TITLE

Regulament de Joc

Regulament de funcționare pentru pariurile în cotă fixă

CUPRINS

Table of Contents

1. **Capitorul I - Definiții 4**
2. **Capitorul II – Introducere....6**
3. **Capitolul III – Termeni Generali....7**
4. **Capitolul IV – Confidențialitate și prelucrarea datelor cu caracter personal....21**
5. **Capitolul V - Agentii partenere....22**
6. **Capitolul VI – Activitatea de procesare plăți....22**
7. **Capitolul VII - Terminale autonome de pariere 23**
8. **Capitolul VIII – Politica de cunoastere a clientele [AML]....26**
9. **Capitolul IX – Tipurile de pariuri 28**
   - **9.1.** Oferta ORGANIZATORULUI include următoarele tipuri de pariuri:**....28**
   - **9.2.** Single,Simplu, Sistem**....30**
   - **9.3.** Produse Superbet**.... ....32**
   - **9.4.** Tipurile de bonus și condiții privind acordarea acestora**....38**
     - **9.4.1.**Pariul Sansa Progresiv **.... ....38**
     - **9.4.2.** Super Bonus**....39**
     - **9.4.3.** Jackpot Local/Global**....40**
   - **9.5.** Bet Builder**....41**
10. **Capitolul X - Optiunile de pariere....42**
    - **10.1.Pre-meci....42**
    - **10.2.Live.... .....97**
    - **10.3. Ghid opțiuni de pariere.... ... ..132**
11. **Capitolul XI - Reguli generale de validare și cotă 1 ....140**
12. **Capitolul XII - Reguli speciale de validare si cotă 1....143**
    - **12.1.FOTBAL 143**
    - **12.2.TENIS.... ....151**
    - **12.3. HOCHEI....151**
    - **12.4. BASCHET....152**
    - **12.5.HANDBAL.... ....153**
    - **12.6. FOTBAL AMERICAN.... .....153**
    - **12.7.VOLEI.... .....154**
    - **12.8. VOLEI DE PLAJĂ....154**
    - **12.9. BASEBALL.... .....154**
    - **12.10.FUTSAL.... .....156**
    - **12.11. RUGBY UNION & LEGUE.... ....156**
    - **12.12. RUGBY SEVENS....156**
    - **12.13. SNOOKER.... 156**
    - **12.14. DARTS....157**
    - **12.15. CRICKET....157**
    - **12.16. TENIS DE MASA....157**
    - **12.17. BADMINTON....158**
    - **12.18. FOTBAL AUSTRALIAN....158**

12.19. SQUASH…… ……158
12.20. E-SPORTS……158
12.21. ATLETISM……159
12.22. SPORTURI DE IARNĂ……160
12.23. ÎNOT……160
12.24. FORMULA 1……161
12.25. MOTO GP…… …163
12.26. BOX ……163
12.27. UFC ……163
12.28.K-1…… ……164
12.29 MMA……164
12.30 PARIURI ANTEPOST……165
12.31 EVENIMENTE NON-SPORTIVE……167
12.32 PARIURI SPECIALE……167
12.33 SPEEDWAY……170
12.34. ȘAH ……170
12.35. CICLISM……170
12.36 KINGS LEAGUE 171
13. Capitolul XIII - Pariuri pe numere (Loterii Internationale……171
14. Capitolul XIV - Virtuale……175
14.1. Lucky Six……175
14.1.1. Tipuri de pariuri……176
14.2. Curse Virtuale de Caini……178
14.2.1. Tipuri de pariuri……178
14.3. Rocket Jet……180
14.4. Joker's Luck 181
14.5 Diamond X 182
14.6 Shining Wheel 184
14.7. Roulette VIP.....184
14.8. Admiral of Mines 186
14.9. Book of Six 188
14.10. Double Wheel.....191

REGULAMENT DE JOC

Societatea SUPERBET RETAIL S.A., cu sediul social în Municipiul București, Str Sergent Nutu Ion, Nr 44, Etaj 8, Sector 5, înregistrată la Oficiul Registrului Comerțului de pe lângă Tribunalul București sub nr. J2022020384401, având Codul Unic de Înregistrare 28044660, **Organizator de jocuri de noroc de tip pariuri în cotă fixă**, conform Licentei seria L1250351F001682, emite prezentul Regulament de Joc, care reglementează modalitatea de desfășurare a activității de jocuri de noroc, între ORGANIZATOR și JUCĂTOR

1. Capitolul I – Definiții

În înțelesul prezentului REGULAMENT DE JOC, următorii termeni și expresii prezentați/prezentate cu majuscule se definesc astfel:

ANGAJAT al Organizatorului - orice persoană cu care ORGANIZATORUL a încheiat un contract de muncă sau altă formă de colaborare și care își desfășoară activitatea în locațiile specializate, operate de către ORGANIZATOR;

BILET DE PARIU – reprezintă contractul încheiat între ORGANIZATOR și JUCĂTOR (denumit în continuare "bilet/bilet de pariu/bilet de pariere"), emis în LOCAȚIILE SPECIALIZATE ale ORGANIZATORULUI. BILETUL se întocmește într-un singur exemplar și se înmânează JUCĂTORULUI. Un BILET DE PARIU poate să cuprindă unul sau mai multe pariuri.

BONUS – beneficiul ce poate fi obținut suplimentar de JUCĂTOR, fără perceperea de taxe sau costuri suplimentare, în condițiile prevăzute de REGULAMENTUL DE JOC al ORGANIZATORULUI, într-o perioadă determinată și/sau pentru anumite evenimente.

CÂȘTIG – sumele de bani, bunuri sau servicii acordate de ORGANIZATOR oricărui JUCĂTOR în baza unuia sau mai multor BILETE de pariere declarate câștigătoare în conformitate cu prevederile cuprinse în REGULAMENTUL de Joc. **Notă:** CÂȘTIGUL unui BILET simplu se calculează prin înmulţirea cotelor tuturor evenimentelor (COTA finală) cu MIZA și adunarea eventualului BONUS (dacă este cazul). CÂȘTIGUL unui BILET sistem se calculează prin adunarea tuturor variantelor câştigătoare. Se stabilește că orice eveniment care primeşte COTĂ 1 nu influenţează statutul BILETULUI în câștigător sau necâștigător. În cazul în care un eveniment primeşte COTĂ 1, JUCĂTORUL nu pierde BILETUL ci doar i se micşorează CÂȘTIGUL (eventual și treapta de bonusare unde este cazul).

COTA - reprezintă o valoare numerică pe care ORGANIZATORUL o acordă unui PRONOSTIC; **Notă**: COTELE evenimentelor fixate de ORGANIZATOR pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însa COTA acceptată de JUCĂTOR şi înscrisă pe BILETUL de pariu rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepţia situaţiilor prevăzute de Regulament.

EROARE – mențiune greșită cuprinsă în BILET /în OFERTĂ sau în sistemul informatic, care este evidentă. **Notă:** În caz de **ERORI** de afişare, ERORI pe BILET sau ERORI ale datelor introduse în sistem, ORGANIZATORUL işi rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind NULE sau să le valideze folosind COTELE corecte (eventual o medie a COTELOR de pe piaţă acordate aceluiaşi eveniment), chiar dacă ERORILE sunt descoperite după sfârşitul Evenimentului.

JOC DE NOROC – activitate care presupune plasarea unei mize pe rezultatul aleator/incert al unul eveniment viitor, în scopul obținerii unui câștig material. JUCĂTORUL plasează o MIZĂ (achită

taxa de participare) pe rezultatul (viitor) al unuia sau mai multor evenimente din OFERTA ORGANIZATORULUI și în funcție de rezultatul acestui/acestor evenimente poate obține un CÂȘTIG calculat la valoarea mizei achitată de JUCĂTOR, în condițiile în care sunt respectate prevederile REGULAMENTULUI DE JOC.

LOCAȚIE SPECIALIZATĂ - denumită și AGENȚIE de pariuri. Locație destinată organizării și desfășurării activității de JOCURI DE NOROC – sediul secundar înregistrat de ORGANIZATORUL de jocuri de noroc conform dispozițiilor legale și în care se desfășoară activitatea de jocuri de noroc și pariuri (cod CAEN 9200).

MIZA - reprezintă suma de bani pe care JUCĂTORUL o plasează / o achită pe rezultatul evenimentului sau evenimentelor pe un BILET DE PARIERE. MIZA achitată de către JUCĂTOR, împreună cu taxa administrativă (TA) percepută de ORGANIZATOR, constituie suma totală pe care JUCĂTORUL o achită pentru BILETUL de pariere și ca o consecință, plata CÂȘTIGULUI se va calcula doar la valoarea MIZEI achitate de către JUCĂTOR

OFERTA / LISTA - reprezintă totalitatea evenimentelor pe care ORGANIZATORUL le pune la dispoziția JUCĂTORILOR și pe a căror rezultat(e) se poate paria. **LISTA** poate 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 (condiţii / restricţii de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua şi ora de start a evenimentului.
Notă: Informaţiile privind ora de start a evenimentelor, inserate în OFERTĂ, au doar rol orientativ.

ORGANIZATOR de jocuri de noroc – persoana juridică licențiată și autorizată să organizeze și să exploateze jocuri de noroc, în condițiile legislației în vigoare.

PARIU – reprezintă o sumă de bani plasată pe rezultatul impredictibil al unui eveniment viitor (ce urmează să aibă loc dupa încheierea Contractului/plasarea BILETULUI), eveniment aflat în OFERTA de pariere a ORGANIZATORULUI.

PARIU NUL – reprezintă pariul/pariurile care, din motive obiective și în conformitate cu dispozițiile REGULAMENTULUI DE JOC primește COTĂ 1, ulterior desfășurării evenimentului sau evenimentelor pe care a fost plasat. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe BILET, CÂȘTIGUL final va fi calculat considerându-se COTĂ 1 pentru selecția /selecțiile declarate NULE.

JUCĂTOR – persoana fizică cu vârsta de cel puțin 18 ani împliniti, care dorește și are dreptul legal să participe la JOCURI DE NOROC organizate de către ORGANIZATOR, participarea acestuia presupunând acceptarea necondiționată a REGULAMENTULUI DE JOC.

PLASAREA BILETULUI DE PARIERE – reprezintă momentul în care JUCĂTORUL, după ce a verificat și acceptat BILETUL de pariere solicitat, achită costul acestuia (miza + TA).

PROCESATOR DE PLĂȚI – Persoana juridică autorizată conform legislației în vigoare să efectueze, în numele și pe seama unui organizator de jocuri de noroc la distanță, operațiuni de alimentare sau de retragere de fonduri din contul de joc al JUCĂTORULUI, operațiune autorizată în prealabil de Organizatorul de jocuri de noroc la distanță.

PRONOSTIC – previziune privind rezultatul unui eveniment viitor.

REGULAMENT DE JOC – ansamblul de reguli, norme și proceduri emise de ORGANIZATORUL de jocuri de noroc și aprobat de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc, care reglementează modalitatea de desfășurare a activității de jocuri de noroc între ORGANIZATOR și JUCĂTOR.

TAXA ADMINISTRATIVĂ (TA) – reprezintă suma de bani percepută de la JUCĂTOR de către ORGANIZATOR, reprezentând cheltuieli administrative. Miza, împreuna cu taxa administrativă, reprezintă suma totală de bani pe care JUCĂTORUL trebuie să o achite pentru PLASAREA BILETULUI DE PARIERE.

TERMINAL DE PARIERE AUTONOM - (denumit în continuare „TERMINAL") reprezintă un sistem unitar și independent care permite JUCĂTORULUI selectarea evenimentelor, efectuarea plăților și înregistrarea BILETELOR de pariere în mod direct, fără intervenția operatorului din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE.

VALIDARE A CÂȘTIGURILOR – reprezintă acțiunea de confirmarea și recunoaștere de către ORGANIZATOR a CÂȘTIGURILOR rezultate în urma parierii, în conformitate cu dispozițiile REGULAMENTULUI și rezultatele evenimentelor pe care s-a pariat, așa cum au fost comunicate direct de către organizatorii acestora sau de către servicii integrate pentru comunicarea rezultatelor, contractate de către ORGANIZATOR.

VOUCHER – bon valoric generat de TERMINAL, care poate fi decontat de către JUCĂTOR doar în LOCAȚIA SPECIALIZATĂ în care a fost emis, în condițiile REGULAMENTULUI.

2. Capitolul II – Introducere

1. Prezentul REGULAMENT DE JOC (denumit în continuare „REGULAMENTUL"), stabilește regulile generale aplicabile tuturor tipurilor de pariuri puse la dispoziție JUCĂTORILOR de către ORGANIZATOR, acestea fiind obligatorii atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTOR.
2. In conformitate cu dispozitiile legale aplicabile, niciun Jucator nu se poate prevala de necunoasterea prevederilor Regulamentului de Joc. Regulamentul de Joc este disponibil in toate punctele de lucru ale ORGANIZATORULUI si/sau prin accesarea unui cod QR pus la dispozitie de SUPERBET, cod ce va face trimitere la dispozitiile integrale ale Regulamentului de Joc in vigoare, la momentul accesarii. Regulamentul de Joc poate fi consultat si prin accesarea site.ului www.superbet.ro//agentii. Prin participarea la jocurile de noroc oferite de către ORGANIZATOR, JUCĂTORUL înțelege pe deplin și este de acord: (i) să accepte pe deplin prevederile prezentului Regulament; (ii) că va citi și analiza toate prevederile prezentului Regulament; și (iii) că a citit, a înțeles și va respecta TERMENII ȘI CONDIȚIILE prevăzute de prezentul Regulament.
3. Invocarea de către JUCĂTOR a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a REGULAMENTULUI de Joc este nulă. REGULAMENTUL DE JOC, document aprobat de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, cu prevederi obligatorii atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTOR, se prezumă a fi cunoscut. JUCĂTORUL confirmă această prezumție prin acceptarea și achitarea BILETULUI DE PARIU.
4. Prevederile prezentului REGULAMENT se completează cu cele ale legislației aplicabile. De asemenea, ORGANIZATORUL poate completa regulile de participare la activitatea de pariere, cu precizări care sunt introduse în OFERTA de pariere pe care ORGANIZATORUL o anunță zilnic, și acestea având caracter obligatoriu, atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTORI.
5. Pariurile primite de ORGANIZATOR sunt valabile doar dacă au fost plasate cu respectarea REGULAMENTULUI DE JOC.

6. Încheind orice contract, JUCĂTORUL declară pe propria răspundere că nu cunoaşte rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor băneşti folosite pentru încheierea contractului şi că a citit, a înţeles şi este pe deplin de acord cu dispoziţiile prezentului REGULAMENT.
7. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a face modificări în prezentul REGULAMENT, aşa cum le consideră adecvate, numai cu aprobarea Oficiului Naţional pentru Jocuri de Noroc. JUCĂTORUL se obligă să verifice REGULAMENTUL la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare.
8. Continuarea utilizării serviciilor ORGANIZATORULUI indică acceptarea de către JUCĂTOR a versiunii curente a REGULAMENTULUI.
9. Potrivit prevederilor legale in vigoare aplicabile activitatii de jocuri de noroc, Jucatorul are obligatia sa detina asupra sa, actul de identitate valabil, atunci cand intra in locatiile specializate SUPERBET. De asemenea, Jucatorul are obligatia de a prezenta actul de identitate operatorului din cadrul Agentiei pentru verificare, cu precizarea ca operatiunea de verificare act de identitate nu implica si stocarea datelor cu caracter personal

3. Capitolul III – Termeni Generali

1. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât şi angajaților ORGANIZATORULUI nu le este permisă participarea la jocurile de noroc organizate în incinta LOCAȚIILOR SPECIALIZATE, în conformitate cu dispoziţiile legislației privind organizarea și funcționarea activității de jocuri de noroc. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a nu achita BILETELE de joc câştigătoare dacă se constată că sunt efectuate de angajaţii acestuia sau daca Angajatul nu a respectat procedura privind încasarea c/valorii sumelor de bani aferente pariurilor solicitate de JUCĂTOR.
2. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani li se interzice nu doar participarea la joc, ci și accesul în cadrul LOCAȚIILOR SPECIALIZATE. În situația refuzului din partea acestora de a nu intra sau de a părăsi locația, ORGANIZATORUL are dreptul de a solicita intervenția organelor de ordine publică sau a firmei de pază, în vederea îndeplinirii obligațiilor legale.
3. Persoana care a cerut autoexcluderea va dabandi aceasta calitate in raport cu SUPERBET din momentul in care aceasta figureaza in baza de date detinuta si gestionata de organul de resort. Orice cerere de autoexcludere adresata catre ORGANIZATOR, se va formula exclusiv prin scrisoare recomandata la adresa din mun. Bucuresti, Str. Sergent Nutu Ion, nr. 44, cladirea One Cotroceni Park – Corp B - Etaj 8, Sector 5. ORGANIZATORUL va inregistra cererea de autoexcludere in termen de maxim 2 zile lucratoare. Cererea va fi transmisa catre ONJN in termen de 2 zile lucratoare de la inregistrarea acesteia. Nota[1] Prevederile Art 15 [1] din O.G. 77/2009 nu sunt aplicabile SUPERBET in situatia in care un Angajat al Societatii ar fi inscris in Lista persoanelor autoexcluse transmisa de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc.
4. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a selecta clientela și are posibilitatea de a dispune măsura declararii ca indezirabil a JUCĂTORULUI din incinta Agenției/Agentiilor SUPERBET, pentru oricare din situațiile enumerate mai jos:

- Tulburarea ordinii și liniștii publice, prin aducerea unor injurii, amenințări la adresa Angajaților SUPERBET;
- Amenințarea Angajaților SUPERBET;
- Amenințarea Angajaților cu acte de violență;
- Savârșirea de către JUCĂTOR, în cadrul Agențiilor, de fapte, acte sau gesturi obscene, expresii jignitoare sau vulgare;
- Distrugerea bunurilor Societății sau Partenerilor Superbet;
- Provocarea ori participarea efectivă de către JUCĂTOR, la scandal, în cadrul Agențiilor specializate;
- Încălcarea dispozițiilor legale privind interdicția fumatului în cadrul Agențiilor;
- Accesul în stare de ebrietate și/sau cu băuturi alcoolice, în cadrul Agențiilor de către JUCĂTORI
- Incalcarea de catre Jucator a interdictiei privind filmarea, fotografierea sau inregistrarea de catre acesta [cu telefon sau orice alt dispozitiv] in cadrul locatiei specializate SUPERBET.
- Orice alte motive intemeiate care pot sta la baza acestei masuri;

Astfel, pentru oricare dintre situatiile detaliate mai sus, inclusiv fapte ale Jucatorului care au legatura cu incalcarea de catre acesta a normelor de convietuire sociala, ordine si liniste publica, SUPERBET va emite Decizie privind interdictia accesului Jucatorului in locatia /locatiile specializate SUPERBET. De asemenea, in termen de 5 zile lucratoare de la data intocmirii/modificarii listei cu persoanele indezirabile, SUPERBET, va transmite lista catre organul de resort. Se va mentine la nivel de SUPERBET, lista persoanelor declarate indezirabile, in format electronic. De asemenea, orice solicitare din partea unui Jucator pentru care SUPERBET a dispus masura interdictiei accesului in cadrul locatiei /locatiilor specializate, privind plata unui eventual castig nu este datorata de SUPERBET, iar situatia respectiva va fi comunicata de SUPERBET, organelor de cercetare penala. Persoana declarata indezirabila va dobandi aceasta calitate in raport cu SUPERBET din momentul in care figureaza in baza de date detinuta si gestionata de catre organul de resort.

5. Ca organizator de jocuri de noroc de tip pariuri în cotă fixă, societatea SUPERBET RETAIL S.A. poate deschide și opera LOCAȚII SPECIALIZATE pe tot cuprinsul României, în condițiile legii.
6. Monitoarele/echipamentele TV existente în LOCAȚIILE SPECIALIZATE pentru desfășurarea jocurilor de noroc sunt utilizate exclusiv pentru exploatarea jocurilor de noroc, în sensul prevăzut de dispozițiile Art. 21 alin 1 lit b) din H.G. 111/2016 privind Normele metodologice de punere în aplicare a Ordonanței de Urgență a Guvernului nr.77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc. Astfel, toate LOCAȚIILE SPECIALIZATE au în dotare dispozitive electronice folosite exclusiv pentru afișarea informațiilor necesare participării la jocul de noroc, în număr minim de 3 monitoare/echipamente TV.
7. Plata realizată de către JUCĂTOR se efectuează doar în moneda națională, fie numerar prin intermediul casierului, fie prin intermediul terminalului de tip P.O.S din cadrul casieriei, conform legislației în vigoare, precum si prin orice alte metode puse

la dispozitie de catre Organizator. ANGAJATUL ORGANIZATORULUI are obligația de a accepta/efectua încasări și plăți doar în moneda națională. Astfel, în baza acestor elemente, JUCĂTORUL încheie "contractul de pariere", materializat prin înregistrarea BILETULUI în sistemul informatic al ORGANIZATORULUI.

8. De regulă, plata minimă acceptată de ORGANIZATOR, pentru un singur BILET, este de 2 Lei pentru pariurile în Cotă fixă, cursele virtuale şi pariurile Live şi 1 Leu pentru pariurile pe numere. Pentru fiecare pariu acceptat, ORGANIZATORUL poate percepe o taxă administrativă în valoare de 5% din miză. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a stabili MIZE minime pe BILET, respectiv pentru fiecare combinaţie în cazul pariurilor sistem, în funcţie de tipul pariului şi / sau evenimentului. MIZELE minime pe fiecare combinaţie pot fi între 0.00001 şi 0.01 Lei.
9. CÂȘTIGUL maxim pentru un BILET este de 1.000.000 Lei (un milion Lei), indiferent dacă în urma înmulțirii COTEI cu MIZA rezultă un CÂȘTIG mai mare.
10. De regulă, CÂȘTIGURILE se achită imediat după încheierea ultimului eveniment înscris pe BILET. În mod excepţional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile lucrătoare de la data afişării rezultatului ultimului eveniment jucat de pe BILET, conform informațiilor de pe site-urile oficiale ale evenimentelor/competițiilor. Jucatorul are obligatia de a pastra biletul de pariu in original in cazul reomologarii rezultatelor pentru situatiile stabilite prin pct 6] Cap XI „Reguli generale de validare si Cota 1"
11. 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. De asemenea, in situatia in care activitatea SUPERBET este suspendata ca urmare a obligatiei de a implementa Deciziile emise de Autoritatile centrale /locale, dreptul de a incasa CÂȘTIGUL se prelungeste cu o perioadă egală cuprinsă în intervalul suspendării activitatii SUPERBET până la data reluării acesteia.
12. Câștigurile se ridică de către JUCĂTOR din LOCAȚIILE SPECIALIZATE Superbet, în baza BILETULUI de pariu, în original.
13. Pe spatele BILETULUI sunt stipulate rubrici pe care JUCĂTORUL trebuie să le completeze în vederea identificării sale cu ocazia plății CÂȘTIGULUI, cu precizarea că BILETUL DE PARIU în original, validat CÂȘTIGĂTOR de către ORGANIZATOR, reprezintă dovada legală a efectuării plății CÂȘTIGULUI. Pe cale de consecință, plata CÂȘTIGULUI se poate efectua de SUPERBET doar dacă Jucatorul prezinta spre validare, biletul de pariu in original, nedeteriorat, respectiv, cu continut lizibil inclusiv asupra tuturor elementelor de securitate ale biletului de pariu [codul control si seria biletului de pariu] care sa fie lizibile in mod clar si având completate de către JUCĂTOR toate informațiile de pe verso-ul BILETULUI. Orice Jucator aflat in situatia unui bilet de pariu cu continut ilizibil sau deteriorat privind codul control si/sau seria biletului de pariu, are posibilitatea de a solicita catre Superbet, validarea castigului in situatia de fapt, sub indeplinirea urmatoarelor conditii cumulative: **[i]** transmiterea unei Cereri pe validare a biletului de pariu via email [suport@superbet.ro], **[ii]** comunicarea biletului de pariu , atasat la corespondenta [**iii**] motivele privind lipsa integritatii biletului de pariu / ilizibilitatea acestuia. In baza acestei Cereri, Superbet poate achita valoarea

castigului. Plata castigului se va face in baza unui Proces Verbal, Jucatorul avand obligatia de a comunica biletul de pariu in original si de a semna Procesul Verbal. BILETUL câștigător nu se returnează JUCĂTORULUI. În situația nerespectării punctelor 11.,12.,13, 14 și 15. din Capitolul III – Termeni Generali, reprezentantul ORGANIZATORULUI din LOCAȚIA SPECIALIZATĂ poate refuza plata CASTIGULUI aferent BILETULUI DE PARIU. Excepția de la această regulă este dată de punctul numărul 17 din Capitolul III Termeni Generali

14. Veniturile din jocuri de noroc cuprind toate sumele încasate ca urmare a participării la JOCURI DE NOROC și se impozitează conform prevederilor Codului Fiscal în vigoare de la momentul platii castigului. Pentru o mai bună înțelegere, veniturile din jocuri de noroc se impun, prin reținere la sursă, impozitul datorat se determină la fiecare plată, prin aplicarea baremului de impunere, stabilit prin Codul Fiscal, asupra fiecărui venit brut primit de un JUCĂTOR.
15. La validarea BILETULUI, operatorul/casierul comunică către JUCĂTOR suma netă, reprezentând suma efectiv de achitat JUCĂTORULUI după reținerea la sursă a impozitului pe CÂȘTIG, conform dispozițiilor Art 110 (2) Cod Fiscal. Operatorul/casierul poate cere celui care solicită plata câștigurilor să prezinte un document de identitate cu fotografie, în original. Plata castigului catre JUCATOR se va raporta doar la valoarea mizei achitata de JUCATOR. În situatia în care SUPERBET este informat intern despre plasarea unui bilet de pariu cu o miza gresita fata de valoarea achitata de JUCATOR [situatie denumita „Incident”] se va emite si se va comunica catre organul de resort, un Raport de incident, ulterior vor fi efectuate si inregistrari in Registrul de casa. Raportul de Incident se va comunica catre ONJN, în prima zi lucratoare de dupa producerea incidentului, iar in situatii exceptionale, Raportul de Incident poate fi comunicat in cel mult 2 zile lucratoare de la producerea incidentului , indiferent daca biletul de pariu are status castigator /necastigator. Asadar, diferenta dintre plata efectiv incasata de SUPERBET [miza + T.A.] de la Jucator si valoarea inscrisa pe biletul de pariu se va inregistra in Registrul de Casa – Sectiunea "Alte operatiuni – PLATI”, cu explicatia: "*Corectie miza eronata conf. Raport de Incident din data de xxx sau conf. Informare catre ONJN nr xxx din data de xxx*". Ca o consecinta, Raportul de Incident comunicat catre ONJN sau Raportul de Incident emis de Superbet, împreuna cu dovada comunicarii [in copie], se va atasa la fila Registrului de Casa, din ziua respectiva. Ulterior incasarii castigului de catre Jucator, în situatia în care biletul de pariu va avea statusul “CASTIGATOR”, SUPERBET va proceda la regularizare, prin depunerea unei Declaratii rectificative, dupa caz, va achita diferentele rezultate. Jucatorul este îndreptatit sa ceara plata castigului conform mizei achitata efectiv. În situatia în care Jucatorul are nelamuriri, cu privire la valoarea castigului, poate formula o solicitare de lamurire catre adresa de email: suport@superbet.ro sau pe oricare din canalele de comunicare puse la dispozitie de SUPERBET , indicand seria biletului de pariu si orice alte informatii relevante pe care acesta le considera . Pana la lamurirea tuturor aspectelor ce tin de valoarea castigului, termenul de plată al CÂȘTIGULUI întrerupându-se pană la soluţionarea reclamaţiei, conform prevederilor pct 11] Cap III “ Termeni Generali” din Regulamentul de Joc .

16. BILETUL de pariere, în original, aflat în posesia ORGANIZATORULUI, semnifică corecta și completa achitare a acestuia și îl exonerează pe ORGANIZATOR de orice pretenție ulterioară în legătură cu respectivul BILET DE PARIU, atât din partea JUCĂTORULUI cât și a oricărui terț.Superbet este îndreptatită să declare si să achite împozitul retinut la sursă din activitatea de jocuri de noroc de pe teritoriul Romaniei, si pentru cetatenii nerezidenti. Astfel, Jucătorul nerezident este obligat să comunice în copie sau în orice altă forma agreată de Superbet, actul de identitate [pașaport { cetatean non -UE} sau carte de identitate din țara de origine {cetatean UE}], în vederea [i] înregistrării de către Superbet a declarației de inregistrare fiscală pentru persoanele fizice care nu detin cod numeric personal și [ii] obtinerii NIF.ului [Număr de Identificare Fiscală] în numele și pe seama Jucatorului. Nota: NIF.ul reprezinta în esenta un document si un numar prin care persoana nerezidentă este identificată de catre ANAF.

17. Pentru câștigurile mai mari de 10.000 euro (c.val în moneda națională), plata se poate face de ORGANIZATOR prin ordin de plată, în termenul stabilit prin REGULAMENT.

    Plata câștigului prin virament bancar impune îndeplinirea cumulativă a două condiții:

    a) predarea BILETULUI DE PARIU în original de către JUCĂTOR ORGANIZATORULUI.

    b) semnarea Procesului Verbal de predare – primire BILET DE PARIU în original, în care se vor stabili următoarele:

    - i) date de identificare JUCĂTOR, respectiv nume, prenume și CNP
    - ii) seria, numărul BILETULUI, data acestuia cât și Agenția în care a fost emis
    - iii) contul bancar al JUCĂTORULUI în care va fi efectuată plata. JUCĂTORUL are obligația de a furniza un extras de cont care va conține numele, prenumele, CNP-ul și contul IBAN către care se va face plata, document semnat olograf de către JUCĂTOR.
    - iiii) termenul de plată, care nu poate excede termenul prevăzut prin REGULAMENT

    c) De asemenea, SUPERBET poate achita c/val castigului, la solicitarea Jucatorului, prin intermediul terminalului P.O.S. in cardul bancar al Jucatorului Efectuarea plății de către ORGANIZATOR, prin virament bancar, exonerează pe ORGANIZATOR de orice pretenție ulterioară în legătură cu respectivul BILET DE PARIU, atât din partea JUCĂTORULUI cât și a oricărui terț.

18. Ca o modalitate alternativa de plata JUCATORUL poate solicita catre SUPERBET prin utilizarea Cardului de membru SUPERBET, achitarea castigului aferent biletului de pariu prin transferarea catigului net in Cardul de membru SUPERBET al Jucatorului. Stopajul la sursa va fi realizat de SUPERBET privind impozitul pe venituri din jocuri de noroc, conform prevederilor Codului Fiscal la momentul transferarii castigului net. Pentru aceasta operatiune, JUCATORUL este obligat sa acceseze Cardul de membru SUPERBET, sa introduca codul unic de control existent pe biletul de pariu. Ca o consecinta, biletul de pariu va fi stocat de SUPERBET in format electronic, varianta in copie electronica a biletului de pariu reprezentand si documentul justificativ in care SUPERBET opereaza achitarea castigului aferent biletului de pariu, in actele contabile primare. Data transferului castigului net reprezinta data achitarii castigului de

SUPERBET catre JUCATOR, iar in sistemul informatic al SUPERBET, statusul biletului de pariu va fi ‚ACHITAT". Suma detinuta de Jucator in Cardul de membru SUPERBET urmare a incasarii castigului aferent unui bilet de pariu, poate fi retrasa in orice moment de Jucator prin casierie, in oricare Agentie proprie SUPERBET sau poate fi utilizata de JUCATOR pentru a plasa bilete de pariu sau pentru a emite vouchere valorice, reprezentanții SUPERBET având posibilitatea de a verifica valabilitatea și autenticitatea cardului, atunci când este utilizat prin solicitarea actului de identitate in original. Asadar, Jucatorul poate solicita prin Agentiile SUPERBET retragerea sumelor existente. Toate platile derulate conform fluxului antementionat, vor fi asociate identitatii JUCATORULUI, conform Politicii AML care transpune prevederile Legii AML, aplicabile SUPERBET. Jucatorul care a dobandit calitatea de persoana autoexclusa, conform prevederilor legale, si care figureaza in baza de date creata, gestionata si actualizata de ONJN poate solicita catre Superbet achitarea sumelor de bani existente in Cardul de membru , ce provin din incasarea unor castiguri anterioare producerii efectelor autoexcluderii. Pentru decontare, Jucatorul are urmatoarele obligatii: **[i]** completarea formularul creat de Superbet si existent pe website.ul https://superbet.ro – Sectiunea „Intrebarii fregvente" , [**ii]** sa comunice catre Superbet, o copie a actului de identitate si extras de cont bancar recent eliberat de banca emitenta, pe numele acestuia, si semnat de Jucator. Ca o consecinta, transferul castigului se va realiza de Superbet in termen de maxim de 20 zile lucratoare de la finalizarea procesului antementionat. Prin plata sumelor existente in Cardul de membru SUPERBET umare a achitarii castigului de catre SUPERBET prin aceasta modalitate, , Jucatorul declara ca nu mai are pretentii trecute, prezente si viitoare in ceea ce priveste decontarea sumelor de bani existente in Cardul de membru, conform prezentei clauze. Nota: Jucatorul care a divulga informatii si elemente de securitate ale unui bilet de pariu nu se poate prevala de faptul ca nu avea la cunostinta despre posibilitatea achitarii castigului aferent unui bilet de pariu in Cardul de membru SUPERBET.

- Este responsabilitatea exclusiva a Jucatorului de a nu transmite biletul de pariu in original sau fotografie de pe acesta catre terte persoane. SUPERBET va detine in sistemul sau informatic, un Raport din care va rezulta orice eventuala operatiune privind utilizarea /retragerea banilor conform fluxului antementionat, inscris care poate fi comunicat de SUPERBET la cererea autoritatilor, institutiilor publice etc.
- Nu exista termen limita impus de Organizator privind utilizarea /retragerea banilor prin intermediul Cardului de membru, exceptie face implinirea termenului de 3 [trei] ani de la data transferului castigului net in Card, iar ca o consecinta, suma de bani va fi constituita ca venit pentru SUPERBET.
- Se interzice orice operatiune care are ca obiect divulgarea prin orice modalitate /instrument a biletului de pariu si a continutului /informatiilor acestuia. In conformitate cu dispozitiile prezentului Regulament de Joc, referitoare la biletul de pariu si modalitatea de plata a acestuia, Jucatorul declara ca are la cunostinta ca biletul de pariu este ne-nominal la momentul emiterii, iar orice divulgare a biletului de pariu, precum si a continutului

informatiilor acestuia este responsabilitatea Jucatorului, Organizatorul fiind in drept sa efectueze plata eventualului castig posesorului de fapt al biletului de pariu /informatiilor cuprinse in acesta.

- Suma detinita de Jucator in Cardul de Membru SUPERBET ca urmare a incasarii castigului aferent unui bilet de pariu se poate folosi si pentru a credita aparatele de tip slot machine si/sau pentru creditarea terminalelor de pariere.

19. ORGANIZATORUL nu are obligaţia de a achita CÂȘTIGUL în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate sau când există bănuială fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanţi sau de către terţi, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate investighează, constată şi fac publică fraudarea / trucarea unui eveniment.

    În acest caz, **cât şi pentru orice reclamaţie**, JUCĂTORUL se va adresa în scris, prin unul din următoarele canale de comunicare:

    - scrisoare recomandată la adresa din Mun. Bucuresti, sector 5, str. Sergent Nutu Ion, nr. 44, cladirea One Cotroceni Park – Corp A - Parter.
    - depunere directă la adresa antementionata
    - prin adresa de e-mail suport@superbet.ro

    Decizia va fi comunicată tot în scris, în aceeași modalitate aleasă de JUCĂTOR, în termen de 30 zile de la primirea cererii, termenul de plată al CÂȘTIGULUI întrerupându-se pană la soluţionarea reclamaţiei. Pentru petitiile Jucatorilor ce exced Produsele SUPERBET, Organizatorul isi rezerva dreptul de a raspunde in termen de 30 de zile, cu exceptia reclamatiilor care sunt formulate prin injurii si limbaj neadecvat in raport cu Societatea, Angajatii Superbet etc . Nota[1] Orice alte solicitari care nu privesc Produsele Superbet efectuate prin intermediul adresei de email suport@superbet.ro, precum si prin celelalte canale de comunicare, inclusiv prin Caietul de Sesizari si Reclamatii al Agentiei, nu vor fi considerate petitii, Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu le lua in considerare.

20. Orice reclamație privind contractul de pariere va fi adresata conducerii operatorului, prin modalitățile și urmând procedura descrisă mai sus. Este interzis reprezentanților din agenții a primi sau a-și exprima părerea asupra conținutului reclamațiilor clienților. Litigiile dintre părți vor fi soluționate, pe cat posibil pe cale amiabilă, în caz contrar apelându-se la instanta judecătorească competentă. În cazul în care un Jucator adresează mai multe petiţii catre SUPERBET, sesizând aceeaşi situatie, acestea vor fi conexate, petiţionarul urmând să primească un singur răspuns, care să facă referire la toate petiţiile.primite. Pentru petiţiile prin care se revine fără a se aduce noi dovezi, vor fi arhivate de Superbet, fără să se transmită un răspuns Petiţionarului. In cadrul desfasurarii unor controale de catre autoritati, casierii nu pot emite documente , puncte de vedere , opinii personale, note explicative, declaratii etc in raport cu modalitatea de desfasurare a unui control, cu exceptia punerii la dispozitie a documentelor la care acestia au acces, in sistemul informatic.

21. Solicitările din partea JUCĂTORILOR, ce exced dispozițiile punctului 17 din capitolul III Termeni Generali, se pot face de JUCĂTORI exclusiv prin scrisoare recomandată (semnată și datată), transmisă doar la adresa sediului social al ORGANIZATORULUI,

cât și prin înregistrare directă a cererii de către Petent, la sediul social al Societății. Termenul de răspuns la solicitare este de 30 de zile de la data verificării identității solicitantului de către ORGANIZATOR, conform Regulamentului (EU) 2016/679, și orice act normativ național implementat în baza sau în legătură cu acesta. Astfel, în vederea verificării identității solicitantului, ORGANIZATORUL va comunica către acesta un răspuns în scris, în termen de 5 zile de la data înregistrării cererii de către SUPERBET, indicându-i modalitatea de verificare a identității.

22. Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minimum 60% conform dispozițiilor legale, 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 PROMOȚIONALE, prin tragerea la sorți de bilete necâștigătoare, acțiune desfășurată anual și anunțată în prealabil.
23. (1) Pe baza deciziilor departamentelor interne, Superbet organizează ocazional campanii promoționale în timpul cărora participanții la joc pot primi bonusuri, câștiguri, premii, recompense în diferite forme, sub rezerva legislației aplicabile, prezentului regulament, precum și a termenilor și condițiilor specifice fiecărei campanii promoționale.

    (2) ORGANIZATORUL poate acorda bonusuri participanților la joc, din fonduri proprii, sub orice forma, pentru anumite evenimente stabilite conform termenilor și condițiilor specifice fiecărei campanii promoționale. Bonusurile sunt acordate fără perceperea de taxe sau costuri suplimentare și sunt evidentiate in mod distinct in contabilitatea Superbet. Bonusurile acordate în scopul de a fi utilizate pentru participarea la joc vor fi introuduse, pe masura utilizarii acestora, in venituri din jocuri de noroc ale SUPERBET fiind asimilate taxei de participare la joc. Bonusurile neutilizate în joc sunt evidențiate în mod separat, conform destinației acestora sau sunt retrase de Organizator, potrivit dispozițiilor termenilor și condițiilor în baza cărora au fost acordate.

    (3) Bonusurile vor fi primite de Participant direct in Agentii si /sau prin intermediul Cardului de membru Superbet, emis in conditiile Art 31 – Cap III din prezentul Regulament.

    (4) Toate bonusurile acordate de Organizator au o perioadă de valabilitate limitată în timp. Perioada de timp pe care participanții o au la dispoziție în vederea îndeplinirii condițiilor de rulaj și condițiile de rulaj vor fi prevăzute în termenii și condițiile specifice fiecărei campanii promoționale.

    (5) Bonusurile vor fi acordate participanților la data plasarii unui pariu sau la o data ulterioara, conform termenilor și condițiilor specifice fiecărei campanii promoționale.

    (6) Bonusurile se pot acorda in toate agentiile din tara sau in agentiile de pe o anumita arie teritoriala. De asemenea, bonusurile se pot acorda intr-o anumita perioada sau interval orar.

    (7) Termenii si Conditiile specifice fiecărei campanii promoționale vor fi aduse la cunostinta Participantilor, prin afisarea in agentii, pe site.ul Superbet [www.superbet.ro] și/ sau pe www.club.superbet.ro

24. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a stabili, completa şi schimba cotele, competiţiile şi posibilităţile de pariere, de a modifica MIZA minimă şi CÂȘTIGUL maxim, numărul minim și maxim de evenimente de pe un BILET în funcție de tipul de BILET. De asemenea, ORGANIZATORUL își rezervă dreptul, fără a fi nevoie de justificare, de a nu accepta BILETE de la anumiți JUCĂTORI, de a solicita modificarea MIZEI, de a nu accepta BILETE repetate etc.
25. Un BILET poate conţine maxim 30 de evenimente.
26. COTELE evenimentelor fixate de ORGANIZATOR pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însa cota acceptată de JUCĂTOR şi înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepţia situaţiilor prevăzute de REGULAMENT.
27. JUCĂTORII au obligația de a verifica datele înscrise pe BILET, inclusiv elementele de securitate ce constau in codul control si seria biletului de pariu, iar în cazul unor date eronate /date lipsa pot solicita operatorului din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE corectarea lor prin stornarea BILETULUI în maxim 15 (cincisprezece) minute de la ora emiterii biletului, dar nu mai târziu de momentul începerii efective a primului eveniment de pe BILET. După expirarea acestui termen, softul va bloca automat posibilitatea corectarii biletului , iar JUCĂTORUL va pastra BILETUL și nu va mai avea dreptul de a solicita returnarea MIZEI. JUCĂTORUL are posibilitatea de a verifica, în timp real, pe monitorul din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE, dacă datele cerute de acesta corespund cu cele inserate de către operator/casier. Din cauza caracterului imediat al jocului, BILETELE care contin evenimente Live nu se pot anula sau modifica.
28. BILETUL de pariere cuprinde, în mod obligatoriu, cel puțin următoarele date: data şi ora emiterii, LOCAȚIA SPECIALIZATĂ în care a fost emis (codificarea Agenției cât și adresa acesteia), codul evenimentului şi al tipului de pariu, codul de securitate (cod control), seria biletului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de JUCĂTOR, cotele din momentul emiterii biletului pentru fiecare pronostic, cotă finală (cu excepţia pariurilor sistem, caz în care se va tipări menţiunea COMBINAŢII / SISTEM), suma plătită de JUCĂTOR, MIZA, taxele percepute si CÂȘTIGUL maxim posibil. Elementele de securitate ale BILETULUI DE PARIU sunt recunoscute ca fiind codul control si seria biletului de pariu, iar in lipsa ambelor elemente de securitate, SUPERBET se afla in imposibilitate de a identifica biletul de pariu in sistemul informatic .
29. Falsificarea biletelor de joc și/sau tentativa de faslificare a acestora, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt catre organele abilitate, prin formularea de plângeri penale.
30. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a înscrie pe BILETE un cod propriu (număr de ordine) pentru evidenţa internă sau alte menţiuni, inclusiv mesaje publicitare.
31. ORGANIZATORUL poate iniţia acţiuni publicitare în scopul stimulării vânzării, care nu presupun taxă de participare, pentru care va comunica către O.N.J.N. Regulamentul Campaniei, înainte de demararea acesteia.

