

SC PARI BET TOTAL SRL

RC: J3/501/10.04.2013

CUI: 31490123

STR. MAIOR SONTU, BL. D6, PARTER, PITESTI, JUDETUL ARGES

REGULAMENT DE FUNCTIONARE PENTRU PARIURILE IN COTA FIXA

ORGANIZATORUL este **SC PARI BET TOTAL SRL**, societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr.J3/501/10.04.2013, cu sediul social în Pitesti , str. Maior Sontu, Bl D6, Parter, judetul Arges, denumită în continuare ORGANIZATOR.

Prezentul regulament stipuleaza dispozitiile aplicabile tuturor “contractelor de pariere” - 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 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 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** înțelegandu-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 pariuri” (denumit in continuare **BILET**), emis in agentii de reprezentantii Organizatorului. Biletul se intocmeste intr-un singur exemplar si se inmaneaza clientului.
3. **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.
4. Evenimentele propuse pentru pariere 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 pariere / 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 pariere”, materializat prin emiterea **biletului**.

Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe între 0 si 5% din miza, cheltuieli generale.

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 pariere 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 inscrite 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 pariuri 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, competitii si posibilitatile de pariuri, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiei, posibilitatile si dezvoltarea ulterioara a firmei.

1.10 Reguli speciale de validare

a. 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), aici incluzand si minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii.

Cu ocazia publicarii rezultatelor, organizatorul aplica urmatoarele:

ca si rezultat oficial al concursului individual se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv in timp regulamentar, daca nu exista alte specificatii.

nu se recunoaste rezultatul obtinut in prelungiri sau prin hotararea comisarului sau a unei comisii.

daca din orice fel de motive, evenimentul se repeta, valabil este primul rezultat.

daca un meci se joaca de doua ori in aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

b. 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 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 plajă, 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 încasată, inclusiv taxa de administrare.

Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, castigul final se va calcula considerându-se la Cota 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 suma încasată pe biletul de joc inclusiv taxa de administrare.

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 acorda cota 1 tuturor pariurilor aferente acestui meci (Ex: Rezultat final, Total game-uri , Handicapuri, etc.)

f. În cazul definerii 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 validandu-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc).

h. La pariurile privind **victoria sau plasamentul concurenților** in evenimente cu caracter de scurta sau lunga durata, jucatorul pierde pariul pentru concurentul care nu a participat la concurs, chiar daca a fost anuntat pentru concurs, la fel pentru concurentul care a renuntat pe timpul concursului (se aplica si pentru **Formula 1, motociclism**, etc.). Pentru Formula 1 rezultatele vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA), a doua zi dupa desfasurarea cursei. Validarea se face dupa rezultatele oficiale de pe website-urile www.motogp.com si www.formula1.com.

i. Schimbarea eventuala a locului de desfasurare a evenimentului nu influenteaza pariurile incheiate cu caracter de lunga durata. 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 asemenea.

j. In cazul in care concursul 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, se va considera ca pariul este nul. Prevederea anterioara nu se refera la concursuri care se desfasoara pe teren neutru sau pentru meciurile care se desfasoara in turnee unde oricare din echipe poate fi gazda. Miza se inapoiaza si in caz de modificare a regulilor concursului, intervenita dupa incheierea 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 castigul 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 **ski** 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 cota 1 pentru toate tipurile de pariuri din ofertă (Loc. 1, Loc. 1-3, Duel, etc).

1.11 De regulă, câștigurile se achită după 30 de minute de la încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet (în cazul în care programul de funcționare al agențiilor permite acest lucru). În mod excepțional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile calendaristice de la data desfășurării ultimului eveniment de pe bilet.

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 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 castigului de la o altă agenție sau de la casieria centrală.

1.14 Castigul se obține în baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului organizatorului din agenția 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 agenție 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.

In acest caz, cat si pentru orice reclamatie, clientul se va adresa in scris, prin scrisoare recomandata sau depunere la sediul social declarat, conducerii Organizatorului. Decizia va fi comunicata tot in scris, in termen de 15 zile lucratoare de la primirea cererii, termenul de plata al castigului prevazut la punctul 1.12, intrerupandu-se pana la solutionarea reclamatiei.

