

SC PARI BET TOTAL SRL

RC: J3/501/10.04.2013

CUI: 31490123

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

REGULAMENT DE FUNCTIONARE PENTRU PARIURILE IN COTA FIXA

ORGANIZATORUL este **SC PARI BET TOTAL SRL**, societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr.J3/501/10.04.2013, cu sediul social în Mun Pitesti , Bulevardul Republicii, Nr. 148, cladirea C2, etaj 2, judetul Arges, denumită în continuare ORGANIZATOR.

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

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

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

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

REGULI GENERALE

1. Contractul cuprinde unul sau mai multe pariuri, prin **PARIU** 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 pariu” (denumit in continuare **BILET**), emis in agentii de reprezentantii Organizatorului. Biletul se intocmeste intr-un singur exemplar si se inmaneaza clientului.
3. **Clientul:** *prin participant la jocul de noroc se înțelege orice persoană fizică majoră, cu vârsta de cel puțin 18 ani împliniți, care dorește și are dreptul legal să participe la jocuri de noroc autorizate în condițiile prezentei ordonanțe de urgență și a reglementărilor specifice. Participarea la joc presupune acceptarea necondiționată a regulamentului respectivului joc de noroc. și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.*

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

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

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

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

LISTA cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start al evenimentului .

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

5. Prin **COTA**, se înțelege o valoare numerică pe care Organizatorul o acordă unui PRONOSTIC al evenimentului.

Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până ora de începere a evenimentului, însă cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

În caz de erori 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 selectează din lista pariurile dorite, stabilește pronosticurile, suma de bani pe care dorește să joace (MIZA) și tipul de pariu. În baza acestor elemente, reprezentanții din agenții ai organizatorului încheie “contractual de pariere”, materializat prin emiterea biletului.**

Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe între 0 și 9% din miza, cheltuieli generale.

7. Aceste Reguli (Regulile Generale) vor fi obligatorii pentru ambele părți (Organizator-Client) care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.

8. Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă 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 și condiții de efectuare a pariurilor

1.1 Pariurile pot fi plasate pe teritoriul României doar la punctele de lucru înregistrate 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 pariiori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet, fara a fi obligat sa ofere explicatii asupra motivelor sale .

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

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

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

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

1.10 Reguli speciale de validare

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

Cu ocazia publicării rezultatelor, organizatorul aplică următoarele:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

h. La pariurile privind **victoria sau plasamentul concurenților** în evenimente cu caracter de scurtă sau lungă durată, jucătorul pierde pariul pentru concurentul care nu a participat la

concurs, chiar 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 asemanator.

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 jucatorilor, prin care castigul este marit procentual, in cazul in care jucatorul alege sa parieze un anumit numar sau combinatie de evenimente.

m. Pentru **snooker** si **darts**, în cazul abandonării unui jucător înaintea 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 **schii** 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 inot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru aceste sporturi, dacă participanții nu iau loc pe grila de start, atunci se acordă cotă 1 pentru toate tipurile de pariuri din ofertă (Loc. 1, Loc. 1-3, Duel, etc).

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

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

1.13 Castigurile se ridică de către client numai din 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 lipsă, 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 bănuiala fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți, sau de către terți.

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

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

1.17 Cota de impunere pentru veniturile din jocuri de noroc menționate anterior este de **3%** pentru sumele de până la **10.000 lei**, inclusiv, *, pentru sumele cuprinse între **10.000 și 66.750 lei inclusiv**, **impozitul este de 300 lei + 20 % pentru suma ce depășește 10.000 lei**, * iar pentru ce depășește suma de **66.750 lei** **impozitul va fi de 11.650 + 40% pentru ceea ce depășește 66.750 lei**. Organizatorul de jocuri de noroc are obligativitatea de a păstra o evidență nominală a persoanelor fizice care au obținut venituri din jocuri de noroc și a le declara organului fiscal competent, **până la 25 feb inclusiv a anului următor**, celui de realizare a venitului.

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

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

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

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

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

Orice 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 anularea 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 pariere (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 pariere 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

$C_1 * C_2 * C_3 * C_5 * 1$ (miza pe combinatie) + BONUS(daca e cazul) = Castig 4

$C_1 * C_2 * C_3 * C_4 * 1$ (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 pariere: 1, x, 2 și cota fixă pentru fiecare eveniment. Biletul separiază simplu. Suma fixă de pariere este 1 leu.

COTA MAGICA: se stabilesc zilnic câteva mecuri cu cote speciale, cu optiuni de pariere: 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 pariere.

EXTRA MAGIC(+4): se stabilesc meciuri cărora li se acordă o cotă specială cu optiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12.

Se poate juca **un singur eveniment** din categoria Super EXTRA, dar cu încă 4 alte evenimente din oferta standard sau chiar Super COTA. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 5 evenimente /varianta). Nu se impune sumă fixă de pariere.

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

TOTAL BONUS

Sistemul **TOTAL BONUS** se activează atunci când sunt pariate cel puțin 5 evenimente cu cota minimă 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 %

Dacă unele evenimente de pe bilet primesc cota 1, algoritmul de bonusare se va aplica pentru celelalte evenimente de pe bilet. Exemplu : Dacă pariezi 10 evenimente, iar două evenimente pe care s-a pariat primesc cota 1, atunci se aplică TOTAL BONUS , pentru 8 evenimente, crescând câștigul cu 20% și nu cu 30 %, procentul aferent în 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 specificații. 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 aloca) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (precizat pentru fiecare meci in 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 numarul de goluri primei echipe.

H 1 câștigă echipa gazdă dupa 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 daca aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci $2-1.5=0.5 < 1$ >>>pronostic 2 cu handicap*

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

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

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

Handicap 1.5(se subintelege +1.5) :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WINNER LA PAUZA (Wp) este un pariu special în care se pariază pe victoria în prima repriză a uneia dintre

echipe, iar în cazul în care la pauza este egalitate, pariul primește cota 1,00.

