorul 1 in runda 11

HT 12 – castiga jucatorul 1 in runda 12

AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1

AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2

AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3

AT 4 – castiga jucatorul 2 in runda 4

AT 5 – castiga jucatorul 2 in runda 5

AT 6 – castiga jucatorul 2 in runda 6

AT 7 – castiga jucatorul 2 in runda 7

AT 8 – castiga jucatorul 2 in runda 8

AT 9 – castiga jucatorul 2 in runda 9

AT 10 – castiga jucatorul 2 in runda 10

AT 11 – castiga jucatorul 2 in runda 11

AT 12 – castiga jucatorul 2 in runda 12

X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte

AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte

5) CASTIGATOR + TOTAL RUNDE (INTERVAL) – se poate miza pe urmatoarele variante:

HT 1-3 jucatorul 1 castiga in runda 1, runda 2 sau runda 3

HT 4-6 jucatorul 1 castiga in runda 4, runda 5 sau runda 6

HT 7-9 jucatorul 1 castiga in runda 7, runda 8 sau runda 9

HT 10-12 jucatorul 1 castiga in runda 10, runda 11 sau runda 12

AT 1-3 jucatorul 2 castiga iar in runda 1, runda 2 sau runda 3

AT 4-6 jucatorul 2 castiga in runda 4, runda 5 sau runda 6

AT 7-9 jucatorul 2 castiga in runda 7, runda 8 sau runda 9

AT 10-12 jucatorul 2 castiga in runda 10, runda 11 sau runda 12

HT PUNCTE jucatorul 1 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial

AT PUNCTE jucatorul 2 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial

X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

6) MECIUL PARCURE TOATE RUNDELE – se poate miza pe urmatoarele variante:

DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

7) CUM SE VA DECIDE MECIUL -se poate miza pe urmatoarele variante:

1 ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko

1 puncte – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte

X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

2 ko/tko – castiga jucatorul 2 prin ko sau tko

2 puncte – castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte

Nota: KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO).

CICLISM; SPORTURI CU MOTOR (FORMULA 1, MOTOCICLISM, RALIU, ETC); SPORTURI DE IARNA (SCHI, ETC); ATLETISM; INOT

REGULI SPECIALE DE VALIDARE

PRINCIPALUL tip de pariu pentru aceste discipline sportive este cel de CASTIGATOR, unde se mizeaza pe sportivul/echipa care castiga cursa, competitia, turneul, etc!

Pariuri uzuale sunt si cele de duel, clasare! Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta!

La competitii gen Turul Frantei (Tour de France), pot aparea urmatoarele tipuri de pariuri:

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Verde dupa etapa/la finalul competitiei.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline rosii dupa etapa/la finalul competitiei.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb dupa etapa /la finalul competitiei.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Galben dupa etapa /la finalul competitiei.

Numar de tricouri Galbene castigate de-a lungul Turului de catre un ciclist – sub/peste.

Cati concurenti au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.

Echipa castigatoare Tur/etapa.

Numar participanti care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.

Diferenta de timp inregistrata intre primul clasat si cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

Pe langa pariurile uzuale, la Formula 1, organizatorul poate introduce si urmatoarele pariuri:

*** Interventie safety car** - pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat in considerare

***Margini castigatoare** - Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)

***Cel mai rapid tur** - Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliti de catre primele anunturi oficiale);

***Numarul pilotilor clasificati** - Pilotii care au finalizat 90% sau mai mult din numarul de tururi de pista parcurse de castigator (rotunjit in jos la cel mai apropiat numar intreg de tururi de pista) sunt considerati a fi finalizat cursa, conform clasamentului oficial FIA din momentul prezentarii podiumului.

HOCHEI PE IARBA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total **goluri**, handicap **goluri**, castigator **competitie**, clasare, etc.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

2) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate la pauza sau/si egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

HOCHEI PE STRADA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total puncte, handicap puncte, castigator competitive, clasare, etc

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BANDY

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta mai multe tipuri de pariu!

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BEACH SOCCER (Fotbal pe plaja)

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de Pariuri (handicap goluri, total goluri, etc), ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

BOWLS

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 = oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

3) Handicap Seturi-Jucatorul 1 incepe meciul cu “n” seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

Pesapallo

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri (handicap puncte, total puncte, etc), ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Alegeri

Deciderea tuturor pariurilor se face in functie de numarul total de voturi distribuite si numarate in momentul alegerilor, si nu in eventuale contestatii legale ulterioare.

E-SPORTS

1. Pariul Meci, se indica rezultatul final al meciului in timpul regulamentar de joc, variante:

- 1 – victoria echipei gazda
- 2 – victoria echipei oaspete

Pariurile e-sports includ competitii de jocuri video (single player sau multi-player) indiferent de locul de desfasurare a acestor competitii.

Daca un meci, o harta, o runda etc. nu sunt finalizate (parcurgand toate etapele normale ale desfasurarii), pariurile indecise vor fi considerate nule

Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut iar acestea au fost disponibile la pariere, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda COTA 1, 00 oricarui pariu

Organizatorul are dreptul de a suspenda omologarea pariurilor, in cazul in care rezultatele intrecerilor sunt suspecte de manipulare, respectiv daca exista banuiala fondata privind manipularea rezultatului intrecerii de catre participantii sau de catre terti, daca exista dovezi de fraudare a pariului sau daca organisme abilitate, investigheaza, constata si fac public fraudarea / manipularea unui eveniment.

E-Sports poate include pariuri pe Counter Strike, Dota 2, League of Legends, Starcraft, etc; aici, in functie de disciplina, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri: meci, castigator meci, handicap harti, total harti, etc! Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi!

Tot la e – sports, atat live cat si prematch, organizatorul poate oferi pariuri pe baschet electronic, fotbal electronic, hochei electronic, volei electronic, etc! Tipurile de pariuri sunt similare cu cele de la sporturile din care provin (castigator meci, total goluri, handicap goluri/puncte, etc!

In functie de disciplina, timpul real poate diferi: la baschet se pot juca 4 sferturi de 5 minute, etc; la fotbal se pot juca 2 reprize de 4 minute, 2 reprize de 6 minute, etc!

Counter – strike

1) Castigator meci – se poate miza pe urmatoarele variante:

Gazde – gazdele castiga meciul

Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:

1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de ‘n’ harti din oferta

2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de ‘n’ harti din oferta

4) Harta 1: castigator (inclusiv prelungiri) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri pentru harta 1. Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii acstiga harta 1

5) Harta 2: castigator (inclusiv prelungiri) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri pentru harta 2. Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga harta 2

2 – oaspetii acstiga harta 2

6) Harta 1: Handicap runde (inclusiv prelungiri) - Echipa gazda incepe harta 1 cu ‘n’ runde avantaj sau dezavantaj! La rezultatul pentru harta 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:

1 – harta 1 este castigata de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - harta 1 este castigata de oaspeti dupa aplicarea handicapului

7) Harta 1: Total runde (inclusiv prelungiri) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 (sau SUB) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este SUB granita de ‘n’ runde din oferta atribuit hartii 1

2 (sau PESTE) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este PESTE granita de ‘n’ runde din oferta atribuit hartii 1

8) Scor corect harti - Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0

2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1

1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2

0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariare!

DOTA

1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante:

Gazde – gazdele castiga meciul

Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu “n” harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariare:

1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta

2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

4) Scor corect harti - Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0

2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1

1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2

0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariare!

5) Harta 1 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii acstiga harta 1

6) Harta 2 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga harta 2

2 – oaspetii acstiga harta 2

League of Legend

1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante:

Gazde – gazdele castiga meciul

Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti - Echipa gazda incepe meciul cu “n” harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariare:

1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta

2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

4) Scor corect harti Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0

2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1

1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2

0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariare!

5) Harta 1 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii acstiga harta 1

CURSE DE CAI SI OGARI

- 1) **CASTIGATOR** – alergatorul selectat trebuie sa fie primul la linia de sosire
- 2) **CLASARE** – alergatorul selectat trebuie sa fie clasat la finalul cursei in intervalul selectat
- 3) **PRIMII 2** – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 4) **PRIMII 3** – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 5) **TRIO** - alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

POLO

1) **Meci** - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

- 1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
- 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) **Total Goluri**; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste - numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

3) **Handicap Goluri**; Echipa gazda incepe meciul cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

4) **Total Goluri - Par/Impar**; se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inregistrat in timpul regulamentar este par

Impar – totalul golurilor inregistrat in timpul regulamentar este impar

PARIURI LIVE

FOTBAL

1) **Meci** – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde

2 - victorie oaspeti

X - rezultat de egalitate

2) **Sansa dubla** - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) **La egal COTA 1** – pariu valabil pentru timpul regulamentar; se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) **Handicap goluri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

5) **Total Goluri (Multi)** - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

6) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) Urmatorul gol - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

8) Total Goluri Gazde - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub “n” goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste “n” goluri

9) Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

10) Total Goluri Oaspeti - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub “n” goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste “n” goluri

11) Total Goluri Oaspeti (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

12) Meci + Ambele Echipe Marcheaza - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se ofera maxim 6 variante:

Gazde si Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

Gazde si Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

Egal si Da - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci

Egal si Nu - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)

Oaspeti si Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

Oaspeti si Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

13) Ambele Echipe Marcheaza - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului se poate miza pe 2 variante:

Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar

Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

14) Scor Corect - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru timpul regulamentar de joc;

15) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele castiga prima repriza

X – rezultat de egalitate in prima repriza

2 – oaspetii conduc castiga prima repriza

16) Prima repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

17) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

18) Prima Repriza - Urmatorul gol - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul primei reprize

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

19) Meci + Total Goluri - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se pot oferi undele din urmatoarele variante:

Gazde si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Egal si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Gazde si Peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Egal si Peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina egal

Oaspeti si Peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

20) Prima Repriza - Total Goluri (Multi) - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

Precizare: In general "n" are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

21) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

22) Prima Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

23) Prima Repriza - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza! Pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru prima repriza, Organizatorul defineste "alte", pronostic al acestui tip de pariu;

24) Prima Repriza - Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exemple

2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in prima repriza

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in prima repriza

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

25) Prima Repriza - Total Goluri Oaspeti (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exemple

2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in prima repriza

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in prima repriza

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

26) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – In prima repriza se marcheaza exact 2 goluri

3+ - In prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

27) A doua repriza – trebuie indicat rezultatul final al reprizei a doua, se ofera 3 variante:

1 – gazdele castiga a doua repriza

X – rezultat de egalitate in a doua repriza

2 – oaspetii castiga a doua repriza

28) A doua repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru a doua repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in a doua repriza

29) A doua Repriza – La Egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

30) A doua repriza - Total Goluri (Multi) - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in a doua repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in a doua repriza

Precizare: In general "n" are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

31) A doua Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei a doua, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in a doua repriza dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in a doua repriza dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in a doua repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

32) Repriza Cu Cele Mai Multe Goluri - se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza (sau 1) -In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

Egal (sau X) -In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

A doua repriza (sau 2) -In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

33) Total goluri (EXACT, MULTI) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – In timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri

3+ - In timpul regulamentar se marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

34) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

35) Castigator la loviturile de departajare - se poate miza pe 2 variante

1 – echipa 1 castiga la loviturile de departajare

2 – echipa 2 castiga la loviturile de departajare

36) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

37) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in prelungiri

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul prelungiri

38) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor

Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – gazdele castiga restul prelungirilor

2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

X - rezultat de egalitate in prelungiri

39) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

40) Doar prelungiri - Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize din prelungiri, se ofera 3 variante:

1 – gazdele castiga prima repriza a prelungirilor

X – rezultat de egalitate in prima repriza a prelungirilor

2 – oaspetii castiga prima repriza a prelungirilor

41) Doar prelungiri - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;

42) Doar prelungiri - Prima repriza Scor correct - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prima repriza de prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza de prelungiri;

43) Total cartonase (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cartonase-In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cartonase-In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 3, 5; 4, 5; 5, 5 etc.

44) Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mic de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 7, 5;8, 5;9, 5 etc.

45) Gazde - Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc gazdele executa un numar mai mic de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc gazdele executa un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

46) Oaspetii - Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc oaspetii executa un numar mai mic de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cornere-In timpul regulamentar de joc oaspetii executa un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

47) Cartonase Rosu - se poate miza pe 2 variante:

Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonase rosu

Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonase rosu

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

48) Total Cornere (Interval, Multi) - exista 3 variante de pariare:

0- 8 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere

9-11 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere

12+ - In timpul regulamentar de joc se executa minim 12 cornere

49) Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

50) Echipa cu Cele mai Multe Cornere – exista 3 variante de pariere:

- 1** - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X** - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2** - Echipa oaspete primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

51) Finala – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

- 1** – echipa 1 castiga Finala
- 2** – echipa 2 castiga Finala

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, retur, etc!

52) Metoda Calificarii - variante:

1 TR (sau Gazdele in timp regulamentar) - castiga gazdele in timp regulamentar

1 PR (sau Gazdele in prelungiri) - castiga gazdele in prelungiri

1 PE (sau Gazdele la loviturile de departajare) - castiga gazdele la loviturile de departajare

2 TR (sau Oaspetii in timpul regulamentar)- castiga oaspetii in timp regulamentar

2 PR (sau Oaspetii in prelungiri) - castiga oaspetii in prelungiri

2 PE (sau Oaspetii la loviturile de departajare) - castiga oaspetii la loviturile de departajare

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

NOTA: pentru finale de competitii, pentru meciuri care se decid intr-o singura mansa etc, acest tip de pariu descrie metoda prin care se decide meciul!

53) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, retur, rejucare, etc!

NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

54) Prima Repriza-Total Cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

55) Prima Repriza - Total Cornere (Interval, Multi) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere

5-6 - In Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere

7+ - In Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

56) Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in timpul regulamentar, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

57) Prima Repriza - Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in prima repriza, ajustat cu handicapul!

Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

58) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariere:

0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner

2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere

3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere

4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

59) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariere:

0-1 In prima repriza oaspetii executa maxim un corner

2 In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere

3 In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere

4+ In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

60) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2 - Echipa oaspete primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

61) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in prima repriza este par

Impar – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

62) Prima echipa care executa [x] cornere - Acest tip de pariu defineste prima echipa care executa ‘X’ cornere in meci! se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:

1 – echipa gazda executa prima ‘X’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar

X – nici o echipa nu executa ‘X’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar

2 - echipa oaspete executa prima ‘X’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar

63) Marcheaza oricand - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului care va inscrie cel putin o data oricand in meci (timp regulamentar, nu se ia in considerare autogolul). Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri). In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)

La acest pariu, pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:

Nici unul: din momentul parierii, restul meciului se termina 0: 0 in timpul regulamentar

64) Marcatorul urmator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele urmatorului marcator din timpul regulamentar, autogolul nu se ia in considerare!

In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00).

La acest pariu, pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:

Nici unul: din momentul parierii, restul meciului se termina 0: 0 in timpul regulamentar

65) Urmatorul gol (interval 15 minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1-15 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

16-30 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-45 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

46-60 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-75 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

76-90 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.

Precizare: Minutul 45+se va considera minutul 45; Minutul 90+se va considera minutul 90

66) Urmatorul gol (interval 10minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1-10 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

11-20 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

21-30 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-40 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

41-50 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

51-60 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-70 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

71-80 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

81-90 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.

Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+se va considera minutul 90.

67) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 15 minute?[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat

2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

68) Echipa care executa mai multe cornere in intervalul de 15 minute?[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 executa mai multe cornere decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe executa acelasi numar de cornere in intervalul specificat

2 - echipa 2 executa mai multe cornere decat echipa 1 in intervalul specificat

69) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X – meciul se termina la egalitate

2 - Echipa oaspete castiga meciul

Precizare: in cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1!

70) Oapeti COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X – meciul se termina la egalitate

1 - Echipa gazda castiga meciul

Precizare: in cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1!

71) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante:

DA – gazdele castiga in timpul regulamentar

NU - gazdele nu castiga in timpul regulamentar

72) Oaspetii castiga – se poate miza pe urmatoarele variante:

DA – oaspetii castiga in timpul regulamentar

NU - oaspetii nu castiga in timpul regulamentar

73) Gazdele NU primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)

Nu -In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

74) Oaspetii NU primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)

Nu -In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

75) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

DA -In prima repriza gazdele nu primesc gol (in prima repriza oaspetii nu marcheaza)

NU-In prima repriza gazdele primesc gol (in prima repriza oaspetii marcheaza)

76) Prima Repriza – Oaspetii NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

DA -In prima repriza oaspetii nu primesc gol (in prima repriza gazdele nu marcheaza)

NU- In prima repriza oaspetii primesc gol (in prima repriza gazdele marcheaza)

77) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

78) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

79) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:

Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate **Peste/2** -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului. De obicei, “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5 etc

80) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipa Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1/Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza

X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0

2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

81) Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:

Sub si gazde - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga a doua repriza

Sub si egalitate - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Sub si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Peste si gazde - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga a doua repriza **Peste si egalitate** - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Peste si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. De obicei, “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5 etc

82) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipa Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

Gazde/Da - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **Gazde/Nu** - Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza **Egalitate/Da** - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **EgalitateNu** - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0

Oaspeti/Da - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **Oaspeti/Nu** - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

83) Prima Repriza – Ambele Echipa Marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

84) A Doua Repriza – Ambele Echipa Marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

85) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariare:

DA -In a doua repriza gazdele nu primesc gol (in a doua repriza oaspetii nu marcheaza)

NU -In a doua repriza gazdele primesc gol (in a doua repriza oaspetii marcheaza)

86) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariare:

DA - In a doua repriza oaspetii nu primesc gol (in a doua repriza gazdele nu marcheaza)

NU - In a doua repriza oaspetii primesc gol (in a doua repriza gazdele marcheaza)

87) Repriza 1 - Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub “n” cartonase- in repriza 1 oaspetii primesc sub “n” cartonase

Peste - Peste “n” cartonase-in repriza 1 oaspetii primesc peste “n” cartonase

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

88) Repriza 1 - Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub “n” cartonase- in repriza 1 gazdele primesc sub “n” cartonase

Peste - Peste “n” cartonase-in repriza 1 gazdele primesc peste “n” cartonase

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

89) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

90) Prima Repriza – Numar Cartonase (EXACT, MULTI) – Variante de pariare:

0-In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase

1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase

2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase

3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase

4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase

5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase

6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase

91) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariare:

Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

92) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariare:

Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

93) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 10 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul! Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat

2 – echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

94) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante

1 – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar

2 – meciul se termina egal in timpul regulamentar

95) Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cartonase- in meci oaspetii primesc sub “n” cartonase

Peste - Peste”n” cartonase-in meci oaspetii primesc peste “n” cartonase

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

96) Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cartonase- in meci gazdele primesc sub “n” cartonase

Peste - Peste”n” cartonase-in meci gazdele primesc peste “n” cartonase

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

97) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita “n” de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:

1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri

1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri

12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri

12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri

X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri

X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. De obicei, “n” are valoarea de (1, 5;2, 5;3, 5;4, 5 etc).

98) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

99) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-2 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 si maxim 2 cornere

3-4 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 si maxim 4 cornere

5-6 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 si maxim 6 cornere

7+ - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

100) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-2 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 si maxim 2 cornere

3-4 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 si maxim 4 cornere

5-6 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 si maxim 6 cornere

7+ - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

101) Numar de Cartonase ((INTERVAL, EXACT, MULTI)) – variante:

0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase

4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase

5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase

6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase

7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase

8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase

9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase

10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase

11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase

12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

102) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final

X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final

2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final

1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final

X/X – egal atat la pauza, cat si la final

2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final

1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final

X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final

2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

103) Repriza 1 - total puncte cartonase (multi) – se ofera 2 variante de pariere:

SUB – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este sub granita “n” stabilita de organizator

PESTE – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este peste granita “n” stabilita de organizator

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

104) Repriza 1 - total puncte cartonase (interval, multi) – exemple de variante de pariere

0-10 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 0 si 10

11-25 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 11 si 25

26-40 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 26 si 40

41+ - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este de minim 41

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

105) total puncte cartonase (multi) – se ofera 2 variante de pariere:

SUB – in meci suma punctelor cartonaselor acordate este sub granita “n” stabilita de organizator

PESTE – in meci suma punctelor cartonaselor acordate este peste granita “n” stabilita de organizator

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

106) total puncte cartonase (interval, multi) – exemple de variante de pariere

0-30 - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 0 si 30

31-45 - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 31 si 45

46-60 - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 46 si 60

61-75- in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 61 si 75

76+ - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este de minim 76

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

107) Scor corect (0: 0) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!

Exemple:

0: 0 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0: 0

2: 1 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 2: 1

108) Scor corect (A) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

109) Scor corect (B) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

110) Prima Repriza-Total Cornere Oaspeti (multi) Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza oaspetii executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza oaspetii executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

111) Prima repriza - Prima echipa care executa [x] cornere - Acest tip de pariu defineste prima echipa care executa “X” cornere in prima repriza! se ofera 3 variante de pariare pentru fiecare X definit de Organizator:

1 – echipa gazda executa prima “X” cornere definite de Organizator in prima repriza

X – nici o echipa nu executa “X” cornere definite de Organizator in prima repriza

2 - echipa oaspete executa prima “X” cornere definite de Organizator in prima repriza

112) Prima Repriza –cine executa cornerul X - se ofera 3 variante de pariare pentru fiecare X definit de Organizator:

1 - gazdele executa cornerul x in prima repriza

x – in prima repriza nu se executa cornerul X

2 – oaspetii executa cornerul x

113) Locul 3 – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 castiga finala pentru locul 3

2 – echipa 2 castiga finala pentru locul 3

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, retur, etc!

114) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

115) doar prelungiri: castiga restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – gazdele castiga restul prelungirilor

X - rezultat de egalitate in restul prelungirilor

2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

116) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

117) total goluri 5+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0

- 1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
- 2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
- 3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
- 4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
- 5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

118) Total goluri 6+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

- 0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
- 1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
- 2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
- 3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
- 4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
- 5 - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri
- 6+ -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri

119) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:

- 1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in meci
- X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in meci
- 2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda

120) Total cornere in intervalul de 15 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub -in intervalul specificat se executa sub "n" cornere

Peste - in intervalul specificat se executa peste "n" cornere

121) Total goluri in intervalul de 15 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub -in intervalul specificat se inscriu sub "n" goluri

Peste - in intervalul specificat se inscriu peste "n" goluri

122) Repriza 1: Scor Corect (A) – se indica scorul corect al reprizei 1!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "alte", pronostic al acestui tip de pariuri;

123) Prima Repriza-Total Cornere Gazde (multi) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - Sub"n" cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mic de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - Peste"n" cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mare de cornere decat valoarea "n" stabilita de organizator

124) Prima echipa care executa x cornere: se poate miza pe urmatoarele variante

- 1 -echipa 1 executa prima x cornere
- X – nicio echipa nu executa x cornere
- 2 - echipa 2 executa prima x cornere

Precizare: Organizatorul anunta valoarea "x"-ului in oferta!

125) Cine executa cornerul X se poate miza pe urmatoarele variante

- 1 -echipa 1 executa cornerul X
- X – nicio echipa nu executa cornerul X
- 2 - echipa 2 executa cornerul X

Precizare: Organizatorul anunta valoarea "x"-ului in oferta!

126) Lovituri de departajare: total goluri echipa 1 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – la loviturile de departajare echipa 1 inscrie sub n goluri

Peste- la loviturile de departajare echipa 1 inscrie peste n goluri

127) Lovituri de departajare: total goluri echipa 2 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – la loviturile de departajare echipa 2 inscrie sub n goluri

Peste - la loviturile de departajare echipa 2 inscrie peste n goluri

128) Lovituri de departajare: scor corect Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise la loviturile de departajare, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru loviturile de departajare!

129) Lovituri de departajare: total goluri (exact, multi) exemple de variante de pariere:

<= 4 la loviturile de departajare se inscriu maxim 4 goluri

5 la loviturile de departajare se inscriu exact 5 goluri

6 la loviturile de departajare se inscriu exact 6 goluri

10+ la loviturile de departajare se inscriu minim 10 goluri

Precizare: Organizatorul mai poate oferi si alte variante de pariere pe care le coteaza in oferta!

130) Lovituri de departajare: penalty-ul x este inscris Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - din penalty-ul X se inscrie

Nu - din penalty-ul X nu se inscrie

NOTA: Organizatorul anunta valoarea "x"-ului in oferta!

131) Lovituri de departajare: total goluri (multi) – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

Peste - la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

132) Lovituri de departajare: castigator + total goluri pentru fiecare "n" definit de organizator se poate paria pe urmatoarele variante:

1/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

2/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

1/peste - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

2/peste - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

133) Lovituri de departajare - margini castigatoare exemple de variante de pariere

HT 1 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta

HT2 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta

AT 1 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta

AT2 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta

HT >=3 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta

AT >=3 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta

Organizatorul mai poate oferi si alte optiuni de pariere pe care le coteaza in oferta!

135) Doar prelungiri - Scor corect (A) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;

NOTA: Pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "altele", pronostic al acestui tip de pariu!

136) 10 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

137) 10 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

138) 10 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

139) 10 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

140) 10 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

141) 10 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:

1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

142) 10 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:

1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 inscrie golul x in intervalul a-b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

143) 10 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase

Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

144) 10 minute [a -b]: total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

145) 10 minute [a -b]: total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri

Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

146) 15 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariuri:

1 - Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b

X - Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 - Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

147) 15 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

148) 15 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

149) 15 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului.

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

150) 15 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:

1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

151) 15 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase

Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

152) 5 minute[a-b]: Echipa care inscrie mai multe goluri Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat

2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

153) 5 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

154) 5 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

155) 5 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

156) 5 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

157) 5 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

158) 5 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:

1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

159) 5 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:

1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 inscrie golulx x in intervalul a-b

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

160) 5 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase

Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

161) 5 minute [a -b]: total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

162) 5 minute [a -b]: total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri

Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

163) Lovitura de incepere – se poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 incepe mingea

2 – echipa 2 incepe mingea

164) Metoda golului X: se poate miza pe urmatoarele:

Sut - golul x se marcheaza printr-un sut

Cap – golul x se inscrie cu capul

Autogol – golul x este autogol

Penalty – golul x se inscrie dintr-un penalty

Lovitura libera – golul x se inscrie dintr-o lovitura libera!

None – in timpul ramas nu se mai inscrie

NOTA: Organizatorul anunta X in oferta!

165) 5 minute [a -b]: cartonasa rosu se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonasa rosu

Nota: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

166) 5 minute [a -b]: cartonasa rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonasa rosu

Nota: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

167) 5 minute [a -b]: cartonasa rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonasa rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

168) 15 minute [a -b]: cartonasa rosu se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonasa rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

169) 15 minute [a -b]: cartonasa rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonasa rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

170) 15 minute [a -b]: cartonasa rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonasa rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

171) 10 minute [a -b]: cartonasa rosu se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonasa rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonasa rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

172) 10 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

173) 10 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

174) Scor corect restul meciului: se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar ramas de jucat!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste "alte", pronostic al acestui tip de pariu;

NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului!

Exemplu: daca se pariaza in minutul 60 la scorul de 2-2 iar meciul se termina cu scorul de 3-2 pariul validat castigator este scorul de 1-0, dupa momentul pariului scorul corect a fost 1-0!

175) Doar prelungiri: scor corect restul prelungirilor; se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat in prelungiri!

NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in prelungiri!