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 In conformitate cu OUG 92/ 29.12.2014, privind modificarea Codului Fiscal, publicata in Monitorul Oficial, veniturile din jocuri de noroc se impun, prin reținerea la sursă, cu o cotă de 1% aplicată asupra tuturor sumelor încasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc. Veniturile din jocuri de noroc care depășesc echivalentul a 15.000 euro se impozitează cu 16%, iar veniturile care depășesc echivalentul a 100.000 euro se impozitează cu 25%.

1.18 Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60% (Conform Hotararii nr. 870/29.07.2009), calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. In cazul realizarii unui procent inferior, organizatorul se obliga a acoperi diferenta sub forma unor premii in cadrul unor **campanii promotionale**, prin tragerea la sorti de bilete necastigatoare, actiune desfasurata anual si anuntata in prealabil.

1.19 Organizatorul poate initia actiuni publicitare in scopul stimulării vanzării care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuiala suplimentara si nici majorarea pretului produselor.

1.20 Persoanelor care nu au implinit varsta de 18 ani cat si angajatilor operatorului, nu le este permisa participarea la pariere.

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.

Operatorul isi rezerva dreptul de a nu achita castigurile pretinse de jucator, daca se constata dovezi de fraudare a pariului sau daca organisme abilitate constata si fac public fraudarea/trucarea unui eveniment.

Orice reclamatie privind contractul de pariere va fi adresata conducerii operatorului, prin toate modalitatile si urmand procedura descrisa mai sus (1.15). Este interzis reprezentantilor organizatorului din agentii a primi sau a-si exprima parerea asupra continutului reclamatilor clientilor. Litigiile dintre parti vor fi solutionate, pe cat posibil pe cale amiabila, in caz contrar apelandu-se la instanta judecatoreasca competenta.

Necunoasterea sau neacceptarea, in tot sau in parte, a prevederilor prezentului regulament nu indreptateste la reclamatii si acestea nu vor fi luate in considerare.

Falsificarea biletelor de joc atrage dupa sine anulara castigului si sesizarea acestui fapt organelor abilitate.

SC PARI BET TOTAL SRL prelucreaza date cu caracter personal furnizate de jucatori, respectiv numele si prenumele, semnatura, codul numeric personal, seria si numarul actului de identitate, in scopul depunerii unor declaratii la organul fiscal, precum si organizarii de pariuri sportive si jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administratia Financiara, Serviciul Taxe si Impozite. Observatie: orice persoana are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opozitie poate fi exclus pentru anumite prelucrari prevazute de lege (de ex.: prelucrari efectuate de serviciile financiare si fiscale, de politie, de justitie, securitate sociala). Orice persoana are dreptul de a se opune, in mod gratuit si fara nici o justificare, la prelucrarile 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 pariu este indicarea pronosticului corect asupra rezultatului. Suma castigate se determina prin inmultirea **COTEI** cu **MIZA** .

Acest pariu va fi acceptat numai in cazul in care evenimentul in cauza nu are restrictii de pariare (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 pariare 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 pariu 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 pariu 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 combinatiilor 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 c_1, c_2, c_3, c_4, c_5 , 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:

$C_2 * C_3 * C_4 * C_5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 1

$C_1 * C_3 * C_4 * C_5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 2

$C_1 * C_2 * C_4 * C_5 * 1$ (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**. In cazul in care un meci primeste COTA 1, clientul nu pierde biletul ci doar i se micsoareaza castigul (eventual si treapta de bonusare unde este cazul).

2.4. PARIURI SPECIALE

TOTAL 6: 6 meciuri de fotbal prestabilite cu optiuni de pariare: 1, x, 2 și cota fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu. Suma fixă de pariare este 1 leu.

COTA MAGICA: se stabilesc zilnic câteva meciuri cu cote speciale, cu optiuni de pariare: 1, x, 2, 1x, x2, 12 și 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 pariare.

EXTRA MAGIC(+4): se stabilesc meciuri cărora li se acordă o cotă specială cu optiuni de pariare: 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 /varianta). Nu se impune sumă fixă de pariare.