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

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

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

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

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

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

1.2- La pauza conduc GAZDELE, la final castiga 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 două repriză (1011 –SE 1r1&2r1) (Ex:1-0 pauza,3-1 final, înseamna ca repriza a 2 a fost 2-1 deci ambele reprize castigate de echipa GAZDA)
- 1r2&2r2** echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1011 –SE 1r2&2r2)) (Ex:0-2 pauza,0-3 final, înseamna ca repriza a 2 a fost 0-1 deci ambele reprize castigate de echipa OASPETE)
- 1r2+&2r1+** în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a două 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 în 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 fără 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 marchează și nu se înscriu mai mult de 2 goluri în meci (1011 –NGG3+)
- G G 4+ ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 4 goluri**

- DG1-2+** echipa gazdă marchează în meci minim două goluri (1011 – DG1-2)
- DG2-2+** echipa oaspete marchează în meci minim două goluri (1011 – DG2-2)
- DG1-r1r2** echipa gazdă marchează în ambele reprize (1011 - DG1-1r2r)
- DG2-r1r2** echipa oaspete marchează în ambele reprize (1011 – DG2-1r2r)
- DG1-1r1+** echipa gazdă marchează în prima repriză (1011 – DG-1r1+)
- DG1-1r2+** echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză (1011 - DG1-1r2+)
- DG2-1r1+** echipa oaspete marchează în prima repriză (1011- DG2-1r1+)
- DG2-1r2+** echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză (1011 - DG2-1r2+)
- DG1-2r1+** echipa gazdă marchează în a doua repriză (1011 – DG1-2r1+)
- DG1-2r2+** echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză (1011 – DG1-2r2+)
- DG2-2r1+** echipa oaspete marchează în a doua repriză (1011 – DG2-2r1+)
- DG2-2r2+** echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză (1011 – DG2-2r2+)
- 1 G G** ambele echipe marchează în prima repriză (1011 – DG12-1r)
- 2 G G** ambele echipe marchează în a doua repriză (1011 – DG12-2r)
- DG1-3+** echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci (1011 – DG1-3+)
- DG2-3+** echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci (1011 – DG2-3+)
- GG4+** ambele echipe marchează și se înscriu în total minimum 3 goluri (1011 –GG4+)
- DG 12 2 +** ambele echipe înscriu minim 2 goluri în meci. (Ex: 2-2; 3-3; 4-2)
- 1&GG** gazdele câștigă meciul și ambele echipe înscriu (1011 -1&GG)
- 2&GG** oaspetii câștigă 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 trebuie 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 marcheaza cel putin 2 goluri in PRIMA REPRIZA(EX: 2-0,1-1,2-1,etc la pauza)
- 3+ se marcheaza cel putin 3 goluri in PRIMA REPRIZA(EX: 3-0,1-2,3-1,etc la pauza)
- 4+ se marcheaza cel putin 4 goluri in 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 si superioara in REPRIZA A DOUA si anume: 0-1,2-3; pt acest tip trebuie respectate atat conditia de minim cat si conditia de maxim, sa se inscrie

minimum din stanga si maximum din dreapta:

- 0-1 minim 0 si maxim 1 gol in REPRIZA A DOUA(EX: 0-0,1-0,0-1 repriza 2)
- 2-3 minim 2 goluri si maxim 3 goluri in REPRIZA A DOUA(EX: 1-1,1-2repriza 2)

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

marcate in REPRIZA A DOUA

- 1+ se marcheaza cel putin 1 gol in 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 în 3 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara si superioara in MECI; pt acest tip trebuie respectateatat 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 echipa un gol.

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

Câștiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după

eventualele reprize de prelungiri și/ sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:

- CM1** câștiga echipa gazdă (*1011 – CM1*)
- CM2** câștiga echipa oaspete (*1011 – CM2*)

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

Total goluri ligă pe zi – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 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.1.a.Total cornere :

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

- Peste: la final gazdele au mai multe cornere decât cele indicate

- Total cornere oaspeti - Sub: la final oaspeții au mai puține cornere decât cele indicate

-Peste: la final oaspeții au mai multe cornere decât cele Indicate

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

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.2.a. Total cartonase galbene :

- Total cartonase galbene gazde - Sub: la final gazdele au mai puține cartonase galbene decât cele indicate

- Peste: la final gazdele au mai multe cartonase galbene decât cele indicate

- Total cartonase galbene oaspeți - Sub: la final oaspeții au mai puține cartonase galbene decât cele indicate

-Peste: la final oaspeții au mai multe cartonase galbene decât cele indicate

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 inchierea celor 90 de minute de joc, cu exceptia acelor pariuri care au avut finalitate inainte de intrerupere. Exemplu : in cazul in care s-a plasat un pariu pe selectia " sub 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.a. Total Offsideuri:

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

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

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

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

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

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

Exemplu: Dinamo - Steaua- Total faulturi

Din.-Ste. Peste 30,5 faulturi

Din.-Ste. Sub 30,5 faulturi

A.4.a. Total faulturi :

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

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

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

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

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

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

Pariurile vor fi anulate în cazul în care meciul este abandonat înainte de încheierea celor 90 de minute de joc, cu excepția acelor pariuri care au avut finalitate înainte de întrerupere. Exemplu : în cazul în care s-a plasat un pariu pe selecția " sub 10.5 șuturi" și meciul se întrerupe în minutul 80, până în momentul respectiv fiind deja 11 șuturi,

atunci pariul este pierdut. Acest tip de pariu poate fi ajustat (pot exista mai multe valori ale numărului de șuturi în meci stabilite de către organizator).

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

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

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

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

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

b.TENIS

În general se joacă după principiul 2/3 seturi (care jucător câștigă primul 2 seturi), cu excepția unor turnee masculine unde se joacă 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 referă 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 termina 6-2, 6-3, se face totalul pe jucator: $J1=6+6=12$, $J2=2+3=5$, când aplicăm handicapul $12-3.5=8.5 > 5$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1).

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

□ **PS: pt acest tip de pariu nu e OBLIGATORIU ca jucatorul pe care s-a pariat cu HANDICAP sa castige meciul.**)(EX: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termina 6-0, 6-7,6-7 se face totalul pe

jucator: $J1=6+6+6=18$, $J2=0+7+7=14$, când aplicăm handicapul $18-3.5=14.5 > 14$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucatorul 1 a pierdut meciul, l-a pronostic cu HANDICAP, el a CASTIGAT)

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

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

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

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

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

Handicap la seturi (H±) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de 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)

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

- **1&TG1** câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (*Ex: 1950 – 1&TG1*)
 - **1&TG2** câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (*Ex: 1950 – 1&TG2*)
 - **2&TG1** câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (*Ex: 1950 – 2&TG1*)
 - **2&TG2** câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare (*Ex: 1950 – 2&TG2*)
- Succesiune evenimente primul set (Succ evenim) este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariare.
- **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 pariare (*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 pariare (*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 pariare (*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 pariare (*Ex: 1950 – 2&P9.5*)

c. HOCHEI

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

- **1** prima echipă câștigă la finalul meciului (*1518 – 1*);
- **X** meciul se termina la egalitate (*1518 – X*);
- **2** câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului (*1518 – 2*);
- **1X** câștigă prima echipă sau se termină la egalitate (*1518 – 1X*);
- **X2** se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa (*1518 – X2*);
- **12** una dintre echipe câștigă meciul (*1518 – 12*).