32. Cardul de fidelitate **Superbet Club** este un card digital, generat automat in momentul crearii contului de membru **Superbet Club**, tuturor persoanelor care acceptă condițiile de eliberare și utilizare impuse de ORGANIZATOR. Pentru a detine un **card de fidelitate**, JUCATORUL va utiliza datele de acces alese in timpul procesului de inregistrare in conformitate cu standardele de securitate SUPERBET. Datele de acces constau in : [**a**] numele si prenumele JUCATORULUI; [**b**] codul numeric personal impreuna cu o copie de pe actul de identitate; [**c**] numar de telefon si [**d**] adresa de email – optional pct d] [impreuna „**Datele de acces**"] .

32.1 Cardul este unic, nominal, netransmisibil și recunoscut ca generator de drepturi doar la nivelul ORGANIZATORULUI, SUPERBET are posibilitatea de a verifica valabilitatea și autenticitatea cardului de membru / contului de membru.

- ➔ **Nota[1]:** Pentru **emiterea** Cardului de membru **Superbet Club**, Jucatorul are obligatia de a prezenta pentru verificare de catre operatorul SUPERBET, actul de identitate in original [carte de identitate / pasaport] pentru verificarea datelor inscrise de Jucator in vederea emiterii Cardului. Furnizarea numarul de telefon [mobil] de catre Jucator, reprezinta acordul explicit al Jucatorului si acceptarea T&C **Superbet Club**. [denumit „**Pas nr 1**"]
- ➔ **Nota[2]**: Ulterior **parcurgerii Pasului nr 1** , Jucatorul va receptiona un SMS pe telefonul mobil, prin care i se aduce la cunostinta despre Termeni si Conditii, respectiv Politica de confidentialitate. Astfel, Jucatorul, pentru validarea numarului de telefon mobil si pentru a fi informat despre Campaniile Promotionale , bonus, oferte, va raspunde la mesaj, cu textul „**DA**". Jucatorul poate oricand sa anuleze receptionarea mesajelor promotionale si ofertelor, si ca o consecinta, va actiona unilateral prin intermediul Cardului de Membru **Superbet Club**, astfel va accesa: PROFIL **=>** MODIFICA ACORDURILE **=>** DEBIFEAZA COMUNICARILE DE MARKETING / SMS-uri. [denumit generic „**Pas nr 2**"]
- ➔ **Nota[3]:** In situatia in care Jucatorul nu reuseste sa transmita mesajul „**DA**", conform Pasului nr 2, din motive diferite [incompatibilitate telefon / dispozitiv /credit insuficient etc], se poate adresa operatorului SUPERBET din Agentie si va solicita initierea mecanismului alternativ de validare.
- ➔ **Nota [4]:** Ulterior inregistrarii, Jucatorul va receptiona pe telefonul personal mobil, un nou mesaj de tip SMS ce va contine un cod unic pe care-l va comunica operatorului SUPERBET pentru validarea numarului de telefon si acceptarea mesajelor si ofertelor promotionale.

32.2. Dupa efectuarea fluxului antementionat, Jucatorul devine membru al Clubului SUPERBET. CARDUL Superbet Club va fi generat automat si devine vizibil ulterior accesarii acestuia

32.3. JUCĂTORUL care detine un card de membru Superbet Club fizic are obligația de a se adresa catre SUPERBET, in vederea înlocuirii acestuia cu cardul digital, Jucatorul păstrându-și toate beneficiile obținute până în acel moment.

32.4. FLUXUL DE INLOCUIRE CARD FIZIC CU CARD DIGITAL este urmatorul:

- ➔ Jucatorul se va prezenta in oricare dintre Agentiile SUPERBET, si va solicita operatorului SUPERBET inlocuirea cardului fizic cu cardul digital.

- ➔ Jucatorul va inmana Cardul de membru fizic catre operatorul SUPERBET si se va realiza verificarea datelor de identitate ale Jucatorului.
- ➔ Ca o consecinta, Jucatorul va parcurge fluxul stabilit prin Cap III "CONDITII PRIVIND EMITEREA CARDULUI DE MEMBRU **Superbet Club** Astfel, operatorul SUPERBET va anula CARDUL DE MEMBRU **Superbet Club** fizic, ulterior verificarii datelor de identitate si realizarii procedurii de remitere card digital.

32.5 In situatia ANULARII CARDULUI DE MEMBRU Superbet Club ca urmare a vointei unilaterale a Jucatorului, fluxul este urmatorul, conform conditiilor cumulative:

- ➔ Jucatorul poate solicita oricand catre SUPERBET, anularea Cardului, sub conditia prezentarii actului de identitate, in original, pentru validare;
- ➔ SUPERBET va genera mesajul prin SMS privind anularea cardului, la care Jucatorul are obligatia de a raspunde cu textul " **RENUNT"**

32.6 În situația PIERDERII, FURTULUI, DETERIORĂRII SAU DISTRUGERII CARDULUI DE MEMBRU Superbet Club [card fizic] detinut de JUCĂTOR, acesta are obligația de a se adresa direct și imediat (în termen de 24 de ore) catre SUPERBET, în vederea înlocuirii acestuia cu un nou card digital, în mod gratuit, Jucatorul păstrându-și toate beneficiile obținute până în acel moment. Nota: SUPERBET are dreptul de a verifica dacă înlocuirea este sau nu motivată.

32.7. In situatia PIERDERII ACCESULUI LA CONTUL DE MEMBRU Superbet Club [spre exemplu, fara sa fie limitativa, schimbarea numarului de telefon etc] , Jucatorul se va prezenta in oricare dintre Agentiile SUPERBET pentru restabilirea accesului la contul sau de membru si se va identifica cu actul de identitate in original.

JUCATORUL care si-a schimbat numarul de telefon sau actul de identitate are obligatia de a actualiza datele de acces, in oricare dintre locatiile specializate SUPERBET. Ca o consecinta, va furniza catre SUPERBET, prin operatorul din cadrul locatiilor specializate, CNP-ul si noile date de identificare [nume, numar de telefon], comunicand pentru vizualizare, actul de identitate in original.

32.8 Pentru situatia de modificare a numarului de telefon inregistrat initial de JUCATOR, acesta [Jucatorul] are obligatia de a furniza noul numar de telefon mobil catre SUPERBET care , la randul sau va genera un mesaj prin SMS privind aceasta operatiune, JUCATORUL avand obligatia de a raspunde cu textul "DA" .

32.9 Toate biletele de pariu adaugate de Jucator in Cardul de membru Superbet Club fie prin intermediul casieriei sau prin terminalele autonome sunt inregistrate in Superbet Club in stare blocata in vederea realizarii veridicitatii datelor.

32.10 Pentru deblocarea unui bilet de pariu inregistrat de Jucator in Superbet Club, Jucatorul are obligatia de a introduce in Cardul de Membru Superbet Club, codul de control tiparit pe biletul de pariu . Deblocarea biletului de pariu este un proces ireversibil si ca o consecinta, permite Jucatorului realizarea operatiunilor stabilite de SUPERBET.

32.11 Biletul de pariu adaugat direct de Jucator in Superbet Club se poate realiza direct de acesta, prin scanarea codului de bara in aplicatia Superbet Club si introducerea codului de control de pe biletul de pariu. Ca o consecinta, biletul de pariu va avea status deblocat si poate fi utilizat in realizarea operatiunilor stabilite de SUPERBET.

32.12 In cazul introducerii eronate a Codului de Control de 3 [trei] ori consecutiv, biletul de pariu va avea status blocat permanent . In situatia in care un bilet de pariu

va avea status CASTIGATOR si status blocat permanent, conform prevederilor Regulamentului de Joc, Jucatorul poate incasa c/val castigului exclusiv prin intermediul Agentiilor de pariuri SUPERBET prin prezentarea biletului de pariu in original si a actului de identitate.

NOTA[1] Este responsabilitatea exclusiva a Jucatorului de a nu transmite biletul de pariu in original sau fotografie de pe acesta catre terte persoane. In conformitate cu dispozitiile prezentului Regulament de Joc, referitoare la biletul de pariu si modalitatea de plata a acestuia, Jucatorul declara ca are la cunostinta ca biletul de pariu este ne-nominal la momentul emiterii, iar orice divulgare a biletului de pariu, precum si a continutului informatiilor acestuia este responsabilitatea Jucatorului, Organizatorul fiind in drept sa efectueze plata eventualului castig posesorului de fapt al biletului de pariu /informatiilor cuprinse in acesta.

NOTA[2] Pentru evitarea oricarui dubiu, se stabileste ca JUCATORUL / UTILIZATORUL cardului de fidelitate este singurul responsabil pentru pastrarea secretului si confidentialitatii Datelor de Acces. JUCATORUL este responsabil pentru orice utilizare a Datelor de Acces de catre o terta persoana a JUCATORULUI / UTILIZATORULUI, o astfel de utilizare fiind considerata ca o utilizare de catre UTILIZATOR.

32.13 Alte clauze:

- SUPERBET isi rezerva dreptul de a verifica acuratetea informatiilor furnizate de JUCĂTOR, in timpul procesului de inregistrare sau in orice moment ulterior. In acest scop, SUPERBET își rezervă dreptul de a aplica orice măsuri de cunoaștere a clientelei, astfel cum acestea sunt reglementate de Legislația Aplicabilă și de a solicita orice documente care să ateste informațiile furnizate de JUCĂTOR în timpul procesului de înregistrare sau în orice moment ulterior. Astfel, JUCATORUL/UTILIZATORUL are obligatia ca in termenul indicat de SUPERBET sa participe si sa comunice catre SUPERBET, datele necesare in vederea efectuarii KYC. In situatia in care JUCATORUL/UTILIZATORUL nu da curs efectuarii KYC-ului, in termenele comunicate de SUPERBET , acesta va pierde accesul la beneficiile CARDULUI DE MEMBRU Superbet Club, ulterior CARDUL va putea fi blocat [dezactivat] pana la efectuarea KYC-ului de catre JUCATOR/UTILIZATOR.
- Cardul de membru **Superbet Club** se emite doar persoanelor care au cetatenie romana.
- Prin anularea CARDULUI DE MEMBRU **Superbet Club**, Jucatorul pierde toate drepturile legale de card cat si beneficiile asociate acestuia.
- Cardul nu are valoare comerciala si se emite de catre SUPERBET fara niciun cost suplimentar.
- In situatia unor **fraude / suspiciuni de frauda**, SUPERBET poate suspenda Cardul de membru **Superbet Club** pana la finalizarea verificarilor interne in cazul suspiciunilor de frauda si poate anula Cardul de membru **Superbet Club** in situatia in care a fost constatata o frauda, verificata potrivit prevederilor T&C. **Nota:** In sensul prezentelor T&C, frauda / suspiciune de frauda reprezinta obtinerea de foloase necuvenite de catre Jucator / Posesor al Cardului de membru , foloase ce exced intentia SUPERBET de acordare a beneficiilor in raport cu campaniile promotionale, campaniile de bonusare pe care SUPERBET

le organizeaza. Este considerata frauda si obtinerea de foloase necuvenite de catre posesor al CARDULUI DE MEMBRU **Superbet Club**, in raport cu disfunctionalitatile tehnice / organizatorice si profitarea de aceasta situatie.

- Reactivarea functionalitatilor dezactivate de SUPERBET in situatia unor verificari suplimentare se realizeaza exclusiv la initiativa SUPERBET, prin prezentarea JUCATORULUI la o locatie specializata SUPERBET. In situatia in care SUPERBET are suspiciuni de frauda, isi rezerva dreptul de a dezactiva temporar sau permanent.
- In situatia formularii unei cereri de autoexcludere in conformitate cu dispozitiile OUG 77/2009 privind organizarea si exploatarea jocurilor de noroc, toate beneficiile pe care posesorul Cardului de membru **Superbet Club** le detinea anterior se pierd, iar Cardul de membru **Superbet Club** va fi suspendat pe toata perioada in care autoexcluderea isi produce efectele.

33. ORGANIZATORUL prelucrează date cu caracter personal furnizate de JUCĂTORI, respectiv numele, prenumele și codul numeric personal, în scopul depunerii la organul fiscal competent a declarațiilor obligatorii privind impozitul pe venituri din jocuri de noroc, reținut la sursă.
34. Reprezentanții ORGANIZATORULUI (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.
35. În cazul apariției oricărei situații care nu este prevazută în REGULAMENT, ORGANIZATORUL are dreptul sa decidă în mod echitabil, corect și în baza consultării cu JUCĂTORUL, modalitatea optimă de rezolvare a acesteia, respectiv oferirea Cotei 1 catre Jucator.
36. ORGANIZATORUL nu-si asuma responsabilitatea pentru bunurile pierdute sau furate ale JUCATORILOR, raspunderea revenind exclusiv posesorilor bunurilor. In cazul in care in incinta locatiilor ORGANIZATORULUI s-a savarsit o fapta ce poate fi considerata infractiune, potrivit legii penale, ORGANIZATORUL isi asuma raspunderea in ceea ce priveste obligatiile legale in temeiul legislatiei penale, la solicitarea scrisa din partea organelor de cercetare penala. Aceasta clauza are aplicabilitate si pentru biletele de pariu /obiectele personale/ documente de identitate / Card de membru Superbet / orice alt bun de valoare detinut de catre Jucator in incinta Agentiilor Superbet. Orice alte solicitari din partea JUCATORILOR privind date si informatii referitoare la acest punct, incluzand dar fara a se limita la data cu caracter personal nu vor fi furnizate de catre ORGANIZATOR decat in temeiul unei obligatii legale exprese prin intermediul autoritatilor competente.
37. Biletul de pariu in original este necesar a fi păstrat de JUCĂTOR pe o perioada de 30 de zile de la data validarii ultimului eveniment inregistrat pe bilet. Orice solicitare de plată a eventualului căstig, nu va fi luata in considerare de ORGANIZATOR, decăt dacă biletul este prezentat in original in cadrul agentiilor Superbet.
38. ORGANIZATORUL oferă JUCĂTORILOR accesul la diverse statistici, informații sau conținut (printre altele, dar fără a se limita la: rezultate, scoruri live, informații referitoare la evenimente sportive etc.), prin intermediul site-ului propriu, link-uri către terți sau diferite canale de comunicare.

ORGANIZATORUL nu își asumă răspunderea pentru corectitudinea, actualitatea și integritatea conținutului acestor informații, statistici etc., fiind oferite exclusiv în scop orientativ.

39. ORGANIZATORUL nu garanteaza ca utilizarea serviciilor SUPERBET va fi neintrerupta, fara virusi sau fara erori, asa cum sunt definite prin Regulament. Daca utilizarea de catre Jucator a serviciilor SUPERBET este intrerupta din cauza uner defectiuni a retelei de comunicatii ori a serviciului de acces la Internet, a sistemului informatic sau a dispozitivului si care ii impiedica sa continue sa utilizeze serviciile Superbet, ORGANIZATORUL va lua toate masurile rezonabile pentru a relua Serviciile Superbet.
40. ORGANIZATORUL nu poate fi ținut răspunzător pentru nicio întrerupere sau orice alte incidente în timpul utilizării Serviciilor Superbet, dacă acestea se datorează oricărui tip de deficiență a rețelelor de telecomunicații și a serviciului de acces la Internet. Asadar, orice eventuala corectie care se impune in Rapoarte, ulterior acestor incidente, se va efectua prin grija SUPERBET la data la care acestea opereaza.
41. Inregistrarea biletului de pariu in SuperClub nu ofera dreptul Jucatorului de a incasa c/val castigului, decat daca biletul de pariu este prezentat in original catre reprezentantul din locatiile specializate SUPERBET. Beneficiile pe care Jucatorul le poate obtine in SuperClub se supun conditiilor din prezentul Regulament.
42. Superbet poate oferi Jucatorului, in conditiile Regulamentului de Joc, optiunea de CASH-OUT care va permite Jucatorului sa incasaseze valoarea castigului rezultat din acceptarea optiunii CASH-OUT, inainte ca optiunea de pariere pentru selectia /selectiile inregistrate pe biletul de pariu sa fie finalizata. Asadar, optiunea de CASH-OUT oferă posibilitatea închiderii unui pariu aflat in desfasurare, al cărui rezultat nu a fost încă decis, cu acordul Superbet si al Jucatorului.
43. Optiunea CASH-OUT poate fi disponibila pentru pariurile de tip pre-meci, live, single, simplu, sistem, procesarea ei este initiata doar de catre Superbet si isi produce efectele doar cu acordul Superbet si sub conditia acceptarii acesteia de catre Jucator. Superbet va informa in mod corespunzator Jucatorul cu privire la exercitarea functiei CASH-OUT. Acordul Jucatorului este dat in conditiile Regulamentului de joc, respectiv dispozitiile referitoare la validare si plata castig. Dupa initierea optiunii CASH-OUT de catre Superbet, aceasta poate suferi modificari. In toate cazurile, inchiderea pariului in urma procesarii optiunii CASH-OUT se face cu acordul final al Superbet. Procesarea cu succes a functiei CASH-OUT in conditiile prezentului Regulament, conduce la validarea pariului asa cum rezulta din procesarea functiei CASH-OUT, iar orice evenimente ulterioare legate de pariu nu vor mai fi luate in considerare. Superbet nu garantează că optiunea de CASH-OUT va fi disponibilă pe anumite opțiuni de pariere sau anumitor Jucatori. Superbet nu recunoaște și nu își asumă nicio răspundere dacă funcția de CASH-OUT nu este disponibilă.
44. Valoarea castigului la momentul optării pentru funcția de CASH-OUT va fi modificata, iar Jucatorul prin accesarea optiunii de CASH OUT isi exprima in mod expres acordul cu privire la valoarea castigului de la momentul procesarii cu succes a functiei CASH OUT. Orice solicitare suplimentara cu privire la valoarea castigului dupa procesarea functiei CASH OUT nu va fi luata in considerare de catre SUPERBET. Valoarea castigului la momentul optării pentru funcția de CASH-OUT poate suferi modificări, iar jucatorii

sunt conștienți si accepta faptul că valoarea castigului la momentul finalizarii procesarii functiei CASH-OUT poate fi diferită. În cazul unei erori identificate în timpul sau după un eveniment, Superbet își rezervă dreptul de a nu plăti opțiunea de CASH-OUT. În cazul în care plata a fost efectuată, Superbet își rezervă dreptul de a anula tranzacția și de a plăti pariul la un preț revizuit, iar orice încercare ulterioară de a plasa un pariu pe aceeași opțiune de pariere înainte de corectarea erorii va duce atât la anularea pariurilor cât și a sumelor stabilite prin opțiunea de CASH-OUT. Jucatorul se obliga sa semneze orice acte puse la dispozitie de catre Superbet sau sa puna la dispozitia Superbet orice documente in vederea procesarii cu succes a functiei CASH-OUT si a platii castigurilor aferente pariului pentru care a fost exercitata functia CASH-OUT.

4. Capitolul IV - Confidențialitate și prelucrarea datelor cu caracter personal

1. Superbet respectă dreptul la confidențialitate și este dedicat protejării datelor cu caracter personal și folosirii corespunzătoare a acestor date.
2. Colectarea datelor cu caracter personal se realizează numai cu știința utilizatorilor, în cunoștință de cauză, și anume atunci când sunt transmise în mod voluntar sau atunci când acestea sunt generate pe parcursul relației cu noi. Odată colectate, ne vom asigura în orice moment că orice prelucrare a datelor cu caracter personal se realizează cu respectarea legilor aplicabile, pentru scopurile pentru care ne-au fost transmise aceste date, în conformitate cu Politica noastră de confidențialitate.
3. Superbet a implementat toate măsurile tehnice și organizatorice necesare, fie de natură fizică, electronică sau procedurală, pentru a proteja confidențialitatea și securitatea datelor cu caracter personal.
4. Aceste măsuri au fost implementate pentru a proteja datele clienților noștri împotriva accesului, distrugerii, pierderii, modificării, accesării, dezvăluirii sau utilizării neautorizat(e). Controalele noastre de securitate sunt menite să mențină un nivel adecvat de confidențialitate, integritate și disponibilitate a datelor.
5. Detalii referitoare la protecția datelor personale sunt disponibile pentru consultare în format tipărit în cadrul fiecărei locații Superbet și pe website-ul Superbet - Declarația de confidențialitate pentru JUCĂTORII retail.
6. Superbet Retail S.A. prelucreaza datele dvs. cu caracter personal, respectiv imaginea, prin mijloace automatizate, conform legii 333/2003 privind paza obiectivelor, bunurilor, valorilor și protecția persoanelor [“Legea 333/2003”]. Imaginile pot fi transmise autorităților abilitate prin lege sa le primeasca. Beneficiați de drepturile prevazute de Regulamentul European 2016/679, inclusiv dreptul de access, de restrictionare a prelucrarii, de opozitie, de stergere sau de a vă adresa Autorității Nationale pentru Protectia Datelor cu Caracter Personal. Pentru exercitarea acestor drepturi, ne puteți contacta prin email la drepturile.tale@superbet.ro. Pentru o copie după Nota de Confidentialitate, vă rugam sa o solicitați la caserie.

7. Orice locatie specializata SUPERBET este supravegheata video, in conformitate cu prevederile legislative stabilite prin Legea 333/2003. Scopul procesarii este dat de prevenirea si depistarea potentialelor infractiuni si paza obiectivelor, bunurilor, valorilor si protectia persoanelor, iar interesul legitim SUPERBET il reprezinta prevenirea si depistarea potentialelor infractiuni.

5. Capitolul V – Agenții partenere

1. ORGANIZATORUL poate exploata în comun activități de jocuri de noroc împreuna cu operatori economici care dețin sau nu Licență de organizare și Autorizație de exploatare a activității, în conformitate cu dispozițiile din legislația specială privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc.
2. Ansamblul acțiunilor desfășurate în conformitate cu punctul 1 se va menționa într-un Contract încheiat în formă scrisă care să prevadă îndeplinirea a cel puțin uneia dintre activitățile specifice jocurilor de noroc constând în operarea mijloacelor de joc, evidențierea încasărilor și plăților și completarea documentelor aferente activității curente, precum și altele asemenea, de către partenerul contractual, în numele și pe seama ORGANIZATORULUI.
3. Răspunderea pentru respectarea condițiilor de organizare și exploatare a jocurilor de noroc desfășurate în condițiile menționate la punctele 1 și 2 aparține părții care s-a obligat, conform clauzelor contractuale.
4. Obligatia notificarii Oficiului National pentru Jocuri de Noroc despre semnarea Contractului semnat de Superbet si Partener, conform dispozitiilor pct 2 din prezentul Capitol, revine Societatii Superbet Retail SA.

6. Capitolul VI – Activitatea de procesare plăți

1. ORGANIZATORUL poate efectua în numele și pe seama unui Organizator de jocuri de noroc la distanță operațiuni de alimentare sau de retragere a fondurilor din contul de joc al Participantului, în baza autorizării prealabile emise de organizatorul de jocuri de noroc la distanță.
2. În sensul celor de mai sus, ORGANIZATORUL poate:
    i. colecta sume depuse de către participanții la jocurile de noroc organizate de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, respectiv operațiuni de alimentare a conturilor de joc ale JUCĂTORILOR.
    ii. achita către JUCĂTORI, respectiv, operațiuni de retragere a fondurilor din conturile de joc ale JUCĂTORILOR (retragerile din conturile de joc ale JUCĂTORILOR), numai în baza autorizării prealabile emise de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, conform Procedurilor de plată și încasare stabilite între Superbet și organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță.
    iii. JUCĂTORII au obligația de a verifica datele înscrise pe BILET, iar în cazul unor date eronate pot solicita operatorului din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE corectarea lor, astfel , JUCĂTORUL are posibilitatea de a verifica, în timp real,

pe monitorul din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE, dacă datele cerute de acesta corespund cu cele inserate de către operator/casier.

3. Depunerile și retragerile din conturile de joc ale JUCĂTORILOR vor fi efectuate prin intermediul agențiilor specializate ale ORGANIZATORULUI.
4. Licența de clasa a II a – procesator de plăți emisă de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc în favoarea SUPERBET, conferă dreptul de a desfășura activitate conexă jocurilor de noroc tradiționale și la distanță în România.
5. Depunerile in conturile de joc ale JUCATORILOR vor putea fi efectuate si prin intermediul terminalelor de pariere, conform instructiunilor interne.

7. Capitolul VII – Terminale autonome de pariere

1. Toate pariurile plasate prin intermediul Terminalului se supun regulilor generale de pariere enunțate în REGULAMENT, sistemele software și hardware fiind conectate la serverul ORGANIZATORULUI, funcționând după principiile softului de pariere existent în LOCAȚIILE SPECIALIZATE.
2. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a selecta produsele pe care le oferă prin intermediul Terminalului.
3. JUCĂTORII pot transforma CÂȘTIGURILE din biletele eligibile în Credit. Eligibilitatea este comunicată pe ecranul terminalului, după ce BILETUL este scanat, în secțiunea “Rezultate și Verificare Bilet”.
4. Elementele constructive minimale ale Terminalului:
   - sistem hardware conectat la serverul central al ORGANIZATORULUI prin conexiune internet și pe care rulează programul de pariere al ORGANIZATORULUI
   - interfața (ecranul) cu sistem touch-screen care permite JUCĂTORULUI accesarea prin comenzi a produselor de pariere
   - ecran de afișare a diverselor informații legate de procesul de pariere
   - acceptor de bancnote prin intermediul căruia JUCĂTORUL achită valoarea mizelor dorite, respectiv alimentează balanța terminalului. Suplimentar, pentru a putea participa la joc, jucatorul poate avea disponibil alimentarea balantei terminalului prin carduri, cashless (sisteme fara numerar) si alte metode de plata, conform instructiunilor interne.
   - cititor de coduri de bare pentru citirea BILETELOR
   - imprimanta prin care se printează BILETELE și voucher-ul valoric
5. **Procedura de pariere** prin intermediul Terminalului:
   a) **Înregistrarea BILETELOR de pariere** – se face de către JUCĂTOR prin selectarea evenimentelor, a tipului de pariu și a depunerii MIZEI totale, dupa cum urmeaza:
      i. JUCĂTORUL introduce valoarea MIZEI pe care dorește să o joace în acceptorul de bancnote al Terminalului, obținând pe ecranul acestuia balanța disponibilă pentru pariere în concordanță cu suma depusă

ii. JUCĂTORUL selectează evenimentele dorite, tipul de pariu și verifică datele cu lista de pariuri și REGULAMENTUL de joc, stabilind MIZA conform plății efectuate prin acceptorul de bancnote

iii. JUCĂTORUL generează BILETUL de pariu, acesta fiind tipărit pe imprimanta cu care este dotat Terminalul și ridicat de către JUCĂTOR

b) **Retragerea banilor neutilizați** de JUCĂTOR din balanța Terminalului:

i. În cazul în care JUCĂTORUL nu dorește să joace toata suma de bani disponibilă, acesta are posibilitatea să printeze un voucher cu valoarea rămasă.
Notă: „Valoarea ramasă" reprezinta suma achitată de JUCĂTOR din care se scade valoarea MIZEI achitate de acesta pentru BILETUL (biletele) de pariu emis(e) prin intermediul Terminalului

ii. Voucher-ul poate fi decontat de JUCĂTOR doar la casieria LOCAȚIEI SPECIALIZATE în care a fost emis, respectiv poate fi transformat în bani fizici sau poate fi valorificat de JUCĂTOR prin emiterea unui nou BILET prin intermediul Terminalului

iii. La momentul în care JUCĂTORUL printează Voucher-ul, balanța Terminalului se resetează automat la 0 Lei.

iv. Voucher-ul are o valabilitate de 30 de zile calendaristice. După acest termen, își pierde valoarea și nu mai poate fi folosit

c) Alimentarea balanței Terminalului cu Voucher-ul/BILET de pariu validat câștigător:

i. Se poate face direct de către JUCĂTOR, prin introducerea codului unic sau scanarea codului de bare și confirmarea alimentării.

ii. Voucher-ul/BILETUL de pariu este valabil pentru o singură utilizare. JUCĂTORII care sunt în posesia unui Voucher/BILET de pariu care a fost deja utilizat prin intermediul Terminalului nu sunt îndreptățiți la cererea plății acestuia.

iii. După înregistrarea Voucher-ului/BILETULUI în sistemul informatic al Terminalului, BILETUL/Voucher-ul nu poate crea nicio obligație pentru ORGANIZATOR, iar orice încercare ulterioară de revendicare a Voucher-ului/BILETULUI de pariu din partea JUCĂTORULUI poate crea suspiciuni de fraudă asupra ORGANIZATORULUI.

d) Validarea CÂȘTIGURILOR:

i. Evenimentele sunt validate de ORGANIZATOR conform procedurii descrisă în REGULAMENTUL DE JOC

ii. BILETUL de pariu poate fi verificat direct de către JUCĂTOR, pe baza numărului său unic sau folosind cititorul de cod de bare al Terminalului, sistemul electronic centralizator al Organizatorului indicând JUCĂTORULUI valoarea CÂȘTIGULUI

e) Plata BILETELOR câștigătoare:

i. Dreptul de a încasa CÂȘTIGUL se menţine timp de 30 de zile calendaristice de la anunţarea rezultatelor oficiale. În situaţia în care pe un bilet sunt

selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfăşurare, data considerată ca fiind oficială este data anunţării ultimului rezultat oficial de pe BILET

ii. CÂȘTIGURILE se ridică de către JUCĂTOR doar în AGENTIA SUPERBET unde a fost emis BILETUL prin intermediul terminalului [SSBT], insa pot fi incasate de catre Jucator, in termenul prevazut de Regulament, din cadrul unei Agentii SUPERBET prin casierie.

iii. La ridicarea CÂȘTIGULUI, JUCĂTORUL are obligația de a prezenta act de identitate cu fotografie în original cât și BILETUL în original.

iv. Suma achitată JUCĂTORULUI de către operatorul din cadrul Agenției se plătește după reținerea la sursă a impozitului pe câștig, conform dispozițiilor Codului Fiscal

v. ORGANIZATORUL are dreptul de a suspenda prin decizie a administratorului plata CÂȘTIGURILOR în cazul în care există suspiciuni de fraudă sau orice alte nereguli în legătură cu BILETELE de joc, cu mecanismul de pariere sau dacă evenimentele pe care s-a pariat se află în cercetarea organismelor abilitate (penale sau sportive), române sau străine

vi. JUCĂTORUL poate transforma câstigul in CREDIT din bilete eligibile. Eligbilitatea este comunicată pe ecranul terminalulul, dupa ce biletul este scanat, în secţuiunea "Rezultate și Verificare Bilet". **Notă:** Doar JUCĂTORUL care deţine cardul de membru Superbet, prin scanarea acestuia, poate activa aceasta opţiune pentru biletele câstigatoare a caror suma depaseste valoarea pragului minim de impozitare prevazut de lege.

f) Anularea/stornarea BILETELOR:

i. JUCĂTORUL are posibilitatea de a-și anula/storna BILETUL de joc doar pentru unele produse ale ORGANIZATORULUI, conform regulilor prevazute în acest REGULAMENT, cu exceptia biletelor de pariuri de tip LIVE, LOTO si SPORT, efectuate de Jucatori prin intermediul Terminalelor din cadrul locatiilor partenere.

ii. Anularea/stornarea se face prin poziționarea codului de bare al BILETULUI în dreptul cititorului de coduri de bare, apoi, dupa identificarea BILETULUI de către Terminal, prin selectarea opțiunii ANULEAZA de către JUCĂTOR

iii. Contravaloarea MIZEI achitate de JUCĂTOR pentru BILETUL anulat se va adăuga la balanța Terminalului

iv. Regulile privind stornarea/anularea BILETELOR de joc se regăsesc în acest REGULAMENT

v. Biletele anulate/stornate rămân în posesia JUCĂTORULUI, acesta nefiind îndreptățit să solicite plata unui eventual CÂȘTIG pe baza acestora

6. JUCĂTORII pot obține un voucher numeric (voucher valoric, în sensul Capitolului III din prezentul Regulament), ce poate fi valorificat de JUCĂTOR prin emiterea unui BILET/unor BILETE prin intermediul Terminalului din cadrul Agenției în care a fost emis voucherul, prin una dintre următoarele modalități:

a] prin achiziționare de la casieria din cadrul Agenției SUPERBET, voucherul fiind egal cu valoarea sumei de bani achitată de JUCĂTOR. Urmare a încasării sumei de către casier și, respectiv, a achiziționării voucherului de către JUCĂTOR, casierul va înmâna către JUCĂTOR bonul fiscal;

b] prin generare de către JUCĂTOR, direct din Cardul de membru Superbet Club, din sumele deținute în acesta în condițiile Capitolului III din prezentul Regulament, voucherul fiind egal cu suma dedusă din Cardul de membru. În acest caz, operațiunile care, potrivit lit. a], se efectuează prin intermediul casierului au loc în mod automat, prin sistemul informatic al ORGANIZATORULUI, cu înregistrarea acelorași operațiuni, generarea voucherului finalizându-se cu emiterea bonului fiscal la casieria Agenției în care a fost inițiată operațiunea. JUCĂTORUL este informat, prin intermediul Cardului de membru Superbet Club, că bonul fiscal poate fi ridicat de la casierie. Voucherul astfel generat se consideră emis în Agenția în care a fost emis bonul fiscal.

Nota: Indiferent de modalitatea de obținere, voucherul are o valabilitate de 30 de zile calendaristice; după acest termen, își pierde valoarea și nu mai poate fi folosit. Procedura de retragere a banilor neutilizați de JUCĂTOR este stabilită prin dispozițiile privind „Retragerea banilor neutilizați" din prezentul Capitol. Codul asociat voucherului poate fi utilizat de JUCĂTOR direct pentru creditarea balanței Terminalului, conform dispozițiilor privind „Alimentarea balanței Terminalului" din prezentul Capitol, respectiv, după caz, a aparatelor de tip slot machine, în condițiile Capitolului III și ale regulamentelor de joc aplicabile acestora. Voucherul obținut prin oricare dintre modalitățile de mai sus urmează, în toate celelalte cazuri, regimul prevăzut de prezentul Regulament, inclusiv în ceea ce privește unica utilizare

8. Capitolul VIII – Politica de cunoastere a clientelei [AML]

8.1. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a suspenda sau anula plata unui castig dacă sunt necesare verificări suplimentare în conformitate cu Politica AML Asadar, SUPERBET aplică în mod permanent proceduri de prevenire a spălării banilor, de detectare și raportare a oricărui incident, inclusiv a tranzacțiilor suspecte, către autorități, în conformitate cu reglementările aplicabile privind spălarea banilor. Pentru legislatia impotriva spalarii banilor,JUCATORUL, declara si garanteaza urmatoarele: [a] datele cu caracter personal sunt corecte; [b] este proprietarul fondurilor pentru participarea la jocurile de noroc organizate de SUPERBET;[c] este singurul detinator-beneficiar al tuturor tranzactiilor si castigurilor rezultate din activitatea de jocuri de noroc;

8.2. Măsurile de cunoaștere a clientului (denumite în continuare „măsuri KYC") constau în măsurile obligatorii pe care Superbet trebuie să le efectueze pentru a-și identifica clienții și pentru a afla informații relevante și pertinente pentru prevenirea furtului de identitate, spălării banilor și finanțării terorismului.

8.3. ORGANIZATORUL are obligația de a aplica CDD [măsuri Standard de Cunoaștere a Clientului - „Standard Customer Due Diligence”] în momentul derulării următoarelor tranzacții ocazionale:

a. **colectării câștigurilor (bilet pariuri, retragere din contul de joc Online, slot-machine, campanie de marketing, voucher SSBT, Jackpot)** a căror valoare minimă reprezintă 9.500 RON (valoare sub echivalentul în lei a minimumului de 2.000 EUR prevăzut de Legea AML), printr-o singură operațiune (denumit în continuare “câștig”), indiferent de metoda prin care acestea sunt plătite (numerar, card sau virament bancar)
b. **plasării unui pariu sau generării unui voucher SSBT** a cărui valoare minimă reprezintă echivalentul în lei a minimum 47.500 RON (valoare sub echivalentul în lei a minimumului de 10.000 EUR prevăzut de Legea AML), printr-o singură operațiune (denumit în continuare “pariu”), indiferent de metoda prin care acesta este plătit (numerar, card, virament bancar, voucher SSBT) ;
c. **Plățile efectuate la plasarea pariului prin folosirea Okto Wallet sunt limitate la valoarea de 47.499,00 lei,** [valoare sub echivalentul în lei a minimumului de 10.000 EUR prevăzut de Legea AML], printr-o singură operațiune, iar în cazul colectării câștigurilor la valoarea de 9.499,00 lei (valoare sub echivalentul în lei a minimumului de 2.000 EUR prevăzut de Legea AML), printr-o singură operațiune
d. **Oricând este necesara “plata la cheie” (slot cash out la cheie),** echipa de securitate a partenerului contractual SUPERBET, trebuie să solicite dovada aplicării procedurii de cunoaștere a clientului (print screen al confirmării în EPIC transmisă prin WhatsApp) realizată de către operatorul SUPERBET, înainte de a furniza aprobarea plății la cheie;
e. In situatia lipsei conexiunii la internet, platile vor fi amânate până la remedierea problemei.
f. In situația în care JUCATORUL nu poate prezenta documentul de identitate la momentul câștigului, aparatul de sloturi poate fi deblocat, iar suma poate fi reținută în agenție până la revenirea JUCATORULUI. De asemenea, Operatorul SUPERBET va înregistra plata în sistem, însă va selecta opțiunea “Amânare Plată”, va genera procesul-verbal de amânare a plății, pe care JUCATORUL îl va completa cu nume, prenume, data nașterii și optional, CNP. La revenirea JUCATORULUI, acesta trebuie să prezinte formularul completat anterior, împreună cu documentul de identitate pentru a colecta câștigul. Plata câștigului poate fi efectuată numai după aplicarea procedurii de cunoaștere a clientelei.

8.4. **Măsurile CDD constau în**: [a] identificarea clientului și verificarea identității acestuia pe baza documentelor de identitate si [b] identificarea beneficiarului real și adoptarea de măsuri rezonabile pentru a verifica identitatea acestuia, astfel încât Superbet să se asigure că a identificat beneficiarul real

8.5. Identificarea clienților și a beneficiarilor reali cuprinde toate datele de stare civilă prevăzute în documentele de identitate prevăzute de lege (card/buletin identitate, pașaport, permis de ședere), precum și (eventuale) alte date relevante AML, respectiv: [a] numele ; [b] prenumele; [c] data nașterii; [d] codul numeric personal (CNP); [e] adresa de domiciliu/reședință; [f] cetățenia; [g] seria și numărul actului de identitate; [h] la plasarea pariului, declararea sursei fondurilor ce urmează a fi utilizate (atunci când este aplicabil)

8.6. Înainte de momentul ridicării câștigurilor sau plasării pariului, Operatorii SUPERBET stabilesc identitatea clientului prin solicitarea acestuia de a prezenta un document de identitate prevăzut de lege, pe care îl copiază cu telefonul mobil de serviciu și rulează Modulul intern KYC pentru colectarea automată a datelor lui personale. Asadar, Operatorul va întreba clientul dacă este beneficiarul real al tranzacției, iar dacă acesta este diferit de client, Operatorul va solicita clientului să îi comunice verbal, pe proprie răspundere, datele de identificare ale beneficiarului real pe care le va completa manual in interfața Modului KYC în câmpurile aferente.

8.7. La aplicarea **măsurilor EDD** [măsuri Suplimentare de Cunoaștere a Clientului - „Enhanced Customer Due Diligence”] , Modulul KYC va completa automat un formular EDD cu datele personale ale clientului și ale beneficiarului final (dacă este cazul), pe care Operatorul îl va tipări și îi va solicita clientului să completeze pe proprie răspundere toate solicitările de date din formular, iar apoi să îl semneze. Ca o consecinta, Operatorul SUPERBET va copia cu telefonul de serviciu și va încărca în Modulul KYC declarația EDD completată și semnată de JUCATOR, iar după confirmarea operațiunii în Modulul KYC, va efectua tranzacția solicitată de JUCATOR.

9.Capitolul IX: Tipurile de pariuri

9.1. Oferta ORGANIZATORULUI include următoarele tipuri de pariuri:

1. **Pre-meci:** evenimente pe care JUCĂTORUL alege PRONOSTICUL înainte de începerea evenimentului.

Exemplu: OFERTA de pariere cuprinde meciuri de fotbal din prima ligă a României. JUCĂTORUL alege să parieze, cu câteva zile înaintea începerii primului eveniment, pe victoriile a câtorva echipe care dispută meciuri în etapa de weekend.

2. **Live:** evenimente pe care JUCĂTORUL alege PRONOSTICUL pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

Exemplu: OFERTA de pariere cuprinde un meci de tenis dintre Roger Federer și Rafael Nadal, în care Roger Federer a câștigat setul 1 iar în setul 2 Rafael Nadal conduce cu scorul de 2:1 la game-uri. JUCĂTORUL alege să parieze pe victoria lui Rafael Nadal în meci.

3. **Virtuale:** evenimente generate de calculator, care cuprind concursuri sportive, meciuri, pariuri pe numere sau curse, care reprezintă o serie de rezultate extrase aleatoriu, fiind generate de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

Exemplu: OFERTA de pariuri virtuale cuprinde o cursă virtuală între 6 câini. JUCĂTORUL alege să parieze pe câinele cu numărul 4 să termine cursa pe unul din locurile 1 sau 2.