176) Repriza 1: scor corect restul reprizei 1: se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat din repriza 1

NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in repriza 1!

177) Doar prelungiri: scor corect restul reprizei 1 de prelungiri; se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat din repriza 1 de prelungiri

NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in repriza 1 de prelungiri!

HOCKEI

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) La egal COTA 1– se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

3) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

4) Sansa dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

5) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

6) Cine castiga perioada?[n]

Precizare: "n" – reprezinta numarul perioadei la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al perioadei n, se poate paria pe 3 variante:

1 – gazdele castiga perioada "n"

2 – oaspetii castiga perioada "n"

X – egal in perioada "n"

7) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

8) Total Goluri (Multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

9) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul.

Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda

2 – castiga echipa oaspete

X – rezultat de egalitate

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

10) Gazde - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri in scris de gazde este sub granita de "n" goluri din oferta atribuita gazdelor

Peste -numarul total de goluri in scris de gazde este peste granita de "n" goluri din oferta atribuita gazdelor

11) Oaspeti - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri in scris de oaspeti este sub granita de "n" goluri din oferta atribuita oaspetilor

Peste -numarul total de goluri in scris de oaspeti este peste granita de "n" goluri din oferta atribuita oaspetilor

12) Gazdele - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – gazdele nu marcheaza

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

13) Oaspetii - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – oaspetii nu marcheaza

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

14) Prima perioada - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in prima perioada

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in prima perioada

15) Prima perioada - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 - Echipa gazda castiga in prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 - Echipa oaspete castiga in prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

16) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:

Da – inscriu ambele echipe

Nu – nu inscriu ambele echipe

17) Total goluri (exact, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – nu se marcheaza

- 1- in meci se marcheaza exact 1 gol
- 2- in meci se marcheaza exact 2 goluri
- 3- in meci se marcheaza exact 3 goluri
- 4- in meci se marcheaza exact 4 goluri
- 5- in meci se marcheaza exact 5 goluri
- 6- in meci se marcheaza exact 6 goluri
- 7- in meci se marcheaza exact 7 goluri
- 8- in meci se marcheaza exact 8 goluri
- 9+ - in meci se marcheaza minim 9 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

18) Perioada cu cele mai multe goluri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe urmatoarele variante:

Perioada 1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri

Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

19) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte

Exemple:

1: 2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 1: 2

3: 2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 3: 2

2: 4 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 2: 4

Precizare: Organizatorul poate introduce in oferta si alte scoruri corecte pe care le coteaza si le defineste!

20) Gazdele - castiga minim o perioada Se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – gazdele castiga cel putin o perioada

Nu – gazdele nu castiga nici o perioada

21) Gazdele - victorie tripla

Da – gazdele castiga toate perioadele

Nu – Gazdele nu castiga toate perioadele

22) Gazdele - marcheaza in toate perioadele

Da – gazdele marcheaza in toate perioadele

Nu – Gazdele nu marcheaza in toate perioadele

23) Gazdele - in care perioada marcheaza mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:

Perioada 1 - in prima perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

EGAL - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de gazde si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de gazde

24) Oaspetii - castiga minim o perioada - Se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – oaspetii castiga cel putin o perioada

Nu – oaspetii nu castiga nici o perioada

25) Oaspetii - marcheaza in toate perioadele

Da – oaspetii marcheaza in toate perioadele

Nu – oaspetii nu marcheaza in toate perioadele

26) Oaspetii - in care perioada marcheaza mai mult

Perioada 1 - in prima perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de oaspeti si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de oaspeti

27) Prima perioada + meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

- 1/1** - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar
- 1/X** - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
- 1/2** - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
- X/1** - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
- X/X** - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
- X/2** - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
- 2/1** - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
- 2/X** - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
- 2/2** - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

28) Meci + total goluri – se poate miza pe 6 variante:

- Sub/1** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul
- Sub/X** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
- Sub/2** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
- Peste/1** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul
- Peste/X** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
- Peste/2** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

29) Meci + ambele echipe marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariare:

- 1/DA** - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
- 1/NU** - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci
- X/DA** - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci
- X/NU** - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)
- 2/DA** - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
- 2/NU** - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

30) Primul gol + meci - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

- 1/1** - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
- 1/X** - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate
- 1/2** - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
- 2/1** - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
- 2/X** - echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate
- 2/2** - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul
- 0: 0** - meciul se termina fara gol marcat

31) Total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty

32) Total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty Exemple:

- <=1**- in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza maxim 1 gol
- 2** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 2 goluri
- 3** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 3 goluri
- 4** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 4 goluri
- 5** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 5 goluri
- 6** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 6 goluri
- 7** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 7 goluri
- 8** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 8 goluri
- 9+** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza minim 9 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

33) Gazdele - total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri marcate de gazde este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita gazdelor

Peste -numarul total de goluri marcate de gazde este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita gazdelor

34) Oaspetii -total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 - oaspetii nu marcheaza

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

35) Prima perioada - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul golurilor din prima perioada este par

Impar- totalul golurilor din prima perioada este impar

36) Total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul golurilor din meci este par

Impar- totalul golurilor din meci este impar

37) Perioada 2 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante

Par - totalul golurilor din a doua perioada este par

Impar- totalul golurilor din a doua perioada este impar

38) Perioada 3 - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

39) Perioada 3 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante

Par – totalul golurilor din a treia perioada este par

Impar- totalul golurilor din a treia perioada este impar

40) Total goluri par/impar - inclusiv prelungiri +penalty se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor la finalul meciului, inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul, este par

Impar- totalul golurilor la finalul meciului, inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul, este IMPAR

41) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

42) Doar prelungiri –La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

43) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – gazdele castiga restul prelungirilor

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

44) Doar prelungiri - sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in prelungiri! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in tiprelungiri

45) Urmatorul gol (inclusiv prelungiri si penalty) - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalti, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalti

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului ramas inclusiv prelungiri si penalty

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalty

46) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

47) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

48) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza p urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga la loviturile de departajare

2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

49) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in prelungiri

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul prelungiri

50) Handicap goluri (inclusiv prelungiri si penalty) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de “n”-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere:

1 – castiga echipa gazda

X – rezultat de egalitate

2 – castiga echipa oaspete

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

51) Gazdele -total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 - gazdele nu marcheaza

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

52) Oaspetii - total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty – Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri marcate de oaspeti este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita oaspetilor

Peste -numarul total de goluri marcate de oaspeti este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita oaspetilor

53) Perioada 2 - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in perioada 2

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in perioada 2

54) Perioada 1 – handicap goluri- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 1

2 – castiga echipa oaspete perioada 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului

55) Perioada 2 – handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 2

2 – castiga echipa oaspete perioada 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului

56) Perioada 3 – handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 3

2 – castiga echipa oaspete perioada 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

57) Perioada X - total goluri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in perioada x, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din perioada X

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din perioada x

Precizare: X este numarul perioadei pentru care sunt valabile pariurile; Organizatorul anunta in oferta numarul X!

58) A doua perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2– Echipa oaspete castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

59) Cine castiga restul perioadei 1 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 1, variante:

1 – gazdele castiga restul perioadei 1

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 1

2 – oaspetii castiga restul perioadei 1

60) Cine castiga restul perioadei 2 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 2, variante:

1 – gazdele castiga restul perioadei 2

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 2

2 – oaspetii castiga restul perioadei 2

61) Scor Corect A– se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

62) Scor corect B - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;

63) Scor corect (inclusiv prelungiri si penalty) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar, inclusiv dupa prelungiri si dupa penalty daca este cazul!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

64) Oaspetii - victorie tripla – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – oaspetii castiga toate perioadele

Nu – oaspetii nu castiga toate perioadele

65) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

66) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri si penalty) - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

67) Toate perioadele: peste 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariare

Da – in prima perioada se inscriu minim 2 goluri, in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri, in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri
Nu – in perioada 1 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 nu se inscriu minim 2 goluri

68) Toate perioadele: sub 1. 5 goluri exista 2 variante de pariare

Da – in perioada 1 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 2 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 3 se inscrie maxim 1 gol

Nu - in perioada 1 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri

69) Prima perioada + meci (inclusiv prelungiri si penalty) - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

1/2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

70) Meci + total goluri meci (inclusiv prelungiri si penalty) – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 - In meci se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X - In meci se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2 - In meci se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1 - In meci se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X - In meci se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2 - In meci se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

71) Meci + ambele echipe marcheaza (inclusiv prelungiri si penalty) - jucatorul indica atat rezultatul final cat si varianta pentru

Ambele echipe marcheaza, se ofera 4 variante de pariare:

1/Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

2/Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

2/Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

72) Primul gol + meci (inclusiv prelungiri si penalty) ! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga

2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul

73) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

74) Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primește gol sau echipa gazda primește minim un gol! Exista 2 variante de pariare:

Da - In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)

Nu - In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

75) Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primește gol sau echipa oaspete primește minim un gol ! Exista 2 variante de pariare:

Da - In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)

Nu - In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

76) Gazdele NU Primesc Gol (inclusiv prelungiri si penalty) - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primește gol sau echipa gazda primește minim un gol! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)

Nu -In meci gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

77) Oaspetii NU Primesc Gol (inclusiv prelungiri si penalty) - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primește gol sau echipa oaspete primește minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci oaspetii nu primesc gol (gazdele nu marcheaza)

Nu -In meci oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza)

78) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X -Meciul se termina la egalitate

2 -Echipa oaspete castiga meciul

Precizare: In cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

79) Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

1 -Echipa gazda castiga meciul

X - Meciul se termina la egalitate

Precizare: In cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

80) Perioada 1: scor corect se indica scorul corect pentru perioada 1!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

81) Perioada 1 – sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in perioada 1! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in perioada 1

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in perioada1

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in perioada

82) Perioada 1 – total goluri (exact, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante:

0 – in perioada 1 nu se inscrie

1 – in perioada 1 se inscrie exact 1 gol

2 - in perioada 1 se inscriu exact 2 goluri

3 - in perioada 1 se inscriu exact 3 goluri

4+ - in perioada 1 se inscriu minim 4 goluri

83) Perioada 1: Gazdele - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – gazdele nu marcheaza

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

84) Perioada 1: Oaspetii - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – oaspetii nu marcheaza

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

85) Doar prelungiri: Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X -prelungirile se termina la egalitate

2 -Echipa oaspete castiga prelungirile

Precizare: In cazul in care gazdele castiga prelungirile, se va acorda COTA 1, 00.

86) Doar prelungiri: Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

1 -Echipa gazda castiga prelungirile

X -prelungirilese termina la egalitate

Precizare: In cazul in care oaspetii castiga prelungirile, se va acorda COTA 1, 00.

87) Perioada x - Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primește gol sau echipa gazda primește minim un gol! Exista 2 variante de pariere:

Da -In perioada x gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)

Nu -In perioada x gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

88) Perioada x - Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primește gol sau echipa oaspete primește minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:

Da -In perioada x oaspetii nu primesc gol (gazdele nu marcheaza)

Nu -In perioada x oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza)

NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

89) Perioada x: Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza in perioada x

echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie in perioada x

echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie in perioada x

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in perioada x

NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

90) Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza in timpul regulamentar

echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie in timpul regulamentar de joc

echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie in timpul regulamentar de joc

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in timpul regulamentar de joc

91) Care echipa inscrie (inclusiv prelungiri si penalty) jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie

echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza

BASCHET

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar; se poate miza pe 3 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Gazde - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de "n" puncte din oferta

6) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de "n" puncte din oferta

7) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator

8) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:

DA – meciul intra in prelungiri

NU – meciul nu intra in prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

9) Sfertul 3 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 3; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 3

2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

X – rezultat de egalitate in sfertul 3

10) Sfertul 3 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

11) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta

peste - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta

13) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 3

2 – echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 3

14) Sfertul 3 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

par – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par

impar – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar

15) Total puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

16) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 4

2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

X – rezultat de egalitate in sfertul 4

17) Sfertul 4 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

19) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta

peste - numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta

20) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 4
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 4

21) Sfertul 4 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inregistrat in sfertul 4 este par
- impar** – totalul punctelor inregistrat in sfertul 4 este impar

22) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1; se poate miza pe 3 variante:

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 1
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 1
- X – rezultat de egalitate in sfertul 1

23) Sfertul 1 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

24) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul.

Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

25) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inregistreaza mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- sub** - numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta
- peste** - numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

26) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 1
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 1

27) Sfertul 1 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inregistrat in sfertul 1 este par
- impar** – totalul punctelor inregistrat in sfertul 1 este impar

28) Sfertul 2 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 2; se poate miza pe 3 variante:

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 2
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 2
- X – rezultat de egalitate in sfertul 2

29) Sfertul 2 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

30) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

31) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inregistreaza mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- sub** - numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta
- peste** - numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta

32) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 2
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 2

33) Sfertul 2 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inregistrate in sfertul 2 este par
- impar** – totalul punctelor inregistrate in sfertul 2 este impar

34) Prima repriza – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in prima repriza; se poate miza pe 3 variante:

- 1 – castiga echipa gazda prima repriza
- X – rezultat de egalitate in prima repriza
- 2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

35) Prima repriza - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

- sub** - numarul total de puncte din prima repriza este sub granita de "n" puncte din oferta
- peste** - numarul total de puncte din prima repriza este peste granita de "n" puncte din oferta

36) Prima repriza - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

37) Prima repriza - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inregistrate in prima repriza este par
- impar** – totalul punctelor inregistrate in prima repriza este impar

38) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte inregistrate in meci, inclusiv prelungiri este sub granita de "n" puncte din oferta
- Peste** - numarul total de puncte inregistrate in meci, inclusiv prelungiri este peste granita de "n" puncte din oferta

39) Total puncte (timp regulamentar) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte inregistrate in meci, in timpul regulamentar este sub granita de "n" puncte din oferta
- Peste** - numarul total de puncte inregistrate in meci, inclusiv in timpul regulamentar este peste granita de "n" puncte din oferta

40) Margini castigatoare inclusiv prelungiri

- HT 6+** - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte
- Niciuna 6+** - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte
- AT 6+** - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte

41) Sfertul 1 – margini castigatoare

- HT 3+** - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte
- Niciuna 3+** - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
- AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte

42) Sfertul 2 – margini castigatoare

- HT 3+** - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte
- Niciuna 3+** - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
- AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

43) Sfertul 3 – margini castigatoare

- HT 3+** - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte
- Niciuna 3+** - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
- AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

44) Sfertul 4 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

Niciuna 3+ - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte

AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

45) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

46) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

47) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

48) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri) – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatorul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

49) Handicap puncte (timp regulamentar) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

50) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 4 variante:

Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub “n” puncte

Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste “n” puncte

Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub “n” puncte

Peste/2 - oaspetii castiga si se inscriu peste “n” puncte Precizare:

Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

51) Prima Repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

52) Sfertul X: Total Gazde Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul x este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul x este peste granita de “n” puncte din oferta

"NOTA: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X. "

53) Sfertul X: Total Oaspeti Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de oaspeti in sfertul x este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de oaspeti in sfertul x este peste granita de “n” puncte din oferta

"NOTA: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X. "

VOLEI

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda = Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda

Echipa 2 = oaspete = Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

1) Castigator Meci - Se indica rezultatul final al meciului:

1 – castiga meciul echipa gazda

2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castigator - Setul "n" - Precizare: "n" – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga setul "n"

2 – oaspetii castiga setul "n"

3) Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta

peste - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

peste - numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

6) Scor corect - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

3: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 0

3: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 1

3: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 2

2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2: 3

1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 3

0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 3

7) Total Seturi - In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

8) Prima echipa la "[n]" puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

9) Echipa care va castiga al "n"-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 1

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 1

10) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

11) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2

peste - numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

12) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

13) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

14) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 2

2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 2

15) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar - totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

16) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 3

peste - numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

17) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 3

2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 3

20) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar - totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

21) Setul 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 4

peste - numarul total de puncte in setul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 4

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

22) Setul 4 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

23) Prima echipa la [n] puncte in setul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4

24) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 4

Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 4

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 4

25) Setul 4 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

26) Setul 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 5 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 5

peste - numarul total de puncte in setul 5 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 5

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

27) Setul 5 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

28) Prima echipa la [n] puncte in setul 5 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5

29) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 5 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 5

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 5

30) Setul 5 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

31) Handicap Puncte - - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului la puncte, ajustat cu handicapul. ! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

32) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv - al cincilea) este castigat de echipa care obtine prima 25 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (26 - 24, 27-25, ...). Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 26 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

HANDBAL

1) Meci – se indica rezultatul final al meciului, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 3 variante:

1 – victoria echipei gazda

2 – victoria echipei oaspete

X – rezultat de egalitate

2) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

3) Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste - numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

4) Prima repriza – castigator variante de pariere:

1 – castiga echipa gazda prima repriza

2 – castiga echipa oaspete prima repriza

X – rezultat de egalitate in prima repriza

5) Prima repriza - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

Peste - numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

6) Prima repriza - handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

X – rezultat de egalitate in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

7) Cine marcheaza al "n" lea gol - **Precizare:** "n" reprezinta numarul golului pentru care Organizatorul ofera pariul! Se ofera cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda inscrie golul "n"

2 – echipa oaspete inscrie golul "n"

Precizare: la acest pariu se contabilizeaza si eventualele reprize de prelungiri dar daca se ajunge la loviturile de la 7 metri iar pariul nu este decis se valideaza COTA 1!

8) Prima echipa care marcheaza "n" goluri - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator

Precizare: la acest pariu se contabilizeaza si eventualele reprize de prelungiri dar daca se ajunge la loviturile de la 7 metri iar pariul nu este decis se valideaza COTA 1!

9) Margini castigatoare - pentru acest tip de pariu, se ofera urmatoarele variante:

HT>10 Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

HT 6-10 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

HT 1-5 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 1-5 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 6-10 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

AT>10 Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

X-Meciul se termina egal.

Organizatorul poate defini si alte pronosticuri pe care le anunta in oferta de pariere!

PRECIZARE: HT = gazdele = echipa1 = home team

AT = oaspetii = echipa2 = away team

10) Prima repriza – total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in prima repriza este impar

Par – Numarul total de goluri in prima repriza este par

11) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

12) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

13) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

14) Gazdele - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta

15) Oaspetii - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta

16) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

17) Total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<47 in meci se inscriu maxim 46 de goluri

47-49 in meci se inscriu minim 47 si maxim 49 de goluri

50-52 in meci se inscriu minim 50 si maxim 52 de goluri

53-55 in meci se inscriu minim 53 si maxim 55 de goluri

56-58 in meci se inscriu minim 56 si maxim 58 de goluri

59-61 in meci se inscriu minim 59 si maxim 61 de goluri

>61 in meci se inscriu minim 62 de goluri

18) Gazde: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<20 in meci gazdele inscriu maxim 19 goluri

20-22 in meci gazdele inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri

23-25 in meci gazdele inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri

26-28 in meci gazdele inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri

29-31 in meci gazdele inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri

32-34 in meci gazdele inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri

>34 in meci gazdele inscriu minim 35 goluri

19) Oaspetii: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<20 in meci oaspetii inscriu maxim 19 goluri

20-22 in meci oaspetii inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri

23-25 in meci oaspetii inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri

26-28 in meci oaspetii inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri

29-31 in meci oaspetii inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri

32-34 in meci oaspetii inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri

>34 in meci oaspetii inscriu minim 35 goluri

20) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

21) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate **Sub/2** - In timpul

regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate **Peste/2** - In timpul

regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

22) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele - Se ofera 3 variante

1 - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza

X - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza

2 - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

23) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii - Se ofera 3 variante:

1 - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza

X - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza

2 - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

24) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

25) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

26) Prima repriza - total goluri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri in scris de gazde in prima repriza este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor.

Peste -numarul total de goluri in scris de gazde in prima repriza este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor.

27) Prima repriza - total goluri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri in scris de oaspeti in prima repriza este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor.

Peste - numarul total de goluri in scris de oaspeti in prima repriza este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor.

28) Prima repriza - total goluri (interval, multi) se poate miza pe urmatoarele variante pentru prima repriza:

<20 in repriza 1 se inscriu maxim 19 de goluri

20-22 in repriza 1 se inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri

23-25 in repriza 1 se inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri

26-28 in repriza 1 se inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri

29-31 in repriza 1 se inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri

32-34 in repriza 1 se inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri

>34 in repriza 1 se inscriu minim 35 de goluri

29) Repriza 1 -gazde: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<9 in repriza 1 gazdele inscriu maxim 8 goluri

9-10 in repriza 1 gazdele inscriu minim 9 si maxim 10 goluri

11-12 in repriza 1 gazdele inscriu minim 11 si maxim 12 goluri

13-14 in repriza 1 gazdele inscriu minim 13 si maxim 14 goluri

15-16 in repriza 1 gazdele inscriu minim 15 si maxim 16 goluri

17-18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 17 si maxim 18 goluri

>18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 19 goluri

30) Repriza 1-oaspetii: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<9 in repriza 1 oaspetii inscriu maxim 8 goluri

9-10 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 9 si maxim 10 goluri

11-12 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 11 si maxim 12 goluri

13-14 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 13 si maxim 14 goluri

15-16 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 15 si maxim 16 goluri

17-18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 17 si maxim 18 goluri

>18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 19 goluri

31) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub/1 in prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Sub/X in prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Sub/2 in prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1 in prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X in prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Peste/2 in prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

32) Repriza 1: Margini castigatoare – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

X – repriza 1 se termina egal.

HT>4 Gazdele castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta

HT 3-4 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri

HT 1-2 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri

AT 1-2 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri

AT 3-4 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri

AT>4 Oaspetii castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta

33) doar prelungiri: handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al prelungirilor, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda prelungirile dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete prelungirile dupa aplicarea handicapului

34) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in prelungiri.

Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul prelungiri.

35) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

TENIS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator set

Langa tipul de pariu se specifica numarul setului pe care se poate paria!

Exemplu: Castigator set [2]: tipul de pariu este valabil pentru setul 2! – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul specificat

2 – jucatorul 2 castiga setul specificat

3) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca in general 2 din 3 seturi. In functie de scorul inregistrat in timp ce se pariaza se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect 2: 0, 2: 1, 0: 2, 1: 2!

Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) se pot oferi unele din urmatoarele variante: 3: 0, 3: 1, 3: 2, 2: 3, 1: 3, 0: 3.

4) Total game-uri - -Se indica daca numarul total de game-uri jucate in meci este peste sau sub numarul specificat in oferta Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este sub „n“ game-uri din oferta

peste -- la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este peste „n“ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

5) Total game-uri in setul X

X reprezinta numarul setului pe care se poate paria!

Exemplu: Total game-uri in setul 1: **tipul de pariu este valabil pentru setul 1!**

- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de game-uri este sub „n“ game-uri in setul "X" specificat

peste - numarul total de game-uri este peste „n“ game-uri in setul "X" specificat

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

6) Handicap Game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In momentul plasarii pariului Jucatorul 1 primeste "n" game-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga(obtine mai multe game-uri) dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga(obtine mai multe game-uri) dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. "n" are valoarea de 1. 5;2. 5;3, 5;4, 5;5, 5 etc.

7) Jucator 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine sub „n“ game-uri din oferta

Peste -- la finalul meciului Jucatorul 1 obtine peste „n“ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

8) Jucator 2 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -- la finalul meciului Jucatorul 2 obtine sub „n“ game-uri din oferta

peste -- la finalul meciului Jucatorul 2 obtine peste „n“ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

9) Primul set/meci - In functie de scorul inregistrat, se poate paria pe unele din variantele prezentate mai jos; este posibil ca toate variantele descrise mai jos sa fie disponibile pentru pariere:

1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul

1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul

2/1 – jucatorul 2 castiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul

2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

10) Setul n: Castiga game-urile x si y; Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – In setul n jucatorul 1 castiga game-urile x si y

X – un jucator castiga game-ul x iar adversarul castiga game-ul y

2 - In setul n jucatorul 2 castiga game-urile x si y

Precizare: "n" reprezinta numarul setului iar "x" si "y" numerele game-urile din setul "n"

11) Castigator game-ul "x" din setul "n" - Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

Precizare: "n" reprezinta numarul setului, iar "x" numarul game-ului din setul "n"

12) Total seturi (Exact) - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:

2 - in meci se vor juca exact 2 seturi

4 - in meci se vor juca exact 4 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

5 - in meci se vor juca exact 5 seturi

NOTA: Numarul de pronosticuri pentru acest tip de pariu difera in functie de turneu! Organizatorul decide si anunta in oferta tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

13) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:

1 (sau Da) – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 (sau NU)– Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

14) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set

Se ofera 2 variante:

1 (sau DA)– Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 (sau NU) – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

15) Tie-Break in meci - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - In meci se va termina cel putin un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - In meci nu se va termina nici un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

16) Setul 1 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Primul set se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Primul set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

17) setul 2 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Setul 2 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Setul 2 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

18) Orice set la 0 - se ofera 2 variante:

1 (sau DA) -In meci unul dintre seturi se va termina 6: 0 sau 0: 6

2 (sau NU) -In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6: 0 sau 0: 6

19) Scor corect in setul "n" - Precizare: "n" reprezinta numarul setului!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte (rezultate la game-uri) pentru setul "n"!

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al setului "n" (rezultat la game-uri) !

20) Total game-uri Impar/Par - se ofera 2 variante:

impar - numarul total de game-uri al meciului este impar

par - numarul total de game-uri al meciului este par

21) Total game-uri Impar/Par in setul "n" - Precizare: "n" reprezinta numarul setului!

- se ofera 2 variante:

impar - in setul "n" numarul total de game-uri este impar

par - in setul "n" numarul total de game-uri este par

22) Setul 3 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Setul 3 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Setul 3 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

23) Scorul game-ului "X" in setul "n" - Precizare: "X" reprezinta numarul game-ului iar "n" reprezinta numarul setului disponibile pentru pariere. Acest pariu indica scorul cu care jucatorul 1 sau jucatorul 2 castiga game-ul "X" din setul "n"! Variante:

Jucatorul 1 la 0

Jucatorul 2 la 0

Jucatorul 1 la 15

Jucatorul 2 la 15

Jucatorul 1 la 30

Jucatorul 2 la 30

Jucatorul 1 la 40

Jucatorul 2 la 40

24) Primul la "n" game-uri in setul "x"; se poate miza pe 2 variante:

1 - jucatorul 1 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x

2 - jucatorul 2 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x

Precizare: "x" reprezinta numarul setului, iar "n" numarul de game-uri care trebuie castigate de jucatorul 1 sau jucatorul 2 pentru a se finaliza pariul !

25) Setul x – handicap game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului x, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – Jucatorul 1 castiga mai multe game-uri in setul X dupa aplicarea handicapului

2 – Jucatorul 2 castiga mai multe game-uri in setul X dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului si valoarea ‘x’-ului!

26) Setul x: game y – egalitate: se poate miza pe 2 variante:

Da -pana sa se decida, game-ul y din setul x ajunge la scorul de 40: 40

Nu - pana sa se decida, game-ul y din setul x NU ajunge la scorul de 40: 40

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘x’-ului si valoarea ‘y’-ului!

27) Setul x: game y: total puncte (exact, multi) se poate paria pe urmatoarele variante:

4 – in game-ul y din setul x se joaca exact 4 puncte (unul din jucatori castiga la 0)

5 – in game-ul y din setul x se joaca exact 5 puncte (unul din jucatori castiga la 15)

6 – in game-ul y din setul x se joaca exact 6 puncte (unul din jucatori castiga la 30)

>6 – in game-ul y din setul x se joaca minim 7 puncte (pana sa se decida game-ul se ajunge la scorul 40: 40)

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘x’-ului si valoarea ‘y’-ului!