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

- **1** la finalul primei perioade conduce echipa gazdă (*1518 – 1P 1*)
- **X** prima perioadă se termină la egalitate (*1518 – 1P X*)
- **2** la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete (*1518 – 1P 2*)
- **1X** la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (*1518 – 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 scăzut/ 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: daca limita este 5.5 si meciul se termina 3-2 se face totalul 3+2=5 si se raporteaza la LIMITA de 5.5, rezulta 5<5.5, TG=1*)

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. (aceleși semnificații ca și la **FOTBAL**)

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

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

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

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

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

Câștiga meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștiga meciul după

eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

CM1 câștiga echipa gazdă (1518 – CM1)

CM2 câștiga echipa oaspete (1518 – CM2)

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 – 1PIX)

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

1&TP2 la finalul meciului câștiga prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de 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. PARIURI LIVE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

o. Plata 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. Castigul maxim pentru un bilet este de 60.000 lei.

2.6.1 FOTBAL

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

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

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

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

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

(f) Egal pariul primește cota 1

- i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- (g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- (h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)
- (i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (j) Scor corect
- (a) Rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul")
- (b) Dacă o echipă înscrie 4 goluri, pariul este decis "oricare altul".
- (k) Scor corect flex - Similar cu scor corect dar extins de către scorul curent
- (l) Goluri gazde
- i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (m) Goluri oaspeți
- i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (n) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)
- (o) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (p) Care echipă va avea lovitura de start? - Gazde/ oaspeți
- (q) Repriza 1 – 1 X 2
- i. Care echipă va câștiga prima repriză?
- ii. Rezultat la pauză 1 X 2
- (r) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- (s) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)
- (t) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- (u) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (v) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

- (w) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- (x) Prolungiri – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prolungiri
- (y) Prolungiri – Total - Doar golurile înscrise în prolungiri
- (z) Prolungiri - Cine va câștiga restul meciului? - Doar golurile înscrise în prolungiri
- (aa) Prolungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prolungiri
- (bb) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- (cc) Prolungiri - Handicap Asiatic
- i. Doar golurile înscrise în prolungiri
- ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- (dd) Prolungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prolungirile reprizei 1
- (ee) Prolungiri - Scor corect flex
- i. Doar golurile înscrise în prolungiri
- ii. Extins de scorul curent
- (ff) Prolungiri Repriza 1 - Scor corect flex
- i. Doar golurile înscrise în prolungirile reprizei 1
- ii. Extins de scorul curent
- (gg) Prolungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic
- i. Doar golurile înscrise în prolungirile reprizei 1
- ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)
- (hh) Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere
- (ii) Cartonase - Care echipă va primi cele mai multe cartonase
- (ij) Handicap cornere - Handicap 12 în unități *.5
- (kk) Total cornere - Număr total de cornere în unități *.5
- (ll) Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (mm) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (nn) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)

- (oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități *.5
- (pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități *.5
- (qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere
- (rr) Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
- (ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități *.5
- (tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități *.5
- (uu) Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-7, 7+)
- (vv) Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (ww) Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (xx) Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități *.5
- (yy) Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități *.5
- (zz) Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
- (aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5
- (bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5
- (ccc) Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (ddd) Repriza 1 - Goluri gazde
- i.Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1
- ii.0, 1, 2, 3+
- (eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți
- i.Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1
- ii.0, 1, 2, 3+
- (fff) Repriza cu cele mai multe goluri
- i.Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)
- ii.Se consideră doar timpul regulamentar
- (ggg) Când se va înscrie golul următor?

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

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

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

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

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

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

(ijj) Eliminare - Va fi acordat un cartonș roșu sau galben-roșu în meci

(kkk) Cartonase gazde - Număr total de cartonase pentru gazde în unități *.5

(lll) Cartonase oaspeți - Număr total de cartonase pentru oaspeți în unități *.5

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

departajare”

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

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

IMPORTANT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.6.1.B. PARIURILE PE CARTONAȘE

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

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

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

2.6.1. C. PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE

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

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

Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

2.6.1.D PARIURILE PE CORNERE

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

2.6.1.E. URMĂTORUL MARCATOR

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

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

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

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

2.6.1.F. SĂ ÎNSCRIE ORICÂND

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

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

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

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

2.6.1. G. PARIURILE PE INTERVALE

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

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

2.6.2. TENIS

(a) 1 sau 2 - Jucător1; Jucător2

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

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

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

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

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

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

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

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

(h) Setul X - Cine va câștiga game-ul X?

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

ii.Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(i) Număr total de game-uri

i.Pariuri total game-uri *.5

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

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

(k) Număr Impar/Par de game-uri

i.Se consideră game-urile din tot meciul

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

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

(m)Setul X - Scorul game-ului X

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

ii.Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(n) Setul X - Scorul game-ului X sau break

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

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

IMPORTANT

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

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

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

2.6.2. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

2.6.3. BASCHET

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

(h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(i) Cine va înscrie punctul X?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

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

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

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

(k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 20, 30, 40, ...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

2.6.3.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.4. FOTBAL AMERICAN

- (a) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (c) Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (d) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (e) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13
- (f) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...
- (g) Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (h) Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (i) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par
- (j) Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- (k) Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul
- (l) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (m) Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal
- (n) Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2
- (o) Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 – Handicap - Doar x.5
- (q) Repriza 1 – Total - Doar x.5
- (r) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.
- (s) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (t) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- (v) Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- (w) Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal
- (x) Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (y) Sfertul X – Total - Doar x.5

IMPORTANT

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

Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva

2.6.4. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

2.6.5. HOCHEI

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

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

(i) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?

ii. 0, 1, 2, 3, +

(j) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?

ii.0, 1, 2, 3,+

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(u) Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare

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

IMPORTANT

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

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

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

2.6.5.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

2.6.6. BASEBALL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

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

(o) Pauză – Total - Doar totaluri *.5

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

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

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

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

IMPORTANT

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

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

2.6.6.A.DENUMIRE PARIU - TERMENI FOLOSITI ÎN BASEBALL

Repriză - Inning

Prelungiri - Inning extra

Puncte - Run-uri

Pauză - Rezultat după al 9-a jumătate-inning

2.6.6. B. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.7. HANDBAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

(h) Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

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

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

(i) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 10, 20, 30, 40, ...