4. **Pariuri pe numere (Loterii internaționale):** pariurile pe numere sunt pariurile efectuate pe evenimente constând în extrageri de numere la loterii internaționale, pariul efectuat de JUCĂTOR bazându-se pe rezultatele extragerilor la acestea.

   Exemplu: În OFERTA de pariuri pe numere Slovacia Keno, JUCĂTORUL alege 5 numere și pariază că cel puțin 3 din cele 5 numere alese vor fi extrase.

5. **Pariuri pe realitate simulată:** reprezintă pariuri generate și puse la dispoziția ORGANIZATORULUI de către furnizori terți, folosind datele statistice istorice din competiții reale. Competițiile și evenimentele pot fi prezentate în oferta de pariere pre-meci și/sau live, acestea având aceleași caracteristici (calendar de joc, format de meci, opțiuni de pariere, reguli de validare, reguli specifice competiției, etc.) cu evenimentele și competițiile reale pe care le simulează și care se regăsesc în prezentul Regulament. Validarea pariurilor se face pe baza rezultatelor primite de la furnizorul evenimentelor și cotelor pentru competițiile simulate. ORGANIZATORUL nu poate influența sau modifica aceste rezultate, acestea fiind generate la nivelul furnizorului de către un mecanism de tip RNG (Generator Aleatoriu de Numere), certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a II-a. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a accepta sau a nu accepta combinarea, pe același BILET DE PARIU, a pariurilor pe evenimente de tip realitate simulată cu pariuri pe alte evenimente prezentate în OFERTĂ.

6. **Pariuri pe evenimente din Ligi Fantasy (pariuri pe puncte atribuite jucătorilor)**

   ORGANIZATORUL poate include în OFERTA de pariere și evenimente de tip ”Ligi Fantasy”, ce sunt asociate competițiilor reale oficiale.

   Rezultatele acestor evenimente sunt stabilite conform regulamentelor competițiilor din care fac parte și au la bază un sistem de puncte bine determinat, ce este făcut public de către forul care patronează competiția.

   Modalitatea de atribuire a punctelor este independentă de ORGANIZATOR, aceasta bazându-se pe performanța reală a jucătorilor sau pe contribuția percepută a acestora în meciurile în care iau parte.

   ORGANIZATORUL poate oferi, fără a se limita la acestea, pariuri pe numărul total de puncte, dueluri pe numărul de puncte, diferențe de puncte, handicapuri, etc..

   Validarea rezultatelor se face strict pe baza punctajelor și a ierarhiilor stabilite de către forurile oficiale.

   Pariurile sunt valabile doar dacă jucătorii care fac obiectul pariului sunt titulari (fac parte din primul 11), în caz contrar pariurile respective primesc COTA 1, cu excepția situațiilor în care ORGANIZATORUL specifică altceva.

   ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a accepta sau a nu accepta combinarea, pe același BILET DE PARIU, a pariurilor pe evenimente de tip Ligi Fantasy cu pariuri pe alte evenimente prezentate în OFERTĂ.

   În cazul meciurilor amânate, anulate, suspendate sau întrerupte, se aplică urmatoarele reguli:

a. Pentru pariurile care fac obiectul unui singur meci se aplică regulile generale de validare și cotă 1 specificate în prezentul REGULAMENT.
b. Pentru pariurile care fac obiectul mai multor meciuri se aplică regulile generale de validare și cotă 1 specificate în prezentul REGULAMENT, cu mențiunea că termenul de validare de până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zile de la data de start a evenimentului amânat se poate prelungi (dacă este cazul) până la finalizarea ultimului meci (în ordine cronologică) care face obiectul pariului, conform programării inițiale din OFERTA de pariere.
Exemplu: Dacă pariul face obiectul a două meciuri, unul programat Joi și altul programat Duminică, pariul rămâne valabil în cazul amânării meciului de Joi, amânare care depășește ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a zilei de Vineri, dacă acesta apucă să se dispute până la încheierea meciului programat pentru ziua de Duminică

9.2. Single, Simplu, Sistem

Pariurile propuse de ORGANIZATOR sunt: **SINGLE (solo)**, **SIMPLU, SISTEM** (cu sau fără evenimente fixe).

1. **Pariul solo** reprezintă selectarea de către JUCĂTOR şi înscrierea pe BILET a unui singur eveniment. Condiţia de câştig pentru acest tip de pariu este indicarea PRONOSTICULUI corect asupra rezultatului. Suma câştigată se determină prin înmulţirea **COTEI** cu **MIZA**. Acest pariu va fi acceptat numai în cazul în care evenimentul în cauză nu are restricţii de pariere (ex: o partidă din campionatul naţional de fotbal al Belgiei nu poate fi acceptată decât împreună, pe acelaşi tichet, cu alte 3 (trei) evenimente, oricare ar fi acestea, chiar şi din acelaşi campionat). Restricţiile de pariere vor fi afişate pe site-ul ORGANIZATORULUI şi se referă strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competiţii.
2. **Pariul simplu, fără combinaţii** implică selectarea mai multor evenimente şi înscrierea lor pe același BILET. În acest caz, COTA finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiţia de câştig a acestui tip de pariu este indicarea corectă a PRONOSTICULUI pentru fiecare eveniment în parte, suma câştigată fiind determinată prin înmulțirea COTEI finale (produsul cotelor evenimentelor) cu MIZA jucată. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a restricţiona selectarea pe acelaşi BILET a numărului de evenimente dintr-un anume campionat sau competiţie (ex: din campionatul naţional de fotbal al Sloveniei se acceptă un singur meci pe BILET). Aceste restricţii vor fi aduse la cunoştinţa JUCĂTORILOR prin afişare pe site-ul ORGANIZATORULUI.
3. **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente pentru care JUCĂTORUL optează pentru o anume condiţie de minim în indicarea PRONOSTICURILOR corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de ‘n’ luate câte ‘k’.
   a) **Pariul sistem simplu** presupune indicarea corectă a numărului de PRONOSTICURI minim ales, în acest caz CÂȘTIGUL maxim calculându-se printr-un algoritm

matematic luând în calcul miza jucată şi un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit PRONOSTICURILE exacte. Cu cât PRONOSTICURILE exacte sunt mai multe faţă de minimul ales, cu atât suma câştigată este mai mare.

b) **Pariul sistem cu fixe** presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinaţii (pentru care se respectă condiţia de minim) a unui număr de evenimente (între 1 şi 33) pentru care este obligatorie indicarea PRONOSTICULUI exact. Acest pariu este o combinaţie între pariul simplu şi pariul sistem simplu, CÂȘTIGUL maxim fiind în funcţie de MIZA jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem şi a COTEI calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinaţii.

Exemplu:

Ex 1: *Dacă un JUCĂTOR joacă 5 meciuri şi joacă SISTEM 4/5, înseamnă (conform formulei combinaţiilor Combinări de "n" luate câte "k") că a jucat 5 combinaţii.*

Să presupunem că, cele 5 meciuri au cotele C1, C2, C3, C4, C5, iar MIZA jucată pe BILET este 5 Lei, înseamnă că el a jucat pe o combinaţie 5 Lei / 5 variante = 1 Leu (MIZA pe combinaţie). Cele 5 variante vor fi:

*a) C2*C3*C4*C5*1 (MIZA pe combinaţie) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 1*
*b) C1*C3*C4*C5*1 (MIZA pe combinaţie) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 2*
*c) C1*C2*C4*C5*1 (MIZA pe combinaţie) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 3*
*d) C1*C2*C3*C5*1 (MIZA pe combinaţie) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 4*
*e) C1*C2*C3*C4*1 (MIZA pe combinaţie) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 5*

- *Dacă JUCĂTORUL nimereşte toate PRONOSTICURILE şi nu va avea nici o COTĂ de 1 atunci el va atinge CÂȘTIGUL maxim: CÂȘTIG 1+ CÂȘTIG 2+ CÂȘTIG 3+ CÂȘTIG 4+ CÂȘTIG 5*
- *Dacă va pierde un meci, atunci el va câştiga 4(k) / 4 (numărul PRONOSTICURIlor ghicite) = 1 variantă câştigătoare*
- *Dacă va pierde 2 meciuri biletul este necâştigător.*

Nota: *În general NUMĂRUL VARIANTELOR CÂȘTIGĂTOARE pe un BILET cu "N" meciuri și sistem K/N se calculează ca fiind K / numărul meciurilor câştigate de JUCĂTOR.*

Ex 2: *Dacă un JUCĂTOR joacă 5 / 9 = 126 variante şi nimereşte 7 PRONOSTICURI corecte, atunci numărul variantelor câştigătoare va fi calculat după formula 5 / 7 = 21 variante câştigătoare.*

c) **Pariu sistem cu duble şi / sau triple** presupune selectarea unuia sau mai multor evenimente cu 2 sau 3 PRONOSTICURI diferite. Numărul de combinații posibile este determinat prin următoarea formula matematică: se înmulțește numărul de PRONOSTICURI de la fiecare eveniment. *Exemplu*: la 2 evenimente pe BILET cu câte 2 PRONOSTICURI diferite, numărul de combinații este 4. La acest tip de pariu găsim 2 situații diferite exemplificate mai jos:

- Situația în care PRONOSTICURILE alese sunt compatibile. *Exemplu:* JUCĂTORUL a ales pe un BILET meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și 2-3 goluri. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat și sunt și 3 goluri. În această

situație CÂȘTIGUL potențial maxim afișat pe BILET este identic cu câștigul obținut de către JUCĂTOR.

- Situația în care PRONOSTICURILE alese sunt contradictorii. *Exemplu:* JUCĂTORUL a ales pe un BILET meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și Rezultat final X. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat dar nu există egalitate. În această situație CÂȘTIGUL potențial maxim afișat pe BILET nu este identic cu câștigul obținut de către JUCĂTOR.

9.3. Produse Superbet

i. **SUPER COTĂ**: se stabilesc zilnic câteva meciuri cu cote speciale, cu opţiuni de pariere: 1, X, 2 şi se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente Super Cotă pe acelaşi BILET.

ii. **SUPER 6**: 6 meciuri de fotbal prestabilite cu opţiuni de pariere: 1, X, 2 şi COTĂ fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu.

iii. **Duel:** este tipul de pariu pe rezultatul unui meci virtual între două ligi, grupuri de echipe, echipe sau marcatori, care se luptă de la distanță într-un meci virtual. Exemplu:

- *Duel goluri Echipe – este tipul de pariu pentru care trebuie indicată echipa care va înscrie mai multe goluri, din cele două echipe specificate. Nu poate fi combinată pe același BILET de pariere împreună cu meciurile care conțin cele două echipe specificate.*
  Să presupunem că există două meciuri de fotbal, Steaua vs Dinamo și Dortmund vs Barcelona
  Piața de pariere propusă este "Duel goluri Steaua – Dortmund", în care va fi comparat numărul total de goluri marcate de fiecare echipă în parte.
  Dacă, de exemplu, rezultatul dintre Steaua și Dinamo este 1:3 iar rezultatul dintre Dortmund și Barcelona este 2:2, atunci avem:
  "Duel goluri Steaua – Dortmund" = Goluri Steaua (1) vs Goluri Dortmund (2), astfel că toate pariurile pe Dortmund sunt câștigătoare.
- *Duel goluri Ligă – este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un BILET nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.*
- *Duel goluri marcatori - Duel goluri marcatori - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat care dintre marcatorii specificați înscrie mai multe goluri. Autogolurile nu se iau în considerare, iar dacă jucătorul nu este introdus în teren, pariurile primesc COTĂ 1.*
- *Meci Duel Fantezie - Să presupunem există două meciuri de fotbal, Steaua vs Dinamo și Dortmund vs Bayern. Evenimentul propus spre pariere este Meci Duel Fantezie Dinamo – Bayern, cu opțiunea de pariere Total goluri meci 2-5. Dacă, de exemplu, rezultatul dintre Steaua și Dinamo este 1:2 iar rezultatul dintre Dortmund și Bayern este 2:3, atunci avem:*
  Total goluri meci Dinamo – Bayern = Goluri Dinamo (2) + Goluri Bayern (3) = 5, care se încadrează în intervalul propus spre pariere (2-5 goluri), astfel că pariul este câștigător.

iv. **Super Pariuri:** reprezintă un tip de pariu format din combinații de pariuri (opțiuni de pariere) single aparținând aceluiași meci sau eveniment, care are toate caracteristicile unui pariu single.

Următoarele reguli se aplică:

a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un Super Pariu se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele. Validarea se face conform statisticilor puse la dispoziție de către furnizori terți, specializați în colectarea de statistici. Dacă nu vor fi statistici puse la dispoziție de furnizori terți, validarea se va face de pe site-urile oficiale ale competițiilor. În cazul în care niciuna din sursele menționate mai sus nu sunt disponibile, validarea se va face pe baza altor surse publice de informare.

b) Validarea se va face conform timpului regulamentar de joc (ex. Fotbal 90 minute + minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului). Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care există alte specificații.

c) Dacă un meci este întrerupt și reluat până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de după întrerupere, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

d) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip Super Pariu este nulă din orice motiv, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor deja decise, a pariurilor de tip Super Pariu pe Fotbal sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un Super Pariu.

e) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe cartonașe:
   i. Cartonașele acordate non-jucătorilor (antrenorilor, jucătorilor de pe banca de rezerve) nu vor fi luate în considerare
   ii. Un cartonaș galben se consideră 1 cartonaș
   iii. Un cartonaș rosu se consideră 2 cartonașe
   iv. Eliminare în urma a 2 cartonașe galbene se consideră 3 cartonașe
   v. Cartonașele acordate după fluierul final al partidei nu vor fi luate în considerare, dar cartonașele acordate în pauza de la jumătatea meciului și vor fi luate în considerare atât timp cât jucătorul este activ (dacă jucătorul nu continuă să joace în repriza a 2-a și i-a fost acordat cartonaș în pauză, cartonașul acordat nu se ia în considerare)
   vi. Dacă oricare din jucătorii care fac parte din opțiunile de pariere nu participă la eveniment din postura de titulari, întregul pariu va primi COTĂ 1
   vii. Dacă meciul se termină fără ca una dintre echipe să primească cel puțin un cartonaș sau nu se vor mai primi cartonașe, din momentul plasării pariului pe cartonașe și până la finalul timpului specificat, pariul va fi necâștigător și nu va primi COTĂ 1.

f) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe marcatori:

i. În cazul pariurilor pre-meci, daca jucătorul nu este titular, pariul primește COTĂ 1.
ii. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor, cu excepția acelora în care subiectul pariului reprezintă un autogol.
iii. Dacă meciul se termină cu scorul de 0-0, pariul este necâștigător și NU va primi COTĂ 1.
iv. Dacă una din opțiunile de pariere care conține marcatori este NULĂ ca urmare a regulilor specifice sportului, se va acorda COTĂ 1. Această regulă NU se aplică în cazul evenimentelor abandonate/amânate.

g) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe cornere:
i. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

h) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe penalty-uri:

i. dacă un penalty se repetă o dată sau de mai multe ori, valabil va fi doar ultimul penalty executat din această serie

ii. în cazul în care un penalty este respins de către portar sau mingea ricoșează din bară și se întoarce la același jucător / un alt jucător care ulterior marchează, în aceeași fază de joc, nu se consideră gol din penalty.

i) În cazul tuturor opțiunilor de pariuri pe jucători:

- În cazul pariurilor Pre-meci, dacă jucătorul nu face parte din primul 11, pariurile vor primi COTĂ 1.

- În cazul pariurilor Live, dacă jucătorul pe care s-a pariat nu este în teren la momentul plasării pariului, acesta va primi COTĂ 1

v. **Super Statistici:** reprezintă pariuri single extrase din OFERTĂ, pentru care se aplică termenii și condițiile generale de pariere, regulile generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulile speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.

Statisticile și informațiile oferite (minutul meciului, scor live, informații legate de eveniment etc.) sunt preluate de la terți și pot avea întârzieri sau inexactități. ORGANIZATORUL nu își asumă răspunderea pentru pierderile (directe sau indirecte) cauzate de actualitatea și corectitudinea acestor informații.

vi. **SuperCombo:** reprezintă un tip de pariu format din combinații de pariuri (opțiuni de pariere) single din mai multe evenimente, având o cotă totală mai mare decât cota obținută din combinarea acelorași opțiuni de pariere prezentate în OFERTĂ.

Următoarele reguli se aplică:

a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un SuperCombo se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.

b) Validarea se va face conform timpului regulamentar de joc (ex. Fotbal 90 minute + minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului). Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care există alte specificații.

c) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip SuperCombo este nulă din orice motiv, cu excepția abandonului/amânării, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un SuperCombo.

viii **. Super Pariuri Șansă**

Super Pariurile Șansă reprezintă un tip de pariu format din combinații de pariuri (opțiuni de pariere) single aparținând aceluiași meci sau eveniment, care are toate caracteristicile unui pariu single.

Super Pariurile Șansă vor fi validate câștigătoare doar dacă:

A. toate combinațiile din care este alcătuit un Super Pariu Șansă sunt câștigătoare

B. doar una dintre combinații va fi pierzătoare

Cu alte cuvinte, diferența dintre Super Pariuri și Super Pariuri Șansă este că în cazul Super Pariurilor, este necesar ca toate combinațiile care alcătuiesc un Super Pariu să fie câștigătoare, în timp ce pentru Super Pariurile Șansă, dacă una dintre combinațiile care alcătuiesc un Super Pariu Șansă este pierzătoare, Super Pariul Șansă va fi validat câștigător.

Următoarele reguli se aplică:

a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un Super Pariu Șansă se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.

b) Validarea se va face conform timpului regulamentar de joc (ex. Fotbal 90 minute + minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului). Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care există alte specificații.

c) Dacă un meci este întrerupt și reluat până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de după întrerupere, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

d) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip Super Pariu este nulă din orice motiv, cu excepția abandonului/amânării, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un Super Pariu.

e) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe cartonașe:

i. Cartonașele acordate non-jucătorilor (antrenorilor, jucătorilor de pe banca de rezerve) nu vor fi luate în considerare

ii. Un cartonaș galben se consideră 1 cartonaș

iii. Un cartonaș rosu se consideră 2 cartonașe

iv. Eliminare în urma a 2 cartonașe galbene se consideră 3 cartonașe

v.Cartonașele acordate după fluierul final al partidei nu vor fi luate în considerare, dar cartonașele acordate în pauza de la jumătatea meciului și vor

fi luate în considerare atât timp cât jucătorul este activ (dacă jucătorul nu continuă să joace în repriza a 2-a și i-a fost acordat cartonaș în pauză, cartonașul acordat nu se ia în considerare)

vi. Dacă oricare din jucătorii care fac parte din opțiunile de pariere nu participă la eveniment (din postura de titulari sau rezerve care intră în meci), întregul pariu va primi COTĂ 1.

vii. Dacă meciul se termină fără ca una dintre echipe să primească cel puțin un cartonaș sau nu se vor mai primi cartonașe, din momentul plasării pariului pe cartonașe și până la finalul timpului specificat, pariul va fi necâștigător și nu va primi COTĂ 1.

f) În cazul Super Pariurilor Șansă care conțin opțiuni de pariere pe marcatori:

i. Dacă jucătorul nu participă activ în eveniment (nu este titular sau nu intră din postura de rezervă), pariul primește COTĂ 1.

ii. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor, cu excepția acelora în care subiectul pariului reprezintă un autogol.

iii. Dacă meciul se termină cu scorul de 0-0, pariul este necâștigător și NU va primi COTĂ 1.

iv. Dacă una din opțiunile de pariere care conține marcatori este NULĂ ca urmare a regulilor specifice sportului, se va acorda COTĂ 1. Această regulă NU se aplică în cazul evenimentelor abandonate/amânate.

g) În cazul Super Pariurilor Șansă care conțin opțiuni de pariere pe cornere:

i. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

h) În cazul Super Pariurilor Șansă care conțin opțiuni de pariere pe penalty-uri:

i. dacă un penalty se repetă o dată sau de mai multe ori, valabil va fi doar ultimul penalty executat din această serie

ii. în cazul în care un penalty este respins de către portar sau mingea ricoșează din bară și se întoarce la același jucător / un alt jucător care ulterior marchează, în aceeași fază de joc, nu se consideră gol din penalty.

ix. Super Schimbare (**SuperSub**)

Super Schimbare (**SuperSub**) este o ofertă a ORGANIZATORULUI ce permite ca un pariu pe performanța unui jucător să rămână activ, chiar și atunci când acesta este schimbat cu un alt jucător, urmând ca jucătorului nou-intrat să i se atribuie toate statisticile înregistrate de jucătorul schimbat până în acel moment, statistici la care se vor adăuga și ale sale. Excepție fac pariurile care au fost deja validate ca fiind câștigătoare sau necâștigătoare înainte de momentul efectuării schimbării.

Super Schimbare **(SuperSub)** este disponibilă doar pentru opțiunile de pariere marcate clar în OFERTA de pariere pe fotbal, atât Pre-meci cât și Live, din oferta regulată cât și din Bet Builder, SuperPariuri sau Cote mărite.

Oferta este disponibilă atât online, cât și în agenții, pentru tipurile de bilete Single și Simplu, însă pariurile închise prin funcția Cash Out nu sunt eligibile.

Notă: Dispozițiile prezentului articol referitoare la oferta Super Schimbare (**SuperSub**) se aplică exclusiv începând cu data stabilită de către ORGANIZATOR, aplicabilitatea noilor dispoziții urmând a fi comunicată clienților în prealabil, în diferite forme stabilite de ORGANIZATOR, și numai pentru acele oferte disponibile pe website care sunt marcate în mod corespunzător ca beneficiind de acest avantaj. Pentru evitarea oricărui dubiu, clienții nu pot

beneficia de aceste dispoziții anterior datei la care Super Schimbare a fost activată de către ORGANIZATOR.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet sunt validate câștigătoare datorită ofertei Super Schimbare (**SuperSub**), biletul nu va beneficia de oferta Super Bonus.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet sunt validate câștigătoare datorită ofertei Super Schimbare (SuperSub), biletul nu va beneficia de Pariu Șansă Progresiv .

x. Câștig la abandon

Nota 1. Definiție generală

Câștig la abandon este o regulă de validare oferită de ORGANIZATOR, aplicabilă exclusiv opțiunii de pariere „Final" din tenis: dacă adversarul sportivului ales de către JUCĂTOR abandonează în timpul meciului din cauza accidentării, iar sportivul ales avansează în consecință, PRONOSTICUL pe „Final" atribuit acestuia va fi validat câștigător, prin excepție de la regula generală conform căreia, în caz de abandon, PRONOSTICURILE nedecise primesc COTĂ 1. Selecția pe sportivul care abandonează, precum și toate celelalte opțiuni de pariere nedecise ale meciului, primesc COTĂ 1; opțiunile deja soluționate își păstrează rezultatul.

Nota 2. Domeniu de aplicare

Regula se aplică exclusiv opțiunii de pariere „Final", numai la meciurile de simplu (nu și de dublu), din turneele ATP, WTA și de Grand Slam aflate pe tabloul principal. Regula este disponibilă doar pentru evenimentele și opțiunile marcate clar în OFERTA de pariere, atât Pre-meci, cât și Live, în oferta regulată, Bet Builder și SuperPariuri, pentru biletele Single, Simplu sau Sistem.

Regula nu se aplică niciunei alte opțiuni de pariere (Final - Super Cota, câștigător de set, număr de game-uri, pariuri pe seturi etc.)

Nota 3. Tipul abandonului

Se aplică exclusiv abandonului cauzat de accidentare în timpul desfășurării meciului. Descalificările nu beneficiază de prezenta regulă, PRONOSTICURILE nedecise urmând a fi validate cu COTĂ 1.

Nota 4. Condiții de aplicare

Se aplică exclusiv abandonului cauzat de accidentare în timpul desfășurării meciului. Validarea se face indiferent de scorul din momentul abandonului și cu condiția să se fi jucat cel puțin un punct în meci, indiferent de numărul de seturi disputate (inclusiv abandon în primul set). Abandonurile ori neprezentările survenite înainte de începerea primului set primesc COTĂ 1. Descalificările nu beneficiază de prezenta regulă, PRONOSTICURILE nedecise urmând a fi validate cu COTĂ 1.

Nota 5. Bet Builder și SuperPariuri

O selecție eligibilă validată prin Câștig la abandon este tratată drept PRONOSTIC câștigător, restul selecțiilor de pe BILET validându-se conform regulilor obișnuite. În pariurile Bet Builder și SuperPariuri, selecția „Final" se soluționează potrivit prezentei reguli, iar celelalte opțiuni ale aceluiași meci primesc COTĂ 1 acolo unde nu au fost deja decise.

Nota 6. Cash Out

Biletele plasate pe opțiunea de pariere cu Câștig la abandon rămân eligibile pentru Cash Out cât timp sunt deschise; regula nu se aplică PRONOSTICURILOR deja închise prin funcția Cash Out.

Nota 7. Interacțiunea cu SuperAvantaj

Când, pentru același meci, ar fi aplicabile atât SuperAvantaj, cât și Câștig la abandon, are prioritate soluționarea prin SuperAvantaj, o selecție deja validată câștigătoare prin SuperAvantaj nefiind schimbată de prezenta regulă.

9.4. Tipurile de bonus și condiții privind acordarea acestora

9.4.1. Pariul Șansă Progresiv

a) Condiții de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI:

- Efectuarea de către JUCĂTOR a unui pariu Simplu, exclusiv pre-meci, în condițiile Regulamentului de Joc al Societății Superbet Retail SA, cu cel puțin 9 evenimente sportive înscrise pe bilet
- Cota minimă este de 1,30 pentru fiecare eveniment sportiv pre-meci pariat
- Evenimentele sportive pariate nu trebuie să facă parte din categoriile Super Cota.

- În situația în care, rezultatul unui singur meci din cele pariate de JUCĂTOR pe BILET este necâștigător, ORGANIZATORUL plătește pentru perseverența JUCĂTORULUI, 5%, 10% sau chiar 15% din câștigul total potențial așa cum este menționat pe BILETUL de pariere fara a include valoarea „Super Bonus” , împărțit la cota evenimentului pierzător, în funcție de numărul de evenimente înscrise pe BILET, astfel:
  - 5% dacă pe BILET se regăsesc între 9 și 17 evenimente ;
  - 10% dacă pe BILET se regăsesc între 18 și 26 de evenimente ;
  - 15% dacă pe BILET se regăsesc între 27 și 30 de evenimente ;
- Spre exemplificare: Un client are 20 de evenimente pre-meci pe un bilet, fiecare cu cota minima de 1.3 si un potential castig, fara Super Bonus, de 4.000 lei. Daca un evenimnet cu cota 2 este necastigator, atunci se aplica Pariul Sansa Progresiv, iar castigul se calculeaza astfel: 4.000 lei (castigul potential fara Super Bonus) : 2 (cota evenimentului pierdut) = 2000 lei x 0.10 (10% grila de bonusare pentru 20 evenimente) = 200 lei
- La calcularea câștigului nu se aplică grila de bonusare descrisă la tipul de bonus “Super Bonus”;
- Dacă unul sau mai multe evenimente de pe BILETUL de pariu primesc Cotă 1, conform Regulamentului de Joc al Societății Superbet Retail SA, atunci Pariul Sansă Progresiv este în continuare valabil, dar valoarea potențială a câștigului înscris pe BILETUL de pariu se calculează luând în considerare Cota 1 aferentă evenimentelor în cauză;
- Pariul Șansă Progresiv nu este eligibil pentru biletele care conțin orice opțiune de pariere de tip Asiatic (Total goluri asiatice, Handicap asiatic etc.)
- Pariul Șansă Progresiv va rămâne eligibil pentru pariurile de tip Bet Builder și/sau SuperPariuri pe Fotbal, dacă una sau mai multe selecții din componența acestora sunt nule, iar cota recalculată s-a modificat sub valoarea de 1,30. De asemenea, câștigul va fi ajustat în funcție de noua cotă

9.4.2. Super Bonus

Condiții de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI:

- Efectuarea de către JUCĂTOR a unui pariu pre-meci, live sau mixt (pre-meci & live) pe evenimentele sportive, în condițiile prezentului REGULAMENT de Joc, cu cel puțin 3 evenimente sportive înscrise pe BILET;
- Cota minimă este de 1,35 pentru fiecare eveniment sportiv pariat; BILETELE care conțin cote mai mici de 1,35 vor fi eligibile pentru Super Bonus, dar cotele mai mici de 1,35 nu vor fi luate în considerare la calculul grilei de bonusare.
- Câștigul JUCĂTORULUI poate spori, în funcție de numărul evenimentelor sportive înscrise de bilet, conform Tabelului nr. 1 – Grila de bonusare

Grila de bonusare	Procentaj
3evenimente sportive	3%
4 evenimente sportive	4%
5 evenimente sportive	6%
6 evenimente sportive	8%
7 evenimente sportive	10%
8 evenimente sportive	15%
9 evenimente sportive	20%
10 evenimente sportive	25%
11 evenimente sportive	30%
12 evenimente sportive	35%
13 evenimente sportive	40%
14 evenimente sportive	45%
15 evenimente sportive	50%
16 evenimente sportive	55%
17 evenimente sportive	60%
18 evenimente sportive	65%
19 evenimente sportive	70%
20 evenimente sportive	75%
21 evenimente sportive	80%
22 evenimente sportive	85%
23 evenimente sportive	90%
24 evenimente sportive	95%
25 + evenimente sportive	100%

Tabel nr 1 – Grila de bonusare

Nota 1: Dacă unor evenimente sportive înscrise pe BILET li se atribuie COTA 1, în condițiile prezentului REGULAMENT de Joc, grila de bonusare se aplică pentru celelalte evenimente înscrise pe BILET.
Exemplu: Dacă un JUCĂTOR efectuează un pariu pe 11 evenimente sportive, iar două dintre evenimente sunt validate cu COTĂ 1, atunci se aplică grila de bonusare pentru 9 evenimente sportive, aplicându-se procentajul de 20%.
Nota 2: Evenimentele pariate în condițiile Super Cota nu se iau în considerare pentru Super Bonus. În situația în care JUCĂTORUL dorește să adauge un eveniment sportiv din Oferta "Super Cota", pariul respectiv va fi luat în considerare pentru Super Bonus, dar grila de bonusare va fi calculată fără a lua în considerare evenimentele pariate la SuperCota.
Nota 3: SuperBonusul nu se aplică în cazul biletelor Sistem.
Nota 4: Procentajul se aplică exclusiv profitului, nu și mizei.

Exemplu: un JUCĂTOR are un bilet câștigător format din 7 evenimente care întrunesc condițiile de SuperBonus. Să zicem că miza este 5 Lei, cota totală este 840.94. **Câștigul potențial**: 5 (Miza) * 840.93 (Cota) = 4204.65 Lei; **Valoare SuperBonus:** 10% (7 evenimente) * (4204.65 (Câștig potențial) - 5 (Miza)) = 419.96 Lei.
Nota 5: Opțiunile de pariere de tip Cote Mărite nu se iau în considerare pentru Super Bonus. În situația în care JUCĂTORUL dorește să adauge o opțiune de pariere de tip "Cote Mărite", pariul respectiv va fi luat în considerare pentru Super Bonus, dar grila de bonusare va fi calculată fără a lua în considerare opțiunea de pariere de tip Cote Mărite

9.4.3. Jackpot Local / Global

Programul software utilizat de SUPERBET poate acorda, în mod aleatoriu, pe BILETELE DE PARIURI efectuate la Lucky Six și/sau cursele de câini, pre-meci , live , loto, pariuri produse virtuale , premii suplimentare, astfel: „Jackpot Local" - la nivel de Agenție/regiune și /sau „Jackpot Global" - la nivel național. Premiul „Jackpot Global" poate fi acordat unui singur JUCĂTOR sau poate fi divizat, conform criteriilor ORGANIZATORULUI, în două sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate în mod aleatoriu JUCĂTORILOR, în baza selecției realizate de programul software. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global" și „Jackpot Local", în orice moment, cu condiția anunțării în prealabil a JUCĂTORILOR, respectiv cu 24 de ore înainte de eliminare și cu informarea în prealabil a Comitetului de Supraveghere din cadrul Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.
Notă: Aplicarea prezentului subpunct se va face de către ORGANIZATOR, sub îndeplinirea de către ORGANIZATOR a condițiilor cumulative, respectiv: (a) Notificarea O.N.J.N. de către ORGANIZATOR a Regulamentului de tip jackpot și (b) prezentarea/notificarea ONJN de către ORGANIZATOR a certificatului aferent sistemului aleator de acordare a premiilor.

9.5. Bet Builder

1. Funcția Bet Builder oferă posibilitatea combinării mai multor opțiuni de pariere din același meci.
2. Pariurile create folosind funcția Bet Builder pot fi plasate ca bilete simple, dar se și pot combina cu alte pariuri create prin Bet Builder sau cu alte opțiuni de pariere din evenimente diferite.
3. Pariurile create folosind funcția Bet Builder pot fi plasate și folosind bani bonus sau mize mixte (bani reali + bani bonus).
4. Pariurile create folosind funcția Bet Builder contribuie la cerințele de rulaj ale bonusurilor, cu excepția situațiilor în care se precizează altceva.
5. Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un pariu Bet Builder se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.
6. Dacă oricare din selecțiile care alcătuiesc un pariu Bet Builder este nulă din orice motiv, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor de tip Bet Builder pe Fotbal, Tenis, Baschet, Hochei, Fotbal American si Baseball. Miza NU va fi aplicată celorlalte selecții care alcătuiesc Bet Builder-ul.
7. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a stabili și a modifica, la propria discreție, evenimentele și opțiunile de pariere pentru care funcția de Bet Builder va fi disponibilă cât și numărul maxim de selecții din care poate fi alcătuit un pariu Bet Builder.
8. ORGANIZATORUL nu garantează că funcția Bet Builder va fi disponibilă pe anumite opțiuni de pariere, anumite evenimente sau anumitor clienți. Superbet nu își asumă nicio răspundere dacă funcția Bet Builder nu este disponibilă.
9. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a accepta sau refuza orice pariu inclus în funcția Bet Builder, indiferent de competiție sau opțiune de pariere.
10. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de valida cu COTĂ 1 sau de a revizui cotele unui pariu creat prin Bet Builder, dacă există erori evidente pentru oricare dintre selecțiile din care este alcătuit pariul.
11. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a elimina funcția Bet Builder pentru orice client sau grup de clienți acolo unde există motive rezonabile că respectivul client sau grup de clienți o folosesc cu rea credință.
12. Pariurile create folosind funcția Bet Builder sunt eligibile pentru Cash Out doar Pre-meci, atâta timp cât toate selecțiile din care este compus pariul sunt eligibile.

10. Capitolul X - Opțiunile de pariere

10.1. Pre-meci

1. **A doua perioadă (IIP)** - Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a perioade din meci. Opțiunile sunt:

IIP 1	echipa gazdă câștigă a doua perioadă
IIP X	egalitate în a doua perioadă
IIP 2	echipa oaspete câștigă a doua perioadă
IIP 1X	echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
IIP X2	echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
IIP 12	câștigă una dintre cele două echipe în a doua perioadă

2. **A doua repriză (II)** - Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize din meci. Opțiunile sunt:

IIIP 1	la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă
II X	repriza secunda se termină la egalitate
II 2	la finalul reprizei secunde câştigă echipa oaspete
II 1X	la finalul reprizei secunde fie câştigă gazdele fie este egalitate
II X2	la finalul reprizei secunde fie câştigă oaspeţii fie este egalitate
II 1	la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă
II X	repriza secunda se termină la egalitate
II 2	la finalul reprizei secunde câştigă echipa oaspete
II 1X	la finalul reprizei secunde fie câştigă gazdele fie este egalitate
II X2	la finalul reprizei secunde fie câştigă oaspeţii fie este egalitate

3. **A treia perioadă (IIIP)** - Pariază pe rezultatul celei de-a 3-a perioade din meci. Opțiunile sunt:

IIIP 1	echipa gazdă câștigă a treia perioadă
IIIP X	egalitate în a treia perioadă
IIIP 2	echipa oaspete câștigă a treia perioadă
IIIP 1X	echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a treia perioadă
IIIP X2	echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a treia perioadă
IIIP 12	câștigă una dintre cele două echipe în a treia perioadă

4. **Al doilea set (IIS)** - Pariază pe rezultatul celui de-al 2-lea set din meci. Opțiunile sunt:

IIS 1	setul 2 este câştigat de primul jucător
IIS 2	setul 2 este câştigat de cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă

5. **Câştigă meciul (CM)** - Pariază pe echipa care câștigă meciul, incluzând eventualele reprize de prelungiri și/sau lovituri de departajare. Opțiunile sunt:

CM1	câştigă echipa gazdă
CM2	câştigă echipa oaspete

6. **Câștigători -** Pariază pe echipa care câștigă meciul, după eventualele reprize de prelungiri și/sau lovituri de departajare. Opțiunile sunt:

1	câştigă echipa gazdă
2	câştigă echipa oaspete

7. **Câștigători prima rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii primei runde de pistoale
8. **Câștigători a doua rundă de pistoale -** Pariază pe câștigătorii celei de-a 2-a runde de pistoale
9. **Cine merge mai departe (CMM) -** Pariază pe echipa care va merge mai departe în competiție, după eventualele reprize de prelungiri şi/sau lovituri de departajare. Opțiunile sunt:

CMM1	echipa gazdă merge mai departe
CMM2	echipa oaspete merge mai departe

10. **Dă gol nu dă gol prima perioadă (DG IP) -** Se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă. Opțiunile sunt:

IPG1+	echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă
IPO1+	echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă
IPGNG	echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă
IPONG	echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă
IPGG	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în prima perioadă
IPNGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă

11. **Dă gol, nu dă gol în meci -** Se indică echipa/echipele care înscrie/înscriu sau nu înscrie/înscriu în meci. Opțiunile sunt:

G1+	echipa gazdă înscrie minim 1 gol
O1+	echipa oaspete înscrie minim 1 gol
GNG	echipa gazdă nu înscrie niciun gol
ONG	echipa oaspete nu înscrie niciun gol
GG	fiecare echipă înscrie cel puţin 1 gol în meci
NGG	nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
VSG	echipa gazdă câştigă și echipa oaspete nu marchează
VSO	echipa oaspete câştigă meciul și echipa gazdă nu marchează
GG3+	ambele echipe marchează în meci şi se înscriu în total minim 3 goluri
NGG3+	va fi 0-2 goluri si/sau NGG
NGG4+	va fi 0-3 goluri si/sau NGG

G2+	echipa gazdă marchează în meci minim două goluri
O2+	echipa oaspete marchează în meci minim două goluri
IG1+&IIG1+	echipa gazdă marchează în ambele reprize
IG1+ &IIG2+	echipa gazdă marchează în prima repriză şi echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG1+&IIG3+	echipa gazdă marchează în prima repriză şi echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză
IG2+&IIG1+	ehipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa gazdă marchează în a doua repriză
IG2+&IIG2+	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG0-1&IIG0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IG0-1&IIG0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
IG0-2&IIG0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IG0-2&IIG0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză
IGNG&IIG1+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză şi echipa gazdă marchează în a doua repriză
IGNG&IIG2+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză şi echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG1+&IIGNG	echipa gazdă marchează în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
IG2+&IIGNG	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
IGNGsIIGNG	echipa gazdă nu marchează în cel putin o repriză
IO1+&IIO1+	echipa oaspete marchează în ambele reprize
IO1+&IIO2+	echipa oaspete marchează în prima repriză şi echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO1+&IIO3+	echipa oaspete marchează în prima repriză şi echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză
IO2+&IIO1+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa oaspete marchează în a doua repriză
IO2+&IIO2+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO0-1&IIO0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IO0-1&IIO0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
IONG&IIO1+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză şi echipa oaspete marchează în a doua repriză
IONG&IIO2+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză şi echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO1+&IIONG	echipa oaspete marchează în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
IO2+&IIONG	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
IONGsIIONG	echipa oaspete nu marchează în cel putin o repriză
I G1+	echipa gazdă marchează în prima repriză
I GNG	echipa gazdă nu marchează în prima repriză
I G2+	echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză

I O1+	echipa oaspete marchează în prima repriză
I ONG	echipa oaspete nu marchează în prima repriză
I O2+	echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză
I G3+	echipa gazdă marchează minim 3 goluri în prima repriză
I G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză
I G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în prima repriză
I G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză
I O3+	echipa oaspete marchează minim 3 goluri în prima repriză
I O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză
I O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în prima repriză
I O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză
II G1+	echipa gazdă marchează în a doua repriză
II GNG	echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
II G2+	echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză
II O1+	echipa oaspete marchează în a doua repriză
II ONG	echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
II O2+	echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză
II G3+	echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză
II G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
II G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză
II G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză
II O3+	echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză
II O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
II O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză
II O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză
I GG	ambele echipe marchează în prima repriză
I NGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză
II GG	ambele echipe marchează în a două repriză
II NGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
GG&G2+	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri
GG&O2+	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri
GG&2-3	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi se marchează minim 2 şi maxim 3 goluri în meci
GG&2-4	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
GG&3-5	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci
GG&3-6	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
GG&G2+O2+	ambele echipe marchează minim 2 goluri în meci
IGG&IIGG	ambele echipe marchează în prima repriză şi ambele echipe marchează în a doua repriză

IGG&IINGG	ambele echipe marchează în prima repriză şi nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
INGG&IIGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză şi ambele echipe marchează în a doua repriză
INGG&IINGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză şi nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
IGGsauIIGG	ambele echipe marchează în prima repriză sau ambele echipe marchează în a doua repriză
G3+	echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci
O3+	echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci
G4+	echipa gazdă înscrie minim 4 goluri în meci
O4+	echipa oaspete înscrie minim 4 goluri în meci
G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
G0-3	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în meci
G1-3	echipa gazdă marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
G2-3	echipa gazdă marchează 2 sau 3 goluri în meci
GE1	echipa gazdă marchează exact 1 gol în meci
GE2	echipa gazdă marchează exact 2 goluri în meci
GNE1	echipa gazdă nu marchează exact 1 gol în meci
GNE2	echipa gazdă nu marchează exact 2 goluri în meci
O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
O0-3	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în meci
O1-3	echipa oaspete marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
O2-3	echipa oaspete marchează 2 sau 3 goluri în meci
OE1	echipa oaspete marchează exact 1 gol în meci
OE2	echipa oaspete marchează exact 2 goluri în meci
ONE1	echipa oaspete nu marchează exact 1 gol în meci
ONE2	echipa oaspete nu marchează exact 2 goluri în meci
IO0-2&IIO0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IO0-2&IIO0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză şi echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză

12. **DNB WINNER -** Pariază pe echipa care câștigă meciul. În caz de egalitate, pariul se rambursează. Opțiunile sunt:

DNB1	câştigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1
DNB2	câştigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1

13. **DNB WINNER LA Pauză (PR) -** Pariază pe echipa care câștigă prima repriză. În caz de egalitate, pariul se rambursează. Opțiunile sunt:

I DNB1	La pauză câştigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1
I DNB2	La pauză câştigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1

14. **Duel -** Pariază pe participantul care obține cea mai bună poziție în cursă, dintre cei 2 participanți prezentați în ofertă

15. **Duel goluri echipe -** Pariază pe echipa care va înscrie cele mai multe goluri, dintre cele 2 echipe prezentate în ofertă

16. **Duel goluri în liga pe zi gazde – oaspeți** - Pariază pe grupul de echipe (gazde sau oaspeți) care va înscrie mai multe goluri, în liga specificată din ziua specificată

17. **Duel goluri ligă -** Pariază pe liga în care se vor înscrie cele mai multe goluri, dintre cele 2 ligi prezentate în ofertă

18. **Duel goluri marcatori -** Pariază pe marcatorul care va reuși cele mai multe goluri, dintre cei 2 marcatori prezentați în ofertă

19. **Handicap (H±) -** Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat. Dacă semnul este "-" golurile respective se scad din totalul golurilor obținute de către echipa gazdă, dacă este fară semn se subînţelege semnul "+" iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă. Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna echipei gazdă (ehipa prezentată în partea din stânga).Opțiunile sunt:

H1	câştigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat
H2	câştigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

20. **Handicap 3-way -** Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului specificat. Opțiunile sunt:

1	Echipa Gazdă (x:y)
X	Egalitate (x:y)
2	Echipa Oaspete (x:y)

21. **Handicap asiatic -** Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
22. **Handicap Asiatic hărți -** Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
23. **Handicap Frameuri -** Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe frameuri, după aplicarea handicapului specificat. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează

24. **Handicap hărți -** Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți, după aplicarea handicapului specificat.
25. **Handicap la gameuri (H±)** – Se indică jucătorul care va câștiga mai multe gameuri în meci, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
26. **Handicap la gameuri (H±) primul set -** Se indică jucătorul care va câștiga mai multe game-uri în primul set, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
27. **Handicap la seturi (HS±) -** Se indică jucătorul/echipa care va câștiga cele mai multe seturi, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
28. **Handicap prima perioadă (IP H±) –** Se indică echipa care va câștiga prima perioadă a meciului, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
29. **Handicap prima repriză (I H±) -** Se indică echipa care va câștiga prima repriză a meciului, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
30. **Handicap primul sfert (IS H) –** Se indică rezultatul primului sfert, după aplicarea handicapului specificat. Se aplică, în mod similar, regulile descrise în secțiunea 9.3 Ghid opțiuni de pariere.
31. **Handicap Puncte –** Se indică echipa/jucătorul care va obține mai multe puncte în meci, după aplicarea handicapului
32. **Handicap Puncte Primul Set** - Se indică echipa/jucătorul care va obține mai multe puncte în primul set, după aplicarea handicapului
33. **Handicap Seturi** – Se indică echipa/jucătorul care va obține cele mai multe seturi în meci, după aplicarea handicapului
34. **Harta Y – 1 X 2 -** Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:

1	victoria echipei gazdă
X	Egalitate
2	victoria echipei oaspete

35. **Harta X – Vor fi prelungiri? -** Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X). Opțiunile sunt:

Da	Vor fi prelungiri
Nu	Nu vor fi prelungiri

36. **Harta X – Câștigători -** Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y). Opțiunile sunt:

1	câştigă echipa gazdă
2	câştigă echipa oaspete

37. **Harta Y – Câștigători (inclusiv prelungiri) -** Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (Y), după eventualele prelungiri
38. **Harta X – Câștigători prima repriză -** Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză din harta specificată (X)
39. **Harta X – Cine activează Shrine-ul numărul Y -** Pariază pe echipa care va reuși să activeze Shrine-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
40. **Harta X – Cine câștigă runda de cuțite -** Pariază pe echipa care va reuși să câștige runda de cuțite, în harta specificată (X)

1	victoria echipei gazdă
2	victoria echipei oaspete

41. **Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Barracks-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
42. **Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Inhibitorul specificat (Y), în harta specificată (X)
43. **Harta X – Cine distruge Turnul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Turnul specificat (Y), în harta specificată (X)
44. **Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină Aegis-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
45. **Harta X – Cine omoară Baronul numărul Y** - Pariază pe echipa care va reuși să omoare Baronul specificat (Y), în harta specificată (X)
46. **Harta X – Cine omoară Dragonul numărul Y -** Pariază pe echipa care va reuși să omoare Dragonul specificat (Y), în harta specificată (X)
47. **Harta X – Cine reușește Kill-ul Y -** Pariază pe echipa care va reuși să obțină Kill-ul specificat (Y), în harta specificată (X). Opțiunile sunt:

1	Echipa Gazdă
2	Echipa Oaspete

48. **Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri -** Pariază pe echipa care va reuși să obțină cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
49. **Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri -** Se indică echipa care va obține cele mai multe Aegis-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
50. **Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri -** Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
51. **Harta X – Handicap Asiatic Turnuri -** Se indică echipa care va distruge cele mai multe turnuri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

52. **Harta X – Handicap Kill-uri Runda Y -** Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), în harta specificată (X), după aplicarea handicapului
53. **Harta X – Handicap runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică echipa care va câștiga mai multe runde, după aplicarea handicapului specificat, incluzând eventualele prelungiri
54. **Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi -** Pariază pe jucătorul care va reuși să omoare cei mai mulți Creepi, în harta specificată (X)
55. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri -** Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Death-uri, în harta specificată (X)
56. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri -** Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X)
57. **Harta X – Jucătorul cu Kill-ul Y în Runda Z -** Pariază pe jucătorul care va reuși Kill-ul specificat (Y), în runda specificată (Z) din harta specificată (X)
58. **Harta X – Primii care ajung la Level Y -** Pariază pe echipa care ajunge prima la Level-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
59. **Harta X – Primii la Y Kill-uri -** Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de Kill-uri specificat (Y), în harta specificată (X)
60. **Harta X – Primii la Y Net Worth -** Pariază pe echipa care ajunge prima la Net Worth-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
61. **Harta X – Primii la Y runde -** Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de runde specificat (X), în harta specificată (Y)
62. **Harta X – Runda Y -** Pariază pe echipa care va câștiga runda specificată (Y), în harta specificată (X)
63. **Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda Y? -** Se indică dacă se va dezamorsa sau nu se va dezamorsa bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
64. **Harta X – Se plantează bomba în Runda Y? -** Se indică dacă se va planta sau nu se va planta bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
65. **Harta X – Total Aegis-uri -** Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
66. **Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat
67. **Harta X – Total Kill-uri -** Se indică dacă numărul total de Kill-uri din meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
68. **Harta X – Total Kill-uri Gazde -** Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în harta specificată (X)
69. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți -** Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în harta specificată (X)
70. **Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda Y -** Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
71. **Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda Y -** Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în runda specificată (Y), în harta specificată (X)

72. **Harta X – Total Kill-uri Runda Y -** Se indică dacă numărul total de Kill-uri din runda specificată (Y) este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
73. **Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de runde, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
74. **Harta X – Total Runde Impar/Par (inclusiv prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de runde din meci este un număr par sau un număr impar
75. **Harta X – Total Turnuri -** Se indică dacă numărul total de turnuri distruse în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
76. **Harta X – Va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri) -** Se indică dacă va avea loc un Ace în harta specificată (X), incluzând prelungirile, dacă este cazul
77. **Harta X – Vor fi prelungiri? -** Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X)
78. **Harta X – First blood –** Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood, în harta specificată (X)
79. **Harta X – First blood în Runda Y -** Se indică echipa/jucătorul care va reuși First blood în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
80. **Harta X – Primul Aegis** – Pariază pe echipa care va obține primul Aegis în harta specificată (X)
81. **Harta X – Primul Turn** - Pariază pe echipa care va distruge primul Turn în harta specificată (X)
82. **Harta X – Primul Barracks** - Pariază pe echipa care va distruge primul Barracks în harta specificată (X)
83. **Harta X – Primul Inhibitor** - Pariază pe echipa care va distruge primul Inhibitor în harta specificată (X)
84. **Interval total goluri -** Se indică dacă numărul total de goluri din meci aparține intervalului specificat

2-4	se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
2-5	se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
2-6	se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
3-4	se marchează minim 3 și maxim 4 goluri în meci
3-5	se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
3-6	se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
4-5	se marchează minim 4 și maxim 5 goluri în meci
4-6	se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
5-6	se marchează minim 5 și maxim 6 goluri în meci
5-7	se marchează minim 5 și maxim 7 goluri în meci
6-7	se marchează minim 6 și maxim 7 goluri în meci
6-8	se marchează minim 6 și maxim 8 goluri în meci

85. **Loc. 1 -** Se indică concurentul care va obține prima poziție în cursă
86. **Loc. 1-3 -** Se indică concurentul care va obține una din primele 3 poziții în cursă
87. **Loc. 1-10 -** Se indică concurentul care va obține una din primele 10 poziții în cursă
88. **Mai Multe Goluri (MG) -** Se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc. Opțiunile sunt:

I>II	în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a două repriză
I=II	în ambele repriză se marchează acelaşi număr de goluri
I<II	în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
I>II	în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a două repriză
I=II	în ambele repriză se marchează acelaşi număr de goluri
I<II	în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
I≥II	în prima repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de cea de-a doua repriză
I≤II	în a doua repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de prima repriză

89. **Mai Multe Puncte (MP) -** Se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc. Opțiunile sunt:

I>II	în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a două repriză
I=II	în ambele repriză se marchează acelaşi număr de puncte
I<II	În repriză secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

90. **Minim un set -** Pariază pe concurentul care va câștiga minim un set în meci. Opțiunile sunt:

1	primul jucător câştigă minim un set în meci
2	cel de-al doilea jucător câştigă minim un set în meci

91. **Minim două seturi -** Pariază pe concurentul care va câștiga minim 2 seturi în meci. Opțiunile sunt:

1	primul jucător câştigă minim două seturi în meci
2	cel de-al doilea jucător câştigă minim două seturi în meci

92. **Număr goluri gazde în liga pe zi -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către gazde (definiți de către ORGANIZATOR în ofertă) este peste sau sub numărul specificat în ofertă
93. **Număr goluri oaspeţi în liga pe zi -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către oaspeți (definiți de către ORGANIZATOR în ofertă) este peste sau sub numărul specificat în ofertă
94. **Pauză – Final (P/F) -** Pariază pe rezultatul la pauză și rezultatul final al unui meci. Opțiunile sunt:

1-1	La pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele
1-X	La pauză conduc gazdele, la final se termina egal

1-2	La pauză conduc gazdele, la final câştigă oaspetii
X-1	La pauză este egal, la final câştigă gazdele
X-X	La pauză este egal, la final se termină egal
X-2	La pauză este egal, la final câştigă oaspeții
2-1	La pauză conduc oaspeții, la final câştigă gazdele
2-X	La pauză conduc oaspeții, la final se termină egal
2-2	La pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții

95. **Pauză sau Final (PsF) -** Pariază pe rezultatul unui meci, la pauză și/sau la finalul acestuia. Opțiunile sunt:

PsF 1	la pauză şi/sau la final de meci conduce/câştigă echipa gazdă
PsF X	la pauză şi/sau la final de meci este egalitate
PsF 2	la pauză şi/sau la final de meci conduce/câştigă echipa oaspete
PsF 1	la pauză şi/sau la final de meci conduce/câştigă echipa gazdă
PsF X	la pauză şi/sau la final de meci este egalitate
PsF 2	la pauză şi/sau la final de meci conduce/câştigă echipa oaspete
PsF 1	la pauză şi / sau la final de meci conduce / câştigă echipa gazdă
PsF X	la pauză şi / sau la final de meci este egalitate
PsF 2	la pauză şi/ sau la final de meci conduce / câştigă echipa oaspete

96. **Prima perioada (IP) -** Pariază pe rezultatul primei perioade din meci. Opțiunile sunt:

IP 1	la finalul primei perioade conduce echipa gazdă
IP X	prima perioadă se termină la egalitate
IP 2	la finalul primei perioade câştigă echipa oaspete
IP 1X	la finalul primei perioade fie câştigă gazdele fie este egalitate
IP X2	la finalul primei perioade fie câştigă oaspeţii fie este egalitate
IP 12	la finalul primei perioade câştigă una dintre echipe

97. **Prima repriză / final meci (P/F) –** Se indică echipa care va conduce la finalul primei reprize și echipa care va câștiga meciul. Opţiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.
98. **Prima perioadă / final meci (P/F) –** Se indică echipa care va conduce la finalul primei perioade și echipa care va câștiga meciul. Opţiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.
99. **Prima perioadă sau final (PsF**) – Se indică echipa care va conduce la finalul primei perioade sau care va câștiga meciul. Opțiunile sunt:

IPsF1	după prima perioadă şi / sau la final de meci conduce / câştigă echipa gazdă
IPsFX	după prima perioadă şi / sau la final de meci este egalitate
IPsF2	după prima perioadă şi / sau la final de meci conduce / câştigă echipa oaspete

100. **Prima repriză (I) -** Pariază pe rezultatul primei reprize din meci. Opțiunile sunt:

I 1	echipa gazdă conduce la pauză
I X	egalitate la pauză
I 2	echipa oaspete conduce la pauză
I 1X	conduce prima echipă sau este egalitate la pauză
I 12	conduce una dintre cele două echipe la pauză
I X2	conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză

101. **Primele 10 minute -** Pariază pe rezultatul primelor 10 minute din meci

10'-1	echipa gazdă conduce în minutul zece al meciului
10'-X	egalitate în minutul zece al meciului
10'-2	echipa oaspete conduce în minutul zece al meciului

102. **Primul Frame -** Pariază pe câștigătorul primului frame din meci
103. **Primul gol (PG) -** Pariază pe echipa care va înscrie primul gol din meci. Opțiunile sunt:

PGG	echipa gazdă înscrie primul gol din meci
PGO	echipa oaspete înscrie primul gol din meci
PGG&2+	echipa gazdă marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
PGG&3+	echipa gazdă marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
PGG&4+	echipa gazdă marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
PGG&GG	echipa gazdă marchează primul gol în meci şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
PGG&G2+	echipa gazdă marchează primul gol în meci şi echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri
PGO&2+	echipa oaspete marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
PGO&3+	echipa oaspete marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
PGO&4+	echipa oaspete marchează primul gol în meci şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
PGO&GG	echipa oaspete marchează primul gol în meci şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
PG&O2+	echipa oaspete marchează primul gol în meci şi echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri

104. **Primul Inning -** Pariază pe echipa care va câștiga primul inning din meci
105. **Primul set (IS) -** Pariază pe echipa sau participantul care va câștiga primul set din meci. Opțiunile sunt:

IS 1	la finalul primului set conduce primul jucător
IS 2	la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă

106. **Primul Set & Setul 2 -** Pariază pe echipa sau participantul care va câștiga atât primul set cât și cel de-al 2-lea set din meci

107. **Primul set/ Final –** Se indică jucătorul care va câștiga primul set și echipa care va câștiga meciul. Opțiunile sunt:

1-1	primul jucător conduce la finalul primului set şi câştigă meciului
1-2	primul jucător conduce la finalul primului set şi meciul este câştigat de cel de-al doilea jucător
2-1	al doilea jucător conduce la finalul primului set şi meciul este câştigat de primul jucător
2-2	al doilea jucător conduce la finalul primului set şi cel de-al doilea câştigă meciul

108. **Primul sfert (IS) –** Pariază pe echipa care va câștiga primul sfert din meci

IS 1	echipa gazdă conduce după primul sfert
IS X	egalitate după primul sfert
IS 2	echipa oaspete conduce după primul sfert
IS 1X	conduce echipa gazdă fie este egalitate după primul sfert
IS X2	conduce cea de-echipa oaspete sau este egalitate după primul sfert

109. **Rezultat final (RF) –** Pariază pe rezultatul final al meciului. Opțiunile sunt:

1	prima echipă câştigă la finalul meciului
X	meciul se termina la egalitate
2	câştigă cea de-a două echipă la finalul meciului
1X	câştigă prima echipă sau se termină la egalitate
X2	se termină la egalitate sau câştigă cea de-a două echipa
12	una dintre echipe câştigă meciul

110. **Şansă Dublă -** Pariază pe rezultatul final al meciului. Opțiunile sunt:

1X	câştigă prima echipă sau se termină la egalitate
X2	se termină la egalitate sau câştigă cea de-a două echipa
12	una dintre echipe câştigă meciul

111. **Scor corect (SC) -** Pariază pe scorul corect al meciului
112. **Scor corect hărți** – Pariază pe scorul corect la hărți al meciului
113. **Scor corect prima repriza(SC I)** – Pariază pe scorul corect al primei reprize. Opțiunile sunt:

I 1-0	prima repriză se termină 1-0 pentru gazde
I 2-0	prima repriză se termină 2-0 pentru gazde
I 2-1	prima repriză se termină 2-1 pentru gazde
I 1-2	prima repriză se termină 1-2 pentru oaspeți
I 0-2	prima repriză se termină 0-2 pentru oaspeți
I 0-1	prima repriză se termină 0-1 pentru oaspeți
I 0-0	prima repriză se termină egal 0-0
I 1-1	prima repriză se termină egal 1-1

I 2-2	prima repriză se termină egal 2-2

114. **Succesiune de evenimente (SE) -** Se indică atât jucătorul/echipa câștigător/câștigătoare cât și numărul de goluri/puncte/seturi înscrise în meci. Pentru ca pariul să fie câștigător, ambele pronosticuri trebuie să fie corecte. Opțiunile sunt:

1&TGS	câştigă prima echipă şi totalul golurilor este sub cel specificat
1&TGP	câştigă prima echipă şi totalul golurilor este peste cel specificat
2&TGS	câştigă a doua echipă şi totalul golurilor este sub cel specificat
2&TGP	câştigă a doua echipă şi totalul golurilor este peste cel specificat
H1&TGS	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi şi totalul golurilor este sub numărul indicat
H1&TGP	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este peste numărul indicat
H2&TGS	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi şi totalul golurilor este sub numărul indicat
H2&TGP	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este peste numărul indicat
IP1&IPTGS	echipa gazdă conduce după prima perioadă şi se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IP1&IPTGP	echipa gazdă conduce după prima perioadă şi se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IPX&IPTGS	egalitate după prima perioadă şi se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IPX&IPTGP	egalitate după prima perioadă şi se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IP2&IPTGS	echipa oaspete conduce după prima perioadă şi se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IP2&IPTGP	echipa oaspete conduce după prima perioadă şi se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat
1&TPS	la finalul meciului câştigă prima echipa şi se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere
1&TPP	la finalul meciului câştigă prima echipă şi se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere
2&TPS	la finalul meciului câştigă echipa oaspete şi se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere
2&TPP	la finalul meciului câştigă echipa oaspete şi se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere
VDG	echipa gazdă câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
VDO	echipa oaspete câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
H1&TPS	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat şi totalul punctelor este sub numărul indicat
H1&TPP	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat şi totalul punctelor este peste numărul indicat
H2&TPS	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat şi totalul punctelor este sub numărul indicat
H2&TPP	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat şi totalul punctelor este peste numărul indicat
1&TGS	la finalul meciului câştigă prima echipa şi se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

1&TGP	la finalul meciului câştigă prima echipă şi se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
2&TGS	la finalul meciului câştigă echipa oaspete şi se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
2&TGP	la finalul meciului câştigă echipa oaspete şi se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
VDG	echipa gazdă câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
VDO	echipa oaspete câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
H1&TGS	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este sub numărul indicat
H1&TGP	câştigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este peste numărul indicat
H2&TGS	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este sub numărul indicat
H2&TGP	câştigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat şi totalul golurilor este peste numărul indicat
1&2+	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
1&3+	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
1&4+	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
1&5+	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
2&2+	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
2&3+	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
2&4+	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
2&5+	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
1&0-2	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează maxim 2 goluri în meci
1&0-3	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează maxim 3 goluri în meci
1&0-4	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează maxim 4 goluri în meci
1&2-3	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
1&2-4	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
1&2-5	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
1&2-6	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
1&3-5	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci
1&3-6	echipa gazdă câştigă meciul şi se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci
2&0-2	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează maxim 2 goluri în meci
2&0-3	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează maxim 3 goluri în meci
2&0-4	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează maxim 4 goluri în meci
2&2-3	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
2&2-4	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
2&2-5	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
2&2-6	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
2&3-5	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci
2&3-6	echipa oaspete câştigă meciul şi se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci
1&I1+	echipa gazdă câştigă meciul şi în prima repriză se marchează minim 1 gol
1&I2+	echipa gazdă câştigă meciul şi în prima repriză se marchează minim 2 goluri

1&II1+	echipa gazdă câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează minim 1 gol
1&II2+	echipa gazdă câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează minim 2 goluri
2&I1+	echipa oaspete câştigă meciul şi în prima repriză se marchează minim 1 gol
2&I2+	echipa oaspete câştigă meciul şi în prima repriză se marchează minim 2 goluri
2&II1+	echipa oaspete câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează minim 1 gol
2&II2+	echipa oaspete câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează minim 2 goluri
1&I>II	echipa gazdă câştigă meciul şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
1&I=II	echipa gazdă câştigă meciul şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
1&I<II	echipa gazdă câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
2&I>II	echipa oaspete câştigă meciul şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
2&I=II	echipa oaspete câştigă meciul şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
2&I<II	echipa oaspete câştigă meciul şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
1&PGG	echipa gazdă câştigă meciul şi echipa gazdă marchează primul gol
1&PGO	echipa gazdă câştigă meciul şi echipa oaspete marchează primul gol
2&PGG	echipa oaspete câştigă meciul şi echipa gazdă marchează primul gol
2&PGO	echipa oaspete câştigă meciul şi echipa oaspete marchează primul gol
1&G2+	echipa gazdă câştigă meciul şi echipa gazdă marchează minim 2 goluri în meci
2&O2+	echipa oaspete câştigă meciul şi echipa oaspete marchează minim 2 goluri în meci
1&I1+&II1+	echipa gazdă câştigă meciul şi în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
2&I1+&II1+	echipa oaspete câştigă meciul şi în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
X&0-2	egalitate şi se marchează maxim 2 goluri în meci
X&2+	egalitate şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
X&4+	egalitate şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
X&2-4	egalitate şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
X&I>II	egalitate şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
X&I=II	egalitate şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
X&I<II	egalitate şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
1/1&2+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
1/1&3+	echipa gazdă conduce la pauză, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 3 goluri
2/2&2+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspetii şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
2/2&3+	echipa oaspete conduce la pauză, la final câştigă oaspetii şi se marchează cel puţin 3 goluri
VDG	echipa gazdă câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
VDO	echipa oaspete câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză
VSDG	echipa gazdă câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză și echipa oaspete nu marchează
VSDO	echipa oaspete câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză și echipa gazdă nu marchează
VDG&4+	echipa gazdă câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
VDO&4+	echipa oaspete câştigă şi prima şi cea de-a doua repriză şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci

I1+&II1+	în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol
I1+&II2+	în prima repriză se înscrie minim un gol şi în repriza a doua se înscriu minim două goluri
I1+&II3+	în prima repriză se marchează minim 1 gol şi a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I2+&II1+	în prima repriză se înscriu minim două goluri şi în repriza a doua se înscrie minim un gol
I2+&II2+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri şi a doua repriză se marchează minim 2 goluri
I2+&II3+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri şi a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I3+&II1+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri şi a doua repriză se marchează minim 1 gol
I3+&II2+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri şi a doua repriză se marchează minim 2 goluri
I3+&II3+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri şi a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I0-1&II0-1	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol in a doua repriză
I0-1&II0-2	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim două goluri in a doua repriză
I0-1&II0-3	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză
I0-2&II0-1	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol in a doua repriză
I0-2&II0-2	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim două goluri in a doua repriză
I0-2&II0-3	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri in a doua repriză
I0-3&II0-1	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol in a doua repriză
I0-3&II0-2	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim două goluri in a doua repriză
I0-3&II0-3	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză şi nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri in a doua repriză
I1+&2+	se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
I1+&3+	se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
I1+&4+	se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
I2+&3+	se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
I2+&4+	se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
I2+&5+	se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
1X&2+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
1X&3+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
1X&4+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
1X&5+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
1X&0-2	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează maxim 2 goluri în meci
1X&0-3	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează maxim 3 goluri în meci
1X&0-4	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează maxim 4 goluri în meci
1X&2-3	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
1X&2-4	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
1X&2-5	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
1X&2-6	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
1X&3-5	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci

1X&3-6	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
1X&I1+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză
1X&I2+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
1X&II1+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 1 gol în a doua repriză
1X&II2+	victoria echipei gazdă sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
1X&GG	victoria echipei gazdă sau egal şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
1X&I>II	victoria echipei gazdă sau egal şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
1X&I=II	victoria echipei gazdă sau egal şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
1X&I<II	victoria echipei gazdă sau egal şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
1X&PGG	victoria echipei gazdă sau egal şi echipa gazdă marchează primul gol
1X&PGO	victoria echipei gazdă sau egal şi echipa oaspete marchează primul gol
1X&I1+&II1+	victoria echipei gazdă sau egal şi în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
X2&2+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
X2&3+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
X2&4+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
X2&5+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
X2&0-2	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează maxim 2 goluri în meci
X2&0-3	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează maxim 3 goluri în meci
X2&0-4	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează maxim 4 goluri în meci
X2&2-3	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
X2&2-4	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
X2&2-5	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 2 şi maxim 5 goluri în meci
X2&2-6	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 2 şi maxim 6 goluri în meci
X2&3-5	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci
X2&3-6	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
X2&I1+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză
X2&I2+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
X2&II1+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 1 gol în a doua repriză
X2&II2+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
X2&GG	victoria echipei oaspete sau egal şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
X2&I>II	victoria echipei oaspete sau egal şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
X2&I=II	victoria echipei oaspete sau egal şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
X2&I<II	victoria echipei oaspete sau egal şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
X2&PGG	victoria echipei oaspete sau egal şi echipa gazdă marchează primul gol
X2&PGO	victoria echipei oaspete sau egal şi echipa oaspete marchează primul gol
X2&I1+&II1+	victoria echipei oaspete sau egal şi în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
12&2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci

12&3+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
12&4+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
12&5+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
12&0-2	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează maxim 2 goluri în meci
12&0-3	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează maxim 3 goluri în meci
12&0-4	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează maxim 4 goluri în meci
12&2-3	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
12&2-4	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
12&2-5	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 2 şi maxim 5 goluri în meci
12&2-6	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 2 şi maxim 6 goluri în meci
12&3-5	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci
12&3-6	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
12&I1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 1 gol în prima repriză
12&I2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
12&II1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 1 gol în a doua repriză
12&II2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
12&GG	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
12&I>II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
12&I=II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi în ambele reprize se marchează acelaşi număr de goluri
12&I<II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
12&PGG	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi echipa gazdă marchează primul gol
12&PGO	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi echipa oaspete marchează primul gol
12&I1+&II1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete şi în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
1&GG	echipa gazdă câştigă meciul şi echipa oaspete marchează cel puţin 1 gol în meci
2&GG	echipa oaspete câştigă meciul şi echipa gazdă marchează cel puţin 1 gol în meci
1/1&4+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se se marchează minim patru goluri în meci
1/1&5+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se se marchează minim cinci goluri în meci
1/1&0-2	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 2 goluri în meci
1/1&0-3	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 3 goluri în meci
1/1&0-4	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 4 goluri în meci
1/1&2-3	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci

1/1&2-4	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
1/1&2-5	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 şi maxim 5 goluri în meci
1/1&2-6	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 şi maxim 6 goluri în meci
1/1&3-5	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci
1/1&3-6	a pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
1/1&4-6	a pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
1/1&I2+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
1/1&II2+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
2/2&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim patru goluri în meci
2/2&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
2/2&0-2	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 2 goluri în meci
2/2&0-3	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 3 goluri în meci
2/2&0-4	a pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 4 goluri în meci
2/2&2-3	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
2/2&2-4	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
2/2&2-5	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 şi maxim 5 goluri în meci
2/2&2-6	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 şi maxim 6 goluri în meci
2/2&3-5	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 3 şi maxim 5 goluri în meci
2/2&3-6	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 3 şi maxim 6 goluri în meci
2/2&4-6	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
2/2&I2+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
2/2&II2+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
1/1&GG	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
1/1&NGG	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
2/2&GG	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
2/2&NGG	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
1/1&H1(-1.5)	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele şi câştigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
2/2&H2(+1.5)	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții şi câştigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat

1/1X	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau egal
1/X2	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei oaspete sau egal
1/12	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X/1X	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau egal
X/X2	la pauză este egal, la final victoria echipei oaspete sau egal
X/12	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
2/1X	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau egal
2/X2	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei oaspete sau egal
2/12	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
1X/1	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câştigă gazdele
1X/X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final se termină egal
1X/2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câştigă oaspeții
X2/1	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câştigă gazdele
X2/X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final se termină egal
X2/2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câştigă oaspeții
12/1	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câştigă gazdele
12/X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final se termină egal
12/2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câştigă oaspeții
1X/1X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal
1X/X2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
1X/12	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X2/1X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal
X2/X2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
X2/12	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
12/1X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau egal
12/X2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei oaspete sau egal
12/12	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X/1&2+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
X/1&3+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
X/1&4+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
X/1&5+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
X/1&0-2	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 2 goluri în meci
X/1&0-3	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 3 goluri în meci
X/1&0-4	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează maxim 4 goluri în meci
X/1&2-3	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 3 goluri în meci
X/1&2-4	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 4 goluri în meci
X/1&2-5	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 5 goluri în meci

X/1&2-6	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 6 goluri în meci
X/1&3-5	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 3 goluri şi maxim 5 goluri în meci
X/1&3-6	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează minim 3 goluri şi maxim 6 goluri în meci
X/1&I2+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
X/1&II2+	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
X/1&GG	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
X/1&NGG	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
X/1&H1(-1.5)	la pauză este egal, la final câştigă gazdele şi câştigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
X/2&2+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
X/2&3+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 3 goluri în meci
X/2&4+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
X/2&5+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
X/2&0-2	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 2 goluri în meci
X/2&0-3	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 3 goluri în meci
X/2&0-4	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează maxim 4 goluri în meci
X/2&2-3	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 3 goluri în meci
X/2&2-4	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 4 goluri în meci
X/2&2-5	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 5 goluri în meci
X/2&2-6	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 2 goluri şi maxim 6 goluri în meci
X/2&3-5	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 3 goluri şi maxim 5 goluri în meci
X/2&3-6	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează minim 3 goluri şi maxim 6 goluri în meci
X/2&I2+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
X/2&II2+	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
X/2&GG	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci
X/2&NGG	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
X/2&H2(+1.5)	la pauză este egal, la final câştigă oaspeții şi câştigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
X/X&2+	la pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în meci
X/X&4+	a pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
X/X&0-2	la pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează maxim 2 goluri în meci
X/X&2-4	la pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează minim 2 şi maxim 4 goluri în meci
X/X&I2+	a pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
X/X&II2+	la pauză este egal, la final se termină egal şi se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
1/2&4+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
1/2&5+	la pauză conduc gazdele, la final câştigă oaspeții şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci

2/1&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 4 goluri în meci
2/1&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă gazdele şi se marchează cel puţin 5 goluri în meci
NU 1/1	nu conduc gazdele la pauză şi câştigă la final
NU 2/2	nu conduc oaspeții la pauză şi câştigă la final
NU X/1	nu va fi la pauză egal iar la final să câştige gazdele
NU X/X	nu va fi la pauză egal iar la final egalitate
NU X/2	nu va fi la pauză egal iar la final să câştige oaspeții
GG4+	ambele echipe marchează în meci şi se marchează în total minim 4 goluri
I1sauII1	echipa gazdă câştigă prima repriză sau echipa gazdă câştigă a doua repriză
IXsauIIX	egalitate la pauză sau a doua repriză se termină la egalitate
I2sauII2	echipa oaspete câştigă prima repriză sau echipa oaspete câştigă a doua repriză
1sau3+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puţin 3 goluri în meci
1sau4+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puţin 4 goluri în meci
1sauI2+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
2sau3+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puţin 3 goluri în meci
2sau4+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puţin 4 goluri în meci
2sauI2+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză
Xsau0-2	egalitate sau se marchează maxim 2 goluri în meci
Xsau3+	egalitate sau se marchează cel puţin 3 goluri în meci
I2+sauII2+	se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puţin 2 goluri în a doua repriză
I2+sau4+	se marchează cel puţin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puţin 4 goluri în meci
I3+sauII3+	se marchează cel puţin 3 goluri în prima repriză sau se marchează cel puţin 3 goluri în a doua repriză
GGsau3+	fiecare echipă marchează cel puţin 1 gol în meci sau se marchează cel puţin 3 goluri în meci
NGGsau0-2	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează sau se marchează maxim 2 goluri în meci
1/1sauX/1	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele sau la pauză este egal, la final câştigă gazdele
1/1sau2/2	la pauză conduc gazdele, la final câştigă gazdele sau la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții
2/2sauX/2	la pauză conduc oaspeții, la final câştigă oaspeții sau la pauză este egal, la final câştigă oaspeții
X/XsauX/1	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câştigă gazdele
X/XsauX/2	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câştigă oaspeții
X/1sauX/2	la pauză este egal, la final câştigă gazdele sau la pauză este egal, la final câştigă oaspeții
I1&ITGS	la finalul primei reprize câştigă prima echipa şi se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
I1&ITGP	la finalul primei reprize câştigă prima echipă şi se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
I2&ITGS	la finalul primei reprize câştigă echipa oaspete şi se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
I2&ITGP	la finalul primei reprize câştigă echipa oaspete şi se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
1&TGS	câştigă primul jucător şi totalul gameurilor din meci este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere

1&TGP	câştigă primul jucător şi totalul gameurilor din meci este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
2&TGS	câştigă al doilea jucător şi totalul gameurilor din meci este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
2&TGP	câştigă al doilea jucător şi totalul gameurilor din meci este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS1& ISTGS	câştigă primul jucător primul set şi totalul gameurilor din primul set este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS1& ISTGP	câştigă primul jucător primul set şi totalul gameurilor din primul set este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS2& ISTGS	câştigă al doilea jucător primul set şi totalul gameurilor din set este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS2& ISTGP	câştigă al doilea jucător primul set şi totalul gameurilor din primul set este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere

115. **Tie-break în meci –** Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Tie Break în meci. Opțiunil sunt:

TBDA	va fi tie-break în meci
TBNU	nu va fi tie-break în meci

116. **Tie Break în primul set –** Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Tie Break în primul set. Opțiunile sunt:

I TBDA	va fi tie-break în primul set
I TBNU	nu va fi tie-break în primul set

117. **Total Frameuri –** Se indică dacă numărul de frameuri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
118. **Total gameuri (TG) –** Se indică dacă numărul total de gameuri jucate în meci este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

TGS	la finalul meciului s-au jucat mai puţine game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 22.5 și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul 6+2+6+3=17 şi se raportează la LIMITA de 22.5, rezultă 17<22.5, TG=S
TGP	la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 22.5 și meciul se termină 6-2, 2-6, 6-3, se face totalul 6+2+2+6+6+3=25 şi se raportează la LIMITA de 22.5, rezultă 25>22.5, TG=P

119. **Total game-uri jucător –** Se indică dacă numărul total de gameuri obținute de jucătorul specificat în meci este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

1TGS	primul jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat
1TGP	primul jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat
2TGS	al doilea jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat
2TGP	al doilea jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat

120. **Total gameuri primul set (ISTG) –** Se indică dacă numărul total de gameuri jucate în primul set este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

IS TGS	la finalul primului set s-au jucat mai puţine game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 9.5 și primul set se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 şi se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă 8<9.5, IS TGS
IS TGP	la finalul primului set s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 9.5 și primul set se termină 6-4, se face totalul 6+4=10 şi se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă 10>9.5,IS TGP

121. **Total goluri (TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

TGS	se înscriu mai puţine goluri în meci raporatat la numărul specificat
TGP	se înscriu mai multe goluri în meci raporatat la numărul specificat

122. **Total goluri prima perioadă (IP TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima perioadă este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

IP TGS	se înscriu mai puţine goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat Ex: dacă limita este 4.5 și prima perioadă se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 şi se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 4<4.5, IP TGS
IP TGP	se înscriu mai multe goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat. Ex: dacă limita este 4.5 și prima perioadă se termină 3-2, se face totalul 3+2=5 şi se raportează la LIMITA de 4.5, re zultă 5>4.5,IP TGP

123. **Total goluri a doua perioadă (IIP TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în cea de-a 2-a perioadă este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

IIP TGS	se înscriu mai puţine goluri în a doua perioadă raportate la numărul specificat Ex: dacă limita este 4.5 și a doua perioadă se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 şi se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 4<4.5, IIP TGS
IIP TGP	se înscriu mai multe goluri în a doua perioadă raportate la numărul specificat. Ex: dacă limita este 4.5 și a doua perioadă se termină 3-2, se face totalul 3+2=5 şi se raportează la LIMITA de 4.5, re zultă 5>4.5,IIP TGP

124. **Total goluri a treia perioadă (IIIP TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în cea de-a 3-a perioadă este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

IIIP TGS	se înscriu mai puţine goluri în a treia perioadă raportate la numărul specificat Ex: dacă limita este 4.5 și a treia perioadă se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 şi se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 4<4.5, IIIP TGS
IIIP TGP	se înscriu mai multe goluri în a treia perioadă raportate la numărul specificat. Ex: dacă limita este 4.5 și a treia perioadă se termină 3-2, se face totalul 3+2=5 şi se raportează la LIMITA de 4.5, re zultă 5>4.5,IIIP TGP

125. **Total goluri asiatice –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci după ajustarea handicapului va fi peste sau sub numărul specificat. În caz de egalitate, pariul se rambursează
126. **Total goluri echipă (GTG sau OTG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci de către echipa specificată (gazde sau oaspeți) este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

GTGS	prima echipa înscrie în meci mai puţine goluri decât numărul specificat
GTGP	prima echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat
OTGS	a doua echipa înscrie în meci mai puţine goluri decât numărul specificat
OTGP	a doua echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat

127. **Total goluri echipă prima repriză (I GTG sau I OTG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză de către echipa specificată (gazde sau oaspeți) este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

I GTGS	prima echipa înscrie în prima repriză mai puţine goluri decât numărul specificat
I GTGP	prima echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat
I OTGS	a doua echipa înscrie în prima repriză mai puţine goluri decât numărul specificat
I OTGP	a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

128. **Total goluri echipă repriza secundă (II GTG sau II OTG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în cea de-a 2-a repriză de către echipa specificată (gazde sau oaspeți) este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

II GTGS	prima echipa înscrie în repriza secundă mai puţine goluri decât numărul specificat
II GTGP	prima echipa înscrie în repriza secundă mai multe goluri decât numărul specificat
II OTGS	a doua echipa înscrie în repriza secundă mai puţine goluri decât numărul specificat
II OTGP	a doua echipa înscrie în repriza secundă mai multe goluri decât numărul specificat

129. **Total goluri gazde (GTG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa gazdă este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

GTGS	în meci echipa gazdă înscrie mai puţine goluri decât numărul specificat
GTGP	în meci echipa gazdă înscrie mai multe goluri decât numărul specificat

130. **Total goluri gazde prima repriză –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa gazdă în prima repriză este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

I GTGS	Echipa gazdă înscrie mai puţine goluri în prima repriză raportat la numărul specificat
I GTGP	Echipa gazdă înscrie mai multe goluri în prima repriză raportat la numărul specificat

131. **Total goluri ligă pe etapă** – Se indică numărul total de goluri înscrise într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în ofertă
132. **Total goluri ligă pe** zi – Se indică numărul total de goluri înscrise în evenimentele sportive per ligă pe parcusul unei singure zile, raportat la numărul de goluri specificat în ofertă
133. **Total goluri meci (TG) –** Pariază pe numărul total de goluri înscrise în meci. Opțiunile de pariere sunt redate prin: intervale, minim de goluri sau număr exact de goluri, după cum urmează:

0-1	minim 0 și maxim 1 gol în MECI
0-2	minim 0 goluri și maxim 2 goluri în MECI
0-3	minim 0 goluri și maxim 3 goluri în MECI
0-4	minim 0 goluri și maxim 4 goluri în MECI
0-5	minim 0 goluri și maxim 5 goluri în MECI
0-6	minim 0 goluri și maxim 6 goluri în MECI
1-2	minim 1 goluri și maxim 2 goluri în MECI
1-3	minim 1 goluri și maxim 3 goluri în MECI
1-4	minim 1 goluri și maxim 4 goluri în MECI
1-5	minim 1 goluri și maxim 5 goluri în MECI
1-6	minim 1 goluri și maxim 6 goluri în MECI
2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în MECI
2-4	minim 2 goluri și maxim 4 goluri în MECI
2-5	minim 2 goluri și maxim 5 goluri în MECI
2-6	minim 2 goluri și maxim 6 goluri în MECI
3-4	minim 3 goluri și maxim 4 goluri în MECI
3-5	minim 3 goluri și maxim 5 goluri în MECI
3-6	minim 3 goluri și maxim 6 goluri în MECI
4-5	minim 4 goluri și maxim 5 goluri în MECI
4-6	minim 4 goluri și maxim 6 goluri în MECI
1+	se marchează cel puţin 1 gol în MECI
2+	se marchează cel puţin 2 goluri în MECI
3+	se marchează cel puţin 3 goluri în MECI
4+	se marchează cel puţin 4 goluri în MECI
5+	se marchează cel puţin 5 goluri în MECI
6+	se marchează cel puţin 6 goluri în MECI
7+	se marchează cel puţin 7 goluri în MECI
E1	se marchează EXACT 1 gol în MECI
E2	se marchează EXACT 2 goluri în MECI
E3	se marchează EXACT 3 goluri în MECI
E4	se marchează EXACT 4 goluri în MECI
NE1	nu se marchează exact 1 gol în MECI
NE2	nu se marchează exact 2 goluri în MECI
NE3	nu se marchează exact 3 goluri în MECI
NE4	nu se marchează exact 4 goluri în MECI