28) Setul x: game y: punct z se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - jucatorul 1 castiga punctul z din game-ul y din setul x

2 - jucatorul 2 castiga punctul z din game-ul y din setul x

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valorile pentru x, y, z!

29) Setul x: game y: primul punct se poate paria pe urmatoarele variante:

1 -jucatorul 1 castiga primul punct din game-ul y din setul x

2 - jucatorul 2 castiga primul punct din game-ul y din setul x

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valorile pentru x, y!

30) Setul x: game y – total puncte impar/par se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor din game-ul y din setul x este impar

Par - totalul punctelor din game-ul y din setul x este par

31) Primul la n puncte in game-ul x din setul y: se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 atinge primul granita de n puncte castigate in game-ul x din setul y

2 – jucatorul 2 atinge primul granita de n puncte castigate in game-ul x din setul y

32) Total seturi (multi) -Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – in meci numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - in meci numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

33) Castigator + total game-uri – Exista urmatoarele variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 & SUB - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘n’ game-uri specificat in oferta de pariere

1& PESTE - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘n’ game-uri specificat in oferta de pariere

2& SUB - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘n’ game-uri specificat in oferta de pariere

2 & PESTE - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘n’ game-uri specificat in oferta de pariere.

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

34) Handicap Seturi Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in seturi, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

35) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 1 set

Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

36) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 1 set

Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

37) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi
Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

38) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi
Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

BADMINTON

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1
2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator - Setul "n" - Precizare: "n" – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:

1 - gazdele castiga setul "n"
2 - oaspetii castiga setul "n"

3) Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta

peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

4) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de badminton. Meciurile de badminton se joaca in general 2 din 3 seturi. In functie de scorul inregistrat, in timp ce se pariaza, se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect:

2: 0 - gazdele castiga cu 2-0 la seturi

2: 1 - gazdele castiga cu 2-1 la seturi

0: 2 - oaspetii castiga cu 2-0 la seturi

1: 2 - oaspetii castiga cu 2-1 la seturi

5) Total seturi - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:

2 - in meci se vor juca exact 2 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste - numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

7) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

8) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

9) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2

Peste -numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

10) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul.

Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

11) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

12) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3

Peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

13) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

14) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

15) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

16) Handicap Puncte -- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

17) Prima echipa la “[n]” puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 1

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 2

2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 2

19) Prima echipa la [n] puncte in setul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

20) Echipa care va castiga al ‘n’-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘n’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul''n'' in setul 1
2 – echipa oaspete castiga punctul''n'' in setul 1

21) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul “n” in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul''n'' in setul 2
2 – echipa oaspete castiga punctul''n'' in setul 2

22) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul''n'' in setul 3
2 – echipa oaspete castiga punctul''n'' in setul 3

BASEBALL

1) Castigator meci - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri (extra - inninguri)

Se poate paria pe urmatoarele variante:

- 1 - Castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - Castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2) Castigator inning "[n]" - Acest pariu definește care echipă castiga inning-ul “n” definit de Organizator! Se poate paria pe următoarele variante:

1 - Echipa gazda castiga inning-ul 'n'
X - Inning-ul 'n' se termina la egalitate
2 - Echipa oaspete castiga inning-ul 'n'

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului care reprezinta numar inning-ului pentru care sunt oferite pariurile!

3) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului **2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului**

4) Cine castiga restul meciului (inclusiv prelungiri) - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului
X - rezultat de egalitate in timpul ramas
2 – oaspetii castiga restul meciului

5) Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea parului – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numărul total de puncte înscris de echipa gazda este SUB “n” puncte din oferta

Peste – numărul total de puncte înscris de echipa gazda este PESTE “n” puncte din oferta

7) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este SUB "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este PESTE “n” puncte din oferta

8) Inning 1 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in primul inning, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primul inning comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in primul inning este sub granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

Peste - numarul total de puncte in primul inning este peste granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

9) Inning 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 2 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru al doilea inning.

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru al doilea inning.

10) Total puncte dupa 5 inning-uri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primele 5 inning-uri comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este peste granita de “n” puncte din oferta

11) Conduce dupa primele 5 inning-uri - Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - Castiga echipa gazda primele 5 inning-uri

X - Egal dupa primele 5 inning-uri

2 - Castiga echipa oaspete primele 5 inning-uri

12) castigat + total puncte (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 6 varfante:

Gazde si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Gazde si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Oaspeti si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Oaspeti si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Egal si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate

Egal si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

13) Inning 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 3 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru al treilea inning

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru al treilea inning

14) Inning 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 4 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 4

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 4

15) Inning 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 5 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 5 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 5

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 5 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 5

16) Inning 6 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 6, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine

puncte in inning-ul 6 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 6 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 6

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 6 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 6

17) Inning 7 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 7, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 7 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 7 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 7

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 7 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 7

18) Inning 8 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 8, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 8 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 8 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 8

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 8 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 8

19). Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >=3 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 3 puncte

HT 2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte

HT 1 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 1 punct

AT >=3 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de minim 3 puncte

AT 2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte

AT 1 - Echipa oaspete castiga meciul la exact 1 punct

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

20) Vor fi prelungiri? - Este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri (extra inning/inning-uri) ! Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

21) Care echipa inscrie al x-lea punct?**1** - gazdele inscriu punctul X**X** - nici o echipa nu inscrie punctul x**2** - oaspetii inscriu punctul X

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "X"-ului.

22) Inning-ul cu cele mai multe puncte**1** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 1**2** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 2**3** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 3**4** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 4**5** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 5**6** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 6**7** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 7**8** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 8**9** – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 9**Egal** – in cel putin 2 inning-uri vor fi marcate acelasi numar de puncte, iar cele minim 2 inning-uri individual vor avea cel mai mare numar de puncte din meci**23) Care echipa castiga mai multe inning-uri****1** – gazdele castiga cele mai multe inning-uri**X** – atat gazdele cat si oaspetii castiga acelasi numar de inning-uri**2** – oaspetii castiga cele mai multe inning-uri**24) Meci** - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple; se poate miza pe urmatoarele variante:**1** - gazdele castiga in timpul regulamentar**X** - rezultat de egalitate in timpul regulamentar**2** - oaspetii castiga in timpul regulamentar**25) Handicap Puncte (A) (inclusiv prelungiri)** - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:**1** - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului**X** - meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului**2** - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului**26) Prima echipa la [n] puncte**

Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator**2** - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator**27) Ambele puncteaza peste N puncte (inclusiv prelungiri)** – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:**Nu** – o echipa sau ambele nu inscriu peste n puncta**Da** – ambele echipe inscriu peste n puncta**28) Inningurile 1 – 5: gazde – total puncte** – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:**Sub** – in primele 5 inninguri gazdele inscriu sub n puncte**Peste** - in primele 5 inninguri gazdele inscriu peste n puncte**29) Inningurile 1 – 5: Oaspeti – total puncte** – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:**Sub** – in primele 5 inninguri oaspetii inscriu sub n puncte**Peste** - in primele 5 inninguri oaspetii inscriu peste n puncte**30) Inningurile 1 – 5: handicap puncte** - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscise in primele 5 inninguri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primelor 5 inninguri, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:**1** - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului**2** - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului**31) Inning n – ambele puncteaza** - se poate miza pe 2 variante:**Da** – in inningul n ambele echipe puncteaza**Nu** – in inningul n NU puncteaza ambele echipe**32) Inning n – gazdele puncteaza** - se poate miza pe 2 variante:

Da – in inningul n gazdele puncteaza
Nu – in inningul n NU puncteaza gazdele

33) Inning n – total gazde - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

Sub – in inningul n gazdele inscriu sub x puncte

Peste – in inningul n gazdele inscriu peste x puncte

34) Inning n – oaspetii puncteaza- se poate miza pe 2 variante:

Da – in inningul n oaspetii puncteaza

Nu – in inningul n NU puncteaza oaspetii

35) Inning n – total oaspeti - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

Sub – in inningul n oaspetii inscriu sub x puncte

Peste – in inningul n oaspetii inscriu peste x puncte

36) Inning n – handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inningul N, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningului N, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

37) Primul inning/final (inclusive prelungiri) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 – gazdele conduc in primul inning si castiga la final

X/1 – egal in primul inning si gazdele castiga la final

2/1 – oaspetii conduc in primul inning, gazdele castiga la final

1/X – gazdele conduc in primul inning, egal la final

X/X – egal atat in primul inning, cat si la final

2/X – oaspetii conduc in primul inning, egal la final

1/2 – gazdele conduc in primul inning, oaspetii castiga la final

X/2 – egal in primul inning oaspetii castiga la final

2/2 – oaspetii conduc in primul inning si castiga la final

38) Inningurile de la A la Z: castigator: se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga inningurile de la A la Z

X – egal in inningurile de la A la Z

2 – oaspetii castiga inningurile de la A la Z

NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atata cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

39) Inningurile de la A la Z: total gazde – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:

Sub – in inningurile de la A la Z gazdele inscriu sub n puncte

Peste – in ningurile de la A la Z gazdele inscriu peste n puncte

NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atata cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

40) Inningurile de la A la Z: total oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:

Sub – in inningurile de la A la Z oaspetii inscriu sub n puncte

Peste – in ningurile de la A la Z oasptii inscriu peste n puncte

NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atata cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

41) Inningurile de la A la Z: handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in in ningurile de la A la Z, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningurilor de la A la Z, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atata cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

42) Inningurile de la A la Z: total puncte se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – in iningurile de la A la Z se inscriu sub n puncte

Peste - in iningurile de la A la Z inscriu peste n puncte

NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atata cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda=Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda

Echipa 2 =oaspete=Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

1) Castigator meci - Se indica rezultatul final al meciului:

1– castiga meciul echipa gazda

2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castiga setul "n" - Precizare: ‘n’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul! Se indica rezultatul final al setului

1, se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga setul ‘n’

2 – oaspetii castiga setul ‘n’

3) Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste- numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

6) Scor corect - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0

2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1

1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2

0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

7) Total Seturi - Se poate miza pe urmatoarele variante:

2 – in meci se vor juca in total 2 seturi

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

8) Setul 1 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘n’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator pentru setul 1

9) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

10) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 2

Peste - numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

11) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

12) Setul 2 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 2

2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 2

13) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

14) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3

Peste - numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

15) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

16) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

17) Handicap Puncte - deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

18) Setul 3 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 3

2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va castiga punctul “n” in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul “n” in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul “n” in setul 1

2 – echipa oaspete castiga punctul “n” in setul 1

20) Echipa care va castiga punctul “n” in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul “n” in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul “n” in setul 2

2 – echipa oaspete castiga punctul “n” in setul 2

21) Echipa care va castiga punctul “n” in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul “n” in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul “n” in setul 3

2 – echipa oaspete castiga punctul “n” in setul 3

22) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv! Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

RUGBY

1) Meci- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Sansa dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Total puncte (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar

5) Total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub “n” puncte

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste “n” puncte

6) Total puncte oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub “n” puncte

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste “n” puncte

7) Handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de “n”-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariuri:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

8) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

9) Prima echipa la “x” puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “X” in meci! Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “X” definita de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima granita “X” definita de Organizator

Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de “X” puncte definite de Organizator

10) Meci + total puncte

Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si gazdele castiga meciul

Egal si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si oaspetii castiga meciul

Gazde si peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si gazdele castiga meciul

Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

11) Echipa cu cele mai multe esuri in meci – exista 3 variante de pariuri:

1 - Echipa gazda are mai multe esuri decat echipa oaspete in meci

- X** - Echipa gazda are acelasi numar de eseuri ca echipa oaspete in meci
2 - Echipa oaspete are mai multe eseuri decat echipa gazda

12) Total eseuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - Sub "n" eseuri-In meci se marcheaza un numar mai mic de eseuri decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - Peste "n" eseuri-In meci se marcheaza un numar mai mare de eseuri decat valoarea "n" stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

13) Handicap eseuri (3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul.

Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe eseuri in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate (la eseuri) in timpul regulamentar

2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in timpul regulamentar

14) Handicap eseuri (2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe eseuri in timpul regulamentar

2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in timpul regulamentar

15) Total eseuri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub "n" eseuri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste "n" eseuri

16) Total eseuri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub "n" eseuri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste "n" eseuri

17) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

18) Prima repriza - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

19) Prima repriza - total puncte (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

20) Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde in prima repriza este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

Peste - numarul total de puncte in scris de gazde in prima repriza este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

21) Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de oaspeti in prima repriza este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

Peste - numarul total de puncte in scris de oaspeti in prima repriza este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

22) Total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

>62 - in meci se vor inscrie minim 63 de puncte

56-62 - in meci se vor inscrie minim 56 de puncte si maxim 62 de puncte

49-55 - in meci se vor inscrie minim 49 de puncte si maxim 55 de puncte

42-48 - in meci se vor inscrie minim 42 de puncte si maxim 48 de puncte

35-41 - in meci se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte

28-34 - in meci se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte
<28 - in meci se vor inscrie maxim 27 de puncte

23) Prima repriza - total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

<7 - in prima repriza se vor inscrie maxim 6 de puncte
7-13 - in prima repriza se vor inscrie minim 7 de puncte si maxim 13 de puncte
14-20 - in prima repriza se vor inscrie minim 14 de puncte si maxim 20 de puncte
21-27 - in prima repriza se vor inscrie minim 21 de puncte si maxim 27 de puncte
35-41 - in prima repriza se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte
28-34 - in prima repriza se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte
>41 - in prima repriza se vor inscrie minim 42 de puncte

24) Prima repriza - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza
 X – rezultat de egalitate in prima repriza
 2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

25) prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize
 X - rezultat de egalitate timpul ramas din prima repriza
 2 – oaspetii castiga restul primei reprize

26) Prima repriza - total esuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - Sub "n" esuri - In prima repriza se marcheaza un numar mai mic de esuri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste - Peste "n" esuri - In prima repriza se marcheaza un numar mai mare de esuri decat valoarea "n" stabilita de organizator
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

27) Prima repriza - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – in prima repriza totalul punctelor inscrise este par
Impar - in prima repriza totalul punctelor inscrise este impar

28) Total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – in meci totalul punctelor inscrise este par
Impar - in meci totalul punctelor inscrise este impar

29) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT >14 - Gazdele castiga meciul la minim 15 puncte diferenta

HT 8-14 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

HT 1 - 7 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 1 - 7 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 8-14 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

AT >14 - Oaspetii castiga meciul la minim 15 puncte diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

30) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X – repriza1 se termina egal.

HT >14 - Gazdele castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta

HT 8-14 - Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 14-18 puncte

HT 1 - 7 - Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 1 - 7 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 8-14 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

AT >14 - Oaspetii castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

31) Se califica – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – echipa 1 se califica
 2 - echipa 2 se califica

NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri,, retur, rejucare, etc!

NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

32) Cele mai multe esuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X – echipa 1 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 2

X2 - echipa 2 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 1

12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

33) Cele mai multe esuri – La egal COTA 1 se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – Echipa 1 are mai multe esuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa 2 are mai multe esuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera COTA 1

34) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

35) Repriza 1: Prima echipa la "x" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "X" in repriza 1! Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "X" definita de Organizator pentru repriza 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "X" definita de Organizator pentru repriza 1

Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de "X" puncte definite de Organizator pentru repriza 1

36) Repriza 1: cele mai multe esuri exista 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda are mai multe esuri decat echipa oaspete in repriza1

X - Echipa gazda are acelasi numar de esuri ca echipa oaspete in repriza 1

2 - Echipa oaspete are mai multe esuri decat echipa gazda in repriza 1

37) Repriza 1: Cele mai multe esuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru repriza 1, se poate miza pe urmatoarele variante:

1X – echipa 1 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 2

X2 - echipa 2 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 1

12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

38) Repriza 1: Cele mai multe esuri – La egal COTA 1 se poate miza pe urmatoarele variante pentru repriza 1:

1 – Echipa 1 are mai multe esuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa 2 are mai multe esuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera COTA 1

39) Repriza 1: Handicap esuri (3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esuri in repriza 1

X – rezultat de egalitate (la esuri) in repriza 1

2 – echipa oaspete are mai multe esuri in repriza 1

40) Repriza 1: Handicap esuri (2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esuri in repriza1

2 – echipa oaspete are mai multe esuri in repriza 1

41) Repriza 1: Total esuri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In repriza 1 gazdele executa sub "n" esuri

Peste - In repriza 1 gazdele executa peste "n" esuri

42) Repriza 1: Total esuri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In repriza1 oaspetii vor executa sub "n" esuri

Peste - In repriza 1 oaspetii vor executa peste "n" esuri

43) Total esuri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante:

Impar – totalul esurilor din meci este impar

Par – totalul esurilor din meci este par

44) Repriza 1-total esuri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante:

Impar – totalul esurilor din repriza 1 este impar

Par – totalul eseurilor din repriza 1 este par

45) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

46) Finala – castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 castiga Finala

2 – echipa 2 castiga Finala

FOTBAL IN SALA (FUTSAL)

1) Meci – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde

X - rezultat de egalitate

2 - victorie oaspeti

2) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

5) Total Goluri (Multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste - numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: In general "n" are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

6) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas. Variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) Gazde - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0-1 – gazdele marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc

2-3 – gazdele marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4-5 – gazdele marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc

6+ - gazdele marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

8) Oaspeti - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0-1 - oaspetii marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc

2-3 - oaspetii marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4-5 - oaspetii marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc

6+ - oaspetii marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

9) Ambele Echipe Marcheaza Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:

Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar

Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

10) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

11) Total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

12) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

13) Prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

X – rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

14) Prima repriza - urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul primei reprize

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

15) Prima repriza - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza

Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

16) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

17) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

18) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

19) Lovituri de departajare: castigat – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga la loviturile de departajare

2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

20) Scor corect - se indica scorul corect al meciului;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

21) Prima repriza: scor corect - se indica scorul corect pentru repriza 1;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere pentru repriza 1

22) Prima repriza – handicap goluri Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. In functie de “n”-ul definit de orgaznizator se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere:

1 – castiga echipa gazda in repriza 1

X – rezultat de egalitate in repriza 1

2 – castiga echipa oaspete in repriza 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

SNOKER

1) Castigator meci – se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga meciul

2 – jucatorul 2 castiga meciul

2) Castigator restul meciului – se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul meciului

X – atat jucatorul 1 cat si jucatorul 2 castiga acelasi numar de frame-uri; acest pariu este valabil din momentul parierii pentru frame-urile ramase de jucat

2 – jucatorul 2 castiga restul meciului

3) Scor corect – Organizatorul anunta in oferta anumite scoruri corecte pe care se poate paria. Daca scorul corect este indicat corect atunci pariul este castigator, in caz contrar pariul este pierdut!

4) Total frame-uri [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate frame-urile, indiferent daca au fost jucate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine frame-uri in meci comparativ cu numarul “n” de frame-uri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de frame-uri este sub granita de “n” frame-uri din oferta

Peste - numarul total de frame-uri este peste granita de “n” frame-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

5) Castigator frame [n] - Acest pariu defineste care jucator castiga frame-ul “n” definit de Organizator! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - jucatorul 1 castiga frame-ul “n”

2 - jucatorul 2 castiga frame-ul “n”

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului care reprezinta numar frame-ului pentru care sunt oferite pariurile!

6) Organizatorul poate COTA pariul Meci cu urmatoarele variante:

1 - castiga jucatorul 1

X - meciul se termina egal

2 - castiga jucatorul 2

7) Handicap frame-uri: Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului

8) Frame decisiv se poate miza pe urmatoarele variante:

Da - La deciderea pariurilor, numarul de frame-uri specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

Nu - Meciul se decide inainte de finalizarea numarului de frame-uri specificat oficial

9) Frame X: break 100+: se poate miza pe urmatoarele variante:

Da - in frame-ul X exista minim un break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X NU exista minim un break de minim 100 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

10) Frame X: Jucatorul 1 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste break de minim 100 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

11) Frame X: Jucatorul 1 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste break de minim 50 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste break de minim 50 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

12) Frame X: Jucatorul 2 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste break de minim 100 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste break de minim 100 de puncte
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

13) Frame X: Jucatorul 2 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste break de minim 50 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste break de minim 50 de puncte
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

14) Frame X: Jucatorul cu cel mai mare break se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – in frame-ul x, jucatorul 1 reuseste cel mai mare break
2 – in frame-ul x, jucatorul 2 reuseste cel mai mare break
 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “X”-ului.

FOTBAL AMERICAN

1) Meci- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri
Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

5) Handicap puncte (inclusive prelungiri) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

6) Cine castiga Sfertul?[n] - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul n; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul n
X – rezultat de egalitate in sfertul n
2 – castiga echipa oaspete sfertul n
 Precizare: Organizatorul defineste valoare “n” in oferta!

7) Prima repriza / meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei reprize cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar
1/X - gazdele castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
1/2 - gazdele castiga prima repriza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
X/1 - egal la sfarsitul primei reprize si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
X/X - egal atat la sfarsitul primei reprize cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
X/2 - egal la sfarsitul primei reprize si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
2/1 - oaspetii castiga prima repriza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
2/X - oaspetii castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
2/2 - oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar

8) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator

9) Urmatoarea marcatoare (inclusiv prelungiri) - Acest tip de pariu defineste prima echipa care inscrie urmatoarele puncte! Se poae miza pe 3 variante:

Gazde – urmatoarele puncte sunt inscise de gazde
X – in meci nu se mai inscrie

Oaspeti - urmatoarele puncte sunt inscrise de oaspeti

10) Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >13 - Gazdele castiga meciul la minim 14 puncte diferenta

HT 7-13 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 7-13 puncte

HT 1 - 6 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-6 puncte

AT 1 - 6 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-6 puncte

AT 7-13 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 7-13 puncte

AT >13 - Oaspetii castiga meciul la minim 14 puncte diferenta

11) Sfertul cu cele mai multe puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe urmatoarele variante:

Sfertul 1 - in primul sfert se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 2 - in sfertul 2 se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 3 - in sfertul 3 se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 4 - in sfertul 4 se vor marca cele mai multe puncte

Egal - doua sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte marcate si aceste doua sferturi trebuie sa aiba cele mai multe puncte marcate

12) Repriza cu cele mai multe puncte

Repriza 1 - in repriza 1 se vor marca cele mai multe puncte

Repriza 2 - in repriza 2 se vor marca cele mai multe puncte

Egal - in repriza 1 se va marca acelasi numar de puncte ca in repriza 2

13) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:

DA - meciul intra in prelungiri

NU - meciul nu intra in prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

14) Sfertul 1 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

15) Prima repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in prima repriza Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultat de egalitate in prima repriza

2 - oaspetii castiga prima repriza

16) Sfertul 2 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta

17) Sfertul 3 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta

18) Sfertul 4 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta

19) Repriza 1 - urmatoarea marcatoare - Acest tip de pariu defineste prima echipa care inscrie urmatoarele puncte in repriza 1!

Se poate miza pe 3 variante:

Gazde – urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscise de gazde

X – in prima repriza nu se mai inscrie

Oaspeti - urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscise de oaspeti

20) Repriza 1 - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) Repriza 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

22) Repriza 1 - total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

23) Repriza 1 - total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

24) Repriza 1 - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in repriza 1 este par

Impar – totalul punctelor inscris in repriza 1 este impar

25) Total puncte par/impar (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele mici, inclusive dupa eventualele prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului- se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in meci inclusiv prelungiri, este par

Impar – totalul punctelor inscris in meci, inclusiv prelungiri, este impar

26) Sansa Dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

27) Total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in timpul regulamentar (cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in timpul regulamentar este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in timpul regulamentar este peste granita de "n" puncte din oferta

28) Total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in timpul regulamentar (cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in timpul regulamentar este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in timpul regulamentar este peste granita de "n" puncte din oferta

29) Tipul urmatoarelor puncte (inclusiv prelungiri) - se ofera urmatoarele variante de pariuri:

Niciunul – in timpul ramas inclusiv in eventualele prelungiri nu se mai inscrie niciun punct

Field goal – urmatoarele puncte vor fi inscise printr-un field goal

Touchdown - urmatoarele puncte vor fi inscise printr-un touchdown

Alte – se inscriu urmatoarele puncte prin alte modalitati decat Field Goal si Touchdown

PRECIZARI: Field Goal

Daca ofensiva nu poate marca un touchdown, poate incerca transformarea unui field goal, care valoreaza 3 puncte. Acesta poate fi incercat din orice pozitie de pe terenul de joc, indiferent de down, dar de obicei sunt executate de dincolo de linia de 45 yarzi a echipei in aparare la cel de-al patrulea down. Pentru ca field goal-ul sa fie validat, jucatorul ce degajeaza mingea (kicker) trebuie

sa o introduca printre buturile portii adverse, si pe deasupra barei orizontale. Apararea va incerca sa impiedice mingea sa ajunga intre buturi.

Touchdown

Touchdown-ul valoreaza 6 puncte, si ofera oportunitatea echipei ce l-a reusit sa obtina inca un punct suplimentar (EXTRA POINT). Pentru a marca un touchdown, mingea trebuie purtata in endzone, prinsa in endzone, recuperata de la adversar (FUMBLE) in endzone sau un jucator al echipei ce degajeaza la kickoff sa prinda mingea in endzone-ul advers fara ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator. Este asemanator eseu-lui din rugby, cu deosebirea ca jucatorul nu trebuie sa culce mingea pentru a obtine touchdown-ul.

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul

2) Castigator setul [n] - Precizare: “n” – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga setul “n”

2 – oaspetii castiga setul “n”

3) Total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului

4) Scor corect - In functie de turneu si competitie, meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 set! uri Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:

3: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 0

3: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 1

3: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 2

2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2: 3

1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 3

0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 3

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:

4: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 0

4: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 1

4: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 2

4: 3 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 3

0: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 4

1: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 4

2: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 4

3: 4 – Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 3: 4

5) Total Seturi - In functie de turneu si competitie, meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 set-uri. In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

6 – in meci se vor juca in total 6 seturi

7 – in meci se vor juca in total 7 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste -numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului

7) Setul 1 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

8) Setul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2

Peste -numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului

9) Setul 2 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

10) Setul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 3

peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului

11) Setul 3 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

12) Setul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 4

peste -numarul total de puncte in setul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 4

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului

13) Setul 4 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

14) Setul 5 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 5 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 5

Peste -numarul total de puncte in setul 5 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 5

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea "n"-ului

15) Setul 5 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par

impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

16) Setul 6 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 6, indiferent daca au fost inscise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 6 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 6 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 6

Peste -numarul total de puncte in setul 6 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 6

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

17) Setul 6 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 6 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 6 este impar

18) Setul 7 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 7, indiferent daca au fost inscise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 7 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 7 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 7

Peste - numarul total de puncte in setul 7 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 7

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

19) Setul 7 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor realizate in setul 7 este par

impar – totalul punctelor realizate in setul 7 este impar

20) Handicap puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in puncte, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga meciul dupa aplicarea handicapului

2 – jucatorul 2 castiga meciul dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

21) Cate seturi se decid prin extra puncte se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 5 din 7 seturi:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

6 – exact 6 seturi se decid prin extra puncte

7 – exact 7 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set este castigat de echipa care obtine prima 11 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 10 - 10, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (12 - 10, 13-11, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 12 de puncte in setul respectiv!