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

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

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

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

(l) Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10,

9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)

IMPORTANT

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

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

2.6.7. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.8. VOLEI

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

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

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

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

(e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

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

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

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

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

(i) Total - Peste; Sub

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

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

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

IMPORTANT

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

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

2.6.8.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.9. VOLEI DE PLAJĂ

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

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

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

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

(e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii. Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i. X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

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

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

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

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

(i) Total - Peste; Sub

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

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

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

IMPORTANT

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

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

2.6.9. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

2.6.10. FUTSAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

(f) Egal pariul primește cota 1

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

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

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

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

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

(j) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

(k) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

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

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

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

(o) Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1-X-2

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

timpul regulamentar de joc.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.6.11. BADMINTON

(a) Total - Peste; Sub

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

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

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

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

(f) Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

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

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

2.6.11. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

2.6.12. RUGBY

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

(e) Handicap Asiatic - Doar *.5

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

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

(h) Total - Doar x.5

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

(j) Total oaspeți - Doar x.5

(k) Impar/Par - Impar; Par

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

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

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

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

(p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar *.5

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

(r) Repriza 1 - Total - Doar x.5

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

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

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

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

IMPORTANT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.6.13. DARTS

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

IMPORTANT

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

2.6.13.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

2.6.14. SNOOKER

- (a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (b) Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (c) Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (d) Total frame-uri - peste; sub
- (e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2

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

IMPORTANT

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

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

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

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

2.6.14. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.15. TENIS DE MASĂ

(a) Total - Peste; Sub

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

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

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

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

(f) Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 3, 5, 7, 9

ii.Care jucător va ajunge primul la X puncte?

(g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20

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

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

(h) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un

jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

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

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

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

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

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

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

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

IMPORTANT

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

2.6.15. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

2.6.16. RUGBY SEVENS

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

(e) Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți

(f) Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți

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

(h) Total – Sub; Peste

(i) Total Gazde – Sub; Peste

(j) Total Oaspeți – Sub; Peste

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

(l) Impar/Par - Impar; Par

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

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

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

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

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

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

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

(t) Repriza 1 - Total – Sub; Peste

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

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

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

IMPORTANT

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

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

14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

2.6.16.A.REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

2.6.17. BOWLS

(a) Cine va câștiga setul [setNr!] (1X2) - gazde; egalitate; oaspeti

(b) Handicap [setNr!] - gazde; egalitate; oaspeti

(c) Care echipa va castiga meciul? – Gazde; Oaspeti

(d) Handicap asiatic set - Gazde; Oaspeti

(e) Cine va castiga end [endNR!] in set [set Nr!]? - Gazde; Oaspeti

(f) Câștig la diferență pentru set [setNr!] - Gazde; Oaspeti

(g) Care echipa va castiga cursa catre X puncte?

(h) Cine va inscrie al X-lea punct?

(i) Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(j) Handicap asiatic set [setNr!] – Gazde; Oaspeti

(k) Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNR!] – Gazde; Oaspeti

(l) Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNR!] – Gazde; Oaspeti

(m) Total seturi – Sub; Peste

(n) Scor corect - doar rezultatele posibile se vor activa

(o) Total Gazde in set [setNr!] - Sub; Peste

(p) Total Oaspeti in set [setNr!] - Sub; Peste

(q) Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – 0; 1; 2; 3; 4

(r) Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Par; Impar

(s) Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Sub; Peste

(t) Total pentru setul [setNr!] – Sub; Peste

IMPORTANT

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

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

2.6.17.A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

2.6.18. SQUASH

(a) Total - Peste; Sub

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

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

(d) Handicap Asiatic - Gazdă; Oaspete

(e) Handicap Asiatic pentru setul X - Gazdă; Oaspete

(f) Cine va câștiga cursa către X puncte în setul X? - Gazdă; Oaspete

(g) Cine va marca punctul X în setul X? - Gazdă; Oaspete

(h) Dacă un meci se termina înainte ca o echipa să ajungă la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(i) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3) – 2:0; 2:1; 1:2; 0:2

(j) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3

(k) Număr de seturi (cel mai bun din 3) – 2; 3

(l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) – 3; 4; 5

(m) Total pentru setul X – sub; peste

(n) Par/ Impar pentru setul X – par; impar

(o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3) – 0; 1; 2; 3

(p) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5) – 0; 1; 2; 3; 4; 5

IMPORTANT

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

2.6.18. A REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

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

2.6.19. CRICKET T20 + ODI

(a) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde; Oaspeti

(b) Total run-uri – Sub; Peste

(c) Total run-uri echipa gazda – Sub; Peste

(d) Total run-uri echipa oaspete – Sub; Peste

(e) Runs echipa gazda i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9

(f) Runs echipa oaspete i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9

(g) Număr impar/par de runs - impar; par

(h) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6

(i) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri - gazde; egalitate; oaspeti

(j) Va fi un superover? - da; nu

(k) Va fi egalitate? - da; nu

(l) Care echipă va conduce după x overs? – gazde; egalitate; oaspeti

(m) Total runs echipa gazdă după x overs - peste; sub

(n) Total runs echipa oaspete după x overs - peste; sub

(o) Runs echipa gazdă după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9

(p) Runs echipa oaspete după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9

(q) Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - peste; sub

(r) Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - peste; sub

(s) Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - impar; par

(t) Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - impar; par

(u) Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub

(v) Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub

(w) Următoarea demitere - prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele

(x) Următoarea demitere (prindere / scăpare) - prindere; scăpare

(y) Total runs echipa gazdă la prima demitere - peste; sub

(z) Total runs echipa oaspete la prima demitere - peste; sub

IMPORTANT

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

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

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

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

2.6.19. A. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

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

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

2.7.3. Programul de gestionare a activitatii de 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 CAINIdurata programului organizatorului la intervalul de 5 minute.

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

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

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 încheiat de pe bilet.

2.8.12. Operatorul de pariuri, de regulă, efectuează plata imediat după anunțarea rezultatului oficial, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 3 zile calendaristice de la data anunțării rezultatelor oficiale pentru ultimul eveniment încheiat de pe bilet.

2.8.13. Situații cota 1:

Dacă un eveniment începe cu o întârziere mai mare de 48 de ore după momentul anunțat de începere sau se reia la mai mult de 48 de ore din minutul întreruperii ori nu se reia deloc, atunci se acorda cota 1, cu excepția pariurilor pentru care situația este finalizată.

Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri 2+ în meci, iar până în momentul întreruperii s-au marcat deja 2 goluri, atunci pariul este validat câștigător.

Exemplul 2: Dacă se pariază Total goluri 2+ în meci, iar până în momentul întreruperii s-a marcat decât un gol, se 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 SRL** pe rezultatele extragerilor la acestea.