134. **Total goluri oaspeți (OTG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa oaspete este peste sau sub numărul specificat în ofertă

OTGS	în meci echipa oaspete înscrie mai puţine goluri decât numărul specificat
OTGP	în meci echipa oaspete înscrie mai multe goluri decât numărul specificat

135. **Total goluri oaspeti prima repriză –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa oaspete în prima repriză este peste sau sub numărul specificat în ofertă

I OTGS	Echipa oaspete înscrie mai puţine goluri în prima repriză raportat la numărul specificat
I OTGP	Echipa oaspete înscrie mai multe goluri în prima repriză raportat la numărul specificat

136. **Total goluri par/ impar (Par/ Impar) -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci este un număr par sau un număr impar
137. **Total goluri prima repriză (I TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

I TGS	se înscriu mai puţine goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă
I TGP	se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă
I 0-1	minim 0 și maxim 1 gol în prima repriză
I 0-2	minim 0 și maxim 2 goluri în prima repriză
I 0-3	minim 0 și maxim 3 goluri în prima repriză
I 1-2	minim 1 gol și maxim 2 goluri în prima repriză
I 1-3	se marchează minim 1 şi maxim 3 goluri în prima repriză
I 2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în prima repriză
I 1+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză
I 2+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
I 3+	se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză
I 4+	se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriză
I E1	se marchează exact un gol în prima repriză
I E2	se marchează exact 2 goluri în prima repriză
I NE1	nu se marchează exact un gol în prima repriză
I NE2	nu se marchează exact 2 goluri în prima repriză

138. **Total goluri repriza secundă (II TG) –** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în cea de-a 2-a repriză este peste sau sub numărul specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

II TGS	se înscriu mai puţine goluri în repriza secundă raportat la numărul de goluri specificat în ofertă
II TGP	se înscriu mai multe goluri în repriza secunda raportat la numărul de goluri specificat în ofertă
II 0-1	minim 0 și maxim 1 gol în repriza a doua
II 0-2	minim 0 și maxim 2 goluri în repriza a doua
II 0-3	minim 0 și maxim 3 goluri în repriza a doua
II 1-2	minim 1 gol și maxim 2 goluri în repriza a doua
II 1-3	se marchează minim 1 şi maxim 3 goluri în repriza a doua
II 2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în repriza a doua
II 1+	se marchează cel puțin 1 gol în repriza a doua
II 2+	se marchează cel puțin 2 goluri în repriza a doua

II 3+	se marchează cel puțin 3 goluri în repriza a doua
II 4+	se marchează cel puțin 4 goluri în repriza a doua
II E1	se marchează exact un gol în repriza a doua
II E2	se marchează exact 2 goluri în repriza a doua
II NE1	nu se marchează exact un gol în repriza a doua
II NE2	nu se marchează exact 2 goluri în repriza a doua

139. **Total hărți** - Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă
140. **Total puncte (TP)** - Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci este peste sau sub numărul specificat în ofertă

TPS	se înscriu mai puţine puncte în meci raporatat la numărul specificat
TPP	se înscriu mai multe puncte în meci raporatat la numărul specificat

141. **Total Puncte Echipă –** Se indică echipa care va înscrie mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul de puncte specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

GTPS	prima echipa înscrie în meci mai puţine puncte decât numărul specificat
GTPP	prima echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
OTPS	a doua echipa înscrie în meci mai puţine puncte decât numărul specificat
OTPP	a doua echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat

142. **Total puncte echipă prima repriză (I GTP sau I OTP) -** Se indică echipa care va înscrie mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul de puncte specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

I GTPS	prima echipa înscrie în prima repriză mai puţine puncte decât numărul specificat
I GTPP	prima echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat
I OTPS	a doua echipa înscrie în prima repriză mai puţine puncte decât numărul specificat
I OTPP	a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat

143. **Total Puncte Echipă Repriza Secundă -** Se indică echipa care va înscrie mai multe sau mai puține puncte în cea de-a 2-a repriză, comparativ cu numărul de puncte specificat în ofertă
144. **Total Puncte Par / Impar (Par / Impar) –** Se indică dacă numărul total de puncte din meci este un număr par sau un număr impar
145. **Total puncte prima repriză (I TP) –** se înscriu mai puţine puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

I TPS	se înscriu mai puţine puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă
I TPP	se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă

146. **Total Puncte Primul Inning -** Se indică dacă numărul total de puncte obținute în primul inning este peste sau sub numărul de puncte prezentat în ofertă
147. **Total Puncte Primul Set -** Se indică dacă numărul total de puncte obținute în primul set este peste sau sub numărul de puncte prezentat în ofertă
148. **Total puncte primul sfert (IS TPS) –** Se indică dacă numărul total de puncte obținute în primul sfert este peste sau sub numărul de puncte prezentat în ofertă. Opțiunile sunt:

IS TPS	în primul sfert, se înscriu mai puţine puncte decât numărul specificat
IS TPP	în primul sfert, se înscriu mai multe puncte decât numărul specificat

149. **Total puncte repriza secundă (II TP) –** Se indică dacă numărul total de puncte obținute în cea de-a 2-a repriză este peste sau sub numărul de puncte prezentat în ofertă. Opțiunile sunt:

II TPS	se înscriu mai puţine puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în ofertă
II TPP	se înscriu mai multe puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în ofertă

150. **Total puncte sfert multe (TP SM) –** Se indică dacă numărul de puncte din sfertul în care se vor înscrie cele mai multe puncte să fie peste sau sub numărul specificat. Opțiunile sunt:

TP SMS	În sfertul cu cele mai multe puncte se înscriu mai puţine puncte în raport cu numărul specificat
TP SMP	În sfertul cu cele mai multe puncte se înscriu mai multe puncte în raport cu numărul specificat

151. **Total puncte sfert putine (TP SP) -** Se indică dacă numărul de puncte din sfertul în care se vor înscrie cele mai puține puncte să fie peste sau sub numărul specificat. Opțiunile sunt:

TP SPS	În sfertul cu cele mai puține puncte se înscriu mai puţine puncte în raport cu numărul specificat
TP SPP	În sfertul cu cele mai puține puncte se înscriu mai multe puncte în raport cu numărul specificat

152. **Total seturi (TS) -** Se indică dacă numărul total de seturi jucate în meci este peste sau sub numărul specificat
153. **V -** Se indică concurentul care va câștiga cursa
154. **Va avea loc un Rampage?** - Se indică daca va avea sau nu va avea loc un Rampage în meci
155. **Va avea loc un Ultra Kill?** - Se indică daca va avea sau nu va avea loc un Ultra Kill în meci
156. **Victorie sigură –** Pariază pe echipa care va câștiga meciul fără a primi gol. Opțiunile sunt:

VSG	echipa gazdă câştigă și echipa oaspete nu marchează
VSO	echipa oaspete câştigă și echipa gazdă nu marchează

157. **Victorie triplă -** Se indică echipa care va câștiga toate cele 3 reprize ale meciului. Opțiunile sunt:

VTG	echipa gazdă câştigă prima, a doua şi cea de-a treia perioadă
VTO	echipa oaspete câştigă prima, a doua şi cea de-a treia perioadă

158. **WINNER (DNB) -** Pariază pe echipa care câștigă meciul. În caz de egalitate, pariul se rambursează. Opțiunile sunt:

DNB1	câştigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1
DNB2	câştigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

159. **Loc 1-2 -** Se indică concurentul care va obține una din primele 2 poziții în cursă.
160. **Câștigătoare** – Pariază pe echipa câștiga titlul de campioană (inclusiv playoff).
161. **Retrogradare** – Pariază pe echipa care va retrograda într-o ligă inferioară (inclusiv playout/baraj).
162. **Golgheter** – Pariază pe jucătorul care va marca cele mai multe goluri (inclusiv playoff/playout).
163. **Niciun cartonaș în meci -** Niciuna dintre echipe nu va primi vreun cartonaș în meci
164. **Fiecare echipă va avea X+ cornere -** Fiecare dintre cele două echipe va avea X sau mai multe de cornere în meci
165. **Echipa Y câștigă prima repriza la diferenta de minim X+ goluri -** Echipa Y va conduce, după sfârșitul primei reprize, la o diferență de X sau mai multe goluri. Se iau în considerare doar golurile înscrise în prima repriză
166. **Echipa Y câștigă repriza a doua la diferenta de minim X+ goluri -** Echipa Y va câștigă cea de-a doua repriză la o diferență de X sau mai multe goluri. Se iau în considerare doar golurile înscrise în a 2-a repriză
167. **Fiecare echipă va avea sub X cornere -** Fiecare din cele două echipe va avea un număr de cornere mai mic decât cel specificat
168. **Fiecare echipă va avea sub X cartonașe -** Fiecare din cele două echipe va avea un număr de cartonașe mai mic decât cel specificat
169. **Echipa Y va avea X+ cornere -** Echipa Y va avea un total de X sau mai multe cornere în meci
170. **Jucătorul X reușește un Hattrick -** Jucătorul X reușește să înscrie 3 sau mai multe goluri în meci
171. **Echipa X va câștiga la 0 -** Echipa specificată va reuși să câștige meciul fără să primească gol
172. **Echipa X înscrie goluri consecutive -** Echipa specificată va reuși să înscrie 2 goluri consecutive
173. **Echipa X înscrie ultimul gol din meci -** Echipa specificată va fi cea care va înscrie ultimul gol din meci. În cazul în care nu se înscrie niciun gol în meci, pariul este necâștigător
174. **Jucătorul X înscrie cu capul -** Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol cu capul. Un gol înscris de jucător cu orice altă parte a corpului nu va fi luat în considerare

175. **Jucătorul X înscrie din lovitura libera -** Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol direct din lovitură liberă
176. **Jucătorul X înscrie din penalty -** Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol din penalty. Se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, dacă nu există alte specificații
177. **Câte set-uri se vor decide prin puncte extra** - Pariază pe numărul de seturi care vor fi decise prin puncte extra
178. **Set-uri exact** - Pariază pe numărul exact de seturi care vor fi jucate în meci
179. **Set X – câștigător -** Pariază pe echipa/jucătorul care va câștiga setul specificat
180. **Set X - handicap puncte -** Se indică echipa/jucătorul care va câștiga setul specificat după aplicarea handicapului
181. **Set X - total puncte -** Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în setul X este peste sau sub numărul specificat în ofertă
182. **Set X - impar/par -** Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în setul X va fi un număr **impar sau un număr par**
183. **Final (incl. inning-uri extra) -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
184. **Diferență victorie (incl. Inning-uri extra) -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul și diferența cu care va reuși să câștige, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
185. **Handicap Asiatic (incl. Inning-uri extra) -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
186. **Total Asiatic (incl. Inning-uri extra) -** Se indică dacă numărul total de run-uri din meci va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
187. **Total Asiatic Echipa X (incl. Inning-uri extra) -** Se indică dacă numărul total de run-uri obținute de echipa X va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
188. **Total (peste-exact-sub) (incl. inning-uri extra) -** Se indică dacă numărul total de run-uri din meci va fi peste/exact/sub numărul de run-uri specificat, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
189. **Impar/Par (incl. Inning-uri extra) -** Se indică dacă numărul total de run-uri din meci va fi un număr impar sau un număr par, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
190. **Primii la X run-uri (incl. Inning-uri extra) -** Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de X run-uri, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
191. **Va fi un extra inning -** Se indică dacă va fi sau nu va fi un extra inning în meci
192. **Echipa X să lovească mingea în al 9-lea inning -** Se indică dacă echipa specificată va reuși să lovească mingea în cel de-al 9-lea inning
193. **Cine câștigă mai multe inninguri -** Pariază pe echipa care va câștiga cele mai multe inninguri în meci
194. **Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning? -** Pariază pe echipa care va avea cel mai bun scor într-un inning
195. **Inning-ul cu cele mai multe înscrieri -** Pariază pe inning-ul care va avea cele mai multe înscrieri din meci

196. **Care echipă câștigă inningurile X-Y -** Pariază pe care echipă va câștiga inning-urile specificate (X & Y)
197. **Innings de la 1 la 5 - handicap asiatic -** Pariază pe echipa care va câștiga inning-urile de la 1 la 5, după aplicarea handicapului specificat
198. **Innings de la 1 la 5 - Total asiatic -** Se indică dacă numărul total de run-uri în inning-urile de la 1 la 5 va fi peste sau sub numărul specificat
199. **Innings de la 1 la 5 - total Echipa X -** Se indică dacă numărul total de run-uri reușite de Echipa X în inning-urile de la 1 la 5 va fi peste sau sub numărul specificat
200. **Inning-ul X - 1x2 -** Pariază pe echipa care va câștiga inning-ul specificat
201. **Inning-ul X - total asiatic -** Se indică dacă numărul total de run-uri din inning-ul X va fi peste sau sub numărul specificat
202. **Numărul maxim de run-uri consecutive de către oricare echipă -** Pariază pe numărul maxim de run-uri consecutive pe care îl va reuși oricare din cele două echipe în meci
203. **Când se va termina meciul? -** Pariază pe momentul când se va termina meciul, având următoarele opțiuni: în primele 9 inninguri, după 9 inninguri, în extra-inning
204. **Când se va înscrie run-ul X (incl. extra innings) -** Se indică inning-ul în care va fi înscris run-ul X, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
205. **Inning X - să înscrie Echipa Y -** Se indică dacă echipa Y va reuși sau nu să înscrie în inning-ul X
206. **Câștigători & Total (incl. extra innings) -** Pariază pe echipa câștigătoare și numărul de run-uri care vor fi înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri (extra inning-uri)
207. **Inning X – Câștigători -** Pariază pe echipa care va câștiga inning-ul specificat
208. **Care echipă va conduce după 5 inninguri? -** Pariază pe echipa care va conduce după 5 inninguri
209. **Exact seturi -** Pariază pe numărul exact de seturi care vor avea loc în meci
210. **Set X – câștigător -** Pariază pe jucătorul/echipa care va câștiga setul X
211. **Handicap puncte în meci -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat
212. **Total puncte în meci -** Se indică dacă numărul total de puncte din meci va fi peste sau sub numărul specificat
213. **Câte set-uri se vor decide prin puncte extra** - Pariază pe numărul exact de seturi care se vor decide prin puncte extra
214. **Set X - handicap puncte -** Se indică echipa care va câștiga setul X, după aplicarea handicapului specificat
215. **Set X - total puncte -** Se indică dacă numărul total de puncte din setul X va fi peste sau sub numărul specificat
216. **Set X - impar/par -** Se indică dacă numărul total de puncte din setul X va fi un număr impar sau un număr par
217. **Set-ul X - primul la Y puncte -** Se indică echipa care va ajunge prima la Y puncte în setul X

218. **Total & ambele echipe marchează -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat și dacă vor înscrie sau nu ambele echipe în meci
219. **Egal - pariul se rambursează -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul. În caz de egalitate, pariul se rambursează
220. **Prima repriză - total goluri** - Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
221. **A doua repriză - total goluri** - Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în cea de-a doua repriză va fi peste sau sub numărul specificat
222. **Cornere 1x2** - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornere în meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
223. **Total cornere -** Se indică dacă numărul total de cornere din meci va fi peste sau sub numărul specificat
224. **Total cornere Echipa X** - Se indică dacă numărul total de cornere în meci ale Echipei X va fi peste sau sub numărul specificat
225. **Număr impar/par de cornere** - Se indică dacă numărul total de cornere în meci va fi un număr impar sau un număr par
226. **Cornerul X** - Pariază pe echipa care va obține cornerul X
227. Total cornere – Repriza X - Se indică dacă numărul total de cornere din repriza X va fi peste sau sub numărul specificat
228. **Repriza Y** - total cornere Echipa X - Se indică dacă numărul total de cornere din repriza Y ale Echipei X va fi peste sau sub numărul specificat
229. **Prima repriză - număr impar/par de cornere** - Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză va fi un număr impar sau un număr par
230. **Cartonașe 1x2** - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
231. **Total cartonașe** - Se indică dacă numărul total de cartonașe din meci va fi peste sau sub numărul specificat
232. **Va fi cartonaş roşu?** - Se indică dacă va fi sau nu acordat un cartonaș roșu în meci
233. **Prima repriză - total cartonașe** - Se indică dacă numărul total de cartonașe din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
234. **10 minute - 1x2 de la Y la Z** - Pariază pe echipa care va câștiga intervalul de 10 minute specificat, unde Y este începutul intervalului iar Z este sfârșitul intervalului. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă câștigă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete câștigă.
235. **Golul X** - Pariază pe echipa care va reuși să înscrie golul X
236. **Când se va marca golul X** - Pariază pe intervalul de timp din meci în care se va marca golul X.
237. **Înscrie golul X** - Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie golul X
238. **Să înscrie oricând** - Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie în meci
239. **Jucătorul înscrie 2+** - Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie 2 sau mai multe goluri în meci

240. **Jucătorul înscrie 3+** - Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie 3 sau mai multe goluri în meci
241. **Total autogoluri -** Se indică dacă numărul total de autogoluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat
242. **Total penaltiuri acordate -** Se indică dacă numărul total de penaltiuri acordate în meci va fi peste sau sub numărul specificat
243. **Total penaltiuri înscrise -** Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat
244. **Cartonașe galbene 1x2 -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
245. **Total Cartonașe galbene -** Se indică dacă numărul total de cartonașe galbene din meci va fi peste sau sub numărul specificat
246. **Total Cartonașe galbene Echipa X -** Se indică dacă numărul total de cartonașe galbene din meci ale Echipei X va fi peste sau sub numărul specificat
247. **Prima repriză - total Cartonașe galbene -** Se indică dacă numărul total de cartonașe galbene din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
248. **Prima repriză - total puncte impar/par -** Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în prima repriză va fi un număr impar sau un număr par
249. **Prima repriză - handicap puncte -** Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului specificat
250. **Prima repriză - șansă dublă -** Se indică rezultatul primei reprize. Opțiunile sunt: 1X - egal sau victorie echipa gazdă, X2 - Egal sau victorie echipa oaspete, 12 - victorie echipa gazdă sau echipa oaspete
251. **Repriza X** - Cartonașe galbene 1x2 - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în repriza X. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
252. **Repriza Y** - Total Cartonașe galbene Echipa X - Se indică dacă numărul total de cartonașe galbene din repriza Y ale Echipei X va fi peste sau sub numărul specificat
253. **Set X - punctul Y -** Pariază pe jucătorul care va reuși să câștige punctul Y din setul X
254. **Total puncte Jucătorul X -** Se indică dacă numărul total de puncte ale jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat
255. **Final & Total puncte -** Pariază pe jucătorul care va reuși să câștige meciul și indică dacă numărul total de puncte din meci va fi peste sau sub numărul specificat
256. **Set X - câștigător & total puncte -** Pariază pe jucătorul care va reuși să câștige setul X și indică dacă numărul total de puncte din setul X va fi peste sau sub numărul specificat
257. **Set X - scor corect -** Pariază pe scorul corect din setul X
258. **Set X - diferență victorie -** Pariază pe jucătorul care va câștiga setul X și diferența de scor cu care va reuși să câștige
259. **Set X - se ajunge la puncte suplimentare -** Se indică dacă se vor juca sau nu se vor juca puncte suplimentare în setul X
260. **Set X - conduce după Y puncte jucate -** Pariază pe jucătorul care va conduce în setul X după ce se joacă Y puncte

261. **Scor corect după 2 seturi jucate -** Pariază pe scorul corect din meci după terminarea primelor 2 seturi
262. **Repriza cu cele mai multe puncte -** Pariază pe repriza în care se vor înscrie cele mai multe puncte din meci
263. **Repriza cu cele mai multe goluri -** Pariază pe repriza în care se vor înscrie cele mai multe goluri în meci
264. **Câte seturi se vor decide prin puncte suplimentare -** Pariază pe numărul de seturi care vor fi decise prin puncte extra
265. **Set X - Total Leg-uri -** Se indică dacă numărul total de leg-uri din setul X va fi peste sau sub numărul specificat
266. **Set X - Handicap Leg-uri -** Pariază pe jucătorul care va câștiga setul X, după aplicarea handicapului specificat la numărul de Leg-uri
267. **Set X - Scor corect Leg-uri -** Pariază pe scorul corect al leg-urilor în setul X
268. **Cele mai multe 180-uri -** Pariază pe jucătorul care va înscrie cele mai multe 180-uri în meci
269. **Total 180-uri Jucătorul X -** Se indică dacă jucătorul X va reuși mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat
270. **Set X Leg Y – câștigător -** Pariază pe jucătorul care va câștiga leg-ul X din setul Y
271. **Total 180-uri -** Se indică dacă vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat
272. **Frame-ul X – câștigător** - Pariază pe jucătorul care va câștiga frame-ul X
273. **Jucătorul X dă o pasă de gol –** Pariază pe jucătorul care va reuși să dea o pasă de gol în meci.
274. **Jucătorul X înscrie cu capul –** Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie cu o lovitură de cap.
275. **Jucătorul X primește un cartonaș –** Pariază pe jucătorul care va primi cel puțin un cartonaș în meci.
276. **Șuturi pe poartă Jucătorul X –** Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Jucătorul X va fi peste sau sub numărul specificat.
277. **Șuturi pe poartă Echipa X -** Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
278. **Cele mai multe șuturi pe poartă –** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în meci.
279. **Total șuturi pe poartă repriza X** - Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă din repriza X va fi peste sau sub numărul specificat.
280. **Jucătorul X este eliminat –** Pariază pe jucătorul care va fi eliminat din meci.
281. **Jucătorul 1 vs Jucătorul 2 - cele mai multe șuturi pe poartă –** Pariază pe jucătorul care va reuși să aibă cele mai multe șuturi pe poartă, dintre cei doi specificați.
282. **Metoda înscrierii golului de către Jucătorul X–** Pariază pe modalitatea prin care va reuși Jucătorul specificat să marcheze, având opțiunile: picior stâng, picior drept, penalty, lovitură de cap, alt mod).

283. **Ambele echipe vor avea Peste X șuturi pe poartă** – Se indică dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X șuturi pe poartă.
284. **Metoda înscrierii golului de către Echipa X** - Pariază pe modalitatea prin care va reuși Echipa specificată să marcheze, având opțiunile: penalty, lovitură de cap, lovitură liberă, alt mod.
285. **Faultul numărul X -** Pariază pe echipa care va comite faultul cu numărul X.
286. **Ofsaidul numărul X -** Pariază pe echipa care va avea ofsaidul cu numărul X.
287. **Echipa X - total faulturi comise -** Se indică dacă numărul total de faulturi comise de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
288. **Echipa X - total ofsaiduri -** Se indică dacă numărul total de ofsaiduri avute de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
289. **Ambele echipe vor comite Peste X faulturi** - Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor comite Peste X faulturi.
290. **Ambele echipe vor avea Peste X ofsaiduri** - Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X ofsaiduri.
291. **Echipa cu cele mai multe faulturi comise -** Pariază pe echipa care va comite cele mai multe faulturi în meci.
292. **Handicap - total faulturi comise -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturi comise în meci, după aplicarea handicapului specificat.
293. **Intervale faulturi -** Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în meci.
294. **Total faulturi Impar/Par -** Se indică dacă numărul total de faulturi comise în meci va fi un număr Par sau un număr Impar.
295. **Total ofsaiduri Impar/Par -** Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din meci va fi un număr Par sau un număr Impar.
296. **Total șuturi pe poartă Impar/Par -** Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă va fi un număr Par sau un număr Impar.
297. **Echipa cu cele mai multe ofsaiduri -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în meci.
298. **Handicap - total ofsaiduri -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în meci, după aplicarea handicapului specificat.
299. **Intervale ofsaiduri -** Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din meci.
300. **Handicap - total șuturi pe poartă -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în meci, după aplicarea handicapului specificat..
301. **Intervale șuturi pe poartă -** Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă din meci.
302. **Total faulturi -** Se indică dacă numărul total de faulturi comise în meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
303. **Total ofsaiduri -** Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.

304. **Total șuturi pe poartă -** Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
305. **Prima repriză - total puncte Echipa X -** Se indică dacă Echipa X va avea Peste sau Sub numărul specificat de puncte în prima repriză
306. **Handicap puncte în meci (incl. prelungiri) -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualele prelungiri, după aplicarea handicapului specificat
307. **Sfertul X - 1x2 -** Pariază pe echipa care va câștiga Sfertul X
308. **Sfertul cu cele mai multe puncte -** Pariază pe sfertul în care se vor înscrie cele mai multe puncte din meci
309. **Total puncte Echipa X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de puncte obținute de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
310. **Prima repriză - total puncte -** Se indică dacă numărul total de puncte din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
311. **Sfertul X - total puncte -** Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul X va fi peste sau sub numărul specificat
312. **Total puncte impar/par (incl. prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de puncte va fi Impar sau Par, incluzând eventualele prelungiri
313. **Pauză/Final -** Pariază pe rezultatul meciului, atât la pauză cât și la finalul acestuia
314. **Câștigă meciul (incl. prelungiri) -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualele prelungiri
315. **Prima repriză - 1x2 -** Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză.
316. **Prima repriză - Egal - pariul se rambursează -** Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză. În caz de egalitate în prima repriză, pariul se rambursează
317. **Total Touchdown-uri (incl. Prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de Touchdown-uri din meci, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
318. **Total Field Goals (incl. Prelungiri) -** Se indică dacă numărul total de Field Goals din meci, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
319. **Primul Field Goal (incl. Prelungiri) -** Pariază pe echipa care va reuși primul Field Goal, incluzând eventualele prelungiri
320. **Sfertul X – Handicap -** Pariază pe echipa care va avea cele mai multe puncte în sfertul X, după aplicarea handicapului specificat.
321. **Set 1 & Set 2 -** Pariază pe echipa care va câștiga atât primul cât și cel de-al doilea set
322. **Puncte Impar/Par -** Se indică dacă numărul total de puncte va fi Impar sau Par
323. **Minimum 1 set -** Pariază pe echipa care va câștiga cel puțin un set
324. **Set 1 / Câștigător -** Pariază pe rezultatul meciului, atât după primul set cât și la finalul meciului
325. **Câștigător & total puncte -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul și indică dacă numărul total de puncte în meci va fi peste sau sub numărul specificat
326. **Fiecare echipă marchează 2+ goluri -** Se indică dacă ambele echipe vor reuși să marcheze cel puțin 2 goluri în meci.

327. **Echipa X câștigă fără să primească gol -** Se indică dacă Echipa X va reuși să câștige meciul fără ca oponenții să înscrie.
328. **GG in oricare repriza -** Se indică dacă ambele echipe vor reuși să înscrie în prima repriză sau ambele vor înscrie în cea de-a 2-a repriză.
329. **Interval goluri -** Pariază pe intervalul în care va aparține numărul de goluri înscrise în meci.
330. **Gol în ambele reprize -** Se indică dacă vom avea cel puțin un gol înscris în fiecare din cele două reprize.
331. **Interval goluri Echipa X în prima repriză -** Pariază pe intervalul din care face parte numărul total de goluri înscrise de Echipa X în prima repriză.
332. **Interval goluri Echipa X în a doua repriză -** Pariază pe intervalul din care face parte numărul total de goluri înscrise de Echipa X în a doua repriză.
333. **Prima repriză & A doua repriză –** Pariază pe rezultatul primei reprize și pe rezultatul celei de-a doua reprize.
334. **Total game-uri în meci -** Se indică dacă numărul total de game-uri din meci va fi peste sau sub numărul specificat.
335. **Număr exact de seturi -** Pariază pe numărul exact de seturi care se vor juca în meci.
336. **Jucătorul X** - să câștige un set - Se indică dacă jucătorul X va reuși să câștige cel puțin un set din meci.
337. **Set X – câștigător -** Pariază pe jucătorul care va reuși să câștige setul specificat.
338. **Set X - Total game-uri -** Se indică dacă numărul total de game-uri din setul X va fi peste sau sub numărul specificat.
339. **Jucătorul X - Total game-uri -** Se indică dacă numărul total de game-uri obținute de jucătorul X va fi peste sau sub numărul specificat.
340. **Set câștigat la 0 -** Se indică dacă cel puțin un set din meci va fi finalizat cu scorul de 6:0 sau 0:6.
341. **Impar/Par Game-uri -** Se indică dacă numărul total de game-uri va fi un număr impar sau un număr par.
342. **Set X - Handicap game-uri -** Pariază pe jucătorul care va obține cele mai multe game-uri în setul X, după aplicarea handicapului specificat.
343. **Scor corect set X -** Pariază pe scorul corect în setul X.
344. **Set 1 / Câștigător -** Pariază pe jucătorul care va câștiga primul set și pe jucătorul care va câștiga meciul.
345. **Goluri exact –** Pariază pe numărul exact de goluri din meci.
346. **Goluri exact Echipa X –** Pariază pe numărul exact de goluri înscrise de Echipa X în meci.
347. **Echipa X câștigă cel puțin un set -** Se indică dacă echipa X va reuși să câștige cel puțin un set din meci.
348. **Echipa X câștigă fix 1 set -** Se indică dacă echipa X va reuși să câștige fix un set din meci
349. **Echipa X câștigă fix 2 seturi -** Se indică dacă echipa X va reuși să câștige fix 2 seturi din meci
350. **Se va juca al 5-lea set -** Se indică dacă se va juca sau nu un al 5-lea set în meci.

351. **Final & total goluri în meci -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat.
352. **Handicap (1x2) goluri în meci -** Pariază pe echipa care va reuși să câștige meciul, după ajustarea handicapului specificat.
353. **Ambele echipe să marcheze -** Se indică dacă ambele echipe vor reuși să înscrie sau nu în meci.
354. **Diferență victorie -** Pariază pe echipa care va câștiga meciul și diferența de scor cu care va reuși să câștige.
355. **Perioada cu cele mai multe goluri -** Pariază pe perioada în care se vor înscrie cele mai multe goluri, având opțiunile: Prima perioadă; A doua perioadă; A treia perioadă; Egalitate = Va fi același număr de goluri în oricare două perioade din meci în care se vor înscrie cele mai multe goluri
356. **Perioada X - 1x2 -** Pariază pe echipa care va reuși să câștige perioada X.
357. **Perioada X - șansă dublă -** Pariază pe echipa care va reuși să câștige perioada X, având opțiunile: 1X - echipa gazdă câștigă perioada sau egal. X2 - echipa oaspete câștigă perioada sau egal. 12 - Oricare echipă câștigă perioada
358. **Perioada X - Egal - pariul se rambursează -** Pariază pe echipa care va reuși să câștige perioada X. Dacă perioada se termină la egalitate, pariul se rambursează.
359. **Perioada X - total goluri -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în perioada X va fi peste sau sub numărul specificat.
360. **Perioada X - ambele echipe să marcheze -** Se indică dacă ambele echipe vor reuși să înscrie sau nu în perioada X.
361. **Perioada X - total goluri impar/par -** Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în perioada X va fi un număr par sau un număr impar.
362. **Perioada X - golul Y -** Pariază pe echipa care va reuși să înscrie golul Y din perioada X.
363. **Total puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie cel puțin numărul de puncte specificat, incluzând eventualele prelungiri
364. **Total coșuri reușite Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși cel puțin numărul de coșuri de 2 și/sau 3 puncte specificat, incluzând eventualele prelungiri
365. **Total pase decisive Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși cel puțin numărul de pase decisive specificat, incluzând eventualele prelungiri
366. **Total blocaje Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși cel puțin numărul de blocaje specificat, incluzând eventualele prelungiri
367. **Total recuperări Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși cel puțin numărul de recuperări specificat, incluzând eventualele prelungiri
368. **Total intercepții Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși cel puțin numărul de intercepții specificat, incluzând eventualele prelungiri
369. **Total aruncări reușite de 3 puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie cel puțin numărul de aruncări de 3 puncte specificat, incluzând eventualele prelungiri

370. **Total puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie Sub {total} puncte în meci, incluzând eventualele prelungiri
371. **Total puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie Peste {total} puncte în meci, incluzând eventualele prelungiri
372. **Total pase decisive Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși Sub {total} pase decisive în meci, incluzând eventualele prelungiri
373. **Total pase decisive Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși Peste {total} pase decisive în meci, incluzând eventualele prelungiri
374. **Total recuperări Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși Sub {total} recuperări în meci, incluzând eventualele prelungiri
375. **Total recuperări Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va reuși Peste {total} recuperări în meci, incluzând eventualele prelungiri
376. **Total aruncări reușite de 3 puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie Sub {total} aruncări reușite de 3 puncte în meci, incluzând eventualele prelungiri
377. **Total aruncări reușite de 3 puncte Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va înscrie Peste {total} aruncări reușite de 3 puncte în meci, incluzând eventualele prelungiri
378. **Total yarzi pase Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va pasa Sub {total} yarzi în meci, incluzând eventualele prelungiri
379. **Total yarzi pase Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va pasa Peste {total} yarzi în meci, incluzând eventualele prelungiri
380. **Total pase complete Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} pase complete în meci, incluzând eventualele prelungiri
381. **Total pase complete Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} pase complete în meci, incluzând eventualele prelungiri
382. **Total pase de touchdown Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} pase de touchdown în meci, incluzând eventualele prelungiri
383. **Total pase de touchdown Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} pase de touchdown în meci, incluzând eventualele prelungiri
384. **Total încercări rushing Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} încercări rushing în meci, incluzând eventualele prelungiri
385. **Total încercări rushing Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} încercări rushing în meci, incluzând eventualele prelungiri
386. **Total rushing yarzi Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} rushing yarzi în meci, incluzând eventualele prelungiri
387. **Total rushing yarzi Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} rushing yarzi în meci, incluzând eventualele prelungiri
388. **Total yarzi primiți Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} yarzi primiți în meci, incluzând eventualele prelungiri
389. **Total yarzi primiți Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} yarzi primiți în meci, incluzând eventualele prelungiri

390. **Total recepții Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Sub {total} recepții în meci, incluzând eventualele prelungiri
391. **Total recepții Jucătorul X (incl. prelungiri) -** Se indică dacă Jucătorul X va avea Peste {total} recepții în meci, incluzând eventualele prelungiri
392. **Lupta să parcurgă toate rundele -** Se indică dacă vor fi sau nu vor fi încheiate toate rundele din meci.
393. **Interval runde -** Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de runde jucate în meci.
394. **Total runde** – se indică dacă numărul total de runde din meci va fi sub sau peste numărul indicat.
395. **Metoda victoriei** – pariază pe modul în care se va decide partida.
396. **Câștigă în Runda** – pariază pe câștigătorul meciului și runda în care se va termina meciul. Dacă lupta parcurge toate rundele, toate selecțiile vor fi validate necâștigătoare **Câștigă în Interval runde** – pariază pe câștigătorul evenimentului și pe intervalul din care va face parte numărul total de runde jucate în meci
397. **Total mingi pierdute Jucător X (incl. prelungiri**) - Se indică dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de puncte indicat.
398. **Double double (incl. prelungiri)** -Se indică dacă Jucătorul X va reuși un double double în meci, incluzând eventualele prelungiri. Double-double - performanța unui jucător de a acumula minimum 10 din 2 din următoarele 5 categorii (puncte, recuperări, pase decisive, blocaje, intercepții)
399. **Triple double (incl. prelungiri)** - Se indică dacă Jucătorul X va reuși un triple double în meci, incluzând eventualele prelungiri. Triple-double - performanța unui jucător de a acumula minimum 10 din 3 din următoarele 5 categorii (puncte, recuperări, pase decisive, blocaje, intercepții)
400. **Handicap (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** -Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
401. **Total goluri (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Se indică numărul total de goluri din meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
402. **Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în meci.
403. **Niciun pariu pe Echipa X** - Pariază pe rezultatul final al meciului. În cazul în care câștigă Echipa X pariul se rambursează.
404. **Goluri exact echipa X (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază pe numărul exact de goluri înscrise de Echipa X în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
405. **Echipa X fără gol primit** - Pariază dacă echipa X va termina meciul fără gol primit.
406. **Echipa X fără gol primit (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază dacă echipa X va termina meciul fără gol primit, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
407. **Echipa X perioada cu cele mai multe goluri** - Pariază pe perioada în care Echipa X va marca cele mai multe goluri, având opțiunile: Prima perioadă, A doua perioadă, A treia perioadă, Egalitate= Va fi același număr de goluri în oricare două perioade din meci în care se vor înscrie cele mai multe goluri.

408. **Diferență victorie (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază pe câștigătorul meciului și diferența cu care va reuși să câștige, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
409. **Goluri marcate exact (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază pe numărul exact de goluri înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
410. **Echipa X să câștige toate perioadele** - Pariază dacă Echipa X va câștiga toate perioadele.
411. **Echipa X să câștige oricare perioadă** - Pariază dacă Echipa X va câștiga oricare perioadă.
412. **Echipa X marchează în toate perioadele** - Pariază dacă Echipa X va marca în toate perioadele.
413. **Care echipă marchează** - Pariază pe echipa care va marca în meci.
414. **Care echipă marchează (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază pe echipa care va marca în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
415. **Perioada X - ultima echipă care marchează** - Pariază pe ultima echipă care va înscrie în perioada X.
416. **Perioada X - scor corect** - Pariază pe scorul corect din perioada X.
417. **Perioada X - goluri exact** - Pariază pe numărul exact de goluri din perioada X.
418. **Perioada X - goluri exact Echipa Y** - Pariază pe numărul de goluri din perioada X marcat de echipa Y.
419. **Perioada X - total goluri Echipa Y** - Pariază dacă numărul de goluri din perioada X al echipei Y va fi sub sau peste numărul indicat.
420. **Perioada X - care echipă marchează** - Pariază pe echipa care va marca în perioada X.
421. **Perioada X/câștigătoare (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Pariază pe echipa care va câștiga perioada X și echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.
422. **Toate perioadele peste X goluri** - Pariază dacă în toate perioadele se vor marca peste X goluri.
423. **Toate perioadele sub X goluri** - Pariază dacă în toate perioadele se vor marca sub X goluri.
424. **Echipa X câștigă fix Y seturi** - Pariază dacă echipa X va câștiga fix Y seturi în meci.
425. **Va fi un al 4-lea set** - Pariază daca va fi un al 4-lea set în meci.
426. **Va fi un al 5-lea set** - Pariază daca va fi un al 5-lea set în meci.
427. **Prima repriză par/impar** - Pariază dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi un număr par sau impar.
428. **A doua repriză par/impar** - Pariază dacă numărul total de goluri din a doua repriză va fi un număr par sau impar.
429. **Diferență victorie** - prima repriză - Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză și diferența de scor cu care va reuși să câștige.
431. **A doua repriză** - Egal - pariul se rambursează - Pariază pe echipa care va câștiga a doua repriză. În caz de egalitate în a doua repriză, pariul se rambursează.
432. **Set X - primul la Y game-uri** – Se indică jucătorul care va ajunge primul în setul X la numărul Y de game-uri.
433. **Jucător X să câștige Y seturi** – Pariază câte seturi va câștiga Jucătorul X în meci.