22) Setul 1 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

23) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 1
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 1

24) Setul 2 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

25) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 2
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 2

26) Setul 3 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

27) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 3
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 3

28) Setul 4 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4

29) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 4 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 4
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 4

30) Setul 5 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5

31) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 5 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 5
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 5

32) Setul 6 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 6
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 6

33) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 6 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 6
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 6

34) Setul 7 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 7
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 7

35) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 7 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 7
- 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 7

DARTS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta=echipa 1

Jucatorul 2=oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta = echipa 2

1)MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1 - castiga jucatorul 1
- X - rezultat de egalitate
- 2- castiga jucatorul 2

2)Castigator meci – se ofera 2 variante de pariere:

- 1 – castiga jucatorul 1
- 2 – castiga jucatorul 2

3) Setul N Castigator – se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:

- 1 – jucatorul 1 castiga setul n
- 2 – jucatorul 2 castiga setul n

4) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante de pariere:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante de pariere:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- X – meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

6) Meci: Total leg-uri - se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – numarul total de leg-uri din meci o sa fie sub granita de n leg-uri din oferta

Peste - numarul total de leg-uri din meci o sa fie peste granita de n leg-uri din oferta

7) Meci: Total seturi se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – numarul total de seturi din meci o sa fie sub granita de n seturi din oferta

Peste - numarul total de seturi din meci o sa fie peste granita de n seturi din oferta

8) Scor corect (seturi) se indica scorul corect al meciului;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

9) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante

- 1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 2
- X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri
- 2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

10) Total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de "n" 180- uri din oferta

Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de "n" 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de "n" 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 1

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 2

13) Setul 1: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 1

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 1

14) Setul 2: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 2

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 2

15) Setul 3: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 3

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 3

16) Setul 4: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 4

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 4

17) Setul 5: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 5

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 5

18) Setul 6: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 6

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 6

19) Setul 7: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 7

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 7

20) Setul 8: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 8

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 8

21) Setul 9: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 9

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 9

22) Setul 10: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 10

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 10

23) Setul 11: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 11

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 11

24) Setul 12: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 12

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 12

25) Setul 13: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 13

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 13

26) Setul 1: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

27) Setul 2: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

28) Setul 3: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

29) Setul 4: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

30) Setul 5: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

31) Setul 6: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 6, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului

32) Setul 7: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 7, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului

33) Setul 8: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 8, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului

34) Setul 9: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 9, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului
- 2- jucatorul 2 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului

35) Setul 10: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 10, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului
- 2 - jucatorul 2 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului

36) Setul 11: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 11, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului
- 2 - jucatorul 2 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului

37) Setul 12: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 12, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului

38) Setul 13: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 13, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - jucatorul 1 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului

39) Setul 1: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 1 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 1

Peste- numarul total de leg-uri din setul 1 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 1

40) Setul 2: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 2 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 2

Peste - numarul total de leg-uri din setul 2 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 2

41) Setul 3: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 3 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 3

Peste - numarul total de leg-uri din setul 3 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 3

42) Setul 4: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 4 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 4

Peste - numarul total de leg-uri din setul 4 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 4

43) Setul 5: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 5 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 5

Peste - numarul total de leg-uri din setul 5 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 5

44) Setul 6: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 6 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 6

Peste - numarul total de leg-uri din setul 6 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 6

45) Setul 7: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 7 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 7

Peste - numarul total de leg-uri din setul 7 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 7

46) Setul 8: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 8 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 8

Peste - numarul total de leg-uri din setul 8 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 8

47) Setul 9: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 9 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 9

Peste - numarul total de leg-uri din setul 9 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 9

48) Setul 10: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 10 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 10

Peste - numarul total de leg-uri din setul 10 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 10

49) Setul 11: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 11 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 11

Peste - numarul total de leg-uri din setul 11 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 11

50) Setul 12: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 12 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 12

Peste - numarul total de leg-uri din setul 12 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 12

51) Setul 13: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 13 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 13

Peste - numarul total de leg-uri din setul 13 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 13

52) Setul 1: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 1 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 1 nu o sa fie niciun 180

53) Setul 2: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 2 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 2 nu o sa fie niciun 180

54) Setul 3: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 3 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 3 nu o sa fie niciun 180

55) Setul 4: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 4 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 4 nu o sa fie niciun 180

56) Setul 5: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 5 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 5 nu o sa fie niciun 180

57) Setul 6: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 6 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 6 nu o sa fie niciun 180

58) Setul 7: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 7 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 7 nu o sa fie niciun 180

59) Setul 8: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 8 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 8 nu o sa fie niciun 180

60) setul 9: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 9 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 9 nu o sa fie niciun 180

61) Setul 10: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 10 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 10 nu o sa fie niciun 180

62) setul 11: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 11 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 11 nu o sa fie niciun 180

63) Setul 12: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 12 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 12 nu o sa fie niciun 180

64) Setul 13: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

Da – in leg-ul x din setul 13 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 13 nu o sa fie niciun 180

65) Setul 1: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este de minim 41

66) Setul 2: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este de minim 41

67) Setul 3: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este de minim 41

68) Setul 4: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este de minim 41

69) Setul 5: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este de minim 41

70) Setul 6: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este de minim 41

71) Setul 7: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este de minim 41

72) Setul 8: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este de minim 41

73) Setul 9: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este de minim 41

74) Setul 10: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este de minim 41

75) Setul 11: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este de minim 41

76) Setul 12: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este de minim 41

77) Setul 13: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este de minim 41

78) Cine castiga restul setului 1 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 1

X - restul setului 1 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 1

79) Cine castiga restul setului 2 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 2

X - restul setului 2 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 2

80) Cine castiga restul setului 3 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 3

X - restul setului 3 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 3

81) Cine castiga restul setului 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 4

X - restul setului 4 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 4

82) Cine castiga restul setului 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 5

X - restul setului 5 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 5

83) Cine castiga restul setului 6 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 6

X - restul setului 6 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 6

84) Cine castiga restul setului 7 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 7

X - restul setului 7 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 7

85) Cine castiga restul setului 8 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 8

X - restul setului 8 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 8

86) Cine castiga restul setului 9 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 9

X - restul setului 9 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 9

87) Cine castiga restul setului 10 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 10

X - restul setului 10 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 10

88) Cine castiga restul setului 11 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 11

X - restul setului 11 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 11

89) Cine castiga restul setului 12 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 12

X - restul setului 12 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 12

90) Cine castiga restul setului 13 – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 13

X - restul setului 13 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 13

FOTBAL AUSTRALIAN

1)Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este sub granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

2) Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

3) Prima repriza - total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

<72 - in prima repriza se vor inscrie maxim 71 de puncte

72-80 - in prima repriza se vor inscrie minim 72 de puncte si maxim 80 de puncte

81-86 - in prima repriza se vor inscrie minim 81 de puncte si maxim 86 de puncte

87-93 - in prima repriza se vor inscrie minim 87 de puncte si maxim 93 de puncte

94-100 - in prima repriza se vor inscrie minim 94 de puncte si maxim 100 de puncte

101-109 - in prima repriza se vor inscrie minim 101 de puncte si maxim 109 de puncte

>109 - in prima repriza se vor inscrie minim 110 puncte

4) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 1

X – rezultat de egalitate in sfertul 1

2 – castiga echipa oaspete sfertul 1

5) Sfertul 2 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 2; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 2

X – rezultat de egalitate in sfertul 2

2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

6) Sfertul 3 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 3; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 3

X – rezultat de egalitate in sfertul 3

2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

7) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 4

X – rezultat de egalitate in sfertul 4

2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

8) Handicap Puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

9) Prima repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

10) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

11) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

13) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

14) Sansa Dubla - acest tip de pari cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
- 12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

15) Sansa Dubla sfertul n - acest tip de pari cuprinde rezultate duble inregistrate in sfertul n; se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul n
- X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul n
- 12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la sfertul n!

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

16) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

17) Prima repriza - La egal COTA 1- se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) Sfertul 1 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

19) Sfertul 2 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

20) Sfertul 3 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) Sfertul 4 - la egal COTA 1- se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

22) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

23) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

24) Prima Repriza - Total PUNCTE - pentru pariurile live se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

25) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

26) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Prima repriza se termina egal.

HT >15 - Gazdele castiga repriza1 la minim 16 puncte diferenta

HT 8-15 - Gazdele castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte

HT 1 - 7 - Gazdele castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 1 - 7 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 8-15 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte

AT >15 - Oaspetii castiga repriza1 la minim 16 puncte diferenta

Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam)!

27) Meci + total puncte Se poate miza pe urmatoarele variante:

Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si gazdele castiga meciul **Egal si sub**

- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si oaspetii castiga meciul **Gazde si**

peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si gazdele castiga meciul

Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

28) Impar/Par Puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din meci este impar

Par - totalul punctelor din meci este par

29) Prima repriza - Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din repriza 1 este impar

Par - totalul punctelor din repriza 1 este par

30) Sfertul 1 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 1 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 1 este par

31) Sfertul 2 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 2 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 2 este par

32) Sfertul 3 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 3 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 3 este par

33) Sfertul 4 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 4 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 4 este par

34) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de "n" puncte din oferta

35) Oaspeti - Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele inscrise de oaspeti, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul n este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul n este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

36) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

37) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta

38) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta

39) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta

40) Gazde - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de "n" puncte din oferta

41) Gazde - Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele inscrise de gazde, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte inscrise de gazde in sfertul n este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte inscrise de gazde in sfertul n este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

42) Total puncte (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante:

<145 - in meci se inscriu maxim 144 puncte

145-161 - in meci se inscriu minim 145 puncte si maxim 161

162-173 - in meci se inscriu minim 162 puncte si maxim 173

174-186 - in meci se inscriu minim 174 puncte si maxim 186

187-200 - in meci se inscriu minim 187 puncte si maxim 200

201-218 - in meci se inscriu minim 201 puncte si maxim 218

>218 - in meci se inscriu minim 218 puncte

43) Total puncte (interval, multi) pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante:

<36 - in sfertul n se inscriu maxim 35 puncte

36-40 - in meci se inscriu minim 36 puncte si maxim 40

41-43 - in meci se inscriu minim 41 puncte si maxim 43

44-46 - in meci se inscriu minim 44 puncte si maxim 46

47-50 - in meci se inscriu minim 47 puncte si maxim 50

51-54 - in meci se inscriu minim 51 puncte si maxim 54

>54 - in meci se inscriu minim 55 puncte

44) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

45) Sfertul 1 - Cine Castiga Restul Sfertului 1 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 1, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 1

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 1

2 – oaspetii castiga restul sfertului 1

46) Sfertul 2 - Cine Castiga Restul Sfertului 2 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 2, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 2

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 2

2 – oaspetii castiga restul sfertului 2

47) Sfertul 3 - Cine Castiga Restul Sfertului 3 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 3, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 3

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 3

2 – oaspetii castiga restul sfertului 3

48) Sfertul 4 - Cine Castiga Restul Sfertului 4 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 4, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 4

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 4

2 – oaspetii castiga restul sfertului 4

49) Margini castigatoare – se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >31 - gazdele castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta

HT 15-31 - gazdele castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta

HT 1-14 - gazdele castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta

Egal - meciul se termina la egalitate

AT 1-14 - oaspetii castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta

AT15-31 - oaspetii castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta

AT>31 - oaspetii castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta

50) Margini castigatoare pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 8 gazdele castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta

HT 4-8 gazdele castiga sfertul n cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta

HT 1-3 gazdele castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta

Draw sfertul n se termina egal

AT 1- 3 oaspetii castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta

AT 4-8 oaspetii castiga meciul cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta

AT>8 oaspetii castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

BOWLS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2– castiga jucatorul 2

2) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

3) Handicap Seturi- decidera pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului

4) Scor corect - se indica scorul corect al meciului;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariare;

5) Setul 2: castigator – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 2

X – setul 2 se termina egal

2 – jucatorul 2 castiga setul 2

6) Setul 2 – la egal COTA 1 - se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – Echipa gazda castiga setul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa oaspete castiga setul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

CRICKET

1) Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa Super Over daca este cazul! Se ofera 2 variante:

1- castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over

2 - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

BASCHET 3X3

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar; se poate miza pe 3 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar\

2) Punctul x (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – echipa 1 inscrie punctul x

2- echipa 2 inscrie punctul x

3) Echipa 1 – total puncte (timp regulamentar) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de echipa1 este peste granita de “n” puncte din oferta

4) Echipa 1 - total puncte (inclusiv prelungiri) – Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de puncte in scris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa1 este peste granita de “n” puncte din oferta

5) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa 1 castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

2 – Echipa 2 castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

6) Handicap Puncte (timp regulamentar) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 – echipa2 castiga dupa aplicarea handicapului

7) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 – echipa2 castiga dupa aplicarea handicapului

8) Echipa 2 - total puncte (timp regulamentar) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de echipa2 este peste granita de “n” puncte din oferta

9) Echipa 2 - total puncte (inclusiv prelungiri) – - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de echipa2 este peste granita de “n” puncte din oferta

10) Total puncte -par/impar (timp regulamentar); se poate miza pe 2 variante

Par – in timpul regulamentar totalul punctelor este par

Impar-in timpul regulamentar totalul punctelor este impar

11) Total puncte -par/impar (inclusiv prelungiri); se poate miza pe 2 variante

Par – in timpul regulamentar inclusiv prelungiri totalul punctelor este par

Impar- in timpul regulamentar inclusiv prelungiri totalul punctelor este impar

12) Prima echipa la [n] puncte (inclusiv prelungiri); Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator

13) Total puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte inregistrat in meci, inclusiv prelungiri este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte inregistrat in meci, inclusiv prelungiri este peste granita de “n” puncte din oferta

14) Total puncte (timp regulamentar) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inregistrat in meci, in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inregistrat in meci, in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

15) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:

Da – meciul intra in prelungiri

Nu – meciul nu intra in prelungiri

NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitiei, etc!

16) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa 1 in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - castiga echipa 2 in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

Articolul 2

In conformitate cu legislatia in materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani si salariatii Organizatorului nu au dreptul sa participe la joc. Pentru aceasta, Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita potentialului client actul de identitate. Orice pariuri efectuate/ acceptate cu incalcarea legislatiei sunt considerate nule si au drept consecinta juridica neplata eventualelor castiguri aferente unor astfel de pariuri. Jucatorul, prin plasarea pariului recunoaste ca a luat cunostinta de prevederile regulamentului de joc si il accepta. In caz de solutionare a litigiilor potentiale care rezulta din plasarea pariurilor, nu este luat in considerare faptul ca jucatorul nu este constient de furnizarea acestui regulament de joc sau l-a interpretat gresit.

Articolul 3

Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60%, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. In cazul realizarii unui procent inferior, organizatorul se obliga a acoperi diferenta sub forma unor premii, actiune desfasurata la sfarsitul fiecarui an calendaristic si anuntata in prealabil. Plata pariurilor se efectueaza pe teritoriul Romaniei in punctele de lucru ale organizatorului; fiecare castig se poate plati doar o data. Veniturile din jocuri de noroc, se impun, prin retinerea la sursa, conform pragurilor din tabelul de mai jos, aplicate asupra tuturor sumelor incasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc:

Transe de venit brut (- lei -)	Impozit (- lei -)
pana la 10.000, inclusiv	4 % din suma de castig

între 10.001 – 66.750, inclusiv	400 ron + 20 % pentru ceea ce depaseste suma de 10.000 ron
peste 66.751 ron	11750 + 40 % pentru ceea ce depaseste suma de 66.750

CAPITOLUL III - NOTIUNI DE BAZA

Articolul 1

Organizatorul va primi pariuri pentru urmatoarele Evenimente: fotbal, baschet, handbal, volei, volei pe plaja, fotbal pe plaja, fotbal in sala, tenis de masa, cricket, MMA, hochei, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, curse de ogari, curse de cai, ciclism, rugby, sporturile de iarna, curse de automobile si de motociclete. Organizatorul poate oferi si alte Evenimente care nu sunt enumerate mai sus si care vor fi explicate si guvernate, de asemenea, de Regulile Generale.

Articolul 2

Organizatorul primește pariuri pentru evenimentele publicate în lista de pariuri. Fiecare eveniment de pe lista de pariuri are un raport fix (denumit "COTA"), pe care îl stabilește organizatorul. COTA fiecărui Eveniment va fi determinată de către Organizator la discreția sa, luând în considerare informațiile de ultimă oră cu privire la acesta. Cotele evenimentelor pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului însă COTA acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare. Suma castigatoare a unui Bilet va fi calculată prin înmulțirea Cotei aplicabile la momentul acceptării pariului cu suma platită ca Miza. În cazul greselilor aparute la tipărirea ofertei sau la **modificările ulterioare**, organizatorul ia în considerare datele înscrise în sistemul electronic centralizat.

(a) În cazul în care, atunci când se emite un bilet, apare o eroare tehnică gravă care face ca respectivul conținut al biletului să nu corespundă cerințelor regulamentului de joc și/ sau este contrar practicilor stabilite și/ sau cotele de pe bilet sunt incomparabil mai mari decât media curentă, operatorul poate declara acest bilet ca fiind invalid. În acest caz, biletul este declarat invalid și jucătorului i se înapoiază miza.

(b) În cazul în care sunt periclitate interesele operatorului sau regularitatea evenimentelor de pariere, organizatorul are dreptul de a limita acceptarea pariurilor sau de a le întrerupe.

(c) În cazul greselilor aparute în tipărirea listelor, biletelor de pariere sau greselilor evidente aparute prin introducerea incorectă a datelor în calculator, organizatorul are dreptul să anuleze aceste pariuri sau să accepte plata pariurilor, conform cotelor corecte existente pe piață, chiar dacă greșeala a fost identificată după terminarea evenimentelor sau partilor de eveniment.

(d) Pentru orice alte situații neprevăzute în prezentul regulament, ce pot duce la neasigurarea șanselor egale la câștig a participanților, va prevala decizia managementului societății cu privire la validarea sau invalidarea evenimentului/evenimentelor și/sau a pariurilor efectuate în legătură cu acestea"

Articolul 3

Zilnic organizatorul anunță public lista (oferta) de pariuri. Lista de pariuri este sumarul tuturor evenimentelor și conține cel puțin următoarele date:

- a)** data și ora până la care se poate efectua pariul
- b)** numărul și categoria evenimentului
- c)** valoarea cotei pentru fiecare categorie de eveniment
- d)** după derularea evenimentelor și omologarea rezultatelor lista de pariuri va conține și rezultatele finale ale evenimentelor.

Datele de pe lista de pariuri au caracter informativ, organizatorul în cazul unor greseli sau schimbări de pe lista va lua în considerare datele din momentul realizării pariului.

Firma organizatoare decide momentul în care începe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informații vor fi afișate în terminalul de pariuri; pe panourile din punctele de pariere sau anunțate pe internet sau alte surse media.

Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri identice sau de a refuza sau limita orice pariu pe care un client dorește să îl plaseze. Nici un pariu nu este valabil până când clientul nu primește biletul.

Pentru anumite competitii sau/si evenimente Organizatorul poate impune anumite restrictii care sunt anuntate in oferta (exemple: Pentru un bilet care continue evenimente din Hochei Polonia miza maxima acceptata pe bilet este de 500 ron;pe un bilet nu pot exista 2 meciuri din fotbal Cehia 2, biletul accepta maxim 1 meci din aceasta competitie;pe un bilet care contine un meci din Baschet Finlanda trebuie sa existe minim 3 evenimente, meciurile din Baschet Finlanda nu se pot paria solo, etc). Toate restrictiile sunt anuntate de Organizator in oferta!

Daca jucatorul are neclaritati cu privire la anumite evenimente din oferta (denumiri asemanatoare, abrevieri, etc.), el este obligat sa ceara informatii despre evenimentele respective inainte sa efectueze pariul. Reclamatii ulterioare nu se mai iau in considerare. Numarul de pariuri incheiate de catre un parior nu este limitat.

Articolul 4

Biletul – pariul pe evenimente sportive

Este un document cu privire la pariul plasat care contine urmatoarele informatii:

- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Numarul si numele evenimentului pariat
- Rezultatul presupus
- COTA
- Total COTA
- Valoarea pariului
- Creditul (suma valorilor pariate si a taxei de administrare)
- taxa de administrare/cheltuieli generale
- Castigul potential
- Numarul biletului
- Numarul de identificare a biletului / PIN
- Valoarea premiului
- Castigul / valoarea premiului+castigul potential

Articolul 5

Pariurile sunt acceptate de server-ul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu server-ul central este asigurata printr-o legatura VPN iar biletele sunt verificate de personalul responsabil. Procedura de plasare a biletelor este urmatoarea:

- a** . Jucatorul alege din oferta unul sau mai multe evenimente pe care vrea sa parieze si le marcheaza, evenimentele pot face parte din categorii de evenimente diferite
- b** . Dupa verificarea alegerii facute jucatorul poate introduce bani in terminal pentru a avea credit.
- c** . In functie de credit jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete, numarul maxim de bilete este determinat de suma pariului minim. Creditul neutilizat de pe terminale poate fi returnat jucatorului in cazul in care acesta nu doreste sa plaseze un alt pariu.
- d** . Dupa confirmarea pariului jucatorul isi primeste biletul.
- e** . Biletul este procesat imediat in sediul central si verificat de personalul responsabil.
- f** .Jucatorul isi verifica informatiile de pe bilet iar in cazul unor erori acesta poate solicita anularea biletului. Anularea unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, cu conditia ca nici unul din evenimentele de pe bilet sa nu fi inceput. Anularea biletului se poate face direct de catre jucator la terminalul la care a fost creat biletul, prin returnarea creditului (in terminal) sau prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Biletele care contin pariuri pe evenimente live nu pot fi anulate.

Articolul 6

Pentru fiecare categorie de evenimente sunt posibile pariuri: - Pentru castigatorul evenimentului victorie acasa 1, rezultat egal x, victorie in deplasare 2, sau combinarea rezultatelor previzionate 1x, x2, 12, castigatorul evenimentului cu handicap, pentru victoria unui sportiv, prezicerea in ordine a primilor trei castigatori, pentru clasament, pentru calificarea jucatorului sau a echipei in cadrul campionatului, pentru primul punct marcat in timpul evenimentului. Organizatorul stabileste termenul pana cand pot fi acceptate pariurile; organizatorul poate folosi si prescurtari pentru indicarea numelor participantilor competitiei pe tichet.

Pentru biletele de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect rezultatul tuturor evenimentelor de pe bilet. Pentru biletele tip sistem (combinat) jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect cel putin un numar de evenimente conform sistemului ales si inregistrat pe bilet. Orice incercare de modificare a biletului de pariu, de catre parior este interzisa. Aceasta fapta va cauza anularea dreptului la castig si suma platita pentru bilet va trece in favoarea organizatorului.

Articolul 7

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 1 RON iar suma maxima este de 5000 RON.

In cazul biletelor tip sistem (combinat) suma minima de plata este de 2 RON, miza minima pe combinatie fiind de 0, 1 RON iar suma maxima 5000 RON.

Castigul potential maxim pentru un bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 50000 RON. In cazul biletelor tip sistem (combinat) castigul potential maxim este de 100000 RON.

Taxa de Administrare/cheltuieli generale: daca se introduce in terminalul de pariuri suma de 10. 5 RON, 10 RON reprezinta creditul iar 0. 5 RON (5%) reprezinta taxa de administrare/cheltuieli generale. Castigul potential este calculat in functie de credit, adica 10 RON. Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe intre 0 si 9 % din miza, taxa de administrare taxa de administrare/cheltuieli generale. Aceasta taxa nu va fi considerata ca facand parte din Miza, dar Impreuna cu Miza constituie taxa de participare la joc. Atunci cand castigul potential al unui bilet depaseste castigul maxim pariul nu este acceptat.

Organizatorul poate acorda un premiu jucatorilor, prin care castigul este marit procentual, in cazul in care jucatorul alege sa parieze un anumit numar sau combinatie de evenimente.

Conditii in care se ofera premiul se aduce la cunostinta clientilor prin afisarea pe site-ul companiei.

Pariuri speciale

Toate situatiile descrise mai jos sunt valabile si aplicabile tuturor jucatorilor, participanti la jocurile de noroc oferite de societatea organizatoare.

a) Extra 200

In cazul in care COTA finala a unui bilet simplu este mai mare sau egala cu 200 si clientul pierde pe doar un singur eveniment de pe acest bilet, el va primi de 10 (zece) ori miza acestui bilet. In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc din motive enumerate in regulamentul COTA 1, regula de mai sus se va pastra si se va calcula din nou COTA ramasa pe bilet dupa aplicarea cotei 1.

Pentru a primi acest castig biletul trebuie sa contina minim 8 evenimente cu cote mai mici de 10

In cazul biletelor combinate castigul se calculeaza si se acorda pentru fiecare combinatie in parte.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc, din motivele enumerate in regulamentul COTA 1, regula de mai sus se va pastra doar daca exista pe bilet minim 7 evenimente castigatoare cu COTA cuprinsa intre 1. 01 si 9. 99.

b) Pariu Sansa

In cazul in care pe un bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente si maxim 19 si jucatorul pierde doar pe un singur eveniment atunci clientul va primi 10% din castigul eventual impartit la COTA evenimentului pierdut. Pentru a primi acest castig, pe bilet trebuie sa existe doar cote de evenimente mai mari sau egale decat 1, 3.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc, din motivele enumerate in regulamentul COTA 1, regula de mai sus se va pastra doar daca exista pe bilet 10 evenimente castigatoare cu COTA peste 1, 3.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

Daca pe bilet exista un eveniment pronosticat incorect si biletul este eligibil pentru PARIU SANSĂ, noul castig se calculeaza fara grila de bonusare (PREMIU BAUM) !

c) Premiu BAUM

- in cazul in care biletul este castigator pe baza cotei totale si a pariului, jucatorul poate primi urmatoarele premii:

Premiul este determinat automat din totalul cotei si suma pariata, fara taxa de administrare/cheltuieli generale, in functie de urmatoarele:

- I. - daca jucatorul are totalul cotei intre 50 si 300 primeste un premiu de 5 % din castigul potential
- II. - daca jucatorul are totalul cotei intre 300 si 1000 primeste un premiu de 10 % din castigul potential
- III. - daca jucatorul are totalul cotei intre 1000 si 5000 primeste un premiu de 15 % din castigul potential
- IV. - daca jucatorul are totalul cotei intre 5000 si 10000 primeste un premiu de 30 % din castigul potential
- V. - daca jucatorul are totalul cotei peste 10000 - 99999 primeste un premiu de 50 % din castigul potential

Biletele de tip sistem nu se incadreaza la acest bonus.

d) Baum Mega Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite pentru pariurile pe rezultat final. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 8 evenimente, adica un meci din oferta Baum Mega Plus si cel putin alte 7 meciuri din oferta standard. COTA minima/eveniment pentru meciurile din oferta standard trebuie sa fie minima 1. 10!

e) Baum Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite atat pentru pariurile pe rezultat final cat si pentru sansa dubla. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 5 evenimente, adica un meci din oferta Baum Plus si cel putin alte 4 meciuri din oferta standard.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau opri orice schema de bonusare in orice moment, orice modificare va fi pusa la dispozitie in agentile organizatorului cu cel putin 48 de ore inaintea datei intrarii in vigoare.

f) Premiu Sport

Acest premiu se adreseaza tuturor biletelor jucate atat la evenimente Prematch cat si Live. Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu Premiu Sport la nivel national in baza selectiei realizate. Biletele participante la acest premiu trebuie sa indeplineasca urmatoarele conditii:

Miza minima: 5 ron

COTA minima/eveniment: 1. 2 (pentru biletele cu un singur eveniment)

COTA totala/bilet: 1. 4 (pentru biletele care contin mai multe evenimente)

CAPITOLUL IV - PROCEDURA DE PARIERE

Articolul 1

Procedura de pariare cuprinde:

- Efectuarea biletelor de catre jucator se face prin indicarea evenimentelor, tipului de pariu si a depunerii (mizei totale). Efectuarea se poate face in urmatoarele moduri:

Direct de catre jucator prin utilizarea unui terminal de pariare al organizatorului. Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touch-screen) al terminalului de pariare introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele si tipul de pariu. Depunerea se realizeaza prin intermediul acceptorului de bancnote cu care este dotat terminalul. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este validat si inregistrat in sistemul electronic. Biletul este tiparit pe imprimanta cu care este dotat terminalul si este luat de catre jucator.