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 puțin 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 esteegalitate (*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 aplicăm **HANDICAPUL -1.5** atunci $2-1.5=0.5 < 1$
>>>pronostic 2 cu handicap

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

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

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

Handicap 1.5(se subînțelege +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 aplicăm **HANDICAPUL +1.5** atunci $1+1.5=2.5 > 2$ >>>pronostic 1 cu handicap

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

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

□ la scorul de 3-2 dacă aplicăm **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 OASPETII (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, inseamna 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, inseamna 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 – DIG1)

V S 2 echipa oaspete câștigă meciul fara să primească gol (1011 – NID2)

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 marcheaza si nu se inscriu mai mult de 2 goluri in meci (1011 -NGG3+)

G G 4+ ambele echipe marcheaza in meci si se inscriu in 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 gazda 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 marcheaza cel putin 2 goluri in REPRIZA A DOUA(EX: 2-0,1-1, repriza a doua)
- 3+ se marcheaza cel putin 3 goluri in REPRIZA A DOUA(EX: 3-0,1-2, repriza a doua)
- 4+ se marcheaza cel putin 4 goluri in 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 repriză 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 redade 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 in 3 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara si superioara in MECI; pt acest tip trebuie respectateata 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 MEC I (EX: 1-1,0-2)
- **0-3** minim 0 goluri si maxim 3 goluri in MEC I (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 echipă 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 – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2012 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 20 iulie 2013 până la ora 09:59 am din ziua de 21 iulie 2013.

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.

a.1.Total cornere - pariurile castigatoare vor indica numarul de cornere 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 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).

Exemplu: Dinamo - Steaua- Total Cornere.

Din.-Ste. Peste 10.5 cornere

Din.-Ste. Sub 10.5 cornere

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.

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 cartonase galbene “ si meciul se intrerupe in minutul 80, pana in momentul respectiv acordandu-se deja 7 cartonase

galbene, atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numarului de cartonase galbene in meci stabilite de catre organizator).

Exemplu: Dinamo - Steaua- Total Cart.Galbene

Din.–Ste. Peste 5,5 Cart.Galbene

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

a.3.Total Offsideuri - pariurile castigatoare vor indica numarul de offsideuri 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 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).

Exemplu: Dinamo - Steaua- Total Offsideuri

Din.–Ste. Peste 5,5 Offsideuri

Din.-Ste. Sub 5,5 Offsideuri

a.3.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 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 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

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 pariere. Din/ la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

□ **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 termină 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).

□ **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 termină 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.

□ **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 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, 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 termină 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 termină 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 joacă 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 pariere. Din/ la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor 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*)

Succesiune 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 pariere.

□ **1&TG1** câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (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 pariere (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 pariere (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 pariere (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 1)

□ **1X** la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (1518 – 1P 1X)

□ **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 in parte). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

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

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

(ca si 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 perioadă/ final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade 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. (aceleasi semnificatii 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*)

Sucesiune 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 secunda 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 echipa 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 pariere (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 pariere (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 pariere (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 similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

h. VOLEI PE PLAJĂ

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final.

Interpretarea acestui pariu este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

i. HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

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

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

j. POLO

Oferta la POLO poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

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

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

k. BASEBALL

Oferta la BASEBALL poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

- rezultat final
- handicap
- total puncte
- succesiune evenimente

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

l. FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)

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.

m. ATLETISM

Oferta la ATLETISM poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 pozitii 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 urmatoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-2 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele două pozitii 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 urmatoarele tipuri de pariuri:

- Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 pozitii în cursă.
- Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 pozitii 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 urmatoarele tipuri de pariuri:

- Rezultat final

2.6 Pariurile LIVE

2.6.1. Pariuri Live sunt pariurile pe care clientii pot paria inaintea sau pe parcursul desfasurarii evenimentului sportiv.

2.6.2 Organizatorul, va asigura transmisia TV a evenimentelor in punctele de lucru unde este posibil tehnic.

2.6.3 Organizatorul nu este raspunzator de problemele tehnice ale posturilor de televiziune care transmit meciurile

2.6.4. In cazul intreruperii transmisiunii in direct, organizatorul are dreptul de a hotari oprirea pariurilor live sau de a le continua, asteptand reluare transmisiunii. Pariurile primite inainte de intreruperea transmisiunii sunt valabile, cu exceptia urmatoarelor situatiilor:

a. In cazul in care evenimentul incepe cu o intarziere mai mare de 30 de minute dupa momentul

anuntat de incepere sau se reia la mai mult de 30 de minute de la intrerupere, se acorda cota 1, cu exceptia pariurilor deja validate.

b. În cazul în care transmisiunea TV este întreruptă de postul care transmite evenimentul, pariurile

care implică Câștigător game, Următorul corner, și care nu au fost încă finalizate vor primi cota 1, restul pariurilor deja validate rămân valabile. Celelalte pariuri vor fi validate folosindu-se website-urile dedicate competițiilor sportive.

c. Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora de emiteră a biletului este după cea reală de

terminare a evenimentului, vor primi cota 1,00.