2.10.2. SC PARI BET TOTAL SRL nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane sau care pot intra in conflict cu vanzarile sau activitatea CN „Loteria Romana” SA.

2.10.3. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana in momentul inceperii, daca nu exista alte specificatii. Lista de 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 inregistrat in sistemul informatic central al organizatorului.

2.10.8. Organizatorul anunta în agenții, rezultatul extragerii, cel mai tarziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

2.10.9. Câștigurile se achită în agenția în care a fost efectuat biletul, începând din momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către organizator în sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obligă să plătească câștigurile în decurs de cel mult 3 zile de la momentul omologării câștigurilor. In cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților în numerar din fiecare punct de lucru, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua în următoarea zi lucrătoare.

2.10.10.Plata minima acceptata de catre Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internationale este de 1 leu (miza 0.95 lei si cheltuieli generale 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. BILA MAGICA : (LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Pariul **BILA MAGICA** este un pariu in cota fixa generat de un program de joc **aleator**, **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul si nicio alta terta parte.**

Un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea organizatorului, evenimente **generate aleatoriu** de un **sistem independent**. **Organizatorul nu ofera pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane .** Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre sistemul independent, asupra caruia nici organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel. Extragerile sunt redade in timp real, putand fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri .

- .ROSU: 3,10,17,24,31,38,45
- VERDE: 4,11,18,25,32,39,46
- ALBASTRU: 1,8,15,22,29,36,43
- VIOLET: 2,9,16,23,30,37,44
- GALBEN: 5,12,19,26,33,40,47
- PORTOCALIU: 6,13,20,27,34,41,48
- NEGRU: 7,14,21,28,35,42,49

2.11.2. Evenimentele sunt generate de un server independent, **fara a avea legatura cu sumele pariate.** Programul de gestionare a activitatii de pariere este furnizat de catre firme specializate in domeniu si este autorizat conform normelor europene.

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

2.11.4. Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afisate pe monitoarele din agentii. In minutele preliminare, se accepta si se efectueaza pariurile pentru extragerea respectiva sau pentru urmatoarele extrageri.

2.11.5. Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul, dupa terminarea extragerii.

2.11.6. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice dupa data terminarii extragerii.

2.11.7. Organizatorul, de regulă, efectuează plata imediat dupa terminarea extragerii, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 3 zile calendaristice de la data terminării extragerii.

2.11.8. Pentru fiecare eveniment se extrag 35 numere din 49.

2.11.9. Pe un pariu se pot paria între 6 și 10 numere.

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

2.11.11. Posibilitati de pariere:

- Pariul simplu - pe un bilet se pariază pe 6 numere de la 1 la 49. Biletul este castigator 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 castigatoare 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 înseamnă 84 combinații și 10 numere înseamnă 210 combinații. În total sunt 322 de variante posibile

a câte 6 numere fiecare.

În cazul biletelor combinate, poate să fie castigatoare o combinație de 6 numere sau mai multe variante de câte 6 numere. În această situație, castigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota celui de-al șaselea număr și apoi cumulând toate sumele castigatoare.

2.11.12. Pe un bilet se pot face mai multe pariuri pe același eveniment sau pe evenimente succesive. Opțiunile pentru extrageri consecutive sunt: 1, 2, 5 și 10 extrageri consecutive.

2.11.13. Pariorul poate opta pentru grupul de numere pe care îl dorește sau poate solicita casierului să facă o selecție aleatorie, generată automat de sistem.

2.11.14. Pariul este efectuat în momentul tipării biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după începerea evenimentului, respectiv începerea primului eveniment de pe bilet.

2.11.15. Miza minimă acceptată pe un bilet este 2 lei, iar în cazul biletelor combinate, miza minimă pe combinație este 0.1 lei.

2.11.16. Dacă se întrerupe rularea extragerilor în toate agențiile, din pricina unei disfuncții a sistemului, clienților li se va returna suma pariată pentru acele bilete a căror extragere nu a fost finalizată.

Regulile generale de pariere ale organizatorului, se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile de orice fel de mai sus.

2.11.17 BONUS

BONUS este un castig suplimentar care se acordă clienților, exclusiv pentru bilete de pariere la **BILA MAGICA**. Modalitatea de atribuire a castigului se face pe baza unei combinații

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.

2.11.18. Castigul maxim pentru un bilet nu poate depasii suma de 50.000 (cinci zeci mii lei) in cazul pariurilor la BILA MAGICA

Castigul maxim nu poate depasii de 10.000 de ori miza de pe bilet , dar maxim 50.000 ron.

Exemplu: - La miza minima acceptata pe un bilet de 2 lei castigul nu poate depasii suma de 20.000 lei (doua zeci mii lei)

- La miza acceptata pe un bilet de 3 lei castigul nu poate depasii suma de 30.000 lei (de 10.000 de ori miza acceptata pe un bilet dar nu mai mult de 50.000 lei castig)

- La orice miza pe bilet mai mare de 5 lei , castigul maxim este de 50.000 lei.

2.12 Pariul ROULETTE .(LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Descriere joc Jocul de ruleta este un joc virtual in cota fixa. Se poate plasa bilet pe un singur numar, pe mai multe variante de numere sau pariuri rosu/negru, par/impar etc. este un pariu in cota fixa generat de un program de joc aleator, **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul si nicio alta terta parte.**

In toate agentiile va fi afisata concomitent aceeasi runda , durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute . Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze :

- faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot , instructiuni , frecventa cu care au iesit numerele ;
- faza de validare a numarului castigator ;
- reluarea ciclului ;

2.12.1 REGULI PENTRU JOC ROULETTE

Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde , iar celelalte 36 de numere se impart 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 ROULETTE

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 ROULETTE

a) Parierea directa

Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36 .

Cota fixa pentru pariere 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 pariere 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 pariere 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 pariaza pe 3 grupe a cate 12 numere : 1 – 12, 13 – 24 , 25 – 36 .

Cota fixa este 3.

I) Parierea pe coloana

Se pariaza pe una din cele trei coloane posibile .

Cota fixa este 3 .

j) Pariul trio

Se pariază pe una din combinațiile 0,1,2 / 0,2,3
Cota fixă este 12.

k) Pariuri speciale

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

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

Sectorul III : pariarea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

Sectorul IV : 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35.

Cota fixă este în funcție de combinația numerelor specifică fiecărui tip de pariu în parte .

2.12.4 SISTEMUL DE JACKPOT ROULETTE

Un procent din încasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afișează înainte de începerea jocului.