Efectuarea biletului se mai poate face prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Acesta introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele, tipul de pariu si miza solicitata de jucator. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este achitat de jucator apoi este validat si

inregistrat in sistemul electronic. Sistemul electronic tipareste biletul respectiv la imprimanta locala. Biletul este inmanat jucatorului.

- Omologarea castigurilor:

Dupa anuntarea oficiala a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate in regulamentul de joc aprobat pentru fiecare categorie de eveniment, angajati ai organizatorului introduc rezultatele in lista de pariuri. Daca este cazul, in situatiile particulare de exceptie prevazute in regulamentul de joc aprobat, respectivele evenimente primesc COTA 1. 00. Pentru cursele de caini, cursele de cai si cursele moto preinregistrate listele de pariuri sunt create si procesate in mod automat de catre sistemul electronic; orice interventie a unui operator uman asupra acestor liste de pariuri este imposibila.

Pe baza rezultatelor din lista de pariuri sistemul electronic centralizat omologheaza in mod automat biletele castigatoare si valoarea castigurilor.

- Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare; biletele efectuate direct prin intermediul unui terminal de pariare sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al terminalului. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc aprobat biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica castigul jucatorului. Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit COTA 1. 00. Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este inscris ca platit in sistemul electronic. Terminalul tipareste o dovada de plata specificand castigul realizat. Casierul retine si arhiveaza dovada de plata si inmaneaza castigul jucatorului. Pentru biletele efectuate prin intermediul unui casier angajat al organizatorului. Biletul prezentat de jucator este verificat de operator: biletul trebuie sa fie intact iar datele inscrise sa nu prezinte modificari sau alterari. Operatorul verifica apoi biletul in sistemul electronic centralizat al organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic care indica castigul jucatorului, angajatul organizatorului retine si biletul si inmaneaza castigul jucatorului. Organizatorul arhiveaza biletele intr-un sistem electronic centralizat aflat la sediul societatii.

CAPITOLUL V- PARIURI GENERALE

Articolul 1

Tipuri de pariuri pe evenimente sportive – pariuri live

1. Pariul pe un singur eveniment.

Sunt posibile urmatoarele pariuri:

- a. Pariu pe un singur eveniment cu 3 rezultate posibile (1, X, 2) si pariuri dublu 1X, 2X.
- b. Pariu pe un singur eveniment cu 2 rezultate posibile (1, 2).
- c. Pariu pe castigator sau locul/pozitia intr-un clasament.
- d. Pariu pe rezultatul final.
- e. Pariu pe rezultat partial sau pariuri pe evolutia evenimentului.
- f. Pariu pe scorul unui eveniment.
- g. Pariu pe numarul de goluri intr-un meci/repriza.
- h. Pariu pe castigul unei echipe prin determinarea numarului de goluri, seturi, a timpului etc.
- i. Alte tipuri de pariuri in functie de oferta.
- j. Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

2. Pariul cumulat

Pariul cumulat reprezinta pariuri care permit pariarea mai multor evenimente pe un singur bilet. COTA totala este produsul cotelor de la fiecare pariuri de pe bilet. Jucatorul castiga daca a presupus rezultatele corecte pentru toate pariurile de pe bilet si daca respecta prezentul regulament de joc. Pariurile invalide, respectiv evenimentele anulate sunt inmultite cu 1, la fel si in cazul evenimentelor care se termina mai repede (din cauza vremii, insultarea arbitrilor etc.), cu exceptia oricarei situatii care ar putea aparea in conformitate cu normele unui sport anume.

Nu este acceptata plasarea pariurilor care sunt identice sau solidare intre ele pe un bilet. De exemplu castigul unei echipe de fotbal si castigul aceleiasi echipe de fotbal intr-un pariuri special handicap 0: 1 (ex: AC Milan: Ascoli 1 pe castigator si AC Milan: Ascoli 1 intr-un pariuri special handicap 0: 1).

3. Pariul Sistem

Pariul sistem implica selectarea din oferta a mai multor evenimente (minim 2, maxim 20) pentru care se opteaza pentru o anume conditie de minim in indicarea pronosticurilor corecte. Numarul de variante se determina matematic dupa formula combinarilor de 'n' luate cate 'k'.

Pariul Sistem cu Grupuri – intr-o combinatie se pot grupa mai multe evenimente; pentru ca acea combinatie sa fie castigatoare toate evenimentele din combinatie trebuie sa fie castigatoare!

Pe un bilet Sistem cu Grupuri pot exista maxim 40 de evenimente si maxim 20 de grupuri!

In cazul biletelor combinate miza minima pe Bilet este 2 Lei in care este inclusa si taxa de administrare/cheltuieli generale de 5 %. Castigul eventual maxim pe intreg biletul combinat este de 100.000 LEI.

Pentru ca un tichet sa fie validat castigator, trebuie sa contina cel putin un numar de evenimente indicate corect, conform sistemului ales si tiparit pe tichet!

Castigul se calculeaza astfel: Se calculeaza castigul pentru fiecare combinatie castigatoare prin inmultirea cotelor evenimentelor din combinatie cu miza pe combinatie. Castigul este egal cu suma tuturor valorilor combinatiilor castigatoare.

Miza pe combinatie este egala cu miza totala impartita la numarul de combinatii!

Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe langa evenimentele din combinatii (pentru care se respecta conditia de minim) a unui numar de evenimente (intre 1 si 30) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact.

CAPITOLUL VI - PARIURI PE CURSE DE CAINI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse cu caini". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea cainilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea cainilor sau a unor caini in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a cainilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de caini

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO: - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

PRIMII 3- participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2

3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2}$.

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii cainilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor de caini personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

Premiu pentru curse virtuale global:

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe biletele castigatoare la cursele de cai, cai si moto **Premiu pentru curse** la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu pentru curse virtuale local

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe biletele castigatoare la cursele de cai, cai si moto, pe fiecare terminal in parte **Premiu pentru curse la nivel local** in baza selectiei realizate de programul software.

CAPITOLUL VII - PARIURI PE CURSE DE CAI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse cu cai". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea cailor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea cailor sau a unor cai in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a cailor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de cai

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet.

PRIMII 3 - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet.

2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2

3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2! Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2}$

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii cailor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor de cai personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se

primește doar dacă pariurile au fost presupuse corect și dacă se respectă dispozițiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL VIII- PARIURI PE CURSE MOTO

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri în regimul „curse cu motociclete”. Este vorba doar de simularea unei competiții în care jucatorul are posibilitatea să devină învingător prin plasarea motocicletelor respectând condițiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care câștigul este condiționat de ghicirea clasării motocicletelor sau a unor motociclete în cursă. Mai întâi sistemul prezintă jucătorilor potențial un tabel cu cursurile pentru următoarea cursă. Pe ecranul terminalului se prezintă informațiile privind cursuri alese aleatoriu pentru următoarea cursă. Generarea de cifre aleatorii este realizată printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse în sistemul WINDOWS și amplasat în partea centrală a sistemului.

În acest moment jucatorul are posibilitatea să aleagă pariul. Plasarea este posibilă pe câștig sau pe ordinea de sosire a motocicletelor, conform condițiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de motociclete

Castigator – participantul selectat trebuie să câștige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.

DUO - participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO - participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 2 locuri în ordine exactă cum s-a ales și tipărit selecția pariurilor pe bilet

PRIMII 3 - participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 3 locuri în ordine, exact cum s-a ales și tipărit selecția pariurilor pe bilet

2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie să termine cursa exact pe locul 2

3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul să fie castigator, participantul ales trebuie să termine cursa pe locul 1 sau 2!

Dacă participantul ales termină cursa pe locul 1 câștigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2})$

Dacă participantul ales termină cursa pe locul 2 câștigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2}$

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. După fiecare cursă se afișează tabelul cu ordinea sosirii motocicletelor din ultima rundă a cursei și rezultatele celorlalte curse anterioare. Validarea câștigurilor se face imediat după terminarea cursei, plata se face în baza prezentării tichetului nedeteriorat, fără modificări și confirmarea câștigului de către jucător la sucursala unde s-a făcut pariul. Jucătorul obține confirmarea câștigului după stabilirea codului PIN de personalul de deservire, în cazul curselor moto personalul de deservire eliberează confirmarea câștigului după confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componentă a biletului. Perioada în care se poate solicita plata câștigului este de 30 zile. Evidența tranzacțiilor de caserie și a situației tichetelor se află în baza de date aflată în partea centrală a sistemului.

Suma minimă de plată pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maximă de plată pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Câștigul se determină prin înmulțirea cotei totale cu miza; câștigul se primește doar dacă pariurile au fost presupuse corect și dacă se respectă dispozițiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL IX - PARIURI PE CURSE NASCAR

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri în regimul „curse nascar”. Este vorba doar de simularea unei competiții în care jucătorul are posibilitatea să devină învingător prin plasarea participanților respectând condițiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care câștigul este condiționat de ghicirea clasării participanților sau a unor participanți în cursă. Mai întâi sistemul prezintă jucătorilor potențial un tabel cu cursurile pentru următoarea cursă. Pe ecranul terminalului se prezintă informațiile privind cursuri alese aleatoriu pentru următoarea cursă. Generarea de cifre aleatorii este realizată printr-un generator matematic de cifre

aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele nascar

- 1) **Castigator** – participantul selectat trebuie sa castige cursa
- 2) **Locul 2**- participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
- 3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!
- Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2})$
- Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2}$
- 4) **Locul 1-2**- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
- 5) **Locul 1-3**- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.
- 6) **PRIMII 2** – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 7) **DUO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
- 8) **PRIMII 3** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 9) **TRIO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetel eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor nascar personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiilor tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

In caz de intrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburari, toate pariurile raman valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL X - PARIURI PE CURSE MOTOCROSS

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse motocross''. Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea participantilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea participantilor sau a unor participanti in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatorii pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele motocross

- 1) **Castigator** – participantul selectat trebuie sa castige cursa
- 2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
- 3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!
- Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2})$
- Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{COTA pentru locul 2}$

- 4) **Locul 1-2** - participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
- 5) **Locul 1-3** - participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.
- 6) **PRIMII 2** – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 7) **DUO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
- 8) **PRIMII 3** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 9) **TRIO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor motocross personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

In caz de intrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburari, toate pariurile raman valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL XI - PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNATIONALE

Articolul 1

Pariuri pe numere extrase la loteriile internationale este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de CN Loteria Romana. Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru si nu presupune participarea efectiva a jucatorilor la loterii. Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este de 0, 96 Lei.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 125. 000 LEI.

Miza minima acceptata pe un Bilet combinat este de 0, 96 Lei.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 125. 000 LEI.

Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a juca simultan mai multe combinatii (1, 2, 3, 4 din 15) iar miza minima pe combinatie este de 0. 01 ron.

Articolul 2

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana in momentul inceperii evenimentului, daca nu exista alte specificatii. Lista de pariare cuprinde specificatii cu privire la ora pana la care poate fi pariat evenimentul. Daca tichetul a fost facut dupa ora reala de extragere, pariul este considerat nul si se calculeaza COTA 1.

Pentru loteriile care in mod normal au o singura extragere programata pentru o anumita data (ex: Belgia Loto 6/45, Franta Loto 5/49, etc.): **In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeasi zi, la aceeasi loterie, pariurile vor fi luate in considerare pentru extragerea principala (prima), daca nu se primesc alte instructiuni. Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate biletele pariate pentru acea loterie vor primi COTA de 1. 0!**

La extragerile loto de tip Win for Life, Kino, Keno, Putto, etc care au loc din ora in ora, din minut in minut, din 3 in 3 minute, din 4 in 4 minute, din 5 in 5 minute, etc in cazul in care extragerea nu are loc, biletele vor fi omologate cu COTA 1.

In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeași zi (Ex: Polonia Multi Multi-20/80, etc) si vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct (ex: prin data si ora, etc) pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei. In cazul in care extragerea nu are loc, biletele vor fi omologate cu COTA 1.

In cazul unor erori de orice natura (erori tehnice, erori ale datelor introduse in sistem, etc.) ne rezervam dreptul de a anula pariurile afectate (daca se ofera cote cand rezultatul este deja cunoscut, daca se ofera cote gresite incoparabil mai mari decat cotele medii existente la momentul plasarii pariului, etc) indiferent de loterie.

Rezultatele luate in calcul de catre Organizator sunt rezultatele oficiale ale extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza comunicate pe site-urile oficiale ale loteriilor.

Fiecare loterie are propriul sistem de extragere al numerelor. In cazul in care aceasta va modifica sistemul de extragere al numerelor si organizatorul a primit deja pariuri, el va considera aceste evenimente nule si va calcula cursul 1. 00.

Anularea unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, inainte de inceperea evenimentului pariat.

CAPITOLUL XII - KENO

Jucatorul selecteaza numere conform jocului ales:

1. KenoSystem - 2 pana la 10 numere; **2. KenoAll In** - 1 pana la 6 numere; **3. KenoNo Draw** - 2 pana la 10 numere. Extragerea are loc la fiecare 6 minute. Toate Terminalele au aceeași oferta de extrageri. Oferta se blocheaza automat cand incepe timpul extragerii runde respective si Pariurile pentru aceea extragere nu vor mai fi primite. Extragerea se face cu ajutorul unui generator de numere aleatorii din doua urne. Intai se extrag din prima urna fara returnare 20 de numere castigatoare din numerele de la 1 la 80, apoi din a doua se extrage asa numitul numar RISK din numerele 1, 2, 3, 5 si 10.

1. Keno system

1. 1 La un singur Pariu puteti alege 2 pana la 10 numere. Pariorul poate plasa Pariul pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

1. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri si in cazul in care nu sunt extrase toate numerele alese de Jucator.

2. KenoAll In

2. 1 La un singur Pariu se pot alege 1 pana la 6 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

2. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri daca sunt extrase toate numerele jucate de el.

3. KenoNo Draw

3. 1 La un singur Pariu se pot alege 2 pana la 10 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

3. 2 Jucatorul castiga jocul conform tabelului de Castiguri daca nu este extrase niciunul din numerele jucate de Jucator. Daca se extrage macar un numar jucat de Jucator, Pariul este necastigator.

Valoarea Castigului data de numarul RISK extras, de numarul numerelor jucate si ghicite si de valoarea Mizei ca produs al Mizei, factorului RISK si coeficientului de castig indicat in tabelul de Castiguri proportional cu numarul numerelor jucate si ghicite si in cazul jocului Keno No Draw a numerelor neextrase ghicite.

A. Valoarea Mizei:

a) Miza minima este de 1 leu.

b) Miza minima pentru combinatie este de 0, 02 lei.

Plata Castigului se face de catre operator. Castigul maxim este de 100000 lei.

B. Tabelul de Castiguri:**C. Pariuri speciale:**

	2 Numere	3 Numere	4 Numere	5 Numere	6 Numere	7 Numere	8 Numere	9 Numere	10 Numere	ALL IN	Niciun numar
W	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA	COTA
1	1. 00									2. 80	
2	5. 00	2. 00	1. 10	1. 10	1. 10					11. 50	1. 20
3		30. 00	5. 00	2. 00	2. 00	1. 10	1. 10	1. 10		50. 00	1. 70
4			80. 00	80. 00	2. 50	3. 00	2. 00	2. 00	2. 00	225. 00	2. 30
5				150. 00	4. 00	8. 00	6. 00	3. 00	4. 00	1000. 00	3. 00
6					200. 00	300. 00	35. 00	8. 00	8. 00	5000. 00	4. 20
7						2000. 00	500. 00	40. 00	30. 00		5. 80
8							3500. 00	750. 00	200. 00		7. 70
9								5000. 00	2000. 00		11. 00
10									7500. 00		15. 00

1. Suma numerelor extrase

a) Mai mare – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mare decat 810, 5;

b) Mai mica – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mica decat 810, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

2. Suma primelor 5 numere extrase

a) Mai mare – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mare decat 202, 5;

b) Mai mica – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mica decat 202, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

3. Primul numar mai mare/mai mic

a) Mai mare – valoarea primului numar extras este mai mare decat 40, 5;

b) Mai mica – valoarea primului numar extras este mai mica decat 40, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

4. Ultimul numar mai mare/mai mic

a) Mai mare – valoarea ultimului numar extras este mai mare decat 40, 5;

b) Mai mica – valoarea ultimului numar extras este mai mica decat 40, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

5. Primul numar par/impar

a) Par – primul numar extras este par;

b) Impar – primul numar extras este impar.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

6. Ultimul numar par/impar

a) Par – ultimul numar extras este par;

b) Impar – ultimul numar extras este impar.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

7. Primul numar cu o singura cifra – primul numar va fi cu o singura cifra, deci mai mic decat 10. La alegere doar o varianta: Da – primul numar extras va fi dintr-o singura cifra (numere de la 1 la 9). Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 8.

8. Ultimul numar cu o singura cifra – ultimul numar va fi cu o singura cifra, deci mai mic decat 10. La alegere doar o varianta: Da – ultimul numar extras va fi dintr-o singura cifra (numere de la 1 la 9). Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 8.

9. Numarul RISK – joc activ aditional pentru majorarea Castigului. Costul activarii numarului RISK este de 50% din miza. Initial acest joc este activ, dar jucatorul poate alege daca joaca acest joc sau nu. In cazul in care alege sa joace, acesta poate activa obtinerea de RISK pe intregul bilet sau doar pe variantele selectate. In cazul in care sunt mai multe variante pe un singur bilet fiecare COTA este inmultita cu numarul de RISK. Numarul RISK este extras intotdeauna la sfarsitul fiecarei runde.

Numarul RISK multiplica COTA fiecarei variante cu 1x; 2x; 3x; 5x; 10x.

Castigul este calculat: $MIZA/2 \times COTA \times RISK$

In cazul in care sunt mai multe variante pe bilet: $MIZA/2/\text{variante} \times \text{suma cotelor}$

Doar variantele castigatoare se inmultesc cu numarul de RISK.

D. Premiul pentru extragerea Keno

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe un bilet castigator la Keno,

Premiul pentru extragerea Keno la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

E. Generalitati privind inregistrarea Pariurilor, verificarea si plata Castigurilor

1. Modalitatea de incheiere a pariurilor

Incheierea Pariurilor, verificarea si plata Castigurilor pentru toate jocurile conform prezentului Regulament de joc sunt posibile prin Terminalul de pariuri sportive in COTA fixa. Plata Castigurilor este efectuata de Operator.

2. Confirmarea privind incheierea pariului. Confirmarea privind incheierea Pariului este Biletul.

F. Extragerea numerelor castigatoare si publicarea acestora

1. Reguli generale ale extragerii

Evenimentul decisiv al Castigului este extragerea numerelor castigatoare. Extragerea numerelor castigatoare are loc la sfarsitul perioadei de pariare corespunzatoare, intotdeauna dupa finalizarea inregistrarii Pariurilor. Extragerea numerelor castigatoare este gestionata de generatorul de numere aleatorii, care face parte din sistemul central si este certificat.

Extragerea are loc prin intermediul generatorului de numere aleatorii din doua urne. Mai intai se extrag dintr-o urna 20 de numere castigatoare fara repunere din optzeci de numere din seria numerica de la 1 pana la 80, apoi din urna a doua este extras asa-numitul numar RISC din numerele 1, 2, 3, 5 si 10.

2. Publicarea numerelor castigatoare si a Castigurilor

Desfasurarea extragerii este vizibila direct pe monitorul atribuit din agentiile de pariuri sportive, iar rezultatele sunt accesibile imediat dupa finalizarea extragerii.

CAPITOLUL XIII - PARIURI BETBALLS

Principiul Jocului

Jucatorul alege 6 numere din totalul de 48. Numerele sunt extrase de pe serverul central. In timpul procesului, 35 de numere sunt extrase succesiv, in runda premium 40. Jucatorul castiga daca sunt extrase toate numerele pariate de catre jucator. Valoarea castigului depinde de numarul de serie al ultimului numar corect pariat de catre jucator. Cu fiecare numar de serie al numarului extras, exista un coeficient de castig in schema de castig prin care depozitul jucatorului se multiplica in caz de victorie.

Exista doua tipuri de pariuri:

Pariuri general aceste tipuri sunt: - pariu pe o singura varianta (6 numere).

- pariu cumulat mai multe variante (a cate 6 numere)
- pariu sistem (combinatii)

Pariu sistem

Pariul sistem la Betballs permite pariarea pana la 10 numere pe un bilet, ceea ce inseamna ca pot exista pana la 210 combinatii pe un bilet.

Jucatorul poate paria pe:

- Minim 6 numere = 1 combinatie 6/6
- 7 numere = 7 combinatii 6/7
- 8 numere = 28 combinatii 6/8
- 9 numere = 84 combinatii 6/9
- 10 numere = 210 combinatii 6/10

Castigul este calculat in functie de sistemul ales si anume de numarul de serie al ultimelor 2/3/4/5 numere extrase din numerele pariate de jucator. Cu fiecare numar de serie al numarului extras, exista un coeficient de castig in tabelul de castig prin care numarul de combinatii se multiplica.

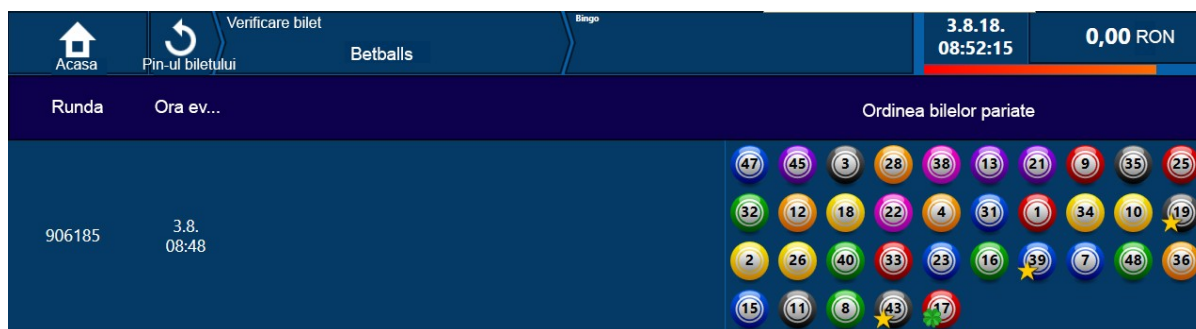
Exemplu:

Pe un bilet se aleg 8 numere pentru runda nr. 906185: 1, 3, 28, 9, 35, 25, 32, 4

Miza 2 ron

Numarul total de combinatii = 28 (reprezentand sistem 6/8)

Miza/ combinatie = 0, 07 ron



- Numarul 32 a fost extras la pozitia 11
Jucatorul are pana acum o combinatie cu 6 numere (3, 28, 9, 35, 25, 32) la COTA 500 (11 reprezinta numarul de serie cu coeficientul de castig 500).
Pana acum castigul lui este $500 \times 0,07$ ron (miza/combinatie) = 35 ron
- Numarul 4 a fost extras la pozitia 15
Jucatorul are inca 6 combinatii castigatoare la COTA 100
 $6 \text{ combinatii} \times 100 \times 0,07 = 42$ ron
- Numarul 1 a fost extras la pozitia 17
Jucatorul are ultimele 21 combinatii castigatoare la COTA 80
 $21 \text{ combinatii} \times 80 \times 0,07 = 117,60$ ron
Castigul total este $35 + 42 + 117,60 = 194,60$ ron
Pariuri speciale: mai multe numere impare, mai multe numere pare, primul numar sub 24, 5, primul numar peste 24, 5, suma primelor cinci numere sub 122, 5, suma primelor cinci numere peste 122, 5, cularea primei bile, par, impar.
Castig dublu – Daca intr-o estimare, ultima bila extrasa este cea marcata cu steluta, castigul va fi dublat.

Schema de castig

Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig
6	20000	15	100	24	20	33	3
7	10000	16	90	25	15	34	2
8	5000	17	80	26	10	35	1
9	2500	18	70	27	9	36	1
10	1000	19	60	28	8	37	1
11	500	20	50	29	7	38	1
12	300	21	40	30	6	39	1
13	200	22	30	31	5	40	1
14	150	23	25	32	4		

Premiu BetBalls Mystery

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la BetBalls **Premiu BetBalls Mystery** la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu pentru Culoare

Jucatorul castiga un Premiu pentru Culoare daca el/ea marcheaza toate cele 6 numere ale aceleasi culori in cadrul unei estimari si toate sunt extrase in primele douazeci de numere extrase. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiu se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu pentru orice partida

Jucatorul castiga Premiu pentru orice partida daca in timpul tuturor extragerilor, nici un numar pariat de el/ea intr-o estimare nu este extras. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiu se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu Runda de aur (Golden Round)

In cadrul Runderi de Aur (Golden Round) valoarea biletelor castigatoare va fi dublata. Runda de aur va avea loc aleatoriu. Pentru extragerea care va fi marcata ca si Runda de Aur (Golden Round), optiunile: Runda Premium (40 nr extrase), Castig dublu si Miza inapoi (Return Bet) nu vor fi disponibile.

Premiu Happy hour

Acest bonus se aplica tuturor biletelor castigatoare care se incadreaza la Premiu la culoare. Timp de 60 de minute toate biletele in cadrul carora jucatorii marcheaza 6 numere ale aceleiasi culori in cadrul unei estimari si toate sunt extrase in primele 30 de numere extrase vor primi Premiu pentru culoare. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiului se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu Miza Inapoi (Return Bet)

Acest bonus se acorda biletelor necastigatoare. La inceputul fiecarei extrageri se va marca pozitia numarului care va acorda acest premiu, pozitia va fi marcata cu ajutorul unui trifoi. In cazul in care jucatorul va avea in selectia sa numarul marcat cu acest trifoi, atunci acesta va primi premiu Miza Inapoi (Return Bet). Acest premiu va returna jucatorului contravaloarea mizei jucate in cazul biletelor clasice (6 numere) si miza/combinatia pentru toate combinatiile in care se regaseste acest numar marcat cu trifoi, pentru biletelor sistem (mai mult de 6 numere jucate/varianta)

Conditii pentru inchiderea pariurilor BetBalls

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare/cheltuieli generale

Cea mai ridicata suma a castigului este de 100. 000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor, acolo unde este de asemenea evaluat dupa finalizarea extragerii. Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al Organizatorul.

Evaluarea rezultatului – Pariurilor BetBalls

Procesul si rezultatele extragerii sunt afisate pe monitorul terminalului de pariuri sau pe un alt monitor in acest scop.

Este posibila cautarea rezultatelor extragerilor anterioare pe terminal in sectiunea Rezultate.