2.6.5. In cazul intreruperii transmisiei televizate (nu exista imagini de la meci) in agentia de pariuri, dar la sediul organizatorului imaginea este neperturbata si meciul nu este intrerupt si pe teren, toate pariurile se iau in considerare.

2.6.6. In cazul intreruperii transmisiei televizate (nu exista imagini de la meci) la sediul organizatorului, atunci pariurilor Castigator Game si Urmatorul corner li se va acorda cota 1. Celelalte pariuri 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.

2.6.7. Pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului sportiv pot fi: castigator meci, gol marcat, castigatorul concursului la handicap, castigatorul primei reprize, castigatorul reprizei secunde, numarul total de goluri, penalty, cartonas rosu, cornere, cine merge mai departe si altele posibilitati de pariere.

In cazul evenimentelor din fotbal, handbal, baschet, rugby, hochei pe gheata, *validarile pariurilor* vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc, incluzandu-se minutele de prelungiri stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, inasa excluzandu-se prelungirile si, eventual "loviturile de pedeapsa" acordate in cazul in care meciul nu se poate termina cu rezultatul inregistrat dupa timpul regulamentar de joc. Exceptie fac pariurile care fac referire la reprizele de prelungiri si/sau lovituri de departajare.

2.6.8. Afisarea echipelor/participantilor

La pariurile pentru care se cere un numar exact de evenimente (goluri, puncte, servicii as, cartonase galbene etc) numele echipelor si/sau participantilor vor fi scrise prescurtat.

2.6.9 Tenis

Dacă unul dintre participanti se retrage după începerea meciului de tenis, pariurile neomologate până în momentul retragerii vor primi cota 1. (de exemplu, pariurile pe câștigător game, câștigător set, vor fi validate dacă s-a încheiat gameul respectiv setul, etc.)

In cazul intreruperii din cauza conditiilor meteo, intuneric avem urmatoarele situatii :

a. daca meciul se reia in maxim 30 de minute si este disponibila transmisiunea Live, pariurile Live

continua pe evenimentul in cauza;

b. daca meciul se reia in maxim 30 de minute, dar nu mai este disponibila transmisunea Live, atunci

pariurile Live se intrerup. Pariurile pe castigator game, care nu au fost deja validate pana in momentul intreruperii, primesc cota 1, iar celelalte pariuri raman valabile si se vor omologa conform

rezultatului de pe teren

c. daca meciul nu se reia in maxim 30 de minute, pariurile Live se opresc, pariurile pe castigator game, care nu au fost deja validate, primesc cota 1, iar celelalte pariuri raman valabile si se vor omologa conform rezultatului de pe teren.

Fotbal

2.6.10. Primul/urmatorul corner si total cornere

Se vor lua in considerare doar cornerele executate in timp regulamentar inclusiv prelungirile dictate de arbitru. Nu se iau in considerare cornerele care dupa ce au fost executate se vor repeta. De asemenea aceste cornere nu se vor calcula la numarul total de cornere. Cornerele acordate, dar neexecutate ulterior, nu se iau in considerare.

2.6.11. Primul/ urmatorul cartonase galben si total cartonase galbene

Se vor lua in considerare doar cartonasele galbene aratate in timp regulamentar, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului. Al doilea cartonase galben aratat unui jucator se considera si cartonase galben si rosu. Se iau in considerare si cartonasele galbene aratate in pauza dintre partile evenimentului (repriza, sferturi, treimi), dar nu se iau in considerare cartonasele galbene aratate dupa expirarea timpului regulamentar. Cartonasele aratate, in pauza, dupa prima parte nu se iau in considerare la numarul total cartonase in prima parte. Cartonasele galbene se iau in considerare doar daca sunt aratate participantilor directi la joc (teren, parchet) si nu se iau in considerare cele aratate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnica.

In cazul in care in aceeasi intrerupere se arata mai multe cartonase galbene ambelor echipe, pariul primul/ urmatorul cartonase galben este nul. Daca in aceeasi intrerupere se acorda unul sau mai multe cartonase galbene unei singure echipe, atunci pariul este valid. In ambele cazuri, numarul se ia in considerare la total cartonaselor galbene.