Jackpotul global este unic și se acordă aleator în oricare din agențiile unde rulează jocul și este afișat pe ecran.

Jackpotul local se calculează în funcție de încasarile agenției și se acordă în locația respectivă .Jackpotul local poate să difere de la o agenție la alta și nu este afișat pe ecran.

Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influențată de sistem , fiecare bilet având aceeași șansă de câștig. Jackpotul poate fi acordat atât biletelor câștigătoare, cât și celor necâștigătoare. Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agenții și cuprinde numărul rundeii , valoarea și agenția unde s-a acordat.

2.12.5 DISPOZITII FINALE ROULETTE

- 1) În cazul în care se întrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice și rezultatul rundeii nu este cunoscut , biletul primește cota 1.
- 2) Bonusuri Sistemul permite acordarea diferitelor tipuri de bonusuri, atât la nivel global, cât și independent pe fiecare locație. Modalitatea de acordare a bonusurilor nu este influențată de sistem, fiecare bilet având aceeași șansă de câștig. Bonusul poate fi acordat atât biletelor câștigătoare, cât și celor necâștigătoare. Există posibilitatea să existe mai mulți câștigători ai bonusului la aceeași extragere, caz în care se împarte în mod egal suma totală a bonusului la toți câștigătorii.
- 3) Biletele înregistrate nu se pot storna.

2.13 PARIUL KENO VIRTUAL (LOGICORE VERSIUNEA V1.10)

Keno este un pariu pe numere în cota fixă pe extrageri virtuale. Extragerile sunt redată simultan și pot fi vizualizate în toate agențiile. Extragerile au loc o dată la 3 minute, 24 ore pe zi. Se extrag aleator 20 de numere dintr-un total de 80. **asupra caruia nu poate interveni nici organizatorul și nicio altă terță parte.**

Se pot alege între 1 și 10 numere pe bilet.

Jucătorul poate alege între 1 și 10 numere pe bilet. Fiecare bilet este validat conform unui tabel cu cote fixe (tabel castiguri). Pe orizontală se află câte numere s-au ales pe bilet, iar pe verticală câte numere au fost ghicite.

Tabel de castiguri:

- Se alege 1 număr pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	x 3.6

- Se aleg 2 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 15

- Se aleg 3 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 2
3 ghicite	x 40

- Se aleg 4 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	x 1
3 ghicite	x 10
4 ghicite	x 150

- Se aleg 5 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-

3 ghicite	x 2
4 ghicite	x 50
5 ghicite	x 500

- Se aleg 6 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	x 1
4 ghicite	x 10
5 ghicite	x 100
6 ghicite	x 1000

- Se aleg 7 numere pe bilet

0 ghicite	-
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	x 4
5 ghicite	x 50
6 ghicite	x 200
7 ghicite	x 2000

- Se aleg 8 numere pe bilet

0 ghicite	x 1
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	x 2

5 ghicite	x 20
6 ghicite	x 100
7 ghicite	x 1000
8 ghicite	x 5000

- Se aleg 9 numere pe bilet

0 ghicite	x 2
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	-
5 ghicite	x 4
6 ghicite	x 50
7 ghicite	x 500
8 ghicite	x 2000
9 ghicite	x 10000

- Se aleg 10 numere pe bilet

0 ghicite	x 3
1 ghicit	-
2 ghicite	-
3 ghicite	-
4 ghicite	-
5 ghicite	x 2
6 ghicite	x 25
7 ghicite	x 100
8 ghicite	x 700
9 ghicite	x 3000

10 ghicite	x 25000
------------	---------

2.13.1 Bonusuri

Sistemul permite acordarea diferitelor tipuri de bonusuri, atat la nivel global, cat si independent pe fiecare locatie. Modalitatea de acordare a bonusurilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. Bonusul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare. Exista posibilitatea sa existe mai multi castigatori ai bonusului la aceeasi extragere, caz in care se imparte in mod egal suma totala a bonusului la toti castigatorii.

2.13.2 Dispozitii finale

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

2.13.3 Castigul maxim pentru un bilet nu poate depasii suma de 50.000 (cinci zeci mii lei) in cazul pariurilor la KENO VIRTUAL

Castigul maxim nu poate depasii de 10.000 de ori miza de pe bilet , dar maxim 50.000 ron.

Exemplu: - La miza minima acceptata pe un bilet de 2 lei castigul nu poate depasii suma de 20.000 lei (doua zeci mii lei)

- La miza acceptata pe un bilet de 3 lei castigul nu poate depasii suma de 30.000 lei (de 10.000 de ori miza acceptata pe un bilet dar nu mai mult de 50.000 lei castig)

- La orice miza pe bilet mai mare de 5 lei , castigul maxim este de 50.000 lei.

2.14- LUCKY SIX (NSOFT D.O.O VERSIUNEA V6)

2.14.1 Pariul "Lucky Six"

2.14.2. Pariul "Lucky Six" este un pariu în COTĂ fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

2.14.3. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

2.14.4. Extragerile sunt redate live, putând fi vizualizate pe website-ul ORGANIZATORULUI.

2.14.5 Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.

2.14.6. Lucky Six este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere (de la 1 la 48).

2.14.7. Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe a câte 6 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu, negru și sunt împărțite astfel:

Nr crt	Grupe de numere
1.	Grupul de numere ROȘU: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
2.	Grupul de numere VERDE: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
3.	Grupul de numere ALBASTRU: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
4.	Grupul de numere VIOLET: 4, 12, 20, 28, 36, 44;
5.	Grupul de numere MARO: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
6.	Grupul de numere GALBEN: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
7.	Grupul de numere PORTOCALIU: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
8.	Grupul de numere NEGRU: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

Nota:

- Extragerile pot rula la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la următoarea extragere este specificat prin intermediul

afișajului. JUCĂTORUL trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 numere afișate pentru a câștiga.

- Sistemul video de pariere pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.
- Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința ORGANIZATORULUI sau a angajaților săi.