CAPITOLUL XIV - RULETA VIRTUALA

Ruleta Virtuala este un joc simplu in care castigul este determinat de indicare corecta a numarului extras. Diviziunile din jurul rotii sunt numerotate de la 0 la 36 intr-un model aleatoriu, alternand rosu si negru. In plus exista si o divizie de culoare verde numerotata cu 0. Inainte de a incepe runda, jucatorul pariaza pe un numar punand jetoane pe masa de pariuri, locatia exacta a jetoanelor indicand pariul ales.

Pentru a plasa un pariu, un jucator trebuie sa selecteze o valoare nominala a jetoanelor din partea de jos a ecranului, apoi jucatorul poate plasa jetoanele pe masa de ruleta virtuala pe campul dorit.

Daca un jucator doreste sa parieze pe aceleasi numere in runda urmatoare, el poate apasa „REPETARE”, (presupunand ca exista suficient credit si pariurile sunt in limite).

Valoare nominala a fiecarui jeton este: 0, 1 (Ron), 0, 2 (Ron), 0, 5 (Ron), 1 (Ron), 5 (Ron), 10 (Ron).

Exista 9 moduri diferite de a plasa pariuri la ruleta virtuala. Fiecare pariu acopera un set diferit de numere si are o distributie diferita, care este afisata intr-o sectiune a tabelului de castig.

Tipuri de pariuri:

1. Pariu Direct (Straight) – acest tip de pariu permite jucatorului sa aleaga orice numar individual, inclusiv numarul 0 (zero)
2. Pariu Divizat (Split) –acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 2 numere adiacente vecine pe tabla de joc (atentie, nu si pe ruleta virtuala). Jetoanele sunt plasate intre oricare doua numere alaturate (ex. pe linia dintre 20 si 23, care sunt vecine pe tabla de joc, dar diametral opuse pe ruleta virtuala).
3. Pariu Strada (triplu/Street) – acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 3 numere consecutive de pe masa de joc. Tabla (masa de joc) este impartita in 3 coloane si 12 randuri, iar pariul pe o

strada reprezinta plasarea jetoanelor deasupra unuia dintre cele 12 randuri (ex. pe randul unde apar numerele 19, 20 si 21)

4. Pariu Colt (Square/Corner) – acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 4 numere adiacente pe tabla de joc. Aceasta presupune plasarea jetonului pe coltul comun dintre cele patru numere (ex. poti plasa un pariu corner intre numerele 29, 30, 32 si 33)
 5. Pariu Linie (Line) – acest tip de pariu acopera doua pariuri stradale (Ex. 4, 5, 6 + 7, 8, 9). Pentru a selecta acest tip de pariu, jucatorul va aseza jetonul pe linia dintre 2 strazi (Ex. Strada 4, 5, 6 si strada 7, 8, 9).
 6. Pariu Coloana (Column) – In partea dreapta a mesei de ruleta virtuala sunt trei casete marcate „2 - 1”. Jucatorul poate selecta acest tip de pariu prin plasarea jetonului intr-una dintre aceste casete, astfel se marcheaza toate cele douasprezece numere din stanga acesteia exceptand numarul 0.
 7. Pariu Duzina (Dozen) - acest tip de pariu permite jucatorului sa parieze pe un grup de 12 numere. Pentru a selecta acest tip de pariu, jucatorul va aseza jetoanele intr-una dintre cele trei casute marcate cu “1-12”, “13-24” si “25-36”.
 8. Pariuri speciale: Rosu/Negru, Par/Impar si Mic/Mare -aceste tipuri de pariuri pot fi accesat prin plasarea jetonului/jetoanelor in partea de jos a mesei de joc. Fiecare casuta acopera 18 numere.
- Pariuri Speciale

ZERO GAME/ZERO SPIEL – acest tip de pariu permite jucatorului plasarea pariului pe cele 7 numere in apropierea de ”0”). 0/3; 12/15; 26; 32/35 (4 jetoane necesare).

BIG SERIES (Serie Mare)– acest tip de pariu acopera numerele de la 22 la 25 (din sectiunea rotii). 0/2/3; 4/7; 12/15; 18/21; 19/22; 25-26-28-29; 32/35 (9 jetoane necesare).

SMALL SERIES (Serie Mica)– acest tip de pariu acopera 12 numere de la 27 la 33 (din sectiunea rotii) 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. (6 jetoane necesare).

ORPHANS (Orfani)– acest tip de pariu permite jucatorului plasarea pariului pe cele 8 numere din doua parti ale rotii; 6/9; 14/17; 17/20; 31/34.. (5 jetoane necesare).

NEIGHBOARS (Vecini)– acesti tip de pariu permite plasarea pariului pe numerele adiacente din secventa rotii (doua numere la stanga, doua numere la dreapta apoi ceea ce alegeti inclusiv nr ales) (5 jetoane necesare).

FULL BET – acest tip de pariu permite plasarea pariului pe toate combinatiile posibile pentru selectia facuta.

Tabelul de castig

Numar de numere cuprinse	Denumire pariu	COTA
1 numar	Pariu Direct	x 36
2 numere	Pariu Divizat	x 18
3 numere	Pariu Strada	x 12
4 numere	Pariu Colt, Pariu Primele 4	x 9
6 numere	Pariu Linie	x 6
12 numere	Pariu Duzina, Pariu Coloana	x 3
18 numere	Rosu/Negru, Par/Impar, Mic/Mare	x 2

Miza minima este de: 0, 1 ron.

Miza maxima este de: 5. 000 ron

Castig maxim potential: 25. 000 ron

La Ruleta Virtuala se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariare (ex:daca runda nu are loc,etc).

CAPITOLUL XV – RACHETA

Este un joc in care o racheta zboara de pe pamant spre luna si in zborul acesteia atinge anumite distante de zbor care sunt reprezentate de anumite cote.

Pentru a participa la joc, trebuie indicata distanta de zbor a rachetei inainte ca aceasta sa se prabuseasca.

In zborul ei, racheta se poate prabusi in orice moment. In cazul in care racheta atinge pragul idicat de jucator ca si distanta de zbor, biletul este declarat castigator, iar castigul este calculat multiplicand miza jucata cu distanta de zbor selectata (COTA). Daca racheta nu va atinge pragul distantei de zbor (COTA) indicata de jucator, biletul este declarat necastigator.

Jucatorul nu va avea posibilitatea de a selecta o COTA sub pragul de 1. 01.

Pentru a participa la joc este necesar ca jucatorul aiba credit in terminal si sa creeze biletul in intervalul de timp dintre 2 runde. Pentru a plasa pariul jucatorul alege runda dorita de pe plansa de joc, alege distanta de zbor dorita (COTA) si apasa pe butonul de tiparire a biletului. Rezultatele vor fi afisate atat pe ecranul care afiseaza zborul rachetei, cat si pe partea stanga a plansei de pariare de pe ecranul principal al terminalului.

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare/cheltuieli generale.

Cea mai ridicata suma a castigului este de 10. 000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor.
dupa finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al Organizatorului.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariare (ex:daca runda nu are loc,etc).

Jucatorul este direct responsabil de biletele create la acest joc.

La Racheta se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

CAPITOLUL XVI – AVION

Este un joc in care un avion zboara si in zborul acestuia atinge anumite distante de zbor care sunt reprezentate de anumite cote.

Pentru a participa la joc, trebuie indicata distanta de zbor a avionului inainte ca acesta sa se prabuseasca.

In zborul lui, avionul se poate prabusi in orice moment. In cazul in care avionul atinge pragul indicat de jucator ca si distanta de zbor, biletul este declarat castigator, iar castigul este calculat multiplicand miza jucata

cu distanta de zbor selectata (COTA). Daca avionul nu va atinge pragul distantei de zbor (COTA) indicata de jucator, biletul este declarat necastigator.

Jucatorul nu va avea posibilitatea de a selecta o COTA sub pragul de 1. 01.

Pentru a participa la joc este necesar ca jucatorul sa aiba credit in terminal si sa creeze biletul in intervalul de timp dintre 2 runde. Pentru a plasa pariul jucatorul alege runda dorita de pe plansa de joc, alege distanta de zbor dorita (COTA) si apasa pe butonul de tiparire a biletului.

Rezultatele vor fi afisate atat pe ecranul care afiseaza zborul avionului, cat si pe partea stanga a plansei de pariere de pe ecranul principal al terminalului.

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare/cheltuieli generale.

Cea mai ridicata suma a castigului este de 10. 000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor dupa finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al Organizatorului.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariere (ex:daca runda nu are loc,etc).

Jucatorul este direct responsabil de biletele create la acest joc.

La Avion se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Aceste premii sunt comune cu cele de la jocul Racheta.

CAPITOLUL XVII – REGULI GENERALE SI EVALUAREA REZULTATELOR DINTR-UN EVENIMENT

REGULI GENERALE (LIVE+PREMATCH)

Regulile de pariuri stabilite aici pot fi modificate in orice moment, la discretia noastra (recomandam citirea acestui regulament in mod frecvent). Exista exceptii sau variatii de la aceste reguli pentru anumite sporturi, prin urmare, clientul trebuie sa consulte intotdeauna regulile specifice pentru fiecare sport deoarece regulile specifice sportului vor avea prioritate fata de regulile generale (daca in regulile speciale/specifice in functie de sport nu se mentioneaza altceva sau nu se mentioneaza nimic atunci se aplica regulile generale). In cazul in care orice problema nu este acoperita de aceste reguli, Organizatorul isi rezerva dreptul de a decide in mod individual pe baza echitatii.

Ca si rezultat oficial se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv, daca nu exista alte specificatii! Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

Termene limita de pariere

→Cu exceptia pariurilor Live, daca din orice motiv un pariu a fost plasat dupa inceperea evenimentului, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului. Se considera ca un eveniment este inceput in momentul in care incepe efectiv (Ex. momentul in care arbitrul fluiera startul unui meci de fotbal, momentul in care se executa prima serva in tenis etc.)

→Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.

Listarea pariurilor

→Echipa gazda desemnata apare in partea stanga, iar echipa oaspete desemnata apare in partea dreapta, cu exceptia cazului in care se prevede altfel

Echipa1 = jucatorul 1=echipa gazda = HT = echipa scrisa in partea stanga.

Echipa 2 = jucatorul 2 = AT = echipa oaspete = echipa scrisa in partea dreapta.

→In cazul unei modificari a locului de desfasurare, care nu a fost publicata sau adusa la cunostinta Organizatorului la momentul emiterii cotelor pentru eveniment, si au fost acceptate pariuri pe baza cotelor emise, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu daca echipa gazda nu isi pastreaza statutul;daca echipa gazda isi pastreaza statutul pariurile raman valabile(nu este greseala daca apare scris Real Madrid – Barcelona si meciul se joaca la Barcelona dar Real Madrid este considerate echipa gazda). Exceptie fac meciurile jucate pe teren neutru, amicalele, turneele sau meciurile disputate pe termen lung, in aceste meciuri echipa gazda este intotdeauna considerata prima echipa (cea din stanga) iar echipa oaspete este considerata a doua echipa (cea din dreapta).

→In cazul unui meci incorect afisat in orice sport, in cazul in care meciul este incorect oferit de catre Organizator si nu este programat sa aiba loc, toate pariurile acceptate vor fi considerate nule si achitate la o COTA de 1. 00. De exemplu, un meci de fotbal este incorect oferit de catre Organizator ca Barcelona vs. Valencia, cand ar fi trebuit afisat ca Real Madrid vs. Barcelona.

→Daca exista informatii oficiale ca o echipa nu evolueaza asa cum este listata ne rezervam dreptul de a anula pariurile (ex:meciul afisat este Real Sociedad – Barcelona dar in loc de Real Sociedad ,echipa din prima liga spaniola,a jucat Real Sociedad C,echipa din ligile inferioare;este listata echipa Liverpool dar a jucat Liverpool Tineret,etc).

→In cazul in care regulile generale ale unui sport sunt incalcate (ex.: procedura de numarare, formatul meciului, durate reprize neobisnuite, etc) ne rezervam dreptul de a anula pariurile (COTA1).

→ Daca regulile sau formatul unui meci difera de norma noastra acceptata, Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula pariurile.

→Organizatorul nu este obligat sa mentioneze specificul echipei (feminin, u21, etc.) atata timp cat aceste detalii sunt mentionate in titlul competitiei.

→.in cazul in care numele unui participant/ numele unei echipe nu incap in intregime pe oferta sau pe Biletul de pariare, vor fi folosite abrevieri/prescurtari. Aceste abrevieri/prescurtari nu pot fi utilizate ca motiv pentru a contesta pariurile. O eventuala greșeala trebuie sa afecteze in mod semnificativ Evenimentul de pariare pentru ca o reclamație sa fie luata in considerare

SCHIMBARI DE COTE/TIMP

→ Furnizorul isi rezerva dreptul de a modifica oferta de cote in orice moment, precum si de a suspenda sau inchide pariurile pe evenimente in orice moment.

→In cazul oricaror cote afisate sau calculate in mod evident incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile (COTA 1). Este inclusa si deviatia cu mai mult de 100% a platii in comparatie cu media pietei.

ERORI

In cazul unor erori de orice natura (erori tehnice, erori ale datelor introduse in sistem, erori de transmisie, erori de afisaj, etc) ne rezervam dreptul de a anula pariurile afectate (daca se ofera cote cand rezultatul este deja cunoscut. daca se ofera cote gresite incoparabil mai mari decat cotele medii existente la momentul plasarii pariului,daca se accepta pariuri pe durata unor probleme tehnice care nu ar fi fost acceptate in mod normal, etc) chiar daca descoperirea erorilor apare dupa finalizarea evenimentului.

Ne rezervam dreptul de a suspenda cotele pentru un eveniment din cauza transmisiei esuate sau a altor probleme tehnice sau daca se suspecteaza tentativa de fraudă. Ne rezervam dreptul de a refuza orice pariu fara notificare sau justificare.

ABANDONURI, ANULARI, AMANARI

→Atat timp cat in regulile speciale in functie de sport nu se mentioneaza altceva, daca un eveniment este amanat (contramandat,abandonat, suspendat, etc) sau intrerupt si nu se finalizeaza in maxim 48 de ore de la ora initiala de start toate pariurile nedecise sunt anulate (COTA1); pariurile deja decise la meciurile intrerupte dupa o

anumita perioada de timp se valideaza conform rezultatului deja inregistrat pana la momentul intreruperii si cele nedecise sunt anulate (COTA1)daca meciul nu continua si nu se finalizeaza in 48 de ore de la ora initiala de start. Daca un eveniment amanat,anulat,intrerupt,etc se finalizeaza in maxim 48 de ora de la ora initiala de start toate pariurile raman valabile.

→Daca comisiile care guverneaza competitiiile reprogreamaza meciul in 48 de ore dar considera ca este un meci nou, diferit de cel initial, pariurile nedecise pe primul meci sunt anulate (COTA1), pariurile deja decise pe primul meci sunt validate conform rezultatului pana in momentul intreruperii iar meciul rejucat va fi considerat o entitate separata! (aceasta regula este valabila pentru meciurile intrerupte dupa o anumita perioada de timp care se reiau si se finalizeaza in maxim 48 de ore de la ora initiala de start dar nu se continua din momentul intreruperii ci se rejoaca integral din minutul 0:00).

→ Va rugam sa retineti ca meciurile a caror data de incepere a fost modificata cu mult timp inainte pentru a putea fi transmise in direct la TV (sau alte motive) nu vor fi considerate amanate.

→ Daca transmisia live trebuie intrerupta si meciul se termina regulamentar, toate pariurile vor fi stabilite in functie de rezultat.

PARIURI ANTEPOST (pe termen lung)

→ La pariurile Antepost se considera eligibile toate selectiile listate (echipe/jucatori, etc) si, prin urmare, vor fi decontate pierzatoarele daca selectia nu participa la eveniment.

→ Cu exceptia cazului in care se specifica altfel, ori de cate ori asociatia organizatoare considera ca este potrivit sa includa orice runda, meciuri sau serii de meciuri necesare (de exemplu, play-off, play-out, etc) dupa incheierea asa-numitului sezon regulat pentru a determina clasificarea, castigatorii ligii, promovarea/retrogradarea etc., organizatorul va lua in considerare si rezultatele din aceste meciuri in scopul decontarii biletelor referitoare la clasarea finala, promovare, retrogradare etc.

→ Pentru validare va fi luat in considerare clasamentul oficial disponibil dupa incheierea ultimului meci din competitia respectiva. Acesta va include si eventualele puncte de penalizare acordate anterior sfarsitului competitiei. Orice penalizare sau decizie survenita dupa incheierea competitiei de care nu se stia la finalul competitiei, care este de natura sa afecteze orice situatie stabilita pe baza rezultatelor anterioare, nu va fi luata in considerare.

→ Fara a se limita la acestea, ORGANIZATORUL poate oferi urmatoarele tipuri de pariuri pe termen lung, cu referire la: echipe castigatoare, jucatori, retrogradare, calificare, statistica, golgheteri, pozitie in clasament, totaluri (puncte, goluri, cartonase, ofsaiduri, faulturi, cornere etc.), diferente/handicapuri (puncte, pozitie, goluri etc.), etc.

CONTINGENTA CONEXA/AFERENTA (LEGATUTA INTRE PARIURI)

→aceasta situatie apare la un pariu cu minim 2 selectii in care rezultatul unei selectii poate contribui la rezultatul altei selectii, de exemplu, un pariu cu doua selectii care contine Roger Federer sa castige semifinala US Open combinat cu Roger Federer sa castige US Open

→ Daca un bilet contine aceeasi echipa (jucator) in 2 evenimente distincte dar pot influenta indeplinirea unui obiectiv, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu COTA 1! (Exemplu: Pe acelasi bilet apare un pariu pe Bayern Munchen intr-o etapa din Bundesliga si tot acelasi bilet contine ca Bayern Munchen castiga Bundesliga)

→Ne rezervam dreptul de a stabili ce pariuri au contingenta conexa/aferenta (legatuta intre pariuri)

→Nu acceptam pariuri care au contingente conexe, combinatiile cu contingente conexe vor fi blocate automat si nu vor putea fi plasate pariuri. In cazurile in care un pariu care contine contingente conexe a fost acceptat din greseala, ne rezervam dreptul de a anula pariul

→In anumite cazuri, punem la dispozitia clientilor anumite combinatii de contingente conexe pentru a plasa pariuri, de exemplu, Mario Ballotelli va fi cel mai bun marcator al Cupei Mondiale si Italia va castiga Cupa Mondiala

REGULA PUSH

→In cazul in care se ofera un pariu pe Castigator (cu doar echipa gazda si cea oaspete ca optiuni de pariere dar nu s-au oferit cote si pe egalitate) iar rezultatul final este de egalitate, aceasta situatie este un push si pariurile

sunt anulate! **TOTAL**→ Cand un numar exact este COTAT ca linie (granita) pentru un pariu de tipul peste/sub (goluri, cornere, puncte, etc), daca rezultatul va fi perfect egal cu linia Cotata, atunci pariurile vor fi anulate (COTA1). (ex.: Exemplu: Optiunea de pariare "Total cosuri jucatorul X – Peste 4". Daca jucatorul X va inscrie exact 4 cosuri, pariul va primi COTA 1.)

HANDICAP→ Cand un numar exact este Cotat ca linie pentru un tip de pariu de tipul handicap cu doar 2 optiuni (1 sau 2) gazde/oaspeti fara x (egal), daca rezultatul dupa ajustare este egal, atunci pariurile vor fi anulate (COTA1). (exemplu: pentru handicap (-1); daca echipa 1 castiga exact la 1 diferenta dupa ajustarea handicapului rezultatul este egal si daca nu s-au oferit cote pe egal atunci pariul este anulat)

HANDICAP (INTERPRETARE)

→Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real, ajustat cu handicapul.

Exemple (pe baza exemplurilor se pot deduce interpretarile pariurilor handicap si pentru alte valori):

- a) pentru handicap (-1. 5) puncte/goluri, etc daca se alege pronostic 1 pentru ca pariul sa fie castigator echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 puncte/goluri etc diferenta.
- b) pentru handicap (1. 5) puncte/goluri, etc daca se alege pronostic 1 pentru ca pariul sa fie castigator echipa gazda poate sa piarda la 1 diferenta, sa faca egal sau sa castige;
- c) pentru handicap (-1); ca optiunea 1 sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 diferenta; pentru ca optiunea x sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la exact 1 diferenta, daca echipa gazda nu castiga atunci optiunea 2 este castigatoare
- d) pentru handicap (0:1); ca optiunea 1 sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 diferenta; pentru ca optiunea x sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la exact 1 diferenta, daca echipa gazda nu castiga atunci optiunea 2 este castigatoare

HEAD-TO-HEAD (Duel)

Se pariaza pe concurentul care obtine cea mai buna pozitie dintre cei 2 concurenti prezentati in oferta. Cu exceptia cazului in care se prevede altfel in Regulile speciale pentru sportul respectiv:

- Cel putin un concurent trebuie sa termine evenimentul altfel toate pariurile sunt considerate nule
- Daca unul sau mai multi concurenti nu participa (nu incep) toate pariurile sunt considerate nule
- Daca toti concurentii sunt descalificati sau exclusi indiferente de motiv, toate pariurile sunt considerate nule
- In cazul in care ambii concurenti obtin acelasi rezultat si nu sunt oferite cote de egalitate, atunci toate pariurile sunt considerate nule.

PARIURI PE REPRIZE, SFERTURI, PERIOADE, ETC

→ Daca nu se specifica altfel, doar golurile/punctele etc. marcate in sfertul/repriza/perioada respectiva vor conta pentru decontare.

Pariuri impar/par

→ Cu exceptia cazului in care se specifica altfel, valorile de zero vor fi decontate ca Par.

Pariuri cu mai multe selectii

In cazul in care un pariu cu mai multe selectii include o selectie care a primit COTA 1 conform regulilor din acest regulament, pariul va fi stabilit pe selectiile ramase.

Rezultate

- In cazul in care rezultatul unui pariu nu poate fi verificat, ne rezervam dreptul de a amana decontarea pana la confirmarea oficiala. In cazul in care rezultatul unui pariu nu poate fi verificat oficial, ne rezervam dreptul de a le anula.
- Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.
- In cazul validarilor incorecte ale pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricand.

TIPURI DE PARIU INCLUSIV PRELUNGIRI

- Toate tipurile de pariuri NU includ prelungiri, cu exceptia cazului in care se specifica altfel.
- Pentru toate sporturile cu timp de joc prestabilit (fotbal, handbal, hochei...), daca nu se mentioneaza altceva (in numele sau in explicatia tipurilor de pariuri), validarea pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc. In timpul regulamentar includem minutele adaugate (timp aditional), unde este cazul, stabilite de arbitri pentru intreruperi,accidentari,etc.Pentru evitarea oricarei confuzii timpul regulamentar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).
- Pentru un meci din urmatoarele sporturi: tenis, volei, badminton, snooker, tenis de masa, darts, volei pe plaja, daca nu exista alte mentiuni (in numele sau in explicatia tipurilor de pariuri), validarea pariurilor se va face pe baza rezultatului final al meciului inregistrat pe terenul sportiv.

Explicatia anumitor pariuri si optiuni de pariere

- Pentru pariurile "cine castiga restul meciului/primei reprize/perioadei 1/perioadei 2/setului 1/sfertului1/prelungirilor/etc" se indica rezultatul intervalului de timp de la momentul plasarii pariului si pana la finalul meciului/primei reprize/perioadei 1/perioadei 2/setului 1/sfertului1/prelungirilor/etc.
- Pentru pariurile "urmatorul gol, prima repriza-urmatorul gol, doar prelungiri-urmatorul gol, lovituri de departajare-urmatorul gol, Urmatorul gol (interval 15 minute), Urmatorul gol (interval 10minute), Urmatorul gol (inclusiv prelungiri si penalty) – se contabilizeaza doar urmatorul gol inscris dupa momentul plasarii pariului.
- Organizatorul poate introduce si alte pariuri, inclusiv Antepost (pe termen lung) cat si obisnuite (zilnice), care nu sunt explicate in acest regulament dar se deduc din denumirea lor. (ex: George Bush ajunge presedintele Americii;Mbapee va fi desemnat fotbalistul deceniului, etc).
- Pentru pariurile de genul sub n goluri meci/gazde/oaspeti, sub n puncte, etc, Organizatorul in loc de "sub" mai poate folosi: under, u, 1, S!
- Pentru pariurile de genul peste n goluri meci/gazde/oaspeti, peste n puncte, etc, Organizatorul in loc de "peste" mai poate folosi: over, o, P, 2!
- Pentru unele pariuri care au optiunea de pariere "DA", in loc de DA Organizatorul mai poate folosi: 1, YES!
- Pentru unele pariuri care au optiunea de pariere "NU", in loc de NU Organizatorul mai poate folosi: 2, NO!
- Pentru tipurile de pariu Pauza sau Final si Pauza/Final termenul de „pauza“ face referire la rezultatul primei reprize (ex:gazdele conduc la pauza=gazdele castiga prima repriza,etc!).
- Pentru tipul de pariu Meci, la sporturile cu timp de joc prestabilit (fotbal,handbal,hochei,etc), trebuie indicat rezultatul final al meciului in timpul regulamentar (1=gazdele castiga meciul,x=meciul se termina egal,2 oaspetii castiga meciul,1x=meciul este castigat de gazde sau se termina egal,12=meciul nu se termina egal,x2=meciul este castigat de oaspeti sau se termina egal).

Meciuri duble/triple...

- In cazul in care un eveniment este setat de 2 sau de mai multe ori pentru aceeasi data si ora numai primul eveniment este validat (cel care are cel mai mic cod de identificare, restul sunt anulate (COTA 1)

Mai multe optiuni de pariere din cadrul aceluiasi eveniment

- Organizatorul poate oferi si posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din acelasi eveniment (numar cartonase galbene, numar cornere, etc). Acest lucru va fi anuntat in oferta. Exemple: Acelasi tichet poate contine atat pariuri pe cartonase, cornere atribuite aceluiasi eveniment! Acelasi tichet poate contine pariuri pe mai multi marcatori din acelasi eveniment! Daca un bilet contine mai multe derivate ale aceluiasi eveniment dar acest aspect nu este anuntat in oferta, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu COTA 1.

REGULI GENERALE LIVE

- Biletele live nu pot fi anulate (stornate).
- Daca rezultatul unui pariu nu poate fi verificat oficial, ne rezervam dreptul de a amana decontarea pana la confirmarea oficiala.
- Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.
- In cazul unor cote afisate sau calculate in mod evident incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile. Aceasta include o abatere mai mare de 100% a platii in comparatie cu media pietei.
- In cazul unei decontari incorecte a pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricand.

- Daca un meci nu respecta formatul general acceptat (de exemplu, durata neobisnuita, procedura de numarare, formatul unui meci etc.); ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.
- Daca regulile sau formatul unui meci difera de norma noastra acceptata, ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.
- in cazul in care transmisia este abandonata si meciul se finalizeaza in mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Daca rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca numele echipelor/jucatorilor sau categoriile sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului

REGULI SPECIFICE/SPECIALE IN FUNCTIE DE SPORT PREMATCH

Urmatoarele sunt regulile speciale pentru fiecare sport. In afara de urmatoarele Reguli Speciale, se vor aplica Regulile Generale, cu toate acestea, Regulile Speciale vor avea prioritate fata de Regulile Generale.