2.6.12. Primul/urmatorul cartonase rosu si total cartonase rosii

Se vor lua in considerare doar cartonasele rosii in timp regulamentar, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului. La al doilea cartonase galben aratat unui jucator se considera si cartonase galben si rosu. Se iau in considerare si cartonasele rosii aratate in pauza dintre partile evenimentului (repriza, sferturi, treimi) dar nu se iau in considerare cartonasele rosii aratate dupa expirarea timpului regulamentar. Cartonasele aratate in pauze dupa prima parte nu se iau in considerare ca numar la numarul total cartonase in prima parte. Cartonasele rosii se iau in considerare doar daca sunt aratate participantilor direct la joc (teren, parchet) si nu se iau in considerare cele aratate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnica.

In cazul in care in aceeasi intrerupere se arata mai multe cartonase rosii ambelor echipe, pariul primul/ urmatorul cartonase rosu este nul. Daca in aceeasi intrerupere se acorda unul sau mai multe cartonase rosii unei singure echipe, atunci pariul este valid. In ambele cazuri, numarul se ia in considerare la total cartonaselor rosii.

2.6.13. Primul/urmatorul eliminat si total eliminari

La handbal, polo, hochei acest pariul se refera la eliminarea componentului unei echipe in timpul regulamentar. Se refera doar la participantii directi si nu la antrenori si componentii ai bancii de rezerva. Numarul de eliminari intr-o intrerupere se va lua in considerare doar daca se refera la o singura echipa. Daca se refera la doua echipe care sunt avertizate in acelasi

moment, atunci aceste eliminari nu vor fi luate in considerare, iar pariul devine nul. In ambele cazuri numarul de eliminari se ia in calcul la pariul total eliminari.

2.6.14. Prima/urmatoarea lovitura libera si total lovituri libere

Pentru fotbal, acest pariu se refera doar la timpul regulamentar al jocului. Lovitura libera trebuie sa fie executata de catre echipa caruia ia fost data. In cazul in care dupa atribuirea unei lovituri, arbitrul nu permite executarea acesteia, pariul este nul. Loviturile libere executate, dar care se repeta din anumite motive (se misca zidul sau alte motive), nu se vor lua in calcul.

2.6.15. Primul /urmatorul penalty si total penalty-uri

La fotbal, penalty-urile se refera la cele din timpul regulamentar de joc sau a eventualelor prelungiri pentru stabilirea unei echipe castigatoare in meci. In cazul tipului de pariu primul/urmatorul penalty exista 2 posibilitati: se inscrie (optiunea 1) sau nu se inscrie (optiunea 2).

2.6.16. Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe acelasi meci.

2.6.17. Castigul maxim posibil pe un singur bilet este de 50.000 lei.

2.6.18. Cotele pe lista de pariuri – oferta se schimba in timpul desfasurarii evenimentului, iar informatiile, privind fiecare schimbare de curs, se transmit automat pe monitoarele din agentii.

2.6.19. Cota evenimentului tipărită pe bilet este cea valabilă pentru calcularea câștigului, schimbarile

ulterioare neluându-se în considerare, decât în situațiile prevăzute de regulament.

2.6.20. Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la tipărirea biletului, cota să se

modifice. În această situație, cota valabilă este cea tipărită pe biletul de pariere, cu exceptia situatiilor prevăzute de regulament.

2.6.21. In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei, pariurile efectuate se vor plati in ziua imediat urmatoare.

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

2.6.23. 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)

2.6.24. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice de la data anuntarii rezultatelor oficiale.

2.6.25. Organizatorul, 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.

2.6.26. Organizatorul nu este raspunzator pentru: defectarea echipamentului de comunicare, transmisii care depasesc conditiile normalului (forta majora), de pierderea de catre jucator a biletului de pariere sau daca biletul este deteriorat, ilizibil etc

2.6.27. Daca un pariu este plasat la o cota incorecta din cauza intarzierilor in acoperirea "Live" a

evenimentului si daca o echipa/jucator a castigat un avantaj semnificativ,acel pariu va fi nul și stabilit la cota 1.

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

2.7 PARIURI PE CURSE DE CAINI

2.7.1. 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.

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 pariere si inregistrarile curselor este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.

2.7.4. Inregistrarile 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 durata programului organizatorului la intervalul de 5 minute.

2.7.6. 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..

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

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 pariere 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 pariere 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 pariere 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 pariere, 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 pariere.

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.Câștigurile 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 incheiat 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 asteaptă 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 pe rezultatele extragerilor la acestea.