434. **Total Tie break-uri** – Pariază dacă numărul total de tie breakuri din meci va fi sub sau peste numărul specificat.
435. **Jucător X câștigă fără să piardă set** – Pariază dacă Jucătorul X va câștiga meciul fără să piardă vreun set.
436. **Jucător X câștigă cu revenire** – Pariază dacă Jucătorul X câștigă meciul după ce a fost în dezavantaj la seturi.
437. **Toate seturile jucate și 6-6 în ultimul set** – Pariază dacă meciul va ajunge în setul decisiv și va fi scorul 6-6 în setul decisiv.
438. **Set X – Scor corect Orice jucător** – Pariază dacă oricare jucător va câștiga setul X cu scorul specificat.
439. **Set X – Scor corect multiplu** – Se indică dacă scorul corect din setul X va fi unul din opțiunile specificate.
440. **Total seturi la 0 –** Pariază dacă numărul total de seturi terminate cu scorul de 6-0 sau 0-6 va fi sub sau peste numărul specificat.
441. **Perioada X – Echipa Y fără gol primit** – Pariază daca Echipa Y va primi gol în perioada X
442. **Golul X & câștigătoare** – Pariază pe echipa care va marca golul X și va câștiga meciul
443. **Golul X & câștigătoare (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** – Pariază pe echipa care va marca golul X și va câștiga meciul, incluzând prelungiri și loviturile de departajare
444. **Golul X (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** – Pariază pe echipa care va marca golul X, incluzând loviturile de departajare.
445. **Penalti sau Cartonaș roșu** – Pariază dacă se va acorda penalti sau cartonaș roșu în meci
446. **Penalti și Cartonaș roșu** – Pariază daca se vor acorda penalti și cartonaș roșu în meci
447. **Minutul primului gol** – Pariază dacă minutul primului gol va fi sub sau peste numărul specificat (un minut se consideră de la 00:00 la 00:59; exemplu: primul gol se marchează în minutul 28:33, minutul primului gol va fi minutul 29)
448. **Metoda marcării punctului X (incl. prelungiri)** – Pariază pe metoda marcării punctului X, incluzând reprizele de prelungiri.
449. **Cum se marchează punct X (incl. prelungiri) –** Pariază pe procedeul marcării punctului X, incluzând reprizele de prelungiri.
450. **Sfertul X – punctul Y** – Pariază pe echipa care va marca punctul Y din sfertul X.
451. Ambele echipe marchează - 1.repriză/2.repriză – Se indică dacă ambele echipe marchează în prima și a doua repriză
452. Total goluri Echipa X a doua repriză – Pariază dacă numărul total de goluri al echipei gazde va fi sub sau peste numărul specificat
453. Golul X & Total goluri în meci – Pariază pe echipa care va marca golul X și dacă numărul total de goluri în meci va fi sub sau peste numărul specificat
454. Echipa X să marcheze în ambele reprize – Pariază dacă Echipa X va marca în ambele reprize

455. Rezultat final în oricare repriză – Pariază pe rezultatul final din oricare repriză
456. Echipa care va avea lovitura de start – Pariază pe echipa care va avea lovitura de start a meciului
457. Echipa X posesia mingii – Se indică dacă Echipa X va avea posesia mingii sub sau peste numărul specificat.
458. Total ofsaiduri repriza X – Se indică dacă numărul de ofsaiduri din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat.
459. Total faulturi Repriza X – Se indică dacă numărul de faulturi din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat.
460. Rezerva înscrie – Pariază daca un jucător care va înlocui un titular va înscrie în meci
461. Echipa X câștigă cu revenire – Echipa X să fie condusă oricând în meci și să câștige meciul
462. Prima aruncare de la margine – Pariază pe echipa care va avea prima aruncare de la margine
463. Primul corner – Pariază pe echipa care va avea primul corner în meci
464. Primul cartonaș – Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș în meci
465. Primul cartonaș galben – Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș galben în meci
466. Primul penalti – Pariază pe echipa care va primi primul penalti în meci
467. Primul cartonaș roșu – Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș roșu în meci
468. Metoda calificării – Timp regulamentar – Pariază dacă echipa calificată se va decide la sfârșitul timpului regulamentar de joc
469. Metoda calificării – Prelungiri – Pariază daca echipa calificată se va decide la finalul reprizelor de prelungiri
470. Metoda calificării – Penaltiuri – Pariază daca echipa calificată se va decide după executarea loviturilor de departajare
471. Metoda calificării Echipa X – Timp regulamentar – Pariază dacă echipa X se va califica la sfârșitul timpului regulamentar de joc
472. Metoda calificării Echipa X – Prelungiri – Pariază dacă echipa X se va califica la finalul reprizelor de prelungiri
473. Metoda calificării Echipa X – Penaltiuri – Pariază dacă echipa X se va califica după executarea loviturilor de departajare
474. Cum se va decide meciul – Se indică modalitatea prin care se va decide meciul
475. Scor corect oricând – Se indică dacă pe durata meciului scorul corect va fi cel specificat
476. Gol în primele 15 min. – Se indică dacă se va marca cel puțin un gol până în minutul 14:59
477. Cartonaș galben în primele 20 min. – Se indică dacă se va acorda cel puțin un cartonaș galben până în minutul 19:59
478. Primul eveniment în meci – Pariază care va fi primul eveniment din meci. Opțiunile de pariere sunt: gol, cartonaș, pauză
479. Echipa X marchează în primele 15 min. – Pariază dacă echipa X va marca cel puțin un gol până în minutul 14:59

480. Să înscrie exact X goluri – Pariază pe jucătorul care va înscrie exact numărul de goluri specificat
481. Jucătorul să primească primul cartonaș – Pariază pe jucătorul care va primi primul cartonaș în meci
482. Jucătorul să primească un cartonaș roșu – Pariază pe jucătorul care va primi un cartonaș roșu în meci
483. Cum se marchează golul X – Pariază pe modul în care se va marca golul X. Opțiunile de pariere sunt: Șut, Capul, Penalti, Lovitură liberă, Autogol.
484. Orice portar înscrie – Pariază dacă oricare dintre portari va marca cel puțin un gol în meci
485. Repriza cu cele mai multe cornere – Pariază în care repriză vor fi cele mai multe cornere
486. Total cartonașe roșii – Se indică dacă numărul cartonașelor roșii din meci va fi sub sau peste numărul indicat
487. Repriza X – total cartonașe echipa Y – Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei Y din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
488. Total cartonașe – Echipa X – Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
489. Orice jucător înscrie X+ goluri – Pariază dacă orice jucător va înscrie un număr egal sau mai mare decât numărul specificat
490. Handicap – cornere - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornere în meci, după aplicarea handicapului specificat.
491. Repriza X – cornere 1x2 - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornere în repriza X. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
492. Următorul cartonaș (cartonașul cu nr. X) – Pariază pe echipa care va primi cartonașul cu numărul X din meci
493. Handicap cartonașe - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în meci, după aplicarea handicapului specificat.
494. Repriza X – cartonaș roșu – Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin un cartonaș roșu
495. Repriza X – penalti – Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin un penalti
496. Echipa X să înscrie din penalti – Pariază dacă echipa X va marca din penalti
497. Ambele echipe să obțină penalti în meci – Pariază dacă ambele echipe vor primi cel puțin un penalti de fiecare în meci
498. Echipa X să rateze un penalti – Pariază dacă echipa X va rata un penalti
499. Echipa X cartonaș roșu – Pariază dacă echipa X va primi cel puțin un cartonaș roșu în meci
500. Ambele echipe să primească un cartonaș roșu – Pariază dacă ambele echipe vor primi cel puțin un cartonaș roșu de fiecare în meci
501. Prima echipă la X cornere – Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cornere specificat

502. Prima echipă la X cartonașe – Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cartonașe specificat
503. Scor corect cartonașe – Pariază pe scorul corect la cartonașe din meci
504. Gol în repriza X de prelungiri – Pariază dacă se va înscrie cel puțin un gol în repriza X de prelungiri a meciului
505. Total cornere în intervalul de 10 minute a-b – Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de minute a-b va fi sub sau peste numărul specificat
506. Total cornere primele 10 minute – Se indică dacă numărul total de cornere până la minutul 09:59 va fi sub sau peste numărul specificat
507. Total cartonașe în intervalul de 10 minute a-b – Se indică dacă numărul total de cartonașe din intervalul de minute a-b va fi sub sau peste numărul specificat
508. Primul cartonaș înainte de minutul X – Pariază dacă primul cartonaș al meciului se va acorda înainte de minutul X
509. Să înscrie în repriza X - Pariază pe jucătorul care va marca în repriza X
510. Să înscrie în ambele reprize – Pariază pe jucătorul care va marca în ambele reprize ale meciului
511. Să înscrie din afara careului – Pariază pe jucătorul care va marca din afara careului mare
512. Să înscrie mai mult ca echipa adversă – Pariază pe jucătorul care va marca mai multe goluri ca echipa adversă
513. Total cornere – 3 variante – Se indică dacă numărul de total de cornere din meci va fi sub, exact sau peste numărul specificat
514. Total cornere – repriza X – 3 variante - Se indică dacă numărul de total de cornere din repriza X va fi sub, exact sau peste numărul specificat
515. Ultimul cartonaș – Pariază pe echipa care va primi ultimul cartonaș din meci
516. Ambele echipe marchează & peste x goluri – Se indică dacă ambele echipe marchează în meci și numărul total de goluri din meci va fi sub sau peste numărul specificat
517. Total goluri prima sau a doua repriză – Se indică dacă numărul total de goluri din prima repriză sau din a doua repriză va fi sub sau peste numărul specificat
518. 1X2 sau total goluri repriza X – Pariază pe rezultatul final al meciului sau dacă numărul total de goluri din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
519. Pauză – Final – Cartonașe – Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe la pauză și la final
520. Ultimul marcator – Pariază pe jucătorul care va marca ultimul gol în meci
521. Repriza X - Cele mai multe șuturi pe poartă – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în repriza X.
522. Repriza X – șutul pe poartă Y – Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă Y din repriza X.
523. Repriza X – Handicap total șuturi pe poartă - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în repriza X, după aplicarea handicapului specificat.

524. Repriza X – Total șuturi pe poartă echipa Y - Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Echipa Y în repriza X va fi peste sau sub numărul specificat.
525. Repriza X - Intervale șuturi pe poartă - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă din repriza X.
526. Repriza X - Intervale șuturi pe poartă – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă al echipei Y din repriza X.
527. Repriza X - Total șuturi pe poartă Impar/Par - Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă va fi un număr Par sau un număr Impar.
528. Multi Pauză/Final – Se indică dacă rezultatul de la pauză și rezultatul de la finalul meciului este unul dintre cele două selecții. Exemplu: pentru ca selecția 1/1 sau 1/X să fie câștigătoare, echipa gazdă câștigă la pauză, echipa gazdă câștigă la final sau echipa gazdă câștigă la pauză, la final este egal.
529. Sfertul X – Total puncte Jucător Y – Pariază daca numărul total de puncte din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
530. Sfertul X – Total pase decisive Jucător Y – Pariază daca numărul total de pase decisive din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
531. Sfertul X – Total recuperări Jucător Y – Pariază daca numărul total de recuperări din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
532. Echipa X câștigă ambele reprize – Se indică dacă echipa X va câștiga ambele reprize din meci
533. Interval faulturi – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în meci de către Echipa X.
534. Interval faulturi – Echipa X – Repriza Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise de către Echipa X în Repriza Y.
535. Repriza Y - Faultul numărul X - Pariază pe echipa care va comite faultul cu numărul X din repriza Y.
536. Handicap - total faulturi comise – Repriza X - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturi comise în meci, după aplicarea handicapului specificat în repriza X.
537. Repriza X – Echipa cu cele mai multe faulturi – Pariază pe echipa care va comite cele mai multe faulturi în repriza X.
538. Repriza X – Total faulturi Echipa Y – Se indică dacă numărul de faulturi comise de echipa Y în repriza X va fi sub sau peste numărul specificat.
539. Repriza X – Interval faulturi - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi în repriza X.
540. Repriza X – Interval faulturi – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în repriza X de către echipa Y.
541. Total faulturi Impar/Par – Repriza X - Se indică dacă numărul total de faulturi comise în repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar.
542. Echipa cu cele mai multe șuturi – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în meci.
543. Șutul numărul X – Pariază pe echipa care va avea șutul cu numărul X.

544. Handicap - total șuturi - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în meci după aplicarea handicapului specificat.
545. Total șuturi - Se indică dacă numărul total de șuturi din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
546. Total șuturi – Echipa X - Se indică dacă numărul total de șuturi din meci al echipei X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
547. Interval șuturi - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din meci.
548. Interval șuturi – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din meci al echipei X.
549. Total șuturi Impar/Par - Se indică dacă numărul total de șuturi va fi un număr Par sau un număr Impar.
550. Ambele echipe vor avea Peste X șuturi – Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X șuturi
551. Repriza X - Echipa cu cele mai multe șuturi – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în repriza X.
552. Repriza Y - Șutul numărul X – Pariază pe echipa care va avea șutul cu numărul X din repriza Y.
553. Repriza X - Handicap - total șuturi - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în repriza X după aplicarea handicapului specificat.
554. Repriza X - Total șuturi - Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
555. Repriza X – Total șuturi – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X al echipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
556. Repriza X – Interval șuturi - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din repriza X
557. Repriza X – Interval șuturi – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din repriza X al echipei Y.
558. Repriza X - Total șuturi Impar/Par - Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar.
559. Șutul pe poartă numărul X – Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă cu numărul X.
560. Interval șuturi pe poartă – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă al echipei X din meci.
561. Echipa cu cele mai multe deposedări – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe deposedări din meci
562. Deposedarea numărul X – Pariază pe echipa care va realiza deposedarea numărul X.
563. Handicap – Total deposedări - Pariază pe echipa care va avea realiza cele mai multe deposedări din meci după aplicarea handicapului specificat.
564. Total deposedări - Se indică dacă numărul total de deposedări din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
565. Total deposedări – Echipa X - Se indică dacă numărul total de deposedări din meci realizate de Echipa X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
566. Interval deposedări - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din meci.

567. Interval deposedări – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din meci realizate de echipa X.
568. Total deposedări Impar/Par - Se indică dacă numărul total de deposedări va fi un număr Par sau un număr Impar.
569. Ambele echipe vor avea Peste X deposedări – Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X deposedări..
570. Repriza X - Echipa cu cele mai multe deposedări – Pariază pe echipa care va realiza cele mai multe deposedări în repriza X.
571. Repriza Y - Deposedarea numărul X – Pariază pe echipa care va realiza deposedarea cu numărul X din repriza Y.
572. Repriza X - Handicap - total deposedări - Pariază pe echipa care va realiza cele mai multe deposedări în repriza X după aplicarea handicapului specificat.
573. Repriza X - Total deposedări - Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
574. Repriza X – Total deposedări – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X realizate de echipa Y va fi peste sau sub numărul specificat.
575. Repriza X – Interval deposedări - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din repriza X.
576. Repriza X – Interval deposedări – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din repriza X realizate de echipa Y.
577. Repriza X – Total deposedări Impar/Par - Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar.
578. Echipa cu cele mai multe pase – Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete din meci.
579. Pasa numărul X – Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cu numărul X.
580. Handicap – Total pase - Pariază pe echipa care va avea reuși cele mai multe pase complete din meci după aplicarea handicapului specificat.
581. Total pase - Se indică dacă numărul total de pase complete din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
582. Total pase – Echipa X - Se indică dacă numărul total de pase complete din meci reușite de Echipa X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
583. Interval pase - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din meci.
584. Interval pase – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din meci reușite de echipa X.
585. Total pase Impar/Par - Se indică dacă numărul total de pase complete din meci va fi un număr Par sau un număr Impar.
586. Ambele echipe vor avea Peste X pase – Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X pase reușite.
587. Repriza X - Echipa cu cele mai multe pase – Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete în repriza X.
588. Repriza Y - Pasa numărul X – Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cu numărul X din repriza Y.

589. Repriza X - Handicap - total pase - Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete în repriza X după aplicarea handicapului specificat.
590. Repriza X - Total pase - Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat.
591. Repriza X – Total pase – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X reușite de echipa Y va fi peste sau sub numărul specificat.
592. Repriza X – Interval pase - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din repriza X.
593. Repriza X – Interval pase – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din repriza X reușite de echipa Y.
594. Repriza X – Total pase - Impar/Par - Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar.
595. Ofsaidul numărul X – Pariază pe echipa care va avea ofsaidul numărul X din meci
596. Interval ofsaiduri – Echipa X - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din meci ale echipei X.
597. Repriza X - Echipa cu cele mai multe ofsaiduri – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în repriza X.
598. Repriza Y - Ofsaidul numărul X – Pariază pe echipa care va avea ofsaidul cu numărul X din repriza Y.
599. Repriza X - Handicap - total ofsaiduri - Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în repriza X după aplicarea handicapului specificat.
600. Repriza X – Total ofsaiduri– Echipa Y – Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza X ale echipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
601. Repriza X – Interval ofsaiduri - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din repriza X
602. Repriza X – Interval ofsaiduri – Echipa Y - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din repriza X ale echipei Y.
603. Repriza X – Total ofsaiduri Impar/Par - Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar.
604. Total puncte cartonașe – Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din meci va fi peste sau sub numărul specificat
605. Cartonașe exact – Pariază pe numărul exact de cartonașe din meci
606. Cartonașe exact – echipa X – Pariază pe numărul exact de cartonașe din meci al echipei X
607. Interval – Total puncte cartonașe – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din meci
608. Cartonașul X – Echipa Y – Pariază pe jucătorul care va primi cartonașul cu numărul X din echipa Y. Se iau în considerare doar cartonașele acordate echipei Y.
609. Repriza X – Echipa cu cele mai multe cartonașe – Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în repriza X.
610. Repriza X – Cartonașul Y – Pariază pe echipa care va primi cartonașul cu numărul Y din repriza X.
611. Repriza X – Total puncte cartonașe – Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din repriza X va fi peste sau sub numărul specificat

612. Repriza X – Exact cartonașe – Pariază pe numărul exact de cartonașe din repriza X
613. Repriza X – Exact cartonașe – Echipa Y – Pariază pe numărul exact de cartonașe din repriza X al echipei Y
614. Repriza X – Interval total puncte cartonașe - Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din repriza X
615. Repriza X – Cartonaș roșu – Echipa Y – Pariază dacă echipa Y va primi cartonaș roșu în repriza X
616. Repriza X – Cartonaș înainte de minutul Y – Pariază dacă se va acorda cel puțin un cartonaș înainte de minutul Y din repriza X
617. Echipa X – Golul Y – Pariază pe jucătorul care va marca golul Y al echipei X. Se iau în considerare doar golurile echipei X.
618. Interval puncte – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte marcate în meci
619. Oricare echipă marchează X puncte – Se indică dacă oricare echipă marchează cel puțin X puncte în meci
620. Ambele echipe marchează X puncte – Se indică dacă fiecare echipă marchează cel puțin X puncte în meci
621. Prima echipă la X puncte – Pariază pe echipa care va marca X puncte în meci
622. Oricare echipă marchează X puncte – Repriza Y – Se indică dacă oricare echipă marchează cel puțin X puncte în repriza Y
623. Ambele echipe marchează X puncte – Repriza Y – Se indică dacă fiecare echipă marchează X puncte în repriza Y
624. Prima echipă la X puncte – Sfert Y – Pariază pe echipa care va marca X puncte în sfertul Y
625. Marcator golul X – Echipa Y – Pariază pe jucătorul care va marca golul X al echipei Y. Se iau în considerare doar golurile echipei Y.
626. Interval Cornere – Echipa X – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere al echipei X
627. Interval Cornere – Repriza X – Echipa Y – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere al echipei Y din repriza X
628. Scor Corect – Cornere – Se indică scorul corect al cornerelor din meci
629. Pauză/Final – Cornere – Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere în prima repriză și echipa care va avea cele mai multe cornere în repriza a doua
630. Cartonașe – Handicap – Repriza X – Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe în repriza X după aplicarea handicapului specificat
631. Total puncte pentru cartonașe – Echipa X - Se indică dacă numărul de puncte pentru cartonașe al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
632. Total puncte pentru cartonașe – Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe va fi sub sau peste numărul specificat
633. Total puncte pentru cartonașe – Repriza X – Se indică dacă numărul de puncte pentru cartonașe din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
634. Interval – Puncte pentru cartonașe – Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din meci
635. Total puncte pentru cartonașe – Repriza X – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din repriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărul specifcat

636. Interval – Total puncte pentru cartonașe – Echipa X – Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe al echipei X
637. Ambele echipe 1+ cartonașe în ambele reprize – Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin un cartonaș în fiecare repriză
638. Cartonașe galbene – Handicap – Repriza X – Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în repriza X după aplicarea handicapului specificat
639. Scor Corect – Cartonașe galbene – Se indică scorul corect al cartonașelor galbene din meci
640. Prima echipă la X cartonașe galbene – Se indică echipa care va ajunge prima la X cartonașe galbene primite
641. Pauză/Final – Cartonașe galbene – Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în prima repriză și echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în repriza a doua
642. Ambele echipe 1+ cartonașe galbene în ambele reprize – Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin un cartonaș galben în fiecare repriză
643. Total cartonașe roșii – Repriza X – Se indică dacă numărul total de cartonașe roșii din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
644. Total cartonașe roșii – Echipa X – Se indică dacă numărul total de cartonașe roșii ale echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
645. Total Auturi de poartă – Se indică dacă numărul total de auturi de poartă din meci va fi sub sau peste numărul specificat
646. Total Auturi de poartă – Echipa X – Se indică dacă numărul total de auturi de poartă al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
647. Total Auturi de poartă – Repriza X – Se indică dacă numărul total de auturi de poartă din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
648. Total Auturi de poartă – Repriza X – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de auturi de poartă din repriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărul specificat
649. Total Auturi de margine – Se indică dacă numărul total de auturi de margine din meci va fi sub sau peste numărul specificat
650. Total Auturi auturi de margine – Echipa X – Se indică dacă numărul total de auturi de margine al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
651. Total Auturi de margine – Repriza X – Se indică dacă numărul total de auturi de margine din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
652. Total Auturi de margine – Repriza X – Echipa Y – Se indică dacă numărul total de auturi de margine din repriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărul specificat
653. Lovește bara – Pariază dacă mingea va lovi bara cel puțin o dată în timpul meciului
654. Total schimbări – Se indică dacă numărul total de schimbări din meci va fi sub sau peste numărul specificat
655. Total schimbări – Repriza X - Se indică dacă numărul total de schimbări din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
656. Total schimbări – Echipa X – Se indică dacă numărul total de schimbări din meci al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
657. Primul eveniment din meci – Pariază pe primul eveniment care se va întâmpla în meci. Opțiunile de pariere sunt: Lovitură liberă, aut, aut de poartă, corner, gol
658. Total pase Jucător X – Se indică dacă numărul total de pase complete al jucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat
659. Total ofsaiduri Jucător X – Se indică dacă numărul total de ofsaiduri al jucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat

660. Ambele echipe vor avea peste X cornere – Se indică dacă dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor avea Peste X cornere
661. Repriza X – Exact cornere – Se indică numărul exact de cornere din repriza X
662. Exact cornere – Se indică numărul exact de cornere din meci
663. Exact cornere – Echipa X – Se indică numărul exact de cornere din meci al echipei X
664. Exact cornere – Repriza X – Echipa Y – Se indică numărul exact de cornere din Repriza X al echipei Y
665. Interval – Cornere – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere din meci
666. Interval – Cornere – Repriza X – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere din repriza X
667. Interval – Faulturi – Echipa X – Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise al echipei X
668. Să înscrie Jucător X sau Jucător Y – Pariază dacă Jucătorul X sau Jucătorul Y va marca cel puțin un gol în meci
669. Să înscrie Jucător X & Jucător Y – Pariază dacă ambii jucători vor marca în meci
670. Primul marcator Echipa X & Primul marcator Echipa Y – Pariază pe jucătorul care va marca primul gol al echipei X și pe jucătorul care va marca primul gol al echipei Y
671. Șutul pe poartă numărul X – Echipa Y – Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X al echipei Y
672. Șutul pe poartă numărul X - Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X din meci
673. Echipa X – Șutul pe poartă numărul Y – Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul Y al echipei X
674. Jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X – Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X
675. Jucător X – Total faulturi – Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de faulturi specificat
676. Jucătorul care va comite faultul numărul X – Pariază pe jucătorul care va comite faultul numărul X
677. Echipa X – Jucătorul care va comite faultul numărul Y - Pariază pe jucătorul care va comite faultul numărul Y al echipei X
678. Jucător X – Total ofsaiduri – Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de ofsaiduri specificat
679. Jucătorul care va avea ofsaidul numărul X – Pariază pe jucătorul care va avea ofsaidul numărul X
680. Echipa X – Jucătorul care va avea ofsaidul numărul Y – Pariază pe jucătorul care va avea ofsaidul numărul Y al echipei X
681. Câștigă restul meciului – Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul timpului regulamentar de joc
682. Câștigă restul reprizei X - Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul reprizei X
683. Câștigă restul sfertului X - Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul sfertului X

684. Total șuturi Jucător X – Se indică dacă numărul total de șuturi ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat

685. Total deposedări Jucător X – Se indică dacă numărul total de deposedări ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat.
686. Toți piloții vor completa primul tur – Se indică dacă toți piloții vor completa primul tur de pista al cursei.
687. Ambele mașini vor termina cursa – Se indică dacă ambele mașini ale echipei X vor termina cursa
688. Ambele mașini termină în puncte – Se indică dacă ambele mașini ale echipei X vor termina în puncte
689. Termină cursa – Se indică dacă pilotul X va termina cursa
690. Prima mașină care abandonează – Se indică din ce echipă va face parte prima mașină care abandonează în cursă
691. Primul pilot care intră la boxe – Se indică pilotul care va intra primul la boxe
692. Primul pilot care abandonează – Se indică pilotul care va abandona primul
693. Poziția câștigătorului pe grila de start – Se indică de pe ce poziție a grilei de start a plecat câștigătorul cursei.
694. Total piloți clasați – Se indică dacă numărul total de piloți care vor parcuge cel puțin 90% din cursă va fi sub sau peste numărul specificat.
695. Mașina câștigătoare – Se indică echipa din care face parte pilotul care câștigă cursa.
696. Steag roșu în timpul cursei – Se indică dacă va fi arătat steagul roșu pe durata cursei.

10.2. Live

Notă: Rezultatele pariurilor Live sunt furnizate de către terți autorizați. Datorită acestui tip de pariu specific care 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 terților autorizați. Următoarele tipuri de pariuri sunt disponibile dar pot fi extinse cu noi tipuri afișate pe ecranele terminalelor de pariere.

Tip pariu	**Explicatie**
1 minut – total cartonașe de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de cartonașe acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total cornere de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de cornere acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de goluri care o să fie marcate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total offside-uri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de offside-uri care o să fie acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total penaltiuri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de penaltiuri care o să fie acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
10 minute – total Kill-uri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de Kill-uri care vor avea loc în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
Ambele echipe să înscrie	Se indică dacă ambele echipe vor reuși sau nu vor reuși să înscrie
Ambele echipe să înscrie în repriza X	Se indică dacă ambele echipe vor reuși sau nu vor reuși să înscrie în repriza specificată (X)
Ambele echipe să înscrie X runs	Se indică dacă ambele echipe vor reuși sau nu vor reuși să înscrie numărul de runs specificat (X)

Tip pariu	**Explicatie**
Asiatic total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci după ajustarea handicapului va fi peste sau sub numărul specificat. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Avantajul câștigătoarei	Pariază pe diferența de puncte pe care o va avea echipa câștigătoare
Avantajul câștigătoarei (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe diferența de goluri pe care o va avea echipa câștigătoare, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Avantajul câștigătoarei sfertului X	Pariază pe diferența de puncte pe care o va avea echipa câștigătoare la finalul sfertului specificat (X)
Când se va înscrie golul următor?	Pariază pe intervalul de timp în care se va înscrie următorul gol
Când se va înscrie run-ul X?	Pariază pe intervalul de timp în care se va înscrie run-ul specificat (X)
Când se va înscrie următorul gol	Pariază pe intervalul de 10 minute în care se va înscrie următorul gol
Când se va termina meciul?	Pariază pe momentul când se va termina meciul, având următoarele opțiuni: în primele 9 inninguri, după 9 inninguri, în extra-inning
Care echipă câștigă cursa de X puncte pe set Y	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X) din setul specificat (Y)
Care echipă câștigă inningurile X-Y	Pariază pe care echipă va câștiga inningurile specificate (X & Y)
Care echipă câștigă meciul, incl. prel și lovituri de departajare?	Pariază pe echipa care câștigă meciul, după eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă se califică pentru runda următoare?	Pariază pe echipa care se va califica în runda următoare
Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?	Pariază pe echipa care va avea cel mai bun scor într-un inning
Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză	Pariază pe echipa care va avea cel mai bun scor într-o repriză
Care echipă va avea lovitura de start?	Pariază pe echipa care va avea lovitura de start a meciului
Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri?	Pariază pe echipa care va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri
Care echipă va câștiga cursa către X goluri?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de goluri specificat (X)
Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X)
Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X), incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va câștiga finala mică pentru locul 3?	Pariază pe echipa care va câștiga finala mică (locul 3)
Care echipă va câștiga finala?	Pariază pe echipa care va câștiga finala
Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?	Pariază pe echipa care va câștiga la loviturile de departajare
Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?	Pariază pe echipa care va câștiga meciul, după eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va câștiga meciul?	Pariază pe echipa care va câștiga meciul
Care echipă va câștiga mingea de început?	Pariază pe echipa care va câștiga mingea de început a meciului

Tip pariu	**Explicatie**
Care echipă va câștiga setul?	Pariază pe echipa care va câștiga setul
Care echipă va conduce după 5 inninguri?	Pariază pe echipa care va conduce după 5 inninguri
Care echipă va conduce după X overs?	Pariază pe echipa care va conduce după numărul de overs specificat (X)
Care echipă va conduce la pauză?	Pariază pe echipa care va conduce la pauză
Care echipă va înscrie (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe echipa care va înscrie, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va înscrie repriza X	Pariază pe echipa care va înscrie în repriza specificată (X)
Care echipă va înscrie?	Pariază pe echipa care va înscrie în timpul regulamentar
Care jucător va câștiga gameurile X și Y din setul Z?	Pariază pe jucătorul care va câștiga gameurile specificate (X & Y) din setul specificat (Z)
Care jucător va câștiga meciul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga meciul
Care jucător va câștiga setul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul
Cartonașe	Pariază pe echipa care va primi mai multe cartonașe în meci
Cartonașe Gazde	Se indică dacă numărul total de cartonașe obținute de către echipa gazdă este peste sau sub numărul prezentat în ofertă
Cartonașe Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cartonașe obținute de către echipa oaspete este peste sau sub numărul prezentat în ofertă
Câștig la diferență	Pariază pe diferența cu care va învinge echipa câștigătoare (interval predefinit de goluri/puncte cu care câștigă o echipă)
Câștig la diferență – Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă	Se indică intervalul din care va face parte diferența de goluri pe care o va avea echipa câștigătoare
Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Pariază pe diferența cu care va învinge echipa câștigătoare (interval predefinit de goluri/puncte cu care câștigă o echipă), după eventualele prelungiri
Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va câștiga și diferența cu care reușește să câștige (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.), după eventualele prelungiri
Câștig la diferență pentru set X	Se indică diferența de leg-uri pe care o va avea câștigătorul setului specificat (X)
Câștigătoarea meciului (incl. super over)	Pariază pe echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualul super over
Câștigători	Pariază pe echipa care va câștiga meciul
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 5)

Tip pariu	**Explicatie**
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 7)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 7)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi – cel mai bun din 5)	Se indică numărul de seturi în care cel puțin un jucător va depași scorul limită de 11 puncte
Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi – cel mai bun din 7)	Se indică numărul de seturi în care cel puțin un jucător va depași scorul limită de 11 puncte
Ce echipa marchează punctul X din set Y	Pariază pe echipa care înscrie punctul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cele mai multe 180-uri	Pariază pe jucătorul care va înscrie cele mai multe 180-uri în meci
Cele mai multe 180-uri în set X	Pariază pe jucătorul care va înscrie cele mai multe 180-uri setul specificat (X)
Cele mai multe runs consecutive oricare echipă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe runs consecutive
Cine bate cornerul X?	Pariază pe echipa care va executa cornerul specificat (X)
Cine bate primul corner în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va executa primul corner în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine bate primul corner în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va executa primul corner în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine bate primul corner în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va executa primul corner în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine câștigă la loviturile de departajare?	Pariază pe echipa care va câștiga la loviturile de departajare
Cine câștigă mai multe inninguri	Pariază pe echipa care va câștiga cele mai multe inninguri în meci
Cine câștigă primul punct în game-ul X din setul Y	Pariază pe jucătorul care va câștiga primul punct în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine câștigă punctul X în game-ul Y din setul Z	Pariază pe jucătorul care va câștiga punctul specificat (X) în game-ul specificat (Y) din setul specificat (Z)
Cine câștigă sfertul?	Pariază pe echipa care va câștiga sfertul
Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine marchează al X-lea punct?	Pariază pe echipa care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine va câștiga cursa către X puncte in setul Y?	Pariază pe jucătorul care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine va câștiga end X în set Y?	Pariază pe echipa care va câștiga end-ul specificat (X) din setul specificat (Y)

Tip pariu	**Explicatie**
Cine va câștiga frame-ul X?	Pariază pe jucătorul care va câștiga frame-ul specificat (X)
Cine va câștiga leg-ul X din setul X	Pariază pe jucătorul care va câștiga leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine va câștiga meciul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga meciul
Cine va câștiga repriza?	Pariază pe echipa care va câștiga repriza curentă
Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri?	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul meciului, inclusiv prelungiri
Cine va câștiga restul meciului?	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul timpului regulamentar de joc
Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!)	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul reprizelor de prelungiri
Cine va câștiga restul Reprizei 1?	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul Reprizei 1
Cine va câștiga restul Reprizei 2?	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul Reprizei 2
Cine va câștiga restul sfertului X?	Se indică rezultatul intervalului de timp de la momentul plasării pariului și până la finalul sfertului X
Cine va câștiga setul X	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul specificat (X)
Cine va câștiga setul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul specificat (X)
Cine va inscrie al X-lea punct?	Pariază pe jucătorul care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va înscrie al X-lea punct?	Pariază pe echipa care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va înscrie al X-lea gol?	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X)
Cine va înscrie golul X în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie golul X în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie golul X în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie punctul X?	Pariază pe echipa care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va marca punctul X în setul Y?	Pariază pe jucătorul care va înscrie punctul specificat (X) în setul specificat (Y)
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cornere	Pariază pe echipa care va obține cele mai multe cornere în meci
Cornere Impar/par	Se specifică dacă numărul total de cornere în meci va fi un număr par sau un număr impar
Culoarea de checkout în leg X în set Y	Pariază pe culoarea checkout-ului în leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cum se va decide meciul?	Se indică modalitatea prin care se va decide meciul

Tip pariu	**Explicatie**
Deuce/egalitate în game-ul X din setul Y	Se indică dacă va fi un deuce (40-40) în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Echipa 1 Marcatorul X	Se indică jucătorul care va reuși să înscrie în meci pentru echipa 1
Echipa 1 va câștiga	Se indică dacă echipa specificată va reuși sau nu va reuși să câștige meciul
Echipa 2 Marcatorul X	Se indică jucătorul care va reuși să înscrie în meci pentru echipa 2
Echipa 2 va câștiga	Se indică dacă echipa specificată va reuși sau nu va reuși să câștige meciul
Echipa cu cele mai multe goluri în oricare repriză	Se îndică echipa care va reuși să înscrie cele mai multe goluri în oricare repriză
Egal pariu nul (DNB)	Pariază pe echipa care câștigă meciul. În caz de egalitate, pariul se rambursează.
Egal pariu nul DNB (doar prel!)	Pariază pe echipa care va câștiga prelungirile. În caz de egalitate, pariul se rambursează.
Egal pariu nul DNB al Doilea Sfert	Pariază pe echipa care va câștiga cel de-al 2-lea sfert. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariu nul DNB al Patrulea Sfert	Pariază pe echipa care va câștiga cel de-al 4-lea sfert. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariu nul DNB al Treilea Sfert	Pariază pe echipa care va câștiga cel de-al 3-lea sfert. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariu nul DNB Prima repriză	Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză. În caz de egalitate, pariul se rambursează.
Egal pariu nul DNB Primul Sfert	Pariază pe echipa care va câștiga primul sfert. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariu nul DNB setul X	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul specificat. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariu nul repriza X	Pariază pe echipa care va câștiga repriza specificată (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
Egal pariul primește cota 1	Pariază pe echipa care câștigă meciul. În caz de egalitate, pariul se rambursează.
Eliminare	Se indică dacă în meci va fi sau nu va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu
Eliminare Gazde în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Eliminare Gazde în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Eliminare Gazde în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Eliminare în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Eliminare în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Eliminare în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Eliminare Oaspeți în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Eliminare Oaspeți în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Eliminare Oaspeți în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"

Tip pariu	**Explicatie**
Fără gol primit Gazde	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol până la finalul timpului regulamentar
Fără gol primit Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Fără gol primit Gazde repriza X	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol în repriza specificată (X)
Fără gol primit Oaspeți	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol până la finalul timpului regulamentar
Fără gol primit Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Fără gol primit Oaspeți repriza X	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol în repriza specificată (X)
Final	Pariază pe rezultatul final al meciului
Final (inclusiv prelungiri)	Pariază pe rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Frame-ul X – cel mai mare break	Pariază pe intervalul celui mai mare break în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – impar/par puncte	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în frame-ul specificat (X) este un număr par sau un număr impar
Frame-ul X – jucătorul 1 break 100+	Se indică dacă jucătorul 1 va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 1 break 50+	Se indică dacă jucătorul 1 va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 2 break 100+	Se indică dacă jucătorul 2 va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 2 break 50+	Se indică dacă jucătorul 2 va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul care va introduce prima bilă	Se indică jucătorul care va introduce prima bilă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul care va introduce ultima bilă	Se indică jucătorul care va introduce ultima bilă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul cu cel mai mare break	Se indică jucătorul care va avea cel mai mare break în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – orice jucător break 100+	Se indică dacă oricare din jucători va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – orice jucător break 50+	Se indică dacă oricare din jucători va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – prima culoare introdusă	Pariază pe culoarea primei bile care va fi introdusă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – primul la 30	Se indică jucătorul care va ajunge primul la 30 de puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – total puncte	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat, în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – ultimele puncte înscrise	Se indică culoarea ultimelei bile introduse în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – va fi un fault	Se indică dacă va fi sau nu va fi un fault în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – handicap asiatic puncte	Se indică jucătorul care va obține mai multe puncte în frame-ul specificat (X), după aplicarea handicapului

Tip pariu	**Explicatie**
Gazde pariu nul	Pariază pe victoria echipei gazdă în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Gazde pariu nul (doar prel!)	Pariază pe victoria echipei gazdă în prelungiri. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Gazdele să câștige oricare repriză	Pariază pe victoria echipei gazdă în oricare din cele 3 reprize
Gazdele să câștige toate reprizele	Pariază pe victoria echipei gazdă în toate cele 3 reprize
Gazdele să înscrie în repriza X	Se indică dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un run în repriza specificată (X)
Gazdele să înscrie în toate reprizele	Se indică dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în fiecare din cele 3 reprize
Golul următor	Se indică echipa care va reuși să înscrie următorul gol în meci
Golul X	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X)
Golul X – Zona de înscriere	Se indică zona din care va fi înscris golul specificat (X)
Goluri exact (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul exact de goluri înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri exact repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise în repriza specificată (X)
Goluri Gazde	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa gazdă
Goluri Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa gazdă, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri Gazde repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise de echipa gazdă în repriza specificată (X)
Goluri Oaspeți	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa oaspete
Goluri Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa oaspete, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri Oaspeți repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise de echipa oaspete în repriza specificată (X)
Handicap	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului
Handicap – Handicap European	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului
Handicap (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Handicap (incl. prel)	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri
Handicap X	Se indică rezultatul setului specificat, după aplicarea handicapului
Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
Handicap asiatic (doar prel!)	Se indică rezultatul final al prelungirilor, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri.
Handicap asiatic (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) – Pariuri handicap *.5	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează

Tip pariu	**Explicatie**
Handicap Asiatic al doilea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 2-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic al patrulea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 4-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic al treilea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 3-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic cornere în intervalul de 10 minute a – b	Se indică echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 10 minute de la "a" la "b", după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic cornere în intervalul de 15 minute a – b	Se indică echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 15 minute de la "a" la "b", după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic cornere în intervalul de 5 minute a – b	Se indică echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 5 minute de la "a" la "b", după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic după 5 inninguri	Se indică echipa care va obține mai multe puncte după 5 inninguri jucate, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic hărți	Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți în meci, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic în repriza X	Se indică echipa care va câștiga repriza specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic încercări	Se indică echipa care va avea mai multe încercări în meci, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic inningurile X-Y	Se indică echipa care va obține mai multe puncte în inningurile specificate (X-Y), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic leg	Se indică jucătorul care va câștiga leg-ul specificat, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Setul X - Handicap Asiatic pentru	Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe gameuri în setul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic prima repriză	Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic primul sfert	Se indică echipa care va câștiga primul sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic repriza X	Se indică echipa care va câștiga repriza specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap cornere	Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere în meci, după aplicarea handicapului
Handicap frame asiatic	Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe frame-uri în meci, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

Tip pariu	**Explicatie**
Handicap game meci	Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe gameuri în meci, după aplicarea handicapului
Handicap game setul X	Se indică jucătorul care va câștiga cele mai multe gameuri în setul specificat (X), după aplicarea handicapului
Handicap hărți	Se indică echipa care va câștiga cele mai multe hărți în meci, după aplicarea handicapului
Handicap încercări	Se indică echipa care va avea mai multe încercări în meci, după aplicarea handicapului
Handicap leg asiatic pentru setul X	Se indică echipa care va câștiga setul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap repriza X	Se indică echipa care va câștiga repriza specificată (X), după aplicarea handicapului
Harta X – Câștigători	Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (X)
Harta X – Câștigători (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va câștiga harta specificată (X), incluzând eventualele prelungiri
Harta X – Câștigători prima repriză	Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză în harta specificată (X)
Harta X – Cine activează Shrine-ul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să activeze Shrine-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine câștigă runda de cuțite	Pariază pe echipa care va reuși să câștige runda de cuțite, în harta specificată (X)
Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Barracks-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Inhibitorul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine distruge Turnul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să distrugă Turnul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să obțină Aegis-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine omoară Baronul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să omoare Baronul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine omoară Dragonul numărul Y	Pariază pe echipa care va reuși să omoare Dragonul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Cine reușește Kill-ul Y	Pariază pe echipa care va reuși să obțină Kill-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri	Pariază pe echipa care va reuși să obțină cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri	Se indică echipa care va obține cele mai multe Aegis-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri	Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Harta X – Handicap Kill-uri Runda Y	Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), în harta specificată (X), după aplicarea handicapului

Tip pariu	**Explicatie**
Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri Runda Y	Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate la Kill-uri după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Harta X – Handicap Asiatic runde (inclusiv prelungiri)	Se indică echipa care va câștiga cele mai multe runde în harta specificată (X), incluzând eventualele prelungiri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Harta X – Handicap Asiatic Turnuri	Se indică echipa care va distruge cele mai multe turnuri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi	Pariază pe jucătorul care va reuși să omoare cei mai mulți Creepi, în harta specificată (X)
Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri (inclusiv prelungiri)	Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Death-uri, în harta specificată (X), incluzând eventualele prelungiri, dacă este cazul
Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri (inclusiv prelungiri)	Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X), incluzând eventualele prelungiri, dacă este cazul
Harta X – Jucătorul cu Kill-ul Y în Runda Z	Pariază pe jucătorul care va reuși Kill-ul specificat (Y), în runda specificată (Z) din harta specificată (X)
Harta X – Primii care ajung la Level Y	Pariază pe echipa care ajunge prima la Level-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Primii la Y Kill-uri	Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de Kill-uri specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Primii la Y Net Worth	Pariază pe echipa care ajunge prima la Net Worth-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Primii la Y runde	Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de runde specificat (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Runda Y	Pariază pe echipa care va câștiga runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda Y?	Se indică dacă se va dezamorsa sau nu se va dezamorsa bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Se plantează bomba în Runda Y?	Se indică dacă se va planta sau nu se va planta bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Aegis-uri	Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat
Harta X – Total Kill-uri	Se indică dacă numărul total de Kill-uri din meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda Y	Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda Y	Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Runda Y	Se indică dacă numărul total de Kill-uri din runda specificată (Y) este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de runde, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Runde Impar/par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de runde din meci este un număr par sau un număr impar

Tip pariu	Explicatie
Harta X – Total Turnuri	Se indică dacă numărul total de turnuri distruse în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă va avea loc un Ace în harta specificată (X), incluzând prelungirile, dacă este cazul
Harta X – vor fi prelungiri?	Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X)
Impar / Par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de puncte, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este un număr par sau un număr impar
Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri, incluzând prelungirile și/sau loviturile de departajare, dacă este cazul, va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de puncte, incluzând prelungirile, dacă este cazul, va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al doilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 2-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al patrulea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 4-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al treilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 3-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par frame-uri	Se indică dacă numărul total de frame-uri în meci va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par în end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte din end-ul X în setul Y va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări în meci va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par inningurile X-Y	Se indică dacă numărul total de runs în inningurile specificate (X și Y) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par leg-uri în setul X	Se indică dacă numărul total de runs în setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par prima repriză	Se indică dacă numărul total de puncte în prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par primul sfert	Se indică dacă numărul total de puncte în primul sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par puncte în game-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul total de puncte în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par repriza X	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în repriza specificată (X) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par seturi în meci	Se indică dacă numărul total de seturi din meci va fi un număr par sau un număr impar
Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în meci
Încercări egal pariu nul	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează

Tip pariu	**Explicatie**
Înscrie oricând	Pariază pe jucătorul care va marca oricând în meci
Jucătorul 1 să câștige un set	Se indică dacă jucătorul 1 va câștiga cel puțin un set în meci
Jucătorul 1 să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă jucătorul 1 va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul 2 să câștige un set	Se indică dacă jucătorul 2 va câștiga cel puțin un set în meci
Jucătorul 2 să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă jucătorul 2 va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul cu cel mai bun scor la prima vizită în leg X în set Y	Pariază pe jucătorul care va avea cel mai bun scor la prima vizită în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul reușește un punct	Pariază pe jucătorul care reușește cel puțin un punct în meci. Gol = 1 punct, Assist = 1 punct
Jucătorul să înscrie 2+	Se indică dacă jucătorul specificat va înscrie 2 sau mai multe goluri în meci
Jucătorul să înscrie 3+	Se indică dacă jucătorul specificat va înscrie 3 sau mai multe goluri în meci
Liderul după X frame-uri	Se indică jucătorul care va conduce după jucarea frame-ului specificat (X)
Lovituri de departajare – avantajul câștigătoarei	Pariază pe avantajul cu care va câștiga o echipă la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – impar/par	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Lovituri de departajare – impar/par Oaspeți	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Lovituri de departajare – număr exact de penaltiuri înscrise	Pariază pe numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – rezultat și total	Pariază pe rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie peste sau sub numărul de goluri specificat la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – Să se înscrie următorul penalti	Se indică dacă se va înscrie sau nu se va înscrie următorul penalti
Lovituri de departajare – scor corect	Pariază pe scorul exact la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – total	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovituri de departajare – total [total] Gazde	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovituri de departajare – total [total] Oaspeți	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovturii de departajare – impar/par Gazde	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Metoda înscrierii golului X – șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna.	Se indică metoda înscrierii golului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere - șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna
Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri	Se indică numărul total de runs din over-ul cu cele mai multe înscrieri
Număr de runs înscrise (incl. prel)	Se indică numărul total de runs înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri (extra inninguri), având următoarele opțiuni de pariere: 0-4; 5-6; 7-8; 9-10; 11-13; 14+
Număr de seturi (cel mai bun din 3)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci
Număr de seturi (cel mai bun din 5)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci

Tip pariu	**Explicatie**
Număr de seturi (cel mai bun din 7)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci
Număr exact de goluri	Se indică numărul exact de goluri înscrise în meci
Număr exact de puncte în end-ul X din setul Y	Se indică numărul exact de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Număr exact de puncte în game-ul X din setul Y	Se indică numprul exact de puncte în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Număr Impar/par de gameuri	Se indică dacă numărul total de gameuri din meci va fi un număr par sau un număr impar
Număr Impar/par de gameuri în setul X	Se indică dacă numărul total de gameuri din setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs	Se indică dacă numărul total de runs va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul total de runs parcurse de echipa gazdă în over-ul specificat (X) din numărul de inninguri specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul total de runs parcurse de echipa oaspete în over-ul specificat (X) din numărul de inninguri specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Număr total de gameuri	Se indică dacă numărul total de gameuri jucate în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Oaspeți pariu nul	Pariază pe victoria echipei oaspete în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Oaspeți pariu nul (doar prel!)	Pariază pe victoria echipei oaspete în prelungiri. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Oaspeții să câștige oricare repriză	Se indică dacă echipa oaspete va câștiga cel puțin o repriză în meci
Oaspeții să câștige toate reprizele	Se indică dacă echipa oaspete va câștiga toate reprizele
Oaspeții să înscrie în repriza X	Se indică dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un run în repriza X
Oaspeții să înscrie în toate reprizele	Se indică dacă echipa oaspete va marca cel puțin un gol în fiecare repriză
Oricare echipa va câștiga	Se indică dacă oricare din cele două echipe va câștiga sau nu va câștiga meciul
Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive	Se indică dacă oricare din jucători va câștiga următoarele (X) frame-uri consdecutive specificate
Oricare jucător să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă oricare din jucători va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X) din setul specificat
Orice set să se termine 6:0 sau 0:6	Se indică dacă oricare din seturi se va termina cu scorul de 6:0 sau 0:6
Par/ Impar în end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Setul X - Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte în setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Pauză – 1X2	Pariază pe echipa care va conduce la pauză
Pauză – Avantajul câștigătoarei	Pariază pe avantajul pe care îl va avea echipa care conduce la pauză
Pauză – Cine va câștiga restul?	Pariază pe echipa care va câștiga restul reprizei
Pauză – rezultat	Pariază pe echipa care va conduce la pauză

Tip pariu	**Explicatie**
Pauză – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul primei reprize, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Pauză – Total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Pauză – total interval	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte înscrise în prima repriză
Pauza/Final	Pariază pe rezultatul unui meci, atât la pauză cât și la finalul acestuia
Prelungiri – 1 X 2	Pariază pe rezultatul final al prelungirilor
Prelungiri – Cine va câștiga restul meciului?	Pariază pe echipa care va câștiga restul prelungirilor
Prelungiri – Golul următor	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol în prelungiri
Prelungiri – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prelungirile, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prelungiri – Scor corect	Pariază pe scorul exact al prelungirilor
Prelungiri – Total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prelungiri va fi peste sau sub numărul specificat
Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2	Pariază pe rezultatul final al primei reprize de prelungiri
Prelungiri Repriza 1 – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prima repriză a prelungirilor, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prelungiri Repriza 1 – Scor corect flex	Pariază pe scorul corect al primei reprize de prelungiri
Prima echipă la X cornere	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cornere specificat (X)
Prima echipă la X puncte	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X)
Prima jumătate – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa gazdă în prima jumătate a meciului va fi peste sau sub numărul specificat
Prima jumătate – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa oaspete în prima jumătate a meciului va fi peste sau sub numărul specificat
Prima repriză – Handicap asiatic încercări	Se indică echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prima repriză – Handicap încercări	Se indică echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, după aplicarea handicapului
Prima repriză – Impar/par Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Prima repriză – Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză
Prima repriză – Încercări egal pariu nul	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Prima repriză – prima echipă la X puncte	Se indică echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X) în prima repriză
Prima repriză – Șansă dublă Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Prima repriză – Total Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Prima repriză – Total Încercări echipa 1	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză ale echipei 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Prima repriză – Total Încercări echipa 2	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză ale echipei 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Primele 5 inninguri și Rezultat final (incl. prel)	Se indică rezultatul primelor 5 inninguri în meci cât și rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri (extra inninguri), dacă este cazul
Primii la X goluri	Se indică echipa care va ajunge prima la numărul de goluri specificat (X)
Primul la X frame-uri	Se indică jucătorul care va ajunge primul la numărul de frame-uri specificat (X)
Primul la X gameuri din setul Y	Se indică jucătorul care va ajunge primul la numărul de gameuri specificat (X) în setul specificat (Y)
Primul la X puncte în game-ul Y din setul Z	Se indică jucătorul care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (X), în game-ul specificat (Y) din setul specificat (Z)
Repriza 1	Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză
Repriza 1 – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte din prima repriză ale echipei oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – 1 X 2	Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză
Repriza 1 – ambele echipe să înscrie	Se indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie cel puțin un gol în prima repriză
Repriza 1 – Asiatic Total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză după aplicarea handicapului va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Cartonașe Gazde	Se indică dacă numărul total de cartonașe ale echipei gazdă în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Cartonașe Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cartonașe ale echipei oaspete în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Câștig la diferență	Pariază pe diferența cu care va învinge echipa câștigătoare în prima repriză
Repriza 1 – Cine bate cornerul X	Pariază pe echipa care va executa cornerul specificat (X) în prima repriză
Repriza 1 – Cine va câștiga restul meciului?	Pariază pe echipa care va câștiga restul primei reprize
Repriza 1 – Cornere	Pariază pe echipa care va executa cele mai multe cornere în prima repriză
Repriza 1 – Cornere Gazde	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de cornere ale echipei gazdă în prima repriză
Repriza 1 – Cornere Impar/par	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Repriza 1 – Cornere Oaspeți	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de cornere ale echipei oaspete în prima repriză
Repriza 1 – egal pariu nul	Pariază pe echipa care va câștiga prima repriză. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Repriza 1 – Golul următor	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol în prima repriză
Repriza 1 – Golul X	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în prima repriză
Repriza 1 – Goluri exact	Pariază pe numărul exact de goluri înscrise în prima repriză
Repriza 1 – Goluri Gazde	Pariază pe numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în prima repriză
Repriza 1 – Goluri Oaspeți	Pariază pe numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în prima repriză
Repriza 1 – Handicap	Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 1 – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

Tip pariu	**Explicatie**
Repriza 1 – Handicap cornere	Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere în prima repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 1 – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Repriza 1 – Prima echipă la X cornere	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cornere specificat (X)
Repriza 1 – rezultat și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul primei reprize și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în prima repriză
Repriza 1 – rezultat și totaluri	Pariază pe rezultatul primei reprize și indică dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul primei reprize, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Repriza 1 – scor corect	Pariază pe scorul exact al primei reprize
Repriza 1 – Total	Se indică dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cartonașe	Pariază pe numărul total de cartonașe acordate în prima repriză
Repriza 1 – Total cartonașe (exact)	Pariază pe numărul exact de cartonașe acordate în prima repriză
Repriza 1 – Total cornere	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cornere (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere din prima repriză
Repriza 1 – Total cornere Gazde	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză ale echipei gazdă va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cornere Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză ale echipei oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total Diferență	Pariază pe diferența de scor pe care o va avea echipa care va câștiga prima repriză, față de echipa adversă
Repriza 1 – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de echipa gazdă în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total interval	Se indică intervalul din care face parte numărul total de puncte obținute în prima repriză
Repriza 1 – Total interval Gazde	Se indică intervalul din care face parte numărul total de goluri obținute de echipa gazdă în prima repriză
Repriza 1 – total interval Oaspeți	Se indică intervalul din care face parte numărul total de goluri obținute de echipa oaspete în prima repriză
Repriza 1 – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de echipa oaspete în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total puncte pentru cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cartonașe din meci
Repriza 1 – Următoarele puncte (echipă)	Pariază pe echipa care va obține următoarele puncte în meci
Repriza 1 și Rezultat final	Pariază pe rezultatul primei reprize și rezultatul final al meciului
Repriza 1 și Rezultat final (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe rezultatul primei reprize și pe rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare

Tip pariu	**Explicatie**
Repriza 2	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize
(incl. prel)	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize, incluzând prelungirile, dacă este cazul
Repriza 2 – ambele echipe să înscrie	Se indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în cea de-a 2-a repriză
Repriza 2 – egal pariu nul DNB (incl. prel)	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize, incluzând prelungirile, dacă este cazul. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Repriza 2 – handicap	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 2 – handicap asiatic	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza 2 – handicap asiatic (incl. prel)	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, incluzând eventualele prelungiri, dacă este cazul, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza 2 – impar/par (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte din cea de-a 2-a repriză, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este un număr par sau un număr impar
Repriza 2 – rezultat și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în prima repriză
Repriza 2 – rezultat și totaluri	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize și indică dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 2 – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Repriza 2 – total	Se indică dacă numărul total de goluri din cea de-a 2-a repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 2 – total (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de goluri din cea de-a 2-a repriză, incluzând prelungirile, dacă este cazul, va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza cu cele mai multe goluri	Pariază pe repriza în care se vor înscrie cele mai multe goluri în meci
Repriza cu cele mai multe goluri Gazde	Pariază pe repriza în care echipa gazdă va înscrie cele mai multe goluri
Repriza cu cele mai multe goluri Oaspeți	Pariază pe repriza în care echipa oaspete va înscrie cele mai multe goluri
Repriza cu cele mai multe înscrieri	Pariază pe repriza în care se vor înscrie cele mai multe puncte în meci
Repriza X	Pariază pe echipa care va câștiga repriza specificată (X)
Repriza X – Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Se indică echipa care va câștiga repriza specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza X – Impar/par	Se indică dacă numărul de puncte din repriza specificată (X) va fi un număr par sau un număr impar
Repriza X – Total	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Rezultat (doar prel!)	Pariază pe rezultatul prelungirilor
Rezultat Sfertul X	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X)
Rezultat dublu (set 1 / meci)	Pariază pe rezultatul primului set și al meciului
Rezultat final	Pariază pe rezultatul final al meciului

Tip pariu	**Explicatie**
Rezultat final și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în meci
Rezultat final și Totaluri	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă numărul total de puncte/goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Rezultat final și totaluri (incl. prel)	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă numărul total de puncte/goluri din meci, incluzând prelungirile, dacă este cazul, va fi peste sau sub numărul specificat
Rezultat și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă ambele echipe vor reuși sau nu vor reuși să înscrie
Rezultat și ambele echipe să înscrie (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Rezultat și primul gol	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică echipa care va reuși să înscrie primul gol
Rezultat și primul gol (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică echipa care va reuși să înscrie primul gol, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Rezultat și totaluri	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă numărul total de puncte din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Rezultat și totaluri (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe rezultatul final al meciului și indică dacă numărul total de puncte din meci, incluzând prelungirile și/sau loviturile de departajare, dacă este cazul, va fi peste sau sub numărul specificat
Runs echipa gazdă	Se indică dacă numărul total de runs ale echipei gazdă va fi peste sau sub numărul specificat
Runs echipa gazdă după x overs	Se indică dacă numărul total de runs ale echipei gazdă după numărul specificat de over-uri (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Runs echipa oaspete	Se indică dacă numărul total de runs ale echipei oaspete după numărul specificat de over-uri (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Runs echipa oaspete după X overs	Se indică dacă numărul total de runs ale echipei oaspete după numărul specificat de over-uri (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Să câștige restul setului X	Pariază pe jucătorul care va câștiga restul setului specificat (X)
Să înscrie jucătorul (inclusiv în prelungiri)	Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie în meci, incluzând eventualele prelungiri
Să înscrie oricând	Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie oricând în meci
Să înscrie oricând & 1x2	Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie oricând în meci și pe rezultatul final al meciului
Să înscrie oricând & scor corect	Pariază pe jucătorul care va reuși să înscrie oricând în meci și pe scorul corect al meciului
Șansă dublă	Pariază pe rezultatul final al meciului, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Șansă dublă (1X – 12 – X2) și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul final al meciului, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă ambele echipe vor reuși sau nu vor reuși să înscrie în meci
Șansă dublă (1X – 12 – X2) și totaluri	Pariază pe rezultatul final al meciului, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și

Tip pariu	Explicatie
	indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Șansă dublă (doar prel!)	Pariază pe rezultatul prelungirilor, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Șansă dublă Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Șansă dublă repriza X	Pariază pe rezultatul reprizei specificate (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Șansă dublă sfertul X	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Scor corect	Pariază pe scorul corect al meciului
Scor corect (hărți)	Pariază pe scorul corect la hărți în meci
Scor corect după X frame-uri	Pariază pe scorul corect după terminarea numărului specificat de frame-uri (X)
Scor corect în set	Pariază pe scorul corect al setului specificat
Scor corect leg-uri în set	Pariază pe scorul corect al leg-urilor în set
Scor corect repriza X	Pariază pe scorul corect al reprizei specificate (X)
Scor corect (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe scorul corect al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Scor de checkout 40+ în leg X în set Y	Se indică scorul de checkout în leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+	Pariază pe numărul maxim de runs dintr-un innning
Se va înscrie penaltiul X?	Se indică dacă se va înscrie sau nu se va înscrie penaltiul specificat (X)
Se va trece la frame decisiv	Se indică dacă se va trece sau nu se va trece la un frame decisiv
Setul X – Care echipă va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Care jucător va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe jucătorul care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe jucătorul sau echipa care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va câștiga game-ul Y?	Pariază pe jucătorul care va câștiga game-ul specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va înscrie al Y-lea punct?	Pariază pe jucătorul sau echipa care înscrie punctul specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Se indică echipa care va câștiga setul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează

Tip pariu	**Explicatie**
Setul X – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Setul X – Scorul game-ului X	Se indică scorul corect al game-ului specificat
Setul X – Scorul game-ului X sau break	Se indică scorul game-ului specificat (Y) sau break în setul specificat (X)
Setul X – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
Sfertul X – 1X2	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X)
Sfertul X – handicap asiatic	Se indică echipa care va câștiga sfertul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Sfertul X – impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Sfertul X – primii la Y puncte	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (Y) din sfertul specificat (X)
Sfertul X – total	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul cu cele mai multe înscrieri	Pariază pe sfertul cu cele mai multe înscrieri
Sfertul X – 1 X 2	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X)
Sfertul X – Egal pariul primește cota 1	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
Sfertul X – Handicap	Se indică rezultatul sfertului specificat (X) după aplicarea handicapului
Sfertul X – Handicap asiatic	Se indică rezultatul sfertului specificat (X) după aplicarea handicapului. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Sfertul X – Impar/par	Se indică dacă numărul total de goluri din sfertul specificat va fi un număr par sau un număr impar
Sfertul X – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă din sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă din oaspete specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sferturile 1-2 – Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Se indică echipa care va câștiga sferturile 1 și 2, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Sferturile 1-2 – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din sferturile 1 și 2 va fi un număr par sau un număr impar
Sferturile 1-2 – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din sferturile 1 și 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Tiebreak în meci	Se indică dacă va fi sau nu va fi un tiebreak în meci
Tiebreak în set X	Se indică dacă va fi sau nu va fi un tiebreak în setul specificat (X)

Tip pariu	**Explicatie**
Toate reprizele peste	Se indică dacă numărul de goluri din fiecare repriză va fi peste numărul specificat
Toate reprizele sub	Se indică dacă numărul de goluri din fiecare repriză va fi sub numărul specificat
Total	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total (doar prel!)	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise în prelungiri va fi peste sau sub numărul specificat
Total (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare, va fi peste sau sub numărul specificat
Total (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de goluri/puncte înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total 180-uri	Se indică dacă vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat
Total 180-uri jucătorul 1	Se indică dacă jucătorul 1 va reuși mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat
Total 180-uri jucătorul 1 în set X	Se indică jucătorul 1 va reuși mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat, în setul specificat (X)
Total 180-uri jucătorul 2	Se indică dacă jucătorul 2 va reuși mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat
Total 180-uri jucătorul 2 în set X	Se indică jucătorul 2 va reuși mai multe sau mai puține 180-uri decât numărul specificat, în setul specificat (X)
Total 180-uri în set X	Se indică dacă numărul total de 180-uri din setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Sfertul X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total al doilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 2-lea sfert va fi peste sau sub numărul specificat
Total al patrulea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 4-lea sfert va fi peste sau sub numărul specificat
Total al treilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 3-lea sfert va fi peste sau sub numărul specificat
Total asiatic (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare, va fi peste sau sub numărul specificat
Total Asiatic (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total Asiatic după 5 inninguri	Se indică dacă numărul total de puncte după 5 inninguri, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total Asiatic Gazde (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total Asiatic Gazde după 5 inninguri	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă după 5 inninguri, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat

Tip pariu	Explicatie
Total Asiatic Oaspeți (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei oaspete, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total Asiatic Oaspeți după 5 inninguri	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei oaspete după 5 inninguri, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Total asiatic repriza X	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în repriza specificată (X) după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare, va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe	Se indică dacă numărul total de cartonașe în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe (exact)	Se indică numărul exact de cartonașe în meci
Total cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere	Se indică dacă numărul total de cornere în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere în meci
Total cornere Gazde	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere ale echipei gazdă în meci
Total cornere Gazde în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Gazde în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Gazde în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere ale echipei oaspete în meci
Total cornere Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cornere ale echipei oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total darts în leg X în set Y	Se indică dacă numărul de darts-uri din leg-ul specificat (X), în setul specificat (Y), va fi peste sau sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Total după 5 inninguri	Se indică dacă numărul total de runs după jucarea a 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Diferență	Se indică intervalul din care va face parte diferența de scor dintre cele două echipe
Total frame-uri	Se indică dacă numărul total de frame-uri în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total gameuri jucătorul 1	Se indică dacă numărul total de gameuri obținute de către jucătorul 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Total gameuri jucătorul 2	Se indică dacă numărul total de gameuri obținute de către jucătorul 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde (excl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, excluzând eventualele prelungiri
Total Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Total Gazde (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Gazde în sfertul X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde după 5 inninguri	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă după jucarea primelor 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde în set X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde repriza X	Se indică dacă numărul de goluri înscrise de către echipa gazdă în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total hărți	Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă
Total Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total Încercări echipa 1	Se indică dacă numărul total de încercări ale echipei 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Total Încercări echipa 2	Se indică dacă numărul total de încercări ale echipei 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Total interval	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte/goluri înscrise în meci
Total interval Gazde	Se indică intervalul din care va face parte numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în meci
Total interval Oaspeți	Se indică intervalul din care va face parte numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în meci
Total interval sfertul X	Se indică intervalul din care va face parte numărul de puncte înscrise în sfertul specificat (X)
Total leg-uri în meci	Se indică dacă numărul total de leg-uri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total leg-uri pentru setul X	Se indică dacă numărul total de leg-uri sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Total meci – 1X2 (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți (excl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, excluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Total Oaspeți (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți în sfertul X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete în sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți după 5 inninguri	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete după jucarea primelor 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți in set X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți repriza X	Se indică dacă numărul de goluri înscrise de către echipa oaspete în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total pentru end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total pentru setul X	Se indică dacă numărul de puncte din setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total primul sfert	Se indică dacă numărul de puncte din primul sfert va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte la prima vizită în leg X în set Y	Se indică dacă numărul de puncte la prima vizită în leg-ul specificat (X) din setul specificat va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte pentru cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din meci
Total runs echipa gazdă după X overs	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă după jucarea numărului specificat de overs (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă în over-ul x în y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă la aruncarea Z din over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă la aruncarea specificată (Z) în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă la prima demitere	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă la prima demitere va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete după X overs	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete după jucarea numărului specificat de overs (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete la aruncarea Z din over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete la aruncarea specificată (Z) în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Total runs echipa oaspete la prima demitere	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete la prima demitere va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs	Pariază pe numărul total de runs din meci
Total runs echipa gazdă	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei gazdă
Total runs echipa oaspete	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei oaspete
Total runs Gazde în inningurile (X-Y)	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei gazdă în inningurile specificat (X-Y)
Total runs Gazde în repriza X	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa gazdă în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs în inningurile (X-Y)	Se indică dacă numărul total de runs în inningurile specificate (X-Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs Oaspeți în inningurile (X-Y)	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei oaspete în inningurile specificat (X-Y)
Total runs oaspeți în repriza X	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa oaspete în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total seturi	Pariază pe numărul total de seturi din meci
Total x.5 în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de goluri din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi sau sub numărul specificat
Total x.5 în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de goluri din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi sau sub numărul specificat
Total x.5 în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de goluri din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi sau sub numărul specificat
Următoarea demitere	Pariază pe modalitatea prin care va fi obținută următoarea demitere
Următoarea demitere (prindere / scăpare)	Pariază pe modalitatea prin care va fi obținută următoarea demitere
Următoarea înscriere	Pariază pe metoda prin care se vor înscrie următoarele puncte în meci
Următoarele puncte (echipă) (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va reuși să înscrie următoarele puncte în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri)	Pariază pe metoda prin care se vor înscrie următoarele puncte în meci, având următoarele opțiuni de pariere: Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul
Următorul gol	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol
Următorul gol (doar prelungiri!)	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol în prelungiri
Următorul gol (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol, după eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Următorul gol repriza X	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol în repriza specificată (X)
Următorul marcator	Pariază pe următorul marcator în meci
Următorul marcator & 1x2	Pariază pe următorul marcator în meci și pe rezultatul final al meciului
Următorul marcator & scor corect	Pariază pe următorul marcator în meci și pe scorul corect al meciului
Va avea loc un Rampage?	Se indică daca va avea sau nu va avea loc un Rampage în meci
Va avea loc un Ultra Kill?	Se indică daca va avea sau nu va avea loc un Ultra Kill în meci
Va fi al 18-lea half-inning (baseball)?	Se indică daca va avea sau nu va avea loc un al 18-lea half-inning în meci
Va fi egalitate?	Se indică dacă va fi sau nu va fi egalitate în meci
Va fi un superover?	Se indică dacă va fi sau nu va fi un superover în meci
Vor fi prelungiri?	Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în meci

Tip pariu	**Explicatie**
Victorie Echipa X – pariu nul	Pariază pe rezultatul final al meciului, fără a fi luată în considerare victoria Echipei X. Dacă Echipa X câștigă, pariul primește COTĂ 1.
Scor Corect – restul meciului	Pariază pe scorul corect care va fi în meci, de la momentul plasării pariului și până la finalizarea meciului. Se consideră că scorul este 0-0 la momentul plasării pariului.
Echipa X transformă penalty-ul numărul Y	Se indică dacă Echipa X va reuși sau nu va reuși să înscrie în urma executării penalty-ului specificat
Sfertul X – Handicap	Pariază pe echipa care va câștiga Sfertul X, după aplicarea handicapului specificat
A doua repriză – Total	Pariază pe numărul total de puncte din cea de-a doua repriză
A doua repriză – Handicap	Pariază pe echipa care va câștiga cea de-a doua repriză, după aplicarea handicapului specificat
Sfertul X - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte din Sfertul X va fi un număr Impar sau un număr Par
A doua repriză - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte din cea de-a doua repriză va fi un număr Impar sau un număr Par
Puncte Echipa X - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de Echipa X va fi un număr Impar sau un număr Par
A doua repriză - Total Echipa X (incl. Prelungiri)	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de Echipa X în cea de-a doua repriză, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X - Total Echipa Y	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de Echipa Y în Sfertul X va fi peste sau sub numărul specificat
Înscrie următorul Touchdown	Pariază pe echipa care va înscrie următorul Touchdown
Metoda marcării punctului X (incl. prelungiri)	Pariază pe metoda marcării punctului X, incluzând reprizele de prelungiri
Cum se marchează punct X (incl. prelungiri)	Pariază pe procedeul marcării punctului X, incluzând reprizele de prelungiri.
Sfertul X – punctul Y	Pariază pe echipa care va marca punctul Y din sfertul X.
Total șuturi pe poartă	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
Penalti sau cartonaș roșu	in meci se va acorda cel puțin un penalti și/sau cel puțin un cartonaș roșu.
Penalti și cartonaș roșu	in meci se va acorda cel puțin un penalti și cel puțin un cartonaș roșu.
Șuturi pe poartă Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Minutul primului gol	Se indică dacă minutul primului gol va fi sub sau peste numărul specificat.
Fiecare echipă marchează 2+ goluri	Se indică dacă ambele echipe vor reuși să marcheze cel puțin 2 goluri în meci
Echipa X victorie sigură	Se indică dacă echipa X va câștiga meciul fără să primească vreun gol
Echipa X victorie dublă	Se indică dacă echipa X va câștiga prima repriză și a doua repriză
Rezultat final în oricare repriză	Pariază pe rezultatul oricărei reprize din meci
Total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
Total ofsaiduri repriza X	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat.

Tip pariu	**Explicatie**
Echipa X - total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri avute de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Echipa cu cele mai multe ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în meci.
Echipa X - total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri avute de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Ambele echipe vor avea Peste X ofsaiduri	Se indică dacă fiecare dintre cele două echipe vor avea Peste X ofsaiduri.
Total șuturi pe poartă repriza X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă din repriza X va fi peste sau sub numărul specificat.
Șuturi pe poartă Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Total faulturi	Se indică dacă numărul total de faulturi comise în meci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
Handicap faulturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturi comise în meci, după aplicarea handicapului specificat.
Echipa X - total faulturi	Se indică dacă numărul total de faulturi comise de Echipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Echipa cu cele mai multe faulturi	Pariază pe echipa care va comite cele mai multe faulturi în meci.
Echipa X posesia mingii	Se indică dacă Echipa X va avea posesia mingii sub sau peste numărul specificat.
Rezerva înscrie	Pariază daca un jucător care va înlocui un titular va înscrie în meci
Echipa X câștigă cu revenire	Echipa X să fie condusă oricând în meci și să câștige meciul
Prima aruncare de la margine	Pariază pe echipa care va avea prima aruncare de la margine
Primul corner	Pariază pe echipa care va avea primul corner în meci
Primul cartonaș	Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș în meci
Primul cartonaș galben	Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș galben în meci
Primul penalti	Pariază pe echipa care va primi primul penalti în meci
Primul cartonaș roșu	Pariază pe echipa care va primi primul cartonaș roșu în meci
Metoda calificării – Timp regulamentar	Pariază dacă echipa calificată se va decide la sfârșitul timpului regulamentar de joc
Metoda calificării – Prelungiri	Pariază daca echipa calificată se va decide la finalul reprizelor de prelungiri
Metoda calificării – Penaltiuri	Pariază daca echipa calificată se va decide după executarea loviturilor de departajare
Metoda calificării Echipa X – Timp regulamentar	Pariază dacă echipa X se va califica la sfârșitul timpului regulamentar de joc
Metoda calificării Echipa X – Prelungiri	Pariază dacă echipa X se va califica la finalul reprizelor de prelungiri
Metoda calificării Echipa X – Penaltiuri	Pariază dacă echipa X se va califica după executarea loviturilor de departajare
Cum se va decide meciul	Se indică modalitatea prin care se va decide meciul
Scor corect oricând	Se indică dacă pe durata meciului scorul corect va fi cel specificat
Gol în primele 15 min.	Se indică dacă se va marca cel puțin un gol până în minutul 14:59

Tip pariu	Explicatie
Cartonaș galben în primele 20 min.	Se indică dacă se va acorda cel puțin un cartonaș galben până în minutul 19:59
Primul eveniment în meci	Pariază care va fi primul eveniment din meci. Opțiunile de pariere sunt: gol, cartonaș, pauză
Echipa X marchează în primele 15 min.	Pariază dacă echipa X va marca cel puțin un gol până în minutul 14:59
Să înscrie exact X goluri	Pariază pe jucătorul care va înscrie exact numărul de goluri specificat
Jucătorul să primească primul cartonaș	Pariază pe jucătorul care va primi primul cartonaș în meci
Jucătorul să primească un cartonaș roșu	Pariază pe jucătorul care va primi un cartonaș roșu în meci
Orice portar înscrie	Pariază dacă oricare dintre portari va marca cel puțin un gol în meci
Echipa X marchează în primele 15 min.	Pariază dacă echipa X va marca cel puțin un gol până în minutul 14:59
Repriza cu cele mai multe cornere	Pariază în care repriză vor fi cele mai multe cornere
Total cartonașe roșii	Se indică dacă numărul cartonașelor roșii din meci va fi sub sau peste numărul indicat
Repriza X – total cartonașe echipa Y	Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei Y din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total cartonașe – Echipa X	Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Orice jucător înscrie X+ goluri	Pariază dacă orice jucător va înscrie un număr egal sau mai mare decât numărul specificat
Handicap - șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în meci, după aplicarea handicapului specificat.
Cele mai multe șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în meci.
Ambele echipe vor avea Peste X șuturi pe poartă	Se indică numărul total de șuturi pe poartă al ambelor echipe va fi peste numărul specificat.
Ultimul marcator	Pariază pe jucătorul care va marca ultimul gol în meci
Jucătorul X înscrie cu capul	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol cu capul. Un gol înscris de jucător cu orice altă parte a corpului nu va fi luat în considerare
Jucătorul X înscrie din lovitura libera	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol direct din lovitură liberă
Jucătorul X înscrie din penalty	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol din penalty. Se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, dacă nu există alte specificații
Jucătorul X primește un cartonaș	Pariază pe jucătorul care va primi cel puțin un cartonaș în meci.
Jucătorul X înscrie din penalty	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol din penalty. Se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, dacă nu există alte specificații
Jucătorul X dă o pasă de gol	Pariază pe jucătorul care va reuși să dea o pasă de gol în meci.
Total autogoluri	Se indică dacă numărul total de autogoluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Cornere 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornere în meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete

Tip pariu	**Explicatie**
Repriza X - Cornere 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornere în repriza X. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
Cartonașe 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
Următorul cartonaș (cartonașul cu nr. X)	Pariază pe echipa care va primi cartonașul cu numărul X din meci
Handicap cartonașe	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în meci, după aplicarea handicapului specificat.
Repriza X – cartonaș roșu	Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin un cartonaș roșu
Repriza X – penalti	Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin un penalti
Echipa X să înscrie din penalti	Pariază dacă echipa X va marca din penalti
Ambele echipe să obțină penalti în meci	Pariază dacă ambele echipe vor primi cel puțin un penalti de fiecare în meci
Echipa X să rateze un penalti	Pariază dacă echipa X va rata un penalti
Echipa X cartonaș roșu	Pariază dacă echipa X va primi cel puțin un cartonaș roșu în meci
Ambele echipe să primească un cartonaș roșu	Pariază dacă ambele echipe vor primi cel puțin un cartonaș roșu de fiecare în meci
Prima echipă la X cartonașe	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cartonașe specificat
Scor corect cartonașe	Pariază pe scorul corect la cartonașe din meci
Pauză – Final – Cartonașe	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe la pauză și la final
Primul cartonaș înainte de minutul X	Pariază dacă primul cartonaș al meciului se va acorda înainte de minutul X
Să înscrie în repriza X	Pariază pe jucătorul care va marca în repriza X
Să înscrie în ambele reprize	Pariază pe jucătorul care va marca în ambele reprize ale meciului
Să înscrie din afara careului	Pariază pe jucătorul care va marca din afara careului mare
Să înscrie mai mult ca echipa adversă	Pariază pe jucătorul care va marca mai multe goluri ca echipa adversă
Total cornere – 3 variante	Se indică dacă numărul de total de cornere din meci va fi sub, exact sau peste numărul specificat
Total cornere – repriza X – 3 variante	Se indică dacă numărul de total de cornere din repriza X va fi sub, exact sau peste numărul specificat
Ultimul cartonaș	Pariază pe echipa care va primi ultimul cartonaș din meci
Repriza X - cele mai multe șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în repriza X.
Repriza X – șutul pe poartă Y	Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă Y din repriza X.
Repriza X – Handicap total șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pe poartă în repriza X, după aplicarea handicapului specificat.
Repriza X – Total șuturi pe poartă echipa Y	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Echipa Y în repriza X va fi peste sau sub numărul specificat.
Repriza X - Intervale șuturi pe poartă	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă din repriza X.
Repriza X - Intervale șuturi pe poartă – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă al echipei Y din repriza X.
Repriza X - Total șuturi pe poartă Impar/Par	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă va fi un număr Par sau un număr Impar.
Multi Pauză/Final	Se indică dacă rezultatul de la pauză și rezultatul de la finalul meciului este unul dintre cele două selecții. Exemplu: pentru ca selecția 1/1 sau 1/X să fie

Tip pariu	Explicatie
	câștigătoare, echipa gazdă câștigă la pauză, echipa gazdă câștigă la final sau echipa gazdă câștigă la pauză, la final este egal.
Sfertul X – Total puncte Jucător Y	Pariază daca numărul total de puncte din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
Sfertul X – Total pase decisive Jucător Y	Pariază daca numărul total de pase decisive din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
Sfertul X – Total recuperări Jucător Y	Pariază daca numărul total de recuperări din sfertul X marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărul specificat.
Interval faulturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în meci de către Echipa X
Interval faulturi – Echipa X – Repriza Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise de către Echipa X în Repriza Y
Repriza Y - Faultul numărul X	Pariază pe echipa care va comite faultul cu numărul X din repriza Y
Handicap - total faulturi comise – Repriza X	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturi comise în repriza X, după aplicarea handicapului specificat.
Repriza X – Echipa cu cele mai multe faulturi	Pariază pe echipa care va comite cele mai multe faulturi în repriza X
Repriza X – Total faulturi Echipa Y	Se indică dacă numărul de faulturi comise de echipa Y în repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Repriza X – Interval faulturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în repriza X
Repriza X – Interval faulturi – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise în repriza X de către echipa Y
Total faulturi Impar/Par – Repriza X	Se indică dacă numărul total de faulturi comise în repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar
Echipa cu cele mai multe șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în meci
Șutul numărul X	Pariază pe echipa care va avea șutul cu numărul X
Handicap - total șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în meci după aplicarea handicapului specificat
Total șuturi	Se indică dacă numărul total de șuturi din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat
Total șuturi – Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi din meci al echipei X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Interval șuturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din meci
Interval șuturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din meci al echipei X
Total șuturi Impar/Par	Se indică dacă numărul total de șuturi va fi un număr Par sau un număr Impar
Ambele echipe vor avea Peste X șuturi	Se indică numărul total de șuturi al ambelor echipe va fi peste numărul specificat.
Repriza X - Echipa cu cele mai multe șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în repriza X
Repriza Y - Șutul numărul X	Pariază pe echipa care va avea șutul cu numărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Repriza X - Total șuturi	Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Repriza X – Total șuturi – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X al echipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval șuturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din repriza X
Repriza X – Interval șuturi – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi din repriza X al echipei Y
Șutul pe poartă numărul X	Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă cu numărul X
Interval șuturi pe poartă – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de șuturi pe poartă al echipei X din meci
Echipa cu cele mai multe deposedări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe deposedări din meci
Deposedarea numărul X	Pariază pe echipa care va realiza deposedarea numărul X
Handicap – Deposedări	Pariază pe echipa care va avea realiza cele mai multe deposedări din meci după aplicarea handicapului specificat
Total deposedări	Se indică dacă numărul total de deposedări din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat
Total deposedări – Echipa X	Se indică dacă numărul total de deposedări din meci realizate de Echipa X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Interval deposedări	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din meci
Interval deposedări – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din meci realizate de echipa X
Total deposedări Impar/Par	Se indică dacă numărul total de deposedări va fi un număr Par sau un număr Impar
Ambele echipe vor avea Peste X deposedări	Se indică numărul total de deposedări al ambelor echipe va fi peste numărul specificat
Repriza X - Echipa cu cele mai multe deposedări	Pariază pe echipa care va realiza cele mai multe deposedări în repriza X
Repriza Y - Deposedarea numărul X	Pariază pe echipa care va realiza deposedarea cu numărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total deposedări	Pariază pe echipa care va realiza cele mai multe deposedări în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Repriza X - Total deposedări	Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Repriza X – Total deposedări – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X realizate de echipa Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval deposedări	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din repriza X
Repriza X – Interval deposedări – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de deposedări din repriza X realizate de echipa Y
Repriza X – Total deposedări Impar/Par	Se indică dacă numărul total de deposedări din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar
Echipa cu cele mai multe pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete din meci
Pasa numărul X	Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cu numărul X
Handicap – Total pase	Pariază pe echipa care va avea reuși cele mai multe pase complete din meci după aplicarea handicapului specificat
Total pase	Se indică dacă numărul total de pase complete din meci va fi Peste sau Sub numărul specificat

Tip pariu	**Explicatie**
Total pase – Echipa X	Se indică dacă numărul total de pase complete din meci reușite de Echipa X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Interval pase	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din meci
Interval pase – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din meci reușite de echipa X
Total pase Impar/Par	Se indică dacă numărul total de pase complete din meci va fi un număr Par sau un număr Impar
Ambele echipe vor avea Peste X pase	Se indică numărul total de pase reușite al ambelor echipe va fi peste numărul specificat
Repriza X - Echipa cu cele mai multe pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete în repriza X
Repriza Y - Pasa numărul X	Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cu numărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pase complete în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Repriza X - Total pase	Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Repriza X – Total pase – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X reușite de echipa Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval pase	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din repriza X
Repriza X – Interval pase – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de pase complete din repriza X reușite de echipa Y
Repriza X – Total pase - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de pase complete din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar
Ofsaidul numărul X	Pariază pe echipa care va avea ofsaidul numărul X din meci
Interval ofsaiduri – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din meci ale echipei X
Repriza X - Echipa cu cele mai multe ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în repriza X
Repriza Y - Ofsaidul numărul X	Pariază pe echipa care va avea ofsaidul cu numărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduri în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Repriza X – Total ofsaiduri– Echipa Y	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza X ale echipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval ofsaiduri	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din repriza X
Repriza X – Interval ofsaiduri – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de ofsaiduri din repriza X ale echipei Y
Repriza X – Total ofsaiduri Impar/Par	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza X va fi un număr Par sau un număr Impar
Cartonașe exact	Pariază pe numărul exact de cartonașe din meci
Cartonașe exact – echipa X	Pariază pe numărul exact de cartonașe din meci al echipei X
Interval – Total puncte cartonașe	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din meci
Cartonașul X – Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va primi cartonașul cu numărul X din echipa Y. Se iau în considerare doar cartonașele acordate echipei Y.

Tip pariu	**Explicatie**
Repriza X – Echipa cu cele mai multe cartonașe	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașe în repriza X
Repriza X – Cartonașul Y	Pariază pe echipa care va primi cartonașul cu numărul Y din repriza X
Repriza X – Total puncte cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din repriza X va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Exact cartonașe	Pariază pe numărul exact de cartonașe din repriza X
Repriza X – Exact cartonașe – Echipa Y	Pariază pe numărul exact de cartonașe din repriza X al echipei Y
Repriza X – Interval total puncte cartonașe	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din repriza X
Repriza X – Cartonaș roșu – Echipa Y	Pariază dacă echipa Y va primi cartonaș roșu în repriza X
Repriza X – Cartonaș înainte de minutul Y	Pariază dacă se va acorda cel puțin un cartonaș înainte de minutul Y din repriza X
Interval puncte	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de puncte marcate în meci
Oricare echipă marchează X puncte	Se indică dacă oricare echipă marchează cel puțin X puncte în meci
Ambele echipe marchează X puncte	Se indică dacă fiecare echipă marchează cel puțin X puncte în meci
Prima echipă la X puncte	Pariază pe echipa care va marca X puncte în meci
Oricare echipă marchează X puncte – Repriza Y	Se indică dacă oricare echipă marchează cel puțin X puncte în repriza Y
Ambele echipe marchează X puncte – Repriza Y	Se indică dacă fiecare echipă marchează X puncte în repriza Y
Prima echipă la X puncte – Sfert Y	Pariază pe echipa care va marca X puncte în sfertul Y
Marcator golul X – Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va marca golul X al echipei Y. Se iau în considerare doar golurile echipei Y
Interval Cornere – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere al echipei X
Interval Cornere – Repriza X – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere al echipei Y din repriza X
Scor Corect – Cornere	Se indică scorul corect al cornerelor din meci
Pauză/Final – Cornere	Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere în prima repriză și echipa care va avea cele mai multe cornere în repriza a doua
Cartonașe – Handicap – Repriza X	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Total puncte pentru cartonașe – Echipa X	Se indică dacă numărul de puncte pentru cartonașe al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Ambele echipe 1+ cartonașe în ambele reprize	Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin un cartonaș în fiecare repriză
Cartonașe galbene – Handicap – Repriza X	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în repriza X după aplicarea handicapului specificat
Scor Corect – Cartonașe galbene	Se indică scorul corect al cartonașelor galbene din meci
Prima echipă la X cartonașe galbene	Se indică echipa care va ajunge prima la X cartonașe galbene primite

Tip pariu	**Explicatie**
Pauză/Final – Cartonașe galbene	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în prima repriză și echipa care va avea cele mai multe cartonașe galbene în repriza a doua
Ambele echipe 1+ cartonașe galbene în ambele reprize	Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin un cartonaș galben în fiecare repriză
Total cartonașe roșii – Repriza X	Se indică dacă numărul de cartonașe roșii din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total cartonașe roșii – Echipa X	Se indică dacă numărul de cartonașe roșii ale echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă – Echipa X	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă – Repriza X	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă – Repriza X – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă din repriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de margine	Se indică dacă numărul total de auturi de margine va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi der margine – Echipa X	Se indică dacă numărul total de auturi de margine al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de margine – Repriza X	Se indică dacă numărul total de auturi de margine din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de margine – Repriza X – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de auturi de margine din repriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărul specificat
Lovește bara	Pariază dacă mingea va lovi bara cel puțin o dată în timpul meciului
Total schimbări	Se indică dacă numărul total de schimbări din meci va fi sub sau peste numărul specificat
Total schimbări – Repriza X	Se indică dacă numărul total de schimbări din repriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total schimbări – Echipa X	Se indică dacă numărul total de schimbări din meci al echipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Primul eveniment din meci	Pariază pe primul eveniment care se va întâmpla în meci. Opțiunile de pariere sunt: Lovitură liberă, aut, aut de poartă, corner, gol
Total pase Jucător X	Se indică dacă numărul total de pase complete al jucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat
Total ofsaiduri Jucător X	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri al jucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat
Ambele echipe vor avea peste X cornere	Se indică dacă ambele echipe vor avea peste X cornere în meci
Repriza X – Exact cornere	Se indică numărul exact de cornere din repriza X
Exact cornere	Se indică numărul exact de cornere din meci
Exact cornere – Echipa X	Se indică numărul exact de cornere din meci al echipei X
Exact cornere – Repriza X – Echipa Y	Se indică numărul exact de cornere din Repriza X al echipei Y
Interval – Cornere	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere din meci
Interval – Cornere – Repriza X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de cornere din repriza X

Tip pariu	Explicatie
Interval – Faulturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărul total de faulturi comise al echipei X
Să înscrie Jucător X sau Jucător Y	Pariază dacă Jucătorul X sau Jucătorul Y va marca cel puțin un gol în meci
Să înscrie Jucător X & Jucător Y	Pariază dacă ambii jucători vor marca în meci
Primul marcator Echipa X & Primul marcator Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va marca primul gol al echipei X și pe jucătorul care va marca primul gol al echipei Y
Șutul pe poartă numărul X – Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X al echipei Y
Următorul șut pe poartă	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X din meci
Echipa X – Șutul pe poartă numărul Y	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul Y al echipei X
Jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X
Jucător X – Total faulturi	Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de faulturi specificat
Jucătorul care va comite faultul numărul X	Pariază pe jucătorul care va comite faultul numărul X
Echipa X – Jucătorul care va comite faultul numărul Y	Pariază pe jucătorul care va comite faultul numărul Y al echipei X
Jucător X – Total ofsaiduri	Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de ofsaiduri specificat
Jucătorul care va avea ofsaidul numărul X	Pariază pe jucătorul care va avea ofsaidul numărul X
Echipa X – Jucătorul care va avea ofsaidul numărul Y	Pariază pe jucătorul care va avea ofsaidul numărul Y al echipei X
Șuturi pe poartă Jucătorul X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă realizate de către Jucătorul X va fi peste sau sub numărul specificat.
Total șuturi Jucător X	Se indică dacă numărul total de șuturi ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat
Total deposedări Jucător X	Se indică dacă numărul total de deposedări ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat
Total pase decisive Jucător X	Se indică dacă numărul total de pase ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat
Total recuperări Jucător X	Se indică dacă numărul total de recuperări ale Jucătorului X va fi peste sau sub numărul specificat

10.3. Ghid opțiuni de pariere

1. **Șansă dublă:** Oferă PRONOSTICUL pentru rezultatul unui eveniment sau pentru rezultatul unei anumite perioade a evenimentului (prima repriză, a doua repriză, prelungiri etc.), unde selecțiile sunt: victorie echipa gazdă (echipa prezentată în partea stângă a ofertei) sau egal, egal sau victorie echipa oaspete (echipa prezentată în partea dreaptă a ofertei), victorie echipa gazdă sau victorie echipa oaspete.

   Exemple:

   a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Dortmund sau rezultat de egalitate.

b) În meciul de handbal dintre Dinamo și CSM București JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei CSM București sau rezultat de egalitate.

2. **Egal pariu nul (DNB) :** Oferă PRONOSTICUL pentru rezultatul unui meci, a unei anumite perioade a unui eveniment sau a unei apariții predefinite, unde selecțiile de pariere sunt echipa gazdă (echipa prezentată în partea stângă a ofertei) și echipa oaspete (echipa prezentată în partea dreaptă a ofertei). Dacă respectivul eveniment sau numărul de apariții predefinite nu are niciun câștigător (ex. meciul se termină la egalitate), MIZA se rambursează.

Exemplu:

a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru egal pariu nul Dortmund, unde dacă meciul se termină la egalitate, miza se rambursează.

3. **PsF:** Oferă PRONOSTICUL corect pentru rezultatul unui meci sau eveniment, fie la pauză sau la final.

Exemple:

a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Barcelona, după prima repriză sau la finalul meciului.

b) În meciul de baschet dintre Fenerbahce și Partizan JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Partizan, la finalul primei reprize sau la finalul meciului.

4. Handicap (secțiunea Pre-meci): Pariul pe Handicap, în cadrul secțiunii Pre-meci, este de două tipuri:

1) Echipa/participantul NU este menționat(ă) în opțiunea de pariere și valoarea handicapului este prezentată în mod identic pentru ambele opțiuni de pariere

Exemplul 1: *H1(-x.5) / H2(-x.5) – se va înțelege că valoarea prezentată în paranteză se scade doar echipei/participantului gazdă (echivalent primei echipe prezentate / primului participant prezentat), indiferent de opțiunea de pariere aleasă*

Exemplul 2: *H1(x.5) / H2(x.5) – se va înțelege că valoarea prezentată în paranteză se adună doar echipei/participantului gazdă (echivalent primei echipe prezentate / primului participant prezentat), indiferent de opțiunea aleasă*

În cazul acestui tip de handicap, JUCĂTORUL trebuie să indice echipa/participantul care va câștiga la numărul de apariții predefinite (goluri, game-uri etc.), după aplicarea handicapului la scorul primului participant/echipei gazdă (echipa/participantul prezentat(ă) în partea din stânga).

Dacă semnul este "-", aparițiile predefinite respective se scad din totalul echipei gazdă/primului participant, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" iar aparițiile predefinite respective se adaugă echipei gazdă/primului participant.

Avantajul / dezavantajul se acordă **întotdeauna** primei echipe/primului jucător (echipa/jucătorul prezentat în partea stângă).

Exemplu:

Dortmund vs Barcelona, Handicap -1.5:

- *pentru pronostic H1: Dortmund trebuie să câştige la cel puţin 2 goluri diferenţă: 2-0, 3-0, 3-1, 4-0, 4-1, 4-2, 5-0, 5-1, 5-2, 5-3 etc.*
- *pentru pronostic H2: Dortmund să nu câştige la cel puţin 2 goluri diferenţă, sau Barcelona să câştige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferenţă: 1-2, 2-2, 2-1 etc.*
- *la scorul de 2-1 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci 2-1.5=0.5 adică mai mic decât 1, deci pronostic 2 cu handicap.*
- *la scorul de 3-0 dacă se aplica tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5" calculul se face dupa urmatorul algoritm 3-1.5=1.5 , iar pronosticul corect este 1 cu handicat (1,5 > 1).*
- *la scorul de 2-2, dacă se aplică tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5", calculul se face după urmatorul algoritm: 2-1.5=0.5 , iar pronosticul corect este 2 cu handicap (0.5 < 2).*
- *la scorul de 2-3, dacă se aplică tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5" , pronosticul corect este 2 cu handicap, având în vedere calculul 2-1.5=0.5 (0.5 <3).*

Dortmund vs Barcelona, Handicap 1.5 (se subînţelege +1.5):

- *pentru pronostic H1: Dortmund trebuie să câştige (ex:1-0), să fie egal (ex. 2-2) sau să piardă la maxim 1 gol diferenţă: (1-2) etc.*
- *pentru pronostic H2: BarcelonaI trebuie să câştige la cel puţin 2 goluri diferenţă: 0-2, 0-3, 1-3 etc.*
- *la scorul de 1-2, dacă se de decide tipul de pariu, „HANDICAPUL +1.5", pronosticul corect este 1 cu handicap, având în vedere calculul : 1+1.5=2.5 (2.5>2).*
- *la scorul de 0-3, dacă se decide tipul de pariu „HANDICAPUL +1.5", pronosticul corect este 2 cu handicap, având în vedere calculul 0+1.5=1.5 (1,5 <3).*
- *la scorul de 2-2, dacă se decide tipul de pariu „HANDICAPUL +1.5", pronosticul corect este 1 cu handicap, având în vedere calculul 2+1.5=3.5 (3,5 > 2).*
- *la scorul de 3-2, dacă se decide tipul de pariu „HANDICAPUL +1.5", pronosticul corect este 1 cu handicap, având în vedere calculul : 3+1.5=4.5 (4.5 > 2).*

2) Echipa/participantul este menționat(ă) în opțiunea de pariere și valoarea handicapului este prezentată distinct pentru fiecare opțiune de pariere în parte

Exemplu: *Dortmund (x.5) / Barcelona (-x.5)*

În cazul acestui tip de handicap, echipa selectată primește fie un avantaj sau un dezavantaj de apariții predefinite (goluri, cornere, game-uri etc.), aplicat rezultatului în perioada de timp specificată (timp regulamentar, reprize etc.). Pentru a câștiga pariul, JUCĂTORUL trebuie să ofere PRONOSTICUL necesar ca echipa să câștige la numărul de apariții predefinite după ce handicapul specificat a fost adăugat sau scăzut, după caz.

Exemplu:

Dortmund vs Barcelona, pronostic Dortmund(1.5). Pentru a calcula rezultatul handicapului, la numărul de goluri înscrise de Dortmund se adaugă valoarea handicapului (1.5) și se compară cu numărul de goluri înscrise de Barcelona, astfel că:

- *dacă Dortmund câștigă, meciul se termină la egalitate sau Dortmund pierde la o diferență de doar 1 gol, pariul este câștigător*
- *dacă Dortmund pierde la o diferență de 2 sau mai multe goluri, pariul este necâștigător*

Pronostic Barcelona(-1.5). Pentru a calcula rezultatul handicapului, din numărul de goluri înscrise de Barcelona se scade valoarea handicapului și se compară cu numărul de goluri înscrise de Dortmund, astfel că:

- *dacă Barcelona câștigă la o diferență de 2 sau mai multe goluri, pariul este câștigător*
  dacă Barcelona pierde, meciul se termină la egalitate sau Barcelona câștigă la o diferență de doar 1 gol, pariul este necâștigător

5.Handicap (secțiunea Live): Pariul pe Handicap, în cadrul secțiunii Live, este tipul de pariul în care echipa selectată primește fie un avantaj sau un dezavantaj de apariții predefinite (goluri, cornere, game-uri etc.), aplicat rezultatului în perioada de timp specificată (timp regulamentar, reprize etc.). Pentru a câștiga pariul, JUCĂTORUL trebuie să ofere PRONOSTICUL necesar ca echipa să câștige la numărul de apariții predefinite după ce handicapul specificat a fost adăugat sau scăzut, după caz.

Exemple:

a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap 1:0, ceea ce înseamnă că numărul de goluri marcate de Dortmund plus handicapul (1 gol în acest caz) trebuie să fie mai mare decât numărul de goluri înscrise de Barcelona pentru ca pariul să fie câștigător.

b) În meciul de tenis dintre Halep și Williams JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru Handicap la game-uri -4,5 Halep, ceea ce înseamnă că la numărul total de game-uri obținute de Halep se adaugă handicapul (-4,5), însemnând că totalul game-urilor obținute de Halep după ajustarea handicapului trebuie să fie mai mare decât numărul total de game-uri obținute de Williams pentru ca pariul să fie câștigător

7. Handicap Asiatic: este acel tip de pariu pe handicap unde, dacă rezultatul după ajustarea liniei de handicap este egal, pariului i se atribuie COTĂ 1.

Exemple:

a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic echipa gazdă 2,75. Dacă Dortmund câștigă meciul, termină la egalitate sau pierde la o diferență de 1 gol, pariul este câștigător. Dacă Dortmund pierde la 2 goluri diferență, jumătate din miză este pierdută. Dacă Dortmund pierde la 3 sau mai multe goluri, pariul este necâștigător.

b) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic echipa oaspete -2,00.

Dacă Barcelona câștigă la o diferență de 3 sau mai multe goluri, pariul este câștigător. Dacă Barcelona câștigă la o diferență de 2 goluri, MIZA este înapoiată, iar dacă Barcelona câștigă la o diferență de 1 gol, termină la egalitate sau pierde meciul, pariul este necâștigător.

Să presupunem că scorul final al meciului Dortmund - Barcelona este 0-3. În acest caz,aplicând handicapul la scorul Barcelonei, avem:

(goluri Barcelona) 3 – 2.00 (handicap) = 1, care este mai mare decât 0 (goluri Dortmund), astfel că pariul este câștigător.

Să presupunem că scorul final al meciului Dortmund - Barcelona este 2-4. În acest caz,aplicând handicapul la scorul Barcelonei, avem:

(goluri Barcelona) 4 – 2.00 (handicap) = 2, care este egal cu 2 (goluri Dortmund), astfel că MIZA se rambursează.

c) În meciul de tenis dintre Halep și Williams, JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic în setul 2 Williams 4.50. Dacă Williams câștigă Setul 2 sau pierde la o diferență de 4 sau mai puține game-uri, pariul este câștigător. Dacă Williams pierde la o diferență de 5 sau mai multe game-uri, pariul este necâștigător.

Notă: Pentru a calcula rezultatul pariului de tip handicap asiatic, puteți folosi tabelul de mai jos. În cazul în care pariul nu se regăsește într-una din situațiile prezentate, se poate calcula aplicând același principiu.

Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului	Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului
0	Victorie	Câștigător	**0**	Victorie	Câștigător
	Egal	Miză returnată		Egal	Miză returnată
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.25	Victorie la 1+ goluri	Câștigător	**0.25**	Victorie la 1+ goluri	Câștigător
	Egal	Jumătate din miză pierdută		Egal	Jumătate din miză câștigătoare
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.5	Victorie	Câștigător	**0.5**	Victorie	Câștigător
	Egal	Pierzător		Egal	Câștigător
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.75	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	**0.75**	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 gol	Jumătate din miză câștigătoare		Înfrângere la 1 gol	Jumătate din miză pierdută
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	**1**	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 gol	Miză returnată		Înfrângere la 1 gol	Miză returnată
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.25	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	**1.25**	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 gol	Jumătate din miză pierdută		Înfrângere la 1 gol	Jumătate din miză câștigătoare
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.5	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	**1.5**	Victorie sau Egal	Câștigător

Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului	Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului
	Victorie la 1 gol	Pierzător		Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.75	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	**1.75**	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Jumătate din miză câștigătoare		Înfrângere la 2 goluri	Jumătate din miză pierdută
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	**2**	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Miză returnată		Înfrângere la 2 goluri	Miză returnată
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2.25	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	**2.25**	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Jumătate din miză pierdută		Înfrângere la 2 goluri	Jumătate din miză câștigătoare
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2.5	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	**2.5**	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 sau 2 goluri	Pierzător		Înfrângere la 1 sau 2 goluri	Câștigător
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător

8. **Total goluri asiatice:** este acel tip de handicap asiatic care se referă la numărul total de goluri marcate în meci sau într-un interval specificat al meciului.

Exemple:

a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru Total goluri asiatice în prima repriză peste 1,75. Dacă nu se marchează nici un gol sau exact 1 gol în prima repriză, pariul este necâștigător. Dacă se marchează exact 2 goluri în prima repriză, jumătate din miză este câștigătoare. Dacă se marchează 3 sau mai multe goluri în prima repriză, pariul este câștigător.

b) În meciul de hochei CSKA – Lokomotiv JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru Total goluri asiatice în meci peste 3,00. Dacă vor fi 2 sau mai puține goluri marcate în meci, pariul este

necâștigător. Dacă vor fi exact 3 goluri înscrise în meci, MIZA se rambursează. Dacă vor fi 4 sau mai multe goluri marcate în meci, pariul este câștigător.

Notă: Pentru a calcula rezultatul pariului de tip Total goluri asiatice, puteți consulta tabelul de mai jos. În cazul în care pariul nu se regăsește într-una din situațiile prezentate, se poate calcula aplicând același principiu.

Linie Peste	Total goluri în meci	Rezultatul Pariului	Linie Sub	Total goluri în meci	Rezultatul Pariului
0.5	0	Pierzător	**0.5**	0	Câștigător
	1+	Câștigător		1+	Pierzător
0.75	0	Pierzător	**0.75**	0	Câștigător
	1	Jumătate din miză câștigătoare		1	Jumătate din miză pierdută
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1	0	Pierzător	**1**	0	Câștigător
	1	Miză returnată		1	Miză returnată
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.25	0	Pierzător	**1.25**	0	Câștigător
	1	Jumătate din miză pierdută		1	Jumătate din miză câștigătoare
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.5	1 sau mai puține	Pierzător	**1.5**	1 sau mai puține	Câștigător
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.75	1 sau mai puține	Pierzător	**1.75**	1 sau mai puține	Câștigător
	2	Jumătate din miză câștigătoare		2	Jumătate din miză pierdută
	3+	Câștigător		3+	Pierzător
2	1 sau mai puține	Pierzător	**2**	1 sau mai puține	Câștigător
	2	Miză returnată		2	Miză returnată
	3+	Câștigător		3+	Pierzător
2.25	1 sau mai puține	Pierzător	**2.25**	1 sau mai puține	Câștigător
	2	Jumătate din miză pierdută		2	Jumătate din miză câștigătoare
	3+	Câștigător		3+	Pierzător
2.5	2 sau mai puține	Pierzător	**2.5**	2 sau mai puține	Câștigător
	3+	Câștigător		3+	Pierzător
2.75	2 sau mai puține	Pierzător	**2.75**	2 sau mai puține	Câștigător
	3	Jumătate din miză câștigătoare		3	Jumătate din miză pierdută
	4+	Câștigător		4+	Pierzător

Linie Peste	Total goluri în meci	Rezultatul Pariului	Linie Sub	Total goluri în meci	Rezultatul Pariului
3	2 sau mai puține	Pierzător	**3**	2 sau mai puține	Câștigător
	3	Miză returnată		3	Miză returnată
	4+	Câștigător		4+	Pierzător
3.25	2 sau mai puține	Pierzător	**3.25**	2 sau mai puține	Câștigător
	3	Jumătate din miză pierdută		3	Jumătate din miză câștigătoare
	4+	Câștigător		4+	Pierzător
3.5	3 sau mai puține	Pierzător	**3.5**	3 sau mai puține	Câștigător
	4+	Câștigător		4+	Pierzător
3.75	3 sau mai puține	Pierzător	**3.75**	3 sau mai puține	Câștigător
	4	Jumătate din miză câștigătoare		4	Jumătate din miză pierdută
	5+	Câștigător		5+	Pierzător
4	3 sau mai puține	Pierzător	**4**	3 sau mai puține	Câștigător
	4	Miză returnată		4	Miză returnată
	5+	Câștigător		5+	Pierzător

9. **Antepost:** Oferă PRONOSTICUL pentru rezultatul final al unei Ligi/Turneu/Competiție, fie înainte de începutul Ligii/Turneului/Competiției specificate, fie după startul acesteia.

Exemple:

a) În liga de fotbal Anglia – Premier League JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Sergio Aguero să câștige titlul de golgheter.

b) În liga de fotbal Anglia – Premier League JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Liverpool să câștige competiția.

c) În Formula 1 – Marele Premiu al Italiei, JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Charles LeClerc să termine cursa pe una din pozițiile de la 1 la 3.

10. Superbet oferă posibilitatea de a paria pe combinațiile a două sau mai multe tipuri de pariuri specificate în secțiunea 5 Pieţele de pariere. Aceste pariuri sunt de două feluri:

Ambele/toate PRONOSTICURILE trebuie să fie corecte pentru ca pariul să fie câștigător

Exemplu:

a) Ambele echipe marchează ȘI vor fi între 3 și 4 goluri în meci

b) Victoria echipei oaspete sau egal ȘI se marchează cel puțin 2 goluri în meci

c) Victoria echipei gazdă ȘI se marchează cel puțin un gol în prima repriză

Doar unul din PRONOSTICURI trebuie să fie corect pentru ca pariul să fie câștigător. De obicei, acest tip de Combo este marcat prin prezența termenului "sau" între tipurile de pariuri.

Exemplu:

a) *Victoria echipei gazdă SAU se marchează cel puțin 3 goluri în meci*
b) *Ambele echipe marchează în prima repriză SAU ambele echipe marchează în a doua repriză*
c) *Egalitate la pauză SAU echipa oaspete câștigă a doua repriză*

11. Capitolul XI - Reguli generale de validare și cotă 1

1. Orele de start ale evenimentelor sunt preluate de pe site-urile oficiale ale competițiilor și de la furnizori terți specializați în colectarea de date. Se consideră că un eveniment este început în momentul în care începe efectiv (Ex. momentul în care arbitrul fluieră startul unui meci de fotbal, momentul în care se execută prima servă în tenis etc.) și nu în momentul în care s-a ajuns la ora de start conform calendarului sportiv. Operatorul își rezervă dreptul de a oferi spre pariere evenimente a căror dată și/sau oră de start nu au fost încă stabilite de către forul care patronează competiția. Astfel, data și ora de start menționată pe biletul de pariere pentru astfel de evenimente sunt orientative, până la momentul în care organizatorul competiției le stabilește.
2. Rezultatele oficiale ale evenimentelor sunt preluate de la furnizori terți specializați în colectarea de statistici și de pe site-urile oficiale ale competițiilor. În cazurile în care informațiile nu pot fi obținute din sursele menționate sau informațiile disponibile pe site-urile oficiale sunt vădit greșite, determinarea rezultatului se va baza pe alte surse publice de informare (ex. Site-uri cu statistici sportive, portaluri de știri sportive etc.)
3. Operatorul anunță public rezultatul oficial şi PRONOSTICUL exact al evenimentelor, prin afişare pe site-ul companiei, www.superbet.ro, în maximum 3 zile de la afișarea rezultatului pe site-ul oficial al competiției. Rezultatul oficial, în concepţia ORGANIZATORULUI, este cel de la sfârşitul evenimentului, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.
4. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.
5. În cazul în care nu există posibilitatea de a găsi un rezultat pentru un anumit tip de pariu, se acordă COTĂ 1 pentru acele pariuri.
6. În cazul omologării unor rezultate eronate, ORGANIZATORUL are dreptul la reomologarea rezultatelor și recalcularea biletelor care conțin rezultate reomologate.
7. 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 şi minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificaţii.
   Exemplu: *meciurile amicale de fotbal pot avea timp regulamentar sau format de joc diferit (2 x 40 minute, 3 x 30 minute).*

8. Pariurile de tipul "calificare în runda următoare/ câştigător meci" iau în calcul şi reprizele de prelungire şi eventualele lovituri de departajare.
9. În cazul pariurilor de tipul „Cine merge mai departe", „Cine câştigă cupa?", etc. şi în general al pariurilor pe termen lung se aşteaptă până la disputarea evenimentului respectiv (inclusiv partida retur).
10. Pariurile care privesc calificarea "Cine merge mai departe/ Cine se califică" se vor omologa cu COTĂ 1 în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde.
11. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de două sau mai multe ori pe acelaşi BILET din cauza unor greşeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc.), prin introducerea incorectă a datelor în program, sau în cazul în care pe același BILET sunt acceptate, în mod eronat, pariuri care nu sunt identice dar care se influențează reciproc, ORGANIZATORUL va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem), iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acorda COTĂ 1.
12. În cazul tuturor pariurilor care permit mai mulți câștigători (ex: golgheter fotbal, grupa cu cele mai multe goluri înscrise, echipa cu cele mai multe cornere, câștigător loc întâi înot, ski, formula 1, gimnastică, maraton etc.), dacă doi sau mai mulți concurenți sau echipe obțin același rezultat (același timp, un număr egal de goluri, un număr egal de puncte etc.) sau se plasează pe aceeași poziție, se aplică regula Dead Heat, iar pariul se va împărți în mod corespunzător, CÂȘTIGUL calculându-se prin înmulțirea MIZEI cu COTA inițială după care se împarte la numărul câștigătorilor care au terminat la egalitate.
13. Dacă un meci este întrerupt și reluat până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului), în aceeași zi cu data originală de desfășurare a evenimentului, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
    Exemplul 1: Dacă un Jucător a pariat pe opțiunea 2 sau mai multe goluri în prima repriză a unui meci de fotbal iar meciul este întrerupt în minutul 40 la scorul de 1:1, pariul rămâne valid și este câștigător.
    Exemplul 2: Dacă un Jucător a pariat pe opțiunea 2 sau mai multe goluri în prima repriză a unui meci de fotbal iar meciul este întrerupt în minutul 40 la scorul de 1:0, pariul este NUL și i se acordă COTĂ 1.
14. Dacă un eveniment este contramandat, amânat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc şi nu este reprogramat să reînceapă până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului), în aceeași zi cu data originală de desfășurare a evenimentului, pariul pentru acest eveniment este NUL şi i se acordă COTA 1, cu excepția situației menționate în secțiunea 7.2 Tenis, punctul 3. Sub acest aspect nu intră evenimentele pentru care operatorul menționează o dată și oră de start orientativă, pentru că organizatorul competiției din care face parte evenimentul respectiv nu a stabilit încă data și ora de start.
15. Dacă un eveniment începe și este suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc, iar până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului), în aceeași zi cu data originală de desfășurare, evenimentul nu este reluat din punctul în care a fost suspendat/întrerupt, ci va fi rejucat, pariurile care au fost decise până la momentul

întreruperii/suspendării vor fi validate în conformitate cu ceea ce s-a întâmplat până în acel punct, cele nedecise vor primi Cotă 1, iar meciul rejucat va fi considerat o entitate separată.

16. 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.
17. 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.
18. Dacă numele echipelor/jucătorilor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului, cu excepția erorilor minore de scriere (Ex. Staua în loc de Steaua) și a cazurilor în care subiectul pariului nu este afectat, iar participanții sau echipele pot fi identificați/identificate fără probleme, în ciuda erorii/erorilor.

    Exemple:

    a) Dacă evenimentul de fotbal propus în OFERTA de pariere a ORGANIZATORULUI în data de 20.05.2019 este trecut eronat "FC Barcelona – Real", iar la acea dată evenimentul care are loc este "FC Barcelona – Real Valladolid", pariul este NUL și primește cotă 1.

    b) Dacă evenimentul de tenis propus în OFERTA de pariere a ORGANIZATORULUI în data de 21.05.2019 este "Pavic – G. Dimitrov", dar la acea dată evenimentul care are loc este " A. Pavic – G. Dimitrov" iar M. Pavic nu ia parte la respectivul turneu, eroarea nu va fi considerată motiv întemeiat de invalidare a pariului.
19. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 oricărui pariu.
20. Cu excepția pariurilor Live, dacă din orice motiv un pariu a fost plasat după începerea evenimentului, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
21. Pentru pariurile Live, 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.
22. În cazul în care regulile generale ale unui sport sunt încălcate (de exemplu, durata neobișnuită a reprizelor, formatul meciurilor, componența echipelor etc) și/sau în cazul în care terenul sau locația de joc sunt schimbate, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 oricărui pariu. Excepție fac meciurile jucate pe teren neutru, meciurile amicale, cupe, turneele în care sunt alese țara sau țările gazdă, cazurile în care echipa gazdă (organizatoare) joacă meciurile de acasă pe un alt stadion, chiar și în alt oraș sau altă țară (din motive de securitate, indisponibilitatea/inexistența propriului lor teren etc), cazurile în care un meci se joacă pe stadionul echipei oaspete, dar organizatorul de drept este echipa gazdă și, în general, orice alte situații specificate direct în oferta de pariere.
23. ORGANIZATORUL va încerca să ofere JUCĂTORILOR acces la cele mai relevante informații de acest fel direct în oferta de pariere, dar nu își asumă responsabilitatea pentru corectitudinea, existența/actualitatea și integritatea conținutului acestor informații, care sunt furnizate doar în scop orientativ.
24. 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, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului.

25. În caz de ERORI de tipărire, ERORI pe BILET sau ERORI ale datelor introduse în baza de date, ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a dispune validarea pariurilor după oricare din cele două situații: (a) de a valida pariurile la cotele normale existente pe piaţă, chiar dacă descoperirea ERORILOR a apărut după finalizarea evenimentului sportiv sau (b) de a acorda JUCĂTORILOR COTĂ 1.
26. În cazul pariurilor de tip: Cine câștigă repriza/setul X, Cine înscrie punctul/golul X, Cine înscrie punctul X din setul Y, Primii la X goluri/puncte etc., dacă un meci/set/inning/repriză etc. se termină înainte de a se ajunge la variabilele X sau Y, se acordă COTĂ 1.
27. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a introduce și alte tipuri de pariuri speciale, ale căror reguli de validare vor fi prezentate în OFERTĂ, la loc vizibil pentru toți JUCĂTORII.
28. În cazul greşelilor apărute la afișarea Ofertei și / sau BILETELOR sau la schimbările ulterioare, ORGANIZATORUL ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.
29. În cazul pariului de tip “Meci duel fantezie”, se iau în considerare golurile înscrise de echipe doar în timpul regulamentar. Dacă unul din evenimentele participante la duel este întrerupt sau se amână mai mult de 12 ore, pariul va primi COTĂ 1.
30. În cazul tuturor opțiunilor de pariere ale căror selecții sunt de tipul “Sub/Peste X”, dacă numărul aparițiilor predefinite (goluri, cornere, coșuri etc.) menționate va fi perfect egal cu linia de pariere, atunci pariul va primi COTĂ 1. Exemplu: Opțiunea de pariere “Total coșuri jucătorul X – Peste 4”. Dacă jucătorul X va înscrie exact 4 coșuri, pariul va primi COTĂ 1.

12. Capitolul XII - Reguli speciale de validare și cotă 1

12.1. FOTBAL

1. Validarea pariurilor pe toate opțiunile de pariere ce fac referire la statistici (ex.: șuturi pe poartă, posesia mingii, lovituri de poartă etc.), se va face conform datelor furnizate de către OPTA. În cazul în care datele nu sunt oferite de către furnizorul terț OPTA, pentru validare se vor folosi sursele menționate în punctul 2 din capitolul 11, Reguli generale de validare și cotă 1
2. Dacă un eveniment se desfășoară “tur-retur”, rezultatul următoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Cum se va decide meciul?”, “Care echipă va câștiga finala?”, “Care echipă va câștiga finala pentru locul 3?” se va decide după desfășurarea ambelor manșe.
3. În cazul pariului “Să înscrie Jucătorul (inclusiv în prelungiri)”, dacă nu se joaca prelungiri, pariul se va decide conform rezultatului de la finalul timpului regulamentar.
4. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu, penalty-uri, sau în situațiile în care o decizie a video

assistant referee (VAR) duce la acordarea unuia din evenimentele menționate mai sus, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.

5. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
6. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
7. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
8. În cazul oricăror schimbări cauzate de video assistant referee (VAR), care afectează scorul sau cartonașele/cornerele/penalty-urile, din momentul în care a avut loc evenimentul în cauză și până la momentul în care decizia este luată de oficiali, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
9. În cazul pariurilor pe cartonașe (**doar pentru pariurile în care nu se specifică culoarea cartonașului**):

   a) 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.

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

   c)Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

   e) Cartonașele acordate în pauza meciului vor fi considerate ca acordate în repriza a 2-a și vor fi luate în considerare atât timp cât jucătorul este activ (dacă jucătorul nu continuă să joace în repriza a 2-a și i-a fost acordat cartonaș în pauză, cartonașul acordat nu se ia în considerare)
10. În cazul pariurilor LIVE pe puncte pentru cartonașe:

    a)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.

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

    c)Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

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

11. In cazul pariurilor pe jucatori:

a) În cazul tuturor opțiunilor de pariere pre-meci pe jucători, dacă jucătorul nu face parte din primul 11, pariurile vor primi COTĂ 1.

b) În cazul tuturor opțiunilor LIVE de pariere pe jucători, dacă jucătorul pe care s-a pariat nu este în teren la momentul plasării pariului, pariurile vor primi COTĂ 1.

c) Pentru opțiunea de pariere "Următorul marcator": Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate, cu excepția pariurilor în care este posibilă opțiunea de a paria pe autogol.

- 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.
- Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.
- Toți jucătorii care nu sunt listați, portarii și jucătorii de pe banca de rezerve fac parte din opțiunea de pariere“Alții”, care va fi folosită în scopul validării pariurilor.

d) Pentru opțiunea de pariere "Înscrie oricând":

- Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.
- Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

e) Pentru opțiunile de pariere " Jucătorul A sau Jucătorul B înscrie" și " Jucătorul A și Jucătorul B înscriu",

- Autogolurile nu se iau în considerare
- Dacă unul sau ambii jucători nu participă în meci, pariurile primesc COTĂ 1.

f) Pentru opțiunile de pariere "Înscrie gol cu stângul/dreptul", "Gol din lovitură liberă", "Gol din afara careului":

- Autogolurile nu se iau în considerare
- În cazul pariurilor Live, dacă jucătorul pe care s-a pariat nu ia parte deloc în meci, pariurile vor primi COTĂ 1

g) Pentru opțiunea de pariere "Jucătorul meciului":

- Validarea pariurilor se va realiza pe baza rezultatului oficial anunțat de forul organizator al competiției respective (exemplu: FIFA, UEFA, forul organizator al ligii interne etc.) sau pe baza transmisiunii TV.
- Jucătorii care iau parte la meci în orice moment (inclusiv rezervele utilizate) vor fi considerați participanți activi. Se va acorda COTĂ 1 pentru jucătorii care nu iau parte deloc la joc.
- Dacă un jucător care nu este listat individual în ofertă câștigă premiul, pariurile pe ceilalți jucători rămân valide și vor fi validate ca atare, în funcție de caz.
- Acolo unde este cazul, această opțiune de pariere se supune celorlalte dispoziții din regulamentul general de joc (Exemplu: aplicarea regulii Dead Heat pentru câștigători multipli)

12.Dacă jucătorul pe care s-a pariat nu ia parte deloc în meci, pariurile vor primi COTĂ 1În cazul pariurilor “Următorul marcator & 1X2” și “Marchează oricând & 1X2”, orice jucător care nu marchează face parte din opțiunea de pariere “Alții”.

13. În cazul pariurilor “Următorul marcator & scor corect” și “Marchează oricând & scor corect”, orice jucător care nu marchează face parte din opțiunea de pariere “Alții”. De asemenea, dacă oricare dintre echipe marchează mai mult de 4 goluri, pariul va fi stabilit ca “Alții”.

14. În cazul pariului "Când se va înscrie golul următor?", dacă se înscrie un gol în minutele de prelungire acordate de către arbitru, acesta va fi luat în considerare pentru intervalele 31-45/76-90.
15. În cazul pariurilor pe intervale:
    a) Pariurile pe intervale goluri se decid în baza timpului anunțat la TV. Dacă acest lucru nu este disponibil, atunci este luat în calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.
    b) De asemenea, pariurile se decid conform minutului în care mingea depășește linia porții și nu minutul în care mingea a fost șutată.
    c) 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.
    d) 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.
    e) Pariurile pe intervale ofsaiduri se decid în baza timpului în care arbitrul ia decizia. Această regulă va fi aplicată în orice situație care implică video assistant referee (VAR).
    f) Pariurile pe intervale penaltiuri se decid în baza timpului în care arbitrul ia decizia. Această regulă va fi aplicată în orice situație care implică video assistant referee (VAR).
    g) Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
    h) Pariurile pe intervale lovituri de poartă se decid în baza timpului în care se execută lovitura de poartă, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată.
    i) Pariurile pe intervale aruncări de la margine se decid în baza timpului în care se execută aruncarea de la margine, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată.
    j) Pariurile pe intervale faulturi se decid în baza timpului în care arbitrul ia decizia. Această regulă va fi aplicată în orice situație care implică video assistant referee (VAR).
    k) Pentru pariurile pe intervale de tip 5 min/15 min, vor fi luate în considerare și evenimentele (goluri, cornere) din minutele de prelungire acordate de către arbitru care au legătură cu intervalele 41-45 respectiv 31-45 ale reprizei specificate.

16. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

17. În cazul pariului Metoda înscrierii golului X:
    a) Lovitură liberă: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura liberă sau corner pentru a se lua în considerare. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie Participantului care a executat lovitura liberă sau cornerul.
    b) Penalti: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura de pedeapsă. Golurile înscrise dupa o respingere sau ratarea loviturii nu se iau in considerare.
    c) Autogol: Dacă golul a fost declarat autogol.
    d) Cu capul: Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.

e) Șut: Golul trebuie să se înscrie cu orice altă parte a corpului decât capul, iar alte tipuri nu se iau in considerare.
f) Niciun gol înscris.

18.În cazul pariurilor pe meciurile de fotbal al căror format este de 3 reprize a câte 30 minute, tipurile de pariuri pentru prima repriză se decid luând în considerare intervalul temporal 00:00 - 44:59.

19.În cazul meciurilor amicale, dacă arbitrul fluieră finalul partidei în orice moment după minutul 87:59, acesta va fi considerat rezultatul final al evenimentului iar toate pariurile vor fi decise în consecință.

20. În cazul pariurilor Pre-meci pe opțiunea de pariere Primul gol, dacă nu se înscrie niciun gol în meci iar selecția de pariere "Niciun gol" nu este oferită, pariul este validat ca necâștigător.

21.**În scopul validării pariurilor pe diferite statistici specifice jocului de Fotbal**, avem următoarele definiții:

A. **Șutul pe poartă -** este definit ca fiind încercarea clară a unui jucător de a înscrie un gol, indiferent de partea corpului care a fost în contact cu mingea și care:
   i. Intră în poartă indiferent dacă a fost sau nu intenție
   ii. Ar fi intrat în poartă dacă nu ar fi fost intervenția portarului
   iii. Ar fi intrat în poartă dacă nu ar fi fost intervenția unui alt jucător decât portarul, jucător care se afla în poziție de ultim apărător, în condițiile în care portarul nu mai avea nicio șansă de a preveni primirea unui gol (ex. Jucător de câmp care a respins mingea de pe linia porții)

a) Șuturile care lovesc direct bara nu sunt luate în considerare ca fiind șuturi pe poartă, cu excepția cazurilor în care mingea este șutată direct în bară iar apoi intră în poartă și se acordă gol.
b) Șuturile blocate de către alți jucători decât portarul și care nu se aflau în poziție de ultimi apărători nu sunt considerate șuturi pe poartă

B. **Șutul pe lângă poartă -** este definit ca fiind încercarea clară a unui jucător de a înscrie un gol, care:
   i. Se duce peste sau pe lângă poartă, fără ca mingea să fi fost atinsă sau deviată de către un jucător
   ii. S-ar fi dus peste sau pe lângă poartă, dar a fost oprită de către portar sau de către un jucător de câmp
   iii. Lovește direct bara porții iar mingea nu intră în poartă
      a) Șuturile blocate nu sunt luate în considerare ca fiind șuturi pe lângă poartă

C. **Șutul blocat -** este definit ca fiind încercarea clară a unui jucător de a înscrie un gol, în care mingea se duce spre poartă și este blocată de către un jucător de câmp, atât timp cât între acel jucător de câmp și poartă mai există portarul sau alți jucători de câmp.
   a) Sunt considerate șuturi blocate și acele șuturi care sunt blocate neintenționat de către coechipierii celui care a șutat.
   b) Șuturile blocate din postura de ultim apărător, în situația în care portarul nu ar mai fi putut interveni, sunt considerate șuturi pe poartă și nu șuturi blocate.

D. **Suturi –** Se defineste ca fiind suma incercarilor intentionate ale unui jucator de a inscrie un gol. Se iau in considerare :
   - i. Suturile pe poarta [inclusiv golurile]
   - ii. Suturile pe langa poarta
   - iii. Suturile blocate
   - iv. Suturile care lovesc bara.

E. În scopul validării, va fi considerată opțiunea **Lovitură liberă** golul/șutul direct din lovitura liberă, fără ca mingea să fie repusă în joc în prealabil de către altcineva.

F. În scopul validării pariurilor pe **metoda înscrierii unui gol** care conține opțiunile "picior stâng" sau "picior drept" - se va lua în considerare orice parte a piciorului drept sau stâng care atinge mingea, atingere în urma căreia mingea urmează să intre în poartă.

G. În scopul validării pariurilor pe **locația din teren din care se va marca** un gol - se va lua în considerare poziția din teren a mingii în momentul șutului, având opțiunile:
   a) În interiorul sau în afara careului mic (careul de 5.5m)
   b) În interiorul sau în afara careului mare (careul de 16.5m)

   În cazul oricăror șuturi în care poziția mingii este pe linia