FOTBAL

- Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 90 de minute (timp regulamentar), daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp additional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.
- Pentru decontarea pariurilor pe meciuri cu formate neobisnuite ca timp regulamentar , nu le anulam pentru meciurile jucate pentru minim 45 de minute si maxim 120 de minute (=2x60 minute/4x30 minute,etc), in acest timp sunt incluse minutele adaugate (timp additional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includem eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur . Doar pariurile pe meciurile jucate cu timp regulamentar mai putin de 45 de minute sau mai mult de 120 de minute vor fi anulate.; In cazul unor perioade de timp neobisnuite (de exemplu, 3 reprize a cate 30 de minute fiecare), pariurile din prima repriza vor fi stabilite pe baza golurilor marcate intre inceputul jocului si minutul 44: 59, iar pariurile din a doua repriza - intre minutul 45: 00 si sfarsitul jocului (inclusiv minutele adaugate (timp additional) reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul)). Pentru meciurile care se joaca in sistemul de 2 reprize cu aceeasi durata (ex 2*35,2*55,etc) pariurile pe reprize includ si minutele adaugate (timp additional) reprizelor pentru intreruperi,accidentari,etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur. Daca meciul nu este format din 2 reprize cu aceeasi durata ci este format dintr-o singura repriza sau 2 reprize cu durate diferite sau 3 reprize etc, pentru a afla pariurile pe reprize, durata totala a meciului se imparte la 2 și astfel gasim timpul alocat celor 2 reprize (exemplu: pentru un meci de 70 de minute primele 35 de minute reprezinta prima repriza, iar restul reprezinta a doua repriza, pentru un meci de 110 minute primele 55 de minute reprezinta prima repriza, iar restul reprezinta a doua repriza, etc.)

Listarea pariurilor

- Un meci jucat inainte de ora indicata de start poate fi inclus intr-un pariu cu conditia ca pariul sa fi fost plasat inainte de ora de start revizuita/reala, in caz contrar este anulat.

Pariuri pe perioade de timp

- Perioadele de timp sunt definite dupa cum urmeaza: 1-10 minute este 0: 00-9: 59, 11-20 minute este 10: 00-19: 59, etc. 1-15 minute este 00: 00-14: 59, 16 -30 de minute este 15: 00-29: 59 etc.
- Perioada de timp 31-45 include minutele adaugate (timp additional) primei reprize stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc si perioada 76-90 include minutele adaugate (timp additional) meciului stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

→ Pariurile din prima/a doua repriza se aplica pentru timpul legal de 45 de minute, inclusiv minutele adaugate (timp additional) reprizei1/reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

Pariuri pe cornere

→ Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.

Pariuri pe cartonase:

→ Cartonase galben = 1 cartonase, cartonase rosu = 2 cartonase! Un jucator poate primi maxim 3 cartonase (al doilea cartonase galben care duce la cartonase rosu nu este calculat! cartonase galben+ cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase; cartonase galben+ cartonase rosu = 3 cartonase).

→ Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar.

→ Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

→ Cartonasele sunt luate in considerare numai pentru jucatorii care sunt activi in teren! Nu sunt luate in considerare cartonasele pentru non-jucatori (jucatori deja schimbati, manageri, jucatori de pe banca de rezerve, alte persoane, etc).

Pentru pariurile pe primul cartonase (ex: prima echipa care primeste cartonase, etc), daca 2 sau mai multi jucatori primesc de la arbitru cartonase pentru acelasi incident (eveniment), cel caruia i s-a aratat primul cartonase de catre arbitru este considerat primul jucator care a primit cartonase!

Interpretarea pariurilor pe cartonase pentru situatii intalnite mai rar:

→ Daca un jucator de pe banca de rezerve primeste un cartonase galben si ulterior intra in joc si primeste un al doilea cartonase galben (cartonase rosu), acesta va fi considerat un cartonase .

→ Daca un jucator de pe banca de rezerve primeste un cartonase galben si ulterior intra in joc si primeste un cartonase rosu direct, acesta va fi considerat 2 cartonase .

→ Daca un jucator primeste un cartonase galben la pauza sau dupa meci, acesta nu se contabilizeaza in validarea pariurilor.

→ Daca un jucator primeste primul cartonase galben la pauza si al doilea cartonase galben (cartonase rosu) in a doua repriza, acesta va fi considerat un cartonase .

→ Daca un jucator primeste primul cartonase galben la pauza si un cartonase rosu direct in a doua repriza, acesta va fi considerat 2 cartonase .

Pariuri pe puncte pentru cartonase

→ Cartonase galben se considera 10 puncte si rosu sau galben-rosu 25. Al doilea cartonase galben al unui jucator nu se ia in considerare. In consecinta un jucator nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonase.

→ Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar.

→ Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

→ Cartonasele primite de non-jucatori (jucatori care au fost inlocuiti, antrenori, jucatori aflati pe banca, etc) nu se iau in considerare.

In cazul pariurilor pe intervale:

→ Pariurile pe intervale goluri se decid in baza timpului anuntat la TV. Daca acest lucru nu este disponibil, atunci este luat in calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.

→ Pariurile pe goluri se decid conform minutului in care mingea depaseste linia portii si nu minutul in care mingea a fost sutata.

→ Pariurile pe intervale corner se decid in baza timpului in care se joaca lovitura de la colt, si nu a timpului in care aceasta a fost primita sau acordata.

→ Pariurile pe intervale cartonase se decid in baza timpului in care se arata cartonase, si nu a timpului in care s-a produs incalcarea regulilor.

→ Pariurile pe intervale ofsaiduri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video assistant referee (VAR).

→ Pariurile pe penaltiuri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video assistant referee (VAR).

→ Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.

Mentiuni:

- Daca un eveniment se desfasoara “tur-retur”, rezultatul urmatoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Metoda Calificarii”, “Finala Castigator”, “Care echipa va castiga finala pentru locul 3?” se va decide dupa desfasurarea ambelor manse, eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.
- In cazul pariurilor “Primul marcator+ rezultat final” si “Jucatorul marcheaza + rezultat final”, orice jucator care nu marcheaza face parte din optiunea de pariere “Altii” (daca se ofera).
- In cazul pariurilor “Primul marcator + scor corect” si “Marcator + scor corect”, orice jucator care nu marcheaza face parte din optiunea de pariere “Altii” (daca se ofera). De asemenea, daca oricare dintre echipe marcheaza mai mult de 4 goluri, pariul va fi stabilit ca “Altii” (daca se ofera).

Reguli pentru urmatoarele pariuri bazate pe performanta unui jucator: Jucatorul x: numarul minim de pase decisive, numarul minim de goluri, numarul minim de suturi, numarul minim de suturi de gol, numarul minim de pase, numarul minim de alunecari: Autogolurile nu se iau in considerare in validarea pariurilor care exprima performanta unui jucator!

- Daca meciul isi schimba locatia, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor plasate inainte de un anunt oficial sunt anulate si primesc COTA 1!
- Daca meciul incepe dar nu se termina in mod natural (este abandonat sau suspendat) si meciul nu se reia in decurs de 5 ore din momentul intreruperii, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor sunt anulate si primesc COTA 1!
- Pariurile pe un jucator care nu este titular sunt anulate si primesc COTA 1.
- Validarea rezultatelor se face imediat dupa ce statisticile finale sunt disponibile!
- Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la masa verde.
- Aceste pariuri sunt disponibile pentru timpul regulamentar de joc, includ si eventualele reprize de prelungiri daca este cazul dar nu si eventualele lovituri de departajare!

Definitii Pariuri care exprima performanta jucatorilor la fotbal:

- Pasa decisiva: O contributie finala (pasa, sut sau orice alta atingere a mingii) facuta de un jucator care duce la inscrierea unui gol de catre un coechipier
- Goluri: Numarul de goluri marcate de un jucator in poarta adversa. pariurile se stabilesc in functie de momentul in care mingea trece linia, si nu de momentul sutului
- Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta, inafara portii sau blocat
- Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul, piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibile pentru a inscrie! Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar, respins de un adversar, respins de un coechipier propriu (destul de rar) sau un gol
- O deposedare = o deposedare este definita ca fiind atunci cand un jucator reuseste sa ia mingea unui jucator advers care se afla in posesia mingii, intr-un duel la sol
- O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier, pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier; pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului
- cartonase; jucatorul a primit cartonase: 0 = Nu, 1 = Da (nu numarul total de cartonase primite).

Pentru celelalte pariuri care implica un marcator, exceptand pariul “Jucatorul x- numarul minim de goluri (ex: Marcator, Jucatorul marcheaza+ Rezultat Final, Primul marcator+ Rezultat final, Marcator+SCor corect, Primul marcator+ scor corect, etc):

- Pariurile se valideaza daca jucatorul a participat la meci!
- Autogolurile nu se iau in considerare.
- Aceste pariuri sunt disponibile doar pentru timpul regulamentar de joc, nu includ si eventualele reprize de prelungiri si eventualele lovituri de departajare!

BASCHET

→Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

→ In cazul in care un meci nu se incheie la egalitate, dar se joaca prelungiri in scopul calificarii, pariurile vor fi stabilite in functie de rezultat la sfarsitul timpului regulamentar.

→daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

Pariuri pe reprize

→orice pariu pe prima repriza se refera la sferturile 1 si 2 iar orice pariu pe repriza a doua se refera la sferturile 3 si 4!

Pariurile bazate pe performanta unui jucator

→Pariurile bazate pe performanta unui jucator (numar de puncte; numar de pase decisive, numar de recuperari, etc) se aplica numai jucatorilor care au luat parte la meci daca nu se prevede altfel! Daca un jucator participa la joc, indiferent daca este titular sau nu, pariurile sunt valabile dar daca un jucator nu participa la meci pariurile bazate pe performanta acestuia sunt anulate (COTA1). Aceste pariuri sunt valabile pentru timpul regulamentar incluzand si eventualele reprize de prelungiri.

HOCHEI

Important

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe perioade, prelungiri si loviturilor de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

→In cazul pariurilor care includ prelungirile si/sau loviturile de departajare, daca un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adaugat scorului echipei invingatoare si totalului pentru decidera. Aceasta regula nu se aplica pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.

→daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

→ in cazul pariurilor pentru pozitia Portar, daca un portar nu incepe jocul, pariul va fi anulat.

HANDBAL

IMPORTANT

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturilor de la 7 metri) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

→daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

TENIS

→pariurile raman valabile chiar daca: se schimba programul sau/si ziua meciului, se schimba terenul, se trece de la teren acoperit la teren exterior si invers, se schimba suprafata (ori inainte de meci, ori in timpul meciului)

→ In cazul unei retrageri sau descalificari a unui jucator toate pariurile nedecise se vor considera NULE (inclusiv pariul pe castigator meci primeste COTA 1)

→In cazul unor amanari (ploaie, intuneric etc.) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.

→Daca un meci este intrerupt si nu se finalizeaza pana la data de incheiere a turneului, toate pariurile nedecise sunt anulate; pentru meciurile intrerupte la tenis se asteapta finalizarea lor (natural, abandon, etc) sau finalizarea turneului.

→In cazul in care se acorda punct (e) de penalizare de catre arbitru, toate pariurile raman valabile.

→ In cazul in care un meci se finalizeaza inainte ca anumite puncte/game-uri sa se termine, toate pariurile pe punctele/game-urile afectate se vor considera NULE.

→ Daca 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 considera ca si 1 game.

→Tie break: reprezinta game-ul decisiv care se joaca atunci cand rezultatul este 6: 6 intr-un singur set.

→Match tie-break reprezinta game-ul decisiv care determina castigatorul meciului; in anumite cazuri se joaca atunci cand rezultatul meciului este 1: 1 la seturi in formatul primul la 10 puncte dar sa fie o diferenta de minim 2 puncte intre jucatori! Daca unul din jucatori ajunge la 10 puncte dar nu are o diferenta de 2 puncte Match tie-

break-ul se continua pana cand unul din jucatori se distanteaza la 2 puncte. Oricare match tie-break este considerat un singur game. Daca un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.

→ In cazul in care un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului sau organizatorii declara turneul incheiat din orice motiv, se acorda COTA 1.

Pariuri pe seturi

→ Ca pariurile pe seturi sa se valideze acestea trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet avem urmatoarele situatii:

*toate pariurile pe setul 1 si setul 2 se valideaza deoarece au fost jucate complet iar pariurile nedecise pe setul 3 primesc COTA 1

*pariurile sub/peste 2. 5 seturi sunt anulate (COTA1)

*pariurile total seturi exact 3, total seturi exact 2, etc sunt anulate (COTA 1)

Pariuri pe scor corect:

→ Ca pariurile pe scor corect sa se valideze meciul trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet toate pariurile pe scor corect (0: 2, 2: 0, 2: 1, 1: 2) sunt anulate.

VOLEI

→ In decontarea pariurilor nu se tine cont de eventualul SET de AUR.

→ Se va juca setul 4 – Daca al 4-lea set a inceput, atunci rezultatul va fi da

→ Se va juca setul 5 – Daca al 5-lea set a inceput, atunci rezultatul va fi da

FOTBAL AMERICAN PREMATCH

→daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

→Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

BASEBALL

→ In cazul in care este invocata o Regula Run Ahead sau Mercy, jocurile vor fi considerate finalizate.

Pentru urmatoarele tipuri de pariuri la prematch exista urmatoarele reguli:

→Meci (1, x, 2,): Meciul trebuie sa se desfasoare in numarul complet de inning-uri programate, in caz contrar pariul este anulat

→ Castigator meci: acest pariu se valideaza chiar daca meciul nu parcurge toate inning-urile firesti dar parcurge cel putin 5 inning-uri (4, 5 daca echipa gazda conduce), se finalizeaza si acest lucru este considerat oficial de organizatorul competitiei.

→Margini castigatoare (inclusiv prelungiri), Handicap puncte, Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri); Vor fi prelungiri? Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri): pentru ca aceste pariuri sa se valideze meciul trebuie sa parcurga toate inning-urile programate initial altfel pariurile sunt validate la COTA 1

→Total Puncte: Meciul trebuie sa se desfasoare in numarul complet de inning-uri programate altfel pariul o sa fie anulat cu exceptia pariurilor de peste care au fost deja castigatoare

→Primul Inning – Castigator; primul inning trebuie sa fie finalizat complet, in caz contrar pariurile sunt anulate

→Primul Inning - Total Puncte; primul inning trebuie sa fie finalizat complet, in caz contrar pariurile sunt anulate cu exceptia pariurilor de peste care au fost deja castigatoare

Pariurile jucatorilor

- Pariurile pe jucatori la care meciul este marcat ca amanat sau anulat inainte de ora de incepere programata initial vor ramane in asteptare si se valideaza daca meciul incepe in 72 de ore de la ora programata initiala (ora globala a jocului). Daca jocul nu incepe in 72 de ore, pariurile vor fi anulate.
- Toate pariurile create inainte de schimbarea locatiei vor fi anulate.
- Daca meciul nu incepe la ora programata, toate pariurile referitoare la jucatori vor fi in continuare disponibile pentru verificare automata, cu exceptia cazului in care jocul incepe la > 72 de ore dupa ora programata initiala.
- Daca meciul incepe, dar este abandonat sau suspendat in orice moment inainte ca meciul sa ajunga la finalul natural si meciul nu se reia in 5 ore, atunci toate pariurile pe acel jucator vor fi anulate.
- Daca un jucator selectat pentru orice tip de pariuri nu participa la joc, atunci toate pariurile pe acel jucator vor fi anulate.
- Toate pariurile pentru jucatori includ eventuale inninguri suplimentare
- Daca un jucator nu a fost in lista de start (titular), pariul va fi anulat
- Jocul trebuie sa dureze cel putin 8, 5 inning-uri pentru ca pariurile sa fie valabile. In caz contrar, toate pariurile vor fi anulate.

FOTBAL PE PLAJA

- Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 36 de minute, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp additional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.

VOLEI PE PLAJA

- In decontarea pariurilor nu se tine cont de eventualul SET de AUR.

CURLING

- Daca un meci este un eveniment in cadrul unui turneu sportiv, de ex. Jocurile Olimpice de iarna, toate pariurile vor fi valabile chiar daca meciul este amanat atata timp cat meciul este reprogramat pentru a avea loc in timpul oficial al turneului (pentru restul meciurilor se aplica regula celor 48 de ore)

DARTS

- Meciul trebuie sa inceapa la data programata pentru ca pariurile sa fie valabile

FLOORBAL

- Meciul trebuie sa inceapa la data programata pentru ca pariurile sa fie valabile

FOTBAL DE SALA

- Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 40 de minute, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp additional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.

SPORTURI CU MOTOR

- Se considera ca pilotii incep cursa pe baza listei oficiale de start a organizatorului competitiei respective.
- Daca o cursa este abandonata in orice moment toate pariurile sunt nule cu exceptia cazului in care organizatorul cursei respective publica rezultate oficiale
- Duel (Preziceti care sofer va atinge cea mai inalta pozitie la final. Toti pilotii trebuie sa inceapa cursa pentru ca pariurile sa fie valabile.
- Daca ambii piloti nu reusesc sa finalizeze cursa, pilotul cu cel mai inalt clasament oficial va fi desemnat castigator
- Daca ambii piloti au parcurs acelasi numar de ture si nu au terminat cursa, toate pariurile vor fi anulate

RUGBY

→Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul timpului regulamentar, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp aditional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri

SNOOKER

→daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

→Daca locul/terenul unui meci este schimbat, pariurile deja plasate vor fi valabile

SPORTURI DE IARNA

→Se considera ca participantii (concurentii) incep cursa pe baza listei oficiale de start a organizatorului competitiei respective.

→Daca un eveniment este abandonat in orice moment, toate pariurile vor fi anulate

→Daca un eveniment are loc in cadrul unui turneu sportiv, de ex. Jocurile Olimpice de iarna, toate pariurile vor fi valabile chiar daca evenimentul este amanat atata timp cat evenimentul este reprogramat pentru a avea loc in timpul oficial al turneului (pentru restul evenimentelor se aplica regula celor 48 de ore)

DUEL (Preziceti care concurent va obtine cea mai inalta pozitie la final.)

→Toti concurentii trebuie sa inceapa evenimentul pentru ca pariurile sa fie valabile.

ARTE MARTIALE MIXTE;MMA

→ Toate pariurile sunt decontate in functie de rezultatul disponibil imediat dupa incheierea luptei. Orice contestatii ulterioare sau modificari ale rezultatului nu sunt luate in considerare.

→Daca unul dintre luptatori nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, atunci adversarul sau va fi considerat castigatorul runde anterioare.

→In cazul in care exista o retragere sau o inlocuire a unuia dintre luptatorii in cauza, pariurile vor fi nule.

→In cazul in care o lupta este declarata No Contest, toate pariurile vor fi anulate.

→In cazul in care numarul programat de runde este schimbat inainte de lupta, toate pariurile „TOTAL RUNDE –”, „CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE ” si „CUM SE VA DECIDE LUPTA ” vor fi anulate.

→CASTIGATOR MECI: In cazul unei egalitate toate pariurile vor fi validate cu COTA 1 (aceasta include o lupta care se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica).

→MECI (1x2) - Preziceti rezultatul meciului. Daca lupta se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica, atunci x va fi selectia castigatoare.

→TOTAL RUNDE; In scopul validarii rezultatelor 2 minute si 30 de secunde se considera jumatate din runda; De exemplu, daca meciul se incheie in runda 3-a fix in minutul 2 si 30 de secunde, pariul pe peste 2. 5 runde este castigator.; daca meciul se incheie in runda a 3-a in primele 2 minute si 29 de secunde pariul pe peste 2. 5 runde o sa fie necastigator

→CUM SE VA DECIDE LUPTA Toate pariurile vor fi decontate pe rezultatul oficial declarat. O victorie prin descalificare este considerata Knockout/Knockout tehnic.

*KO include: oprirea arbitrilor din cauza loviturilor in timp ce unul sau ambii luptatori sunt in picioare; oprirea arbitrilor din cauza loviturilor in timp ce unul sau ambii luptatori sunt cazuti la podea;oprire de catre medic;oprirea unui luptator de catre echipa la coltul ringului; un luptator se retrage din cauza unei accidentari; o victorie prin descalificare

*submission include: -oprirea arbitrilor din cauza tape-out; oprirea arbitrilor din cauza supunerii tehnice; supunerea verbala a unui luptator (inclusiv o supunere verbala care se datoreaza loviturilor).

→CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE Preziceti runda in care selectia dvs. va castiga lupta; Parierea pe castigator si runda exacta inseamna ca un luptator sa castige prin KO, TKO, descalificare sau supunere in timpul acelei runde sau sa castige prin decizie.

In cazul in care un luptator nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, adversarul sau va fi considerat ca a castigat lupta in runda anterioara.

In cazul unei Decizii tehnice inainte de sfarsitul luptei, toate pariurile vor fi solutionate ca si castig prin Decizie, iar pariurile ce include si numarul exact de runde vor fi pierzatoare.

→MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE Preziceti daca lupta va fi decisa inainte de numarul programat de runde. In cazul unei decizii tehnice, in scopul solutionarii, lupta va fi considerata ca NU a parcurs toate rundele programate.

BOX

Toate pariurile sunt decontate in functie de rezultatul disponibil imediat dupa incheierea luptei. Orice contestatii ulterioare sau modificari ale rezultatului nu sunt luate in considerare.

→ **CASTIGATOR MECI:** In cazul uni egalitate toate pariurile vor fi validate cu COTA 1 (aceasta include o lupta care se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica).

→ **MECI (1x2) - Preziceti rezultatul meciului.** Daca lupta se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica, atunci x va fi selectia castigatoare.

→ **TOTAL RUNDE;** In scopul validarii rezultatelor 1 minut si 30 de secunde se considera jumatate din runda; De exemplu, daca meciul se incheie in runda 10-a fix in minutul 1 si 30 de secunde, pariul pe peste 9.5 runde este castigator.; daca meciul se incheie in runda a 10-a in primul minut si 29 de secunde pariul pe peste 9.5 runde o sa fie necastigator

→ **CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE** Preziceti runda in care selectia dvs. va castiga lupta; Parierea pe castigator si runda exacta inseamna ca un boxers a castiga prin KO, TKO sau descalificare in timpul acelei runde

In cazul in care un luptator nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, adversarul sau va fi considerat ca a castigat lupta in runda anterioara.

In cazul unei Decizii tehnice inainte de sfarsitul luptei, toate pariurile vor fi solutionate ca si castig prin Decizie, iar pariurile ce include si numarul exact de runde vor fi pierzatoare

→ **CUM SE VA DECIDE MECIUL:** Preziceti metoda prin care se va decide rezultatul luptei. Toate pariurile vor fi decontate pe rezultatul oficial declarat. O victorie prin descalificare este considerata Knockout/Knockout tehnic.

→ **MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE** Preziceti daca lupta va fi decisa inainte de numarul programat de runde. In cazul unei decizii tehnice, in scopul solutionarii, lupta va fi considerata ca NU a parcurs toate rundele programate.

Meciuri abandonate/amanate

→ Daca unul dintre pugilisti nu raspunde la clopotel pentru runda urmatoare, atunci se va considera ca adversarul sau a castigat in runda precedenta.

→ In cazul unei retrageri sau inlocuiri a unuiia dintre boxerii in cauza, pariurile vor fi anulate.

→ In cazul in care o lupta este declarata No Contest, toate pariurile vor fi anulate si mizele returnate.

→ In cazul in care numarul programat de runde este schimbat inainte de lupta, toate pariurile „TOTAL RUNDE –”, „CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE ” si „CUM SE VA DECIDE LUPTA ” vor fi anulate.

Reguli specifice/speciale in functie de sport LIVE

Urmatoarele sunt regulile speciale pentru fiecare sport. In afara de urmatoarele Reguli Speciale, se vor aplica Regulile Generale, cu toate acestea, Regulile Speciale vor avea prioritate fata de Regulile Generale.

FOTBAL

Daca un eveniment se desfasoara “tur-retur”, rezultatul urmatoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Metoda Calificarii”, “Finala Castigator”, “Care echipa va castiga finala pentru locul 3?” se va decide dupa desfasurarea ambelor manse, eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.

IMPORTANT

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar, daca nu se specifica altfel.

→ Toate tipurile de pariuri sunt decise in functie de rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc de 90 de minute, cu exceptia cazului in care exista alte precizari. Aceasta durata include eventualele minute acordate in plus pentru accidentari sau intreruperi, dar nu se iau in considerare reprizele de prelungiri, timpul alocat pentru loviturile de departajare sau golul de aur.

Reguli de validare si COTA 1

- Daca pariul ramane deschis atunci cand au avut loc deja urmatoarele evenimente: goluri, cartonas rosii sau galben-rosii si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca pariul a fost deschis cu un cartonas rosu lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca se introduce un scor gresit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp in care a fost afisat scorul gresit.
- Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- In cazul oricaror schimbari cauzate de video assistant referee (VAR), care afecteaza scorul sau cartonasle/cornerele/penalty-urile, din momentul in care a avut loc evenimentul in cauza si pana la momentul in care decizia este luata de oficiali, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- Daca sunt oferite cote cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile, nu acceptam formate mai lungi de 90 de minute (anulam pariurile), dar acceptam toate formatele de 90 de minute (ex 3*30 minute, in acest caz pariurile pe prima repriza se contabilizeaza din primul minut pana in minutul 44: 59 iar pariurile pe a doua repriza din minutul 46 pana in minutul 90 incluzand minutele aditionale acordate pentru accidentari, intreruperi dar excluzand eventuale reprize de prelungiri sau/si lovituri de departajare)

Pariuri pe cartonas:

Cartonas galben = 1 cartonas, cartonas rosu = 2 cartonas! Un jucator poate primi maxim 3 cartonas (al doilea cartonas galben care duce la cartonasul rosu nu este calculat! ; cartonas galben+ cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonas; cartonas galben+ cartonas rosu = 3 cartonas).

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonas aratate in timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonasle aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

Cartonasle acordate in timpul pauzei contribuie la pariurile/totalurile din a doua repriza.

Cartonasle sunt luate in considerare numai pentru jucatorii care sunt activi in teren! Nu sunt luate in considerare cartonasle pentru non-jucatori (jucatori deja schimbati, manageri, jucatori de pe banca de rezerve, alte persoane, etc).

Pentru pariurile pe primul cartonas (ex: prima echipa care primeste cartonas, etc), daca 2 sau mai multi jucatori primesc de la arbitru cartonas pentru acelasi incident (eveniment), cel caruia i s-a aratat primul cartonas de catre arbitru este considerat primul jucator care a primit cartonas!

Pariuri pe puncte pentru cartonas

Cartonasul galben se considera 10 puncte si rosu sau galben-rosu 25. Al doilea cartonas galben al unui jucator nu se ia in considerare. In consecinta un jucator nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonas.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonas aratate in timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonasle aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

Cartonasle acordate in timpul pauzei contribuie la pariurile/totalurile din a doua repriza.

Cartonasle primite de non-jucatori (jucatori care au fost inlocuiti, antrenori, jucatori aflati pe banca, etc) nu se iau in considerare.