2.10.2. SC PARI BET TOTAL 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 pariere 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 in scris 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 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 tiparit tot 50.000 lei, aceasta fiind suma maximă posibil câștigatoare.

2.10.13. Oferta de pariere 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. Pariul **BILA MAGICA** este un pariu în cota fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea organizatorului, evenimente **generate aleatoriu** de un **sistem independent**. **Organizatorul nu oferă pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române**. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către sistemul independent, asupra cărora nici organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel. Extragerile sunt redată în timp real, putând fi vizualizate pe monitoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri.

2.11.2. Evenimentele sunt generate de un server independent, **fără a avea legătură cu sumele pariate**. Programul de gestionare a activității de pariere este furnizat de către firme specializate în domeniu și este autorizat conform normelor europene.

2.11.3. Extragerile rulează pe durata programului organizatorului, la intervalul de 5 minute.

2.11.4. Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate pe monitoarele din agenții. În minutele preliminare, se acceptă și se efectuează pariurile pentru extragerea respectivă sau pentru următoarele extrageri.

2.11.5. Castigurile se plătesc numai în agenția în care a fost făcut pariul, după terminarea extragerii.

2.11.6. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expiră la 30 zile calendaristice după data terminării extragerii.

2.11.7. Organizatorul, de regulă, efectuează plata imediat după 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 între 6 și 10 numere.

2.11.10. Mecanism de extragere: prima dată se extrag 5 numere care vor fi în componenta fiecărei combinații castigătoare aferente extragerii, apoi se extrage cel de-al șaselea număr, în dreptul cărui, pe monitoarele din agenții, este indicată și cota care stabilește valoarea castigului. Un bilet este castigător dacă există un minim de 6 numere indicate corect.

2.11.11. Posibilități de pariere:

- Pariul simplu - pe un bilet se pariază pe 6 numere de la 1 la 49. Biletul este castigător dacă au fost indicate corect toate cele 6 numere, castigul calculându-se înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.

- Pariul combinat implică mai multe variante de pariere pe bilet și în acest caz întâlnim mai multe situații:

- Se pot paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maxim 10. De exemplu, puteți paria 8 numere pe bilet, însemnând că aveți 28 de combinații posibil castigătoare a câte șase 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 înseamnă 28 combinații de câte 6 numere, 9 numere

inseamna 84 combinatii si 10 numere insemana 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 calculeza 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 tiparii 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 agentiile, 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 celalate tipuri de pariuri la Bila Magica. Dupa acordarea bonusului, simultan, se va afisa in toate agentiile numarul rundeii cand a fost acordat acesta, valoarea, precum si numele agentiei.

2.12 Pariul ROATA MAGICA .

In toate agentiile 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

Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde , iar celelalte 36 de numere se impart jumatate in culoarea rosie si jumatate in negru.

Parierea este posibila pana la aparitia mesajului “ NU MAI PARIATI “ sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran.

Dupa orpirea roatei in dreptul 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. Un nou joc incepe dupa afisarea rezultatului rundeii .

2.12.2 MODUL DE JOC

In casierie este replicata sectiunea de joc cu toate tipurile de pariuri. Jucatorul isi alege din aceste tipuri de pariuri.

16total .

2.12.3 TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA

a) Parierea directa

Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36 .
Cota fixa pentru pariure directa este de 36 .

b) Parierea pe doua numere

Aceasta este atunci cand se pune pariul pe linia care separa 2 numere .
Cota fixa pentru pentru acest tip de pariure este 18.

c) 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.

d) Parierea pe patru numere

Se pariaza ca unul din cele 4 numere va iesi castigator.
Cota fixa pentru acest tip de pariure este 9.

e) Parierea negru / rosu

Se pariaza ce culoare va iesi castigatoare : rosu sau negru.
Cota fixa este 2.

f) Parierea par / impar

Se pariaza ca numarul sa fie par sau impar.
Cota fixa este 2.

g) Parierea mare / mic

Se pariaza ca numarul castigator va fi mic (intre 1 – 18) sau mare (intre 19 - 36).
Cota fixa 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.

D) 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 : parierea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

Sectorul II : parierea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.

Sectorul III : parierea 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

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 rundei , valoarea și agenția unde s-a acordat.

2.12.5 DISPOZITII FINALE

- 1) În cazul în care se întrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice și rezultatul rundei nu este cunoscut , biletul primește cota 1.
- 2) Biletele înregistrate nu se pot storna.

SC PARI BET TOTAL