2.14.8 Tipuri de pariuri

a) **Pariul SIMPLU – 6/35** – Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afișate în cadrul runde. CÂȘTIGUL se calculează înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu MIZA de pe BILET. Jucătorul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate în timpul extragerilor:

Nr. Crt.	Ultimul numar ghicit
1.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 COTA va fi 10000
2.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 COTA va fi 7500
3.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 COTA va fi 5000
4.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 COTA va fi 2500
5.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 COTA va fi 1000
6.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 COTA va fi 500

7.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 COTA va fi 300
8.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 COTA va fi 200
9.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 COTA va fi 150
10.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 COTA va fi 100
11.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 COTA va fi 90
12.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 COTA va fi 80
13.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 COTA va fi 70
14.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 COTA va fi 60
15.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 COTA va fi 50
16.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 COTA va fi 40
17.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 COTA va fi 30
18.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 COTA va fi 25
19.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 COTA va fi 20

20.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 COTA va fi 15
21.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 COTA va fi 10
22.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 COTA va fi 9
23.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 COTA va fi 8
24.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 COTA va fi 7
25.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 COTA va fi 6
26.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 COTA va fi 5
27.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 COTA va fi 4
28.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 COTA va fi 3
29.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 COTA va fi 2
30.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 COTA va fi 1

2.14.9 Nota:

- **Steluta câștigătoare** - În tabelul numerelor sunt afișate, pe langa celelalte informații, 2 (două) simboluri "steluță", care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:

- În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar unul dintre cele 6 numere se află în unul dintre cele două câmpuri marcate cu simbolul “simbol”, CÂȘTIGUL este înmulțit cu 2.
- În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar două dintre cele 6 numere jucate se află în cele două câmpuri marcate cu simbolul câmpul marcat cu simbol, CÂȘTIGUL este înmulțit cu 3.
- Simbolurile nu se regăsesc întotdeauna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

b) Pariuri speciale

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie
1.	6 numere și o culoare	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea grupului de numere generate. Acest pariu este câștigător în cazul în care 6 numere de aceeași culoare sunt generate. Cotele și regulile sunt aceleași ca și în cazul unui pariu simplu 6/35.
2.	Mai multe numere Par/Impar	JUCĂTORUL poate paria dacă în primele cinci bile afișate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este câștigător atunci când cel puțin 3 dintre cele 5 bile afișate au calitatea indicată de pariu (par/impair). Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
3.	Primul număr (par/impair)	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cât și pentru impar.

4.	Suma numerelor (sub / peste 122.5)	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.
5.	Primul număr (sub / peste 24.5)	JUCĂTORUL poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5. Cotele sunt de 1.80 pentru peste cât și pentru sub.
6.	Culoare primul număr	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur BILET. Cotele sunt de 7.20 dacă JUCĂTORUL pariază pe 1 culoare, 3.60 dacă JUCĂTORUL pariază pe 2 culori și 1.80 dacă JUCĂTORUL pariază pe 4 culori.
7.	Număr în primele 5 bile	JUCĂTORUL poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile. COTA pentru acest tip de pariu este 8.00.

c) **Pariul de tip sistem (combinat)** - Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un BILET, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie să se regăsească între cele 35 afișate în cadrul unei runde. Pentru bilete de tip sistem, minimul posibil de plată crește. Pariuri sistem posibile:

Nr crt	Tipul pariului sistem
1.	6/7 cu 7 combinații posibile;
2.	6/8 cu 28 combinații posibile;
3.	6/9 cu 84 combinații posibile;

4.

6/10 cu 210 combinații posibile.

2.14.10 Nota:

- Prețul BILETULUI este calculat utilizând numărul de combinații prezente pe biletul de pariu sistem, prețul minim pentru o combinație fiind de 0.1 Lei. Exemplu: pentru varianta 6/8, având 28 de combinații posibile: 0.1 Lei / combinație x 28 combinații posibile = preț minim 2.8 Lei. Singura excepție de la această regulă este cazul variantei 6/7, la care prețul minim al BILETULUI este de minim 2 Lei pentru un BILET.
- Pariul este efectuat în momentul tipării BILETULUI, iar BILETUL nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei.
- ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundă înainte de începerea acesteia, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.
- ORGANIZATORUL nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a Pariurului care poate apărea din cauza unor defecțiuni ale sistemului de comunicații sau echipamentelor din cauza unor circumstanțe excepționale (de forță majoră, etc.).
- Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții ale normelor jocurilor de noroc ale ORGANIZATORULUI pariurilor.

Ca și rezultate finale se vor lua în considerare numai rezultatele oficiale publicate în ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al ORGANIZATORULUI.

2.15 COLECTARE SI PRELUCRARE DATE CU CARACTER PERSONAL

1. SC PARI BET TOTAL SRL recunoaște și respectă dreptul la viață intimă, familială și privată al angajaților și clienților săi, prelucrarea datelor cu caracter personal desfășurându-se în conformitate cu prevederile actelor legislative în vigoare.

2. a) Serviciul Resurse Umane are obligația de a administra în condiții de siguranță și numai pentru scopurile specificate, datele personale furnizate de angajați.

b) Personalul angajat în funcțiile de operatori și/sau supraveghetori jocuri, Managerii salilor de joc precum și alte categorii de salariați care prin obligațiile stabilite prin fișa postului au acces la datele cu caracter personal ale clienților societății au obligația de a administra în condiții de siguranță și numai pentru scopurile specificate, datele personale furnizate de aceștia.

Categoriile de salariați enumerate la lit a) și b) se obligă ca datele cu caracter personal să fie:

- prelucrate în mod corect, cu bună credință și în conformitate cu prevederile legii;
- colectate în scopuri determinate, explicite și legitime;
- adecvate, pertinente și neexcesive, prin raportare la scopul în care sunt colectate și, ulterior, prelucrate;
- exacte și actualizate; datele inexacte sau incomplete din punct de vedere al scopului pentru care sunt colectate și, respectiv, prelucrate vor fi șterse sau rectificate;
- stocate într-o formă care să permită identificarea persoanei subiect al datelor cu caracter personal strict pe perioada necesară realizării scopurilor în care datele sunt colectate și prelucrate.

Persoanele care vor răspunde pentru respectarea dispozițiilor legale în vederea protecției datelor cu caracter personal, precum și a principiilor prevăzute în prezentul Regulament sunt angajați în cadrul SC PARI BET TOTAL SRL și au ca atribuții în fișa de post colectarea, utilizarea, prelucrarea datelor cu caracter personal.

3. Consimțământul

- Prelucrările de date cu caracter personal al clienților se efectuează, numai dacă subiectul datelor cu caracter personal și-a dat consimțământul, în mod expres și neechivoc;
- Consimțământul clientului nu este necesar dacă datele sunt necesare pentru îndeplinirea unor obligații legale (cf Codului Fiscal);
- Consimțământul de prelucrare a datelor cu caracter personal al angajaților se exprimă prin semnarea Contractului individual de muncă în cazul angajaților, ce vizează acordul corespunzător;
- Consimțământul salariatului nu este necesar în următoarele cazuri:
 - când prelucrarea este necesară în vederea protejării vieții sau sănătății persoanei, subiect al datelor cu caracter personal (prezentarea datelor personale la Compania Națională de Asigurări în Medicină pentru perfectarea poliței de asigurări medicale);
 - când prelucrarea este necesară în vederea îndeplinirii unei obligații legale a operatorului (prezentarea datelor personale pentru perfectarea CPAS la CNAS, centrele militare);

- când prelucrarea este necesară în vederea comunicării datelor unor autorități publice în cadrul unei competențe speciale de anchetă (de ex.: datele personale solicitate de instanțele de judecată, procurori, organe de urmărire penală).

4. Măsuri pentru asigurarea securității prelucrării:

- SC PARI BET TOTAL SRL are obligația de a lua toate măsurile tehnice și organizatorice necesare pentru asigurarea unui nivel de protecție și de securitate adecvat împotriva distrugerii accidentale sau ilegale, pierderii, modificării, dezvăluirii sau accesului neautorizat, în cadrul operațiunilor efectuate asupra datelor cu caracter personal.

- Protecția datelor cu caracter personal în sistemele informaționale de date cu caracter personal ale SC PARI BET TOTAL SRL este asigurată în scopul:

- prevenirii scurgerii informației care conține date cu caracter personal prin metoda excluderii accesului neautorizat la aceasta;

- prevenirii distrugerii, modificării, copierii;

- respectării cadrului normativ de folosire a sistemelor informaționale;

- asigurării caracterului complet, integru, veridic al datelor cu caracter personal în sistemele de evidență a acestor date;

- păstrării posibilităților de gestionare a procesului de prelucrare și păstrare a datelor cu caracter personal.

- Sunt supuse protecției toate resursele informaționale, care conțin date cu caracter personal, inclusiv:

- pe suport de hârtie (registrele de evidență a angajaților; dosarele personale ce conțin date cu caracter personal ale angajaților; baza de date a angajaților, baza de date a clienților);

- La baza de date a angajaților instituției vor avea acces numai persoane autorizate – angajați ai SC PARI BET TOTAL SRL și numai la îndeplinirea obligațiilor de serviciu.

- Utilizatorii care au acces la baza de date cu caracter personal sunt doar din conducerea instituției. Toți utilizatorii sunt obligați să păstreze confidențialitatea datelor la care au acces și să asigure integritatea și păstrarea lor în locul stabilit.

- Copierea sau imprimarea datelor cu caracter personal se realizează numai de către angajații autorizați pentru această operațiune și numai în scopurile cerute de legile în vigoare (copii buletine de identitate, CPAS, polițe medicale).

- În cazul neutilizării temporare a purtătorilor de informație pe suport de hârtie, care conțin date cu caracter personal, acestea se păstrează în dulapuri care se încuie;

- Este asigurată supravegherea accesul fizic la mijloacele de reprezentare a informației care conține date cu caracter personal, în scopul împiedicării vizualizării acestora de către persoane neautorizate;

- Corespondența (scrisori, certificate etc.), care conține date cu caracter personal, se marchează, indicându-se prescripții pentru prelucrarea ulterioară și răspândirea acesteia;

- Documentele care conțin date cu caracter personal sunt scoase din perimetrul de securitate doar în temeiul unei permisiuni scrise a Managerului General și numai fiind înregistrate;

- În cazul în care dezvăluirea datelor este impusă de lege (de exemplu, în vederea executării unei hotărâri judecătorești), SC PARI BET TOTAL SRL se va asigura că terțul care solicita dezvăluirea acționează în conformitate cu dispozițiile legale, iar cererea privește numai datele cu caracter personal neexcesive prin raportare la scopul prelucrării;

- Datele pot fi procesate de terțe companii furnizoare de SC PARI BET TOTAL SRL numai pe baza de contracte care vor avea obligatoriu inclus articol privind protecția datelor cu caracter personal asupra datelor transmise;

5. Drepturile posesorilor de date cu caracter personal colectate și prelucrate (clientii)

Pe baza unei cereri scrise, datate și semnate, expediate pe adresa Iasi, str. Perju, nr.14, camera 1, jud. Iasi clientii își pot exercita, în mod gratuit, următoarele drepturi:

- o dată pe an, să li se confirme faptul că datele personale sunt sau nu prelucrate;
- să actualizeze datele transmise ori de câte ori este necesar;
- să se opună prelucrării datelor pentru motive întemeiate și legitime legate de situația lor particulară;

- să solicite ștergerea datelor, cu excepția situațiilor prevăzute de lege.

6. Obligatiile salariaților care colectează și procesează date cu caracter personal

a) de a prelucra datele personale în conformitate cu și în limitele de autorizare stabilite în procedurile interne ale angajatorului;

b) de a păstra confidențialitatea asupra datelor personale pe care le prelucrează pe toată durata contractului individual de muncă și după încetarea acestuia, pe termen nelimitat;

c) de a nu dezvălui datele personale pe care le prelucrează unor alte persoane decât cele în privința cărora îi este permis acest lucru, respectiv persoanelor care prin natura atribuțiilor de serviciu are dreptul de a vizualiza și procesa aceste date;

d) de a prelucra datele personale numai pentru aducerea la îndeplinire a atribuțiilor de serviciu prevăzute în fișa postului, în contractul individual de muncă și în regulamentul intern;

e) de a respecta măsurile tehnice și organizatorice stabilite pentru protejarea datelor cu caracter personal împotriva distrugerii accidentale sau ilegale, pierderii, modificării, dezvăluirii sau accesului neautorizat, în special dacă prelucrarea respectivă comportă transmiterea de date în cadrul unei rețele, precum și împotriva oricărei alte forme de prelucrare ilegală;

f) de a aduce la cunoștința angajatorului în cel mai scurt timp posibil orice situație de acces neautorizat la datele personale pe care le prelucrează;

g) să se asigure că a fost furnizată participantului la joc ale cărui date urmează a fi colectate și prelucrate, o informare asupra politicilor de colectare și prelucrare a datelor cu caracter personal și în funcție de necesitate, declarație de consimțământ formulate în

prealabil de catre operator, intr-o forma inteligibila, pe care persoana a semnat-o si operatorul poate demonstra aceasta (declaratiile de consimtamant colectate se vor preda sefului ierarhic la sfarsitul turei pe baza de proces verbal de predare- primire);

i)Nerespectarea obligatiilor prevazute la pct. 6) atrage raspunderea disciplinara a salariatului - in functie de gravitatea faptei si de gradul de vinovatie care va fi stabilit prin cercetare disciplinara, masurile se vor lua de catre Administratorul Societatii si sepot duce la desfacerea Contractului de munca si daune interese.”

Administrator : Chirita Cristian

SC PARI BET TOTAL SRL