Pariuri pe cornere:

Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare

Marcheaza oricand si Jucatorul marcheaza x sau mai multe

- Autogolurile nu vor fi luate in considerare
- Toti jucatorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerati eligibili
- Toti jucatorii care participa activ sunt listati
- Daca din orice motiv un jucator nelistat marcheaza un gol, toate pariurile pe jucatorii listati sunt valabile

→Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de Asociatia Presei, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Marcatorul urmator

- Autogolurile nu vor fi luate in considerare
- Toti jucatorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerati eligibili
- Toti jucatorii care participa activ sunt listati
- Daca din orice motiv un jucator nelistat marcheaza un gol, toate pariurile pe jucatorii listati sunt valabile
- Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de Asociatia Presei, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Pariuri pe intervale

- Pariurile pe intervale goluri se decid in baza timpului anuntat la TV. Daca acest lucru nu este disponibil, atunci este luat in calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.
- Pariurile din prima/a doua repriza se aplica pentru timpul legal de 45 de minute, inclusiv minutele adaugate (timp additional) reprizei1/reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).
- Perioada de timp 31-45 include minutele adaugate (timp additional) primei reprize stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc si perioada 76-90 include minutele adaugate (timp additional) meciului stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).
- Pariurile pe goluri se decid conform minutului in care mingea depaseste linia portii si nu minutul in care mingea a fost sutata.
- Pariurile pe intervale de cornere se decid in baza timpului in care se joaca lovitura de la colt si nu a timpului in care aceasta a fost primita sau acordata.
- Pariurile pe intervale de cartonase se decid in baza timpului in care se arata cartonul si nu a timpului in care s-a produs incalcarea regulilor.
- Pariurile pe ofsaiduri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video asistent referee (VAR).
- Pariurile pe penalty-uri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video asistent referee (VAR).
- Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.
- Pentru pariurile pe intervale de tip 5 min/15 min, vor fi luate in considerare si evenimentele (goluri, cornere) din minutele adaugate de catre arbitru (pentru intreruperi, accidentari, etc)care au legatura cu intervalele 41-45 respectiv 31-45 ale reprizei specificate.
- Perioadele de timp sunt definite dupa cum urmeaza: 1-10 minute este 0: 00-9: 59, 11-20 minute este 10: 00-19: 59, etc. 1-15 minute este 00: 00-14: 59, 16 -30 de minute este 15: 00-29: 59 etc.
- In cazul pariului Metoda inscrierii golului X:
- Lovitura libera: Golul trebuie sa se inscrie direct din lovitura libera sau corner pentru a se lua in considerare. Loviturile deviate se iau in considerare atat timp cat golul se atribuie Participantului care a executat lovitura libera sau cornerul.
- Penalti: Golul trebuie sa se inscrie direct din lovitura de pedeapsa. Golurile inscrise dupa o respingere sau ratarea loviturii nu se iau in considerare.
- Autogol: Daca golul a fost declarat autogol.
- Cu capul: Ultima atingere a mingii de catre marcator trebuie sa fie efectuata cu capul.
- sut: Golul trebuie sa se inscrie cu orice alta parte a corpului decat capul, iar alte tipuri nu se iau in considerare.
- Niciun gol inscris.

TENIS

- pariurile raman valabile chiar daca: se schimba programul sau/si ziua meciului, se schimba terenul, se trece de la teren acoperit la teren exterior si invers, se schimba suprafata (ori inainte de meci, ori in timpul meciului)
- In cazul unei retrageri sau descalificari a unui jucator toate pariurile nedecise se vor considera NULE (inclusiv pariul pe castigator meci primeste COTA 1)
- In cazul unor amanari (ploaie, intuneric etc.) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.

→Daca un meci este intrerupt si nu se finalizeaza pana la data de incheiere a turneului, toate pariurile nedecise sunt anulate; pentru meciurile intrerupte la tenis se asteapta finalizarea lor (natural, abandon, etc) sau finalizarea turneului.

→In cazul in care se acorda punct (e) de penalizare de catre arbitru, toate pariurile raman valabile.

→ In cazul in care un meci se finalizeaza inainte ca anumite puncte/game-uri sa se termine, toate pariurile pe punctele/game-urile afectate se vor considera NULE.

→ Daca 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 considera ca si 1 game.

→Tie break: reprezinta game-ul decisiv care se joaca atunci cand rezultatul este 6: 6 intr-un singur set.

→Match tie-break reprezinta game-ul decisiv care determina castigatorul meciului; in anumite cazuri se joaca atunci cand rezultatul meciului este 1: 1 la seturi in formatul primul la 10 puncte dar sa fie o diferenta de minim 2 puncte intre jucatori! Daca unul din jucatori ajunge la 10 puncte dar nu are o diferenta de 2 puncte Match tie-break-ul se continua pana cand unul din jucatori se distanteaza la 2 puncte. Oricare match tie-break este considerat un singur game. Daca un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.

→In cazul in care un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului sau organizatorii declara turneul incheiat din orice motiv, se acorda COTA 1.

→Pariuri pe seturi

Exemplu pentru meciul care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca deloc sau nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage indiferent de scorul setului 3, avem urmatoarele situatii (pentru pariurile sub peste 2. 5 seturi; si pentru pariurile total seturi exact 2 si total seturi exact 3);:

*pariurile sub 2. 5 seturi sunt pierdute; daca meciul ar continua acest pariu nu ar mai putea deveni castigator

*pariurile peste 2. 5 seturi sunt castigatoare;daca meciul ar continua acest pariu ar deveni castigator

*pariul total seturi exact 2 este pierdut

*pariul total seturi exact 3 este castigator

Pariuri pe scor corect:

→Ca pariurile pe scor corect sa se valideze meciul trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet toate pariurile pe scor corect (0: 2, 2: 0, 2: 1, 1: 2) sunt anulate.

BASCHET

Tipul de pariu “ Cine inscrie al X-lea punct? (inclusiv prelungiri) Daca un meci se termina inainte de a se inscrie al X-lea punct, acest pariu este considerat nul (anulat).

Tipul de pariu “ Prima echipa la x puncte? (inclusiv prelungiri)” Daca un meci se termina inainte de a se ajunge la al X-lea punct, acest pariu este considerat nul (anulat).

Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

IMPORTANT

→ Pariurile nu iau in considerare prelungirile, cu exceptia cazului in care se specifica altfel

Reguli de decontare si anulare

→ Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este continuat in 48 de ore de la ora initiala, pariurile nedecise vor fi anulate iar cele deja decise se valideaza.

→In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

→Daca un eveniment nu se termina la egalitate, insa se vor juca prelungiri avand scopul unei calificari, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului inregistrat la sfarsitul timpului regulamentar de joc.

→ In cazul in care meciul se termina la egalitate si nu exista prelungiri ORGANIZATORUL acorda COTA 1 pentru "Castigator meci", iar restul pariurilor (Handicap, Total puncte, etc.) se valideaza conform rezultatului inregistrat dupa terminarea meciului in timpul regulamentar

FOTBAL AMERICAN

total puncte echipa 1 – include prelungiri

total puncte echipa 2 – include prelungiri

Important

- In cazul unor amanari (ploaie, intineric...) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.
- Pariurile nu iau in considerare prelungirile, cu exceptia cazului in care se specifica altfel.

Reguli de decontare si anulare

- Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 89 de secunde), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca este afisat un scor gresit, ne rezervam dreptul de a anula pariurile pentru acest interval de timp.
- In cazul meciurilor abandonate sau amanate, toate pariurile sunt considerate nule, cu exceptia cazului in care meciul continua in acelasi program saptamanal NFL (joi - miercuri, ora locala a stadionului).
- Daca echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

IMPORTANT

- Toti jucatorii listati sunt considerati participanti.
- La validarea pariurilor, jucatorii care nu sunt listati fac parte din optiunea "Echipa 1 alt jucator" sau "Echipa 2 alt jucator". Nu sunt inclusi jucatorii care sunt listati dar care nu au COTA disponibila.
- "Players of the defense" sau din „Special team” sunt considerati "Echipa 1 d/st jucator" sau "Echipa 2 d/st jucator" la validarea pariurilor, chiar daca jucatorul este listat ca optiune dedicata.
- Pariul va fi stabilit pe baza insertiilor TV si a statisticilor furnizate de asociatiile oficiale, cu exceptia cazului in care exista dovezi clare ca statisticile nu sunt corecte.

HOCHEI

IMPORTANT

- Toate pariurile (cu exceptia celor pe perioade, prelungiri si loviturilor de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.
- Daca un meci este amanat, intrerupt, etc si reluat in termen de 48 de ore de la inceputul initial, toate pariurile deschise vor fi stabilite pe baza rezultatului final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.
- In cazul pariurilor care includ prelungirile si/sau loviturile de departajare, daca un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adaugat scorului echipei invingatoare si totalului pentru decider. Aceasta regula nu se aplica pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.

Reguli de decontare si anulare

- Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
 - In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
 - Daca se afiseaza un scor incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului din acest interval de timp.
- In cazul pariurilor "Inscrie oricand" si "Jucatorul reuseste un punct":
- Toti jucatorii care participa activ sunt listati.
 - Daca un jucator care nu e listat inscrie sau reuseste un assist, toate pariurile pe jucatori listati raman valabile.
 - Toate pariurile pe jucatori listati care au parasit terenul inainte de incheierea meciului (accidentari, eliminari) raman valabile.
 - Pentru decidera pariurilor vor fi luate in considerare doar golurile si assist-urile (pasele de gol) din timpul regulamentar de joc. Daca dupa timpul regulamentar scorul este 0-0, toate pariurile se decid ca necastigatoare.

→ Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de catre Asociatiile Oficiale, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Metoda inscrierii urmatorului gol:

- a. Even strength: Golurile sunt considerate „even strength” atunci cand echipele au acelasi numar de jucatori in teren.
- b. Power-play: Un gol este considerat a fi „power-play” atunci cand echipa care are mai multi jucatori in teren inscrie.
- c. Short-handed: Un gol este considerat a fi „short-handed” atunci cand echipa care are mai putini jucatori in teren inscrie.
- d. Penalty: Un penalty se considera gol daca este inscris.
- e. Empty net: Un gol este considerat a fi “empty- net” daca echipa care este condusa scoate portarul pentru a introduce un jucator de camp, iar echipa care conduce inscrie. In situatiile de “power-play”/“short-handed” si “empty-net”, la stabilirea pariurilor, orice gol va fi intotdeauna considerat gol “empty-net”.
- f. Nici un gol.

BASEBALL

Prima echipa la [n] puncte: daca meciul inclusiv dupa prelungiri se termina fara ca o echipa sa ajunga la n puncte acest pariu primeste COTA 1

In cazul pariului “Cand se va decide meciul?”, se va decide ca “Orice extra inning” daca la sfarsitul timpului regulamentar (dupa 9 inning-uri intregi) meciul se termina la egalitate, indiferent daca se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).

In cazul pariului “Vor fi prelungiri?”, se va decide ca “Da” daca la sfarsitul timpului regulamentar (dupa 9 inning-uri intregi) meciul se termina la egalitate, indiferent daca se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri). In cazul pariului de tip Jucatorul sa loveasca a X-a oara, daca este semnalat un „intentional walk”, se va decide ca „plate appearance” si pariul va fi considerat NUL.

In cazul pariului de tip Strike out a X-a oara la lovire, daca este semnalat un „intentional walk”, se va decide ca „plate appearance” si pariul va fi considerat NUL.

IMPORTANT

→ Posibilele extra inning-uri nu sunt luate in considerare pentru nici-un pariu, daca nu se specifica altfel.

→ Denumirile pariurilor nu reflecta termenii actuali folositi in baseball. Va rugam sa consultati legenda pentru termenii actuali folositi in baseball: (perioada → inning; Prolungiri → Extra Inning; Punct → Run; Pauza → Rezultat dupa al 9-lea jumatate-inning)

Reguli de decontare si anulare

→. In cazul pariurilor Live, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final dupa 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri daca echipa gazda conduce pana la acest punct), cu exceptia cazurilor in care este specificat altceva.

→ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect sau un status de meci incorect, care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

Pariuri rapide

→ Daca o lovire si o eroare au loc in aceeasi faza de joc, la deciderea pariurilor va fi luata in considerare ca si lovire.

→ Daca un jucator nu mai ajunge la “plate”, dar au fost oferite optiuni de pariere care au legatura cu respectivul jucator, toate optiunile nedecise sunt considerate NULE.

→ La deciderea pariurilor, un “foul ball” va fi luat in considerare ca fiind lovire.

HANDBAL

IMPORTANT

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, Cine marcheaza al "n" lea gol -? si Prima echipa care marcheaza "n" goluri -?) se iau in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

→ Daca se trece la lovituri din 7 metri, tipurile de pariuri "Cine marcheaza al "n" lea gol?" si "Prima echipa care marcheaza "n" goluri?" vor primi COTA 1 daca nu sunt decise pana atunci.

Reguli de decontare si anulare

→ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

VOLEI

Pentru pariul "Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x" daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

IMPORTANT

→ In cazul in care un meci nu se termina, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Setul de aur nu este luat in considerare in niciuna dintre pariurile mentionate

Reguli de decontare si anulare

→ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

→ Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

VOLEI PE PLAJA

Pentru pariul "Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x" daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

Important

→ In cazul in care un meci nu se termina, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Setul de aur nu este luat in considerare in niciuna dintre pariurile mentionate

Reguli de decontare si anulare

→ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

→ Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

FOTBAL DE SALA

IMPORTANT

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar, daca nu se specifica altfel.

→ In cazul in care un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la data initiala a startului, toate pariurile deschise vor fi decontate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

→ Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonase rosii sau galben-rosu si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→Daca pariul a fost deschis cu un cartonase rosu lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→ Daca se introduce un scor gresit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp in care a fost afisat scorul gresit.

→ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

BADMINTON

Pentru pariul “Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x” daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

IMPORTANT

→ In cazul in care un meci nu este incheiat, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

→ Daca un jucator/echipele se retrag (e), toate pariurile nedecise se vor considera NULE.

→ Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte

→ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

→ Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

RUGBY UNION + LEAGUE

IMPORTANT

→ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar.

→ Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la inceperea initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

→Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele adaugate datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Reguli de decontare si anulare

→Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: schimbari de scor sau cartonase rosii, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→Daca pariul a fost deschis cu un cartonase lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

→ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

RUGBY SEVENS

IMPORTANT

- Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar.
- Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la inceperea initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.
- Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute regulamentare de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele acordate datorita accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Reguli de decontare si anulare

- Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: schimbari de scor sau cartonase rosii, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- Daca pariul a fost deschis cu un cartonas lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

DARTS

IMPORTANT

- Daca un meci nu se finalizeaza, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

Reguli de decontare si anulare

- Bullseye se considera culoare de check out rosie.
- Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

SNOOKER

IMPORTANT

- In cazul in care un jucator se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
- In cazul unei repositionari, decidera ramane valabila daca rezultatul a fost determinat inaintea repositionarii.
- Faulturile si free ball-urile nu se iau in considerare pentru decidera oricarui pariu pe bile colorate.
- In cazul in care un frame este inceput dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu exceptia cazului in care rezultatul a fost deja determinat.

Reguli de decontare si anulare

- Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile
- Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca un meci nu se finalizeaza, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

TENIS DE MASA

Pentru pariul "Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x" daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, acest pariu se considera nul (COTA 1).

Important

- In cazul in care un meci nu este incheiat, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

- Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
- Daca un jucator se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
- Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

AUSSIE RULES

IMPORTANT

- Toate pariurile exclud prelungirile, daca nu se specifica altfel
- Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la lovitura initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.
- Rezultatul final se considera cel inregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc, aici incluzand si minutele acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele de prelungiri nu sunt luate in considerare.
- Reguli de decontare si anulare
- Daca sunt oferite cote cu un timp incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
- Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

CRICKET T20 + ODI

Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - Acest pariu va fi stabilit in conformitate cu regulile oficiale ale competitiei. In cazul meciurilor afectate de conditii meteorologice nefavorabile, pariurile vor fi stabilite in conformitate cu rezultatul oficial.

Sporturile care nu au reguli specifice/speciale se supun regulilor generale.

VAR= AVA (Arbitrajul video asistat)

Orice decizie luata cu ajutorul Arbitrajului Video Asistat (VAR) care este in contradictie cu decizia initiala luata de arbitrul de pe teren, (inclusiv non-decizii, cum ar fi sa permita jocului sa continue inaintea consultarii video) modificand astfel modul de intelegere a meciului la momentul plasarii pariului, va face ca toate pariurile plasate in intervalul dintre momentul producerii efective a incidentului original si decizia finala a arbitrului asupra incidentului sa fie considerate nule, cu exceptia cazului in care cotele oferite pentru anumite pariuri nu sunt afectate de utilizarea VAR sau au fost deja luate in considerare la calcularea cotelor oferite in momentul acceptarii pariului.

Pentru stabilirea rezultatelor, evaluarile VAR trebuie sa fie considerate ca avand loc in momentul incidentului initial pentru care VAR a fost solicitat, chiar daca jocul nu a fost intrerupt imediat.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula orice oferta decisa anterior, in cazul in care decontarea pariului devine inexacta ca urmare a deciziei finale a arbitrului, cu conditia ca respectiva decizie sa fie luata si comunicata inainte de incheierea meciului si/sau a intervalului de timp stabilit. Pentru a evita orice indoiala, Organizatorul va considera ca VAR a fost utilizat, daca se intelege acest lucru din gesturile arbitrului (ex. Gesturi cu mana, oprirea meciului pentru a revedea el insusi incidentul) si/sau utilizarea VAR este confirmata de raportul de meci emis de organizatia oficiala).

In cazurile in care nu este clar daca VAR a fost utilizat din cauza lipsei de acoperire TV si/sau a rapoartelor neconcludente, Organizatorul va solutiona pariurile pe baza informatiilor obtinute de la furnizorii de date, bazandu-se pe echitate!

2. Evaluarea rezultatelor la cursele de caini, cursele de cai, cursele moto, cursele Nascar si cursele Motocross

Dupa sfarsitul cursei rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului in ordinea locurilor ocupate la sfarsitul cursei. Rezultatele sunt afisate dupa numarul cursei. Pe monitorul terminalului sau pe TV sunt afisate rezultatele ultimelor 6 curse.

In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile raman valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central.

3. Evaluarea rezultatului la pariuri BetBalls:

Dupa sfarsitul extragerii rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului.

Rezultatele sunt afisate dupa numarul extragerii. In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile raman valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central. Numerele extrase de catre server vor fi publicate in sectiunea Rezultate si de asemenea in sectiunea Verificare bilet.

4. Termeni Generali si Evaluarea rezultatelor pe Cursele de Cai si Ogari care se desfasoara LIVE

Tipuri de pariuri:

CASTIGATOR: – alergatorul selectat trebuie sa fie primul la linia de sosire

- pariurile pe Castigator sunt oferite pentru cursele unde participa minim 2 alergatori
- in cazul in care avem mai multi alergatori pe prima pozitie, toate pariurile pe acesti alergatori sunt castigatoare la COTA tiparita pe bilet
- daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel concurent sunt decontate cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Castigator sunt decontate cu COTA 1

CLASARE: – alergatorul selectat trebuie sa fie clasat la finalul cursei in intervalul selectat

- pariurile pe Clasare sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori
- pentru cursele cu minim 8 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 3
- pentru cursele cu minim 5 si maxim 7 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 2
- daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel alergator sunt decontate cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Clasare sunt decontate cu COTA 1

PRIMII 2: – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

- pariurile pe PRIMII 2 sunt oferite pentru cursele cu minim 3 alergatori! Daca la startul cursei raman doar 2 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul Primii 2 atunci acest pariu va fi validat castigator
- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 iar pariul Primii 2 a indicat corect alergatorul castigator iar alergatorul indicat pentru locul 2 se afla pe aceasta pozitie toate pariurile sunt castigatoare chiar daca pe locul 2 s-au clasat mai multi alergatori
- daca pariul Primii 2 contine si un alergator care este non-alergator atunci pariul va fi decontat cu COTA 1
- daca pariul Primii 2 contine doar un alergator care a terminat cursa atunci pariul este decontat cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 2 sunt decontate cu COTA 1

PRIMII 3: - alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

- pariurile pe PRIMII 3 sunt oferite pentru cursele cu minim 4 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 3 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
- daca primii 2 alergatori indicatii pe pariul Primii 3 se regasesc pe primul loc, pariul Primii 3 este validat castigator daca si alergatorul indicat pe locul 3 termina cursa pe locul 3
- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul Primii 3 atunci acest pariu va fi validat castigator

- daca alergatorul indicat pentru primul loc castiga cursa iar alergatorii indicati pentru locurile 2 respectiv 3 termina cursa pe locul 2 atunci pariurile pe PRIMII 3 sunt validate castigatoare
- daca alergatorul desemnat sa castige cursa termina pe primul loc si alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 2 se claseaza pe locul 2 iar alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 3 imparte locul 3 cu mai multi alergatori atunci un astfel de pariu pe PRIMII 3 este validat castigator
- daca unul din alergatorii desemnati pentru pariul PRIMII 3 este non alergator toate pariurile pe Primii 3 se vor deconta cu COTA 1
- daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe PRIMII 3 se va deconta cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 3 sunt decontate cu COTA 1

- TRIO:** - alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine
- pariurile pe TRIO sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 4 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
 - daca 2 alergatori indicati pe pariul TRIO se regasesc pe primul loc, pariul TRIO este validat castigator daca si celalalt alergator indicat termina cursa pe locul 2 sau 3
 - daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul TRIO atunci acest pariu va fi validat castigator
 - daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul iar ceilalti 2 alergatori se claseaza pe locul 2
 - daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 3 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul, locul 2 si celalalt alergatorul care imparte locul 3 cu alti alergatori
 - daca minim unul din alergatorii desemnati pentru pariul TRIO este non alergator toate pariurile pe TRIO se vor deconta cu COTA 1
 - daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe TRIO se va deconta cu COTA 1
 - in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe TRIO sunt decontate cu COTA 1

TERMENI GENERALI

In cazul in care pariurile sunt plasate dupa ora de incepere a cursei, toate pariurile sunt decontate cu COTA 1

In cazul in care o cursa este abandonata, toate pariurile sunt decontate cu COTA 1.

In cazul in care se pierde conexiunea la internet, pariurile plasate raman valabile, rezultatele sunt disponibile pe terminale si pe **www. baum. bet**

Miza minima: 1 RON

Miza maxima: 1 000 ron

Castigul maxim posibil: 20 000 RON

ALERGATORI DE REZERVA

In Marea Britanie un alergator de rezerva eligibil sa participe la cursa primeste acelasi numar si aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

In Australia si Noua Zeelanda, cursele pot include pana la doi alergatori de rezerva, iar numerele lor sunt 9 si 10. Alergatorul de rezerva primeste aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

Pentru toate cazurile pariurile se valideaza in functie de numerele de participare atribuite alergatorilor ci nu dupa numele alergatorilor

ALERGATORI CUPLATI

In cursele de cai din SUA, unul sau mai multi alergatori din aceeasi rasa pot fi declarati cuplati.

Acesti alergatori vor participa cu numere speciale (de exemplu, 1A in loc de 9).

Cu toate acestea, in scopul pariurilor, pariuri individuale vor fi oferite pentru fiecare cal, iar Organizatorul va accepta pariuri fixe separate.

NOTA: Un non alergator = un alergator care anunturile initiale il dau participant la cursa iar ulterior acesta nu participa la cursa.

Sectiunea BAUM este aplicabila numai in cadrul agentilor de pariuri in care Organizatorul isi desfasoara activitatea sub brand-ul BAUM.

SECTIUNEA DISPOZITII FINALE

Articolul 1

Organizatorul, prin salariatii sai, persoanele aflate in raporturi de colaborare cu activitati de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentantii institutiilor de stat sunt obligati sa pastreze in secret toate datele jucatorilor si ale pariurilor, facand exceptie procedurile la tribunale si cazurile cand jucatorul accepta publicarea. Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Organizatorul nu raspunde pentru pierderea sau prejudiciul de orice natura al clientului, aparut ca urmare pierderii documentului care atesta realizarea pariului (biletul). Jucatorul poate inainta reclamatie pana in 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, in scris (prin scrisoare recomandata), sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului in scris, in termenul stabilit. Firma organizatoare isi rezerva dreptul de a aduce imbunatatiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, etc), adaugiri care vor fi din timp anuntate, explicate prin anexe ale regulamentului si puse la dispozitia jucatorilor.

Articolul 2

Organizatorul publica rezultatul evenimentului, cel mai tarziu in 24 de ore de la finalizarea evenimentului.

Articolul 3

La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este inregistrat in sistemul informatic central al organizatorului. Castigurile se achita in agentia in care a fost efectuat biletul, incepand din momentul inregistrarii rezultatelor oficiale si al omologarii castigurilor de catre organizator in sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile in decurs de cel mult 3 zile de la momentul omologarii castigurilor. In cazul zilelor libere si a sarbatorilor legale platile se fac in limita disponibilitatilor in numerar din fiecare punct de lucru, plata castigurilor neachitate urmand a se efectua in urmatoarea zi lucratoare. La solicitarea clientului si cu acordul organizatorului se poate efectua plata castigului si in alt punct de lucru sau la sediul central al societatii.

In cazul unor defectiuni tehnice care face imposibila achitarea castigului precum si in cazul inchiderii punctului de lucru, solicitarea castigului se va face la sediul social Organizatorului.

Dreptul de incasare a castigurilor de 30 zile de la momentul dobandirii acestuia.

Fiecare castig poate fi platit doar o singura data, de aceea este in interesul fiecarui jucator de a-si proteja biletul impotriva abuzurilor.

Articolul 4

Castigul se obtine pe baza unui bilet castigator intact pe care sunt insrise in mod lizibil toate datele necesare identificarii sale. In cazul deteriorarii biletului si/sau a datelor inscrise pe acesta, jucatorul are dreptul de a incasa castigul numai in urma deciziei comisiei organizatorului.

La solicitarea achitarii castigurilor, jucatorul isi inregistreaza datele cu caracter personal, respectiv numele, prenumele si CNP-ul in sistemul electronic al organizatorului (terminalul de pariuri), aceste date fiind verificate de catre operator pe baza cartii de identitate a jucatorului. Dupa introducerea datelor personale in sistem, jucatorul poate genera cu ajutorul terminalului de pariuri un cod de bare care va cuprinde aceste date. In cazul in care se doreste generarea codului de bare personalizat, jucatorul trebuie sa isi seteze un PIN Client din patru cifre (la alegere) pe care sa il tina minte, ulterior acesta va fi necesar la incasarea eventualelor castiguri. In urma generarii codului personal, jucatorul este strict responsabil si raspunzator de pierderea, deteriorarea si confidentialitatea acestuia.

Articolul 5

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cotele, competitiiile si posibilitatile de pariare, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiiilor posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii.

Reclamatiiile legate de platile in numerar sunt posibile numai la ghisee in momentul preluarii castigului.

Termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe in momentul predarii reclamatiei.

Falsificarea biletelor atrage dupa sine anulara castigului si pedeapsa corespunzatoare conform legilor in vigoare.

Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Articolul 6

Organizatorul nu primește pariuri de la persoanele care:

- 1) nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare;
- 2) incalca in mod repetat dispozitii ale Regulamentului de functionare;
- 3) sunt sub influenta bauturilor alcoolice, a substantelor narcotice;
- 4) nu pot dovedi ca au implinit varsta de 18 ani;
- 5) sunt autoexcluse si indezirabile

Daca se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor imprejurari externe, imprevizibile, pariarii nu sunt indreptatiti la primirea de despagubiri, in afara cazului in care Regulamentul nu admite o astfel de situatie.

Premiile oferite in baza prezentului Regulament constituie venituri pentru castigatori si vor fi impozitate in conformitate cu prevederile articolului 77 din Legea 571 / 2003 privind Codul Fiscal. Astfel, Organizatorul va retine de la fiecare dintre castigatorii de premii, in vederea varsarii la bugetul consolidat al statului, impozitul datorat de catre acestia. Castigatorul confirma ca datele personale mentionate sunt adevarate.

Organizatorul poate initia actiuni publicitare in scopul stimularii vanzarii care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuiala suplimentara si nici majorarea pretului produselor.

Necunoasterea prevederilor acestui Regulament nu indreptateste la reclamatii si nu va fi luata in considerare.

Administrator: Chirita Cristian

SC PARI BET TOTAL S.R.L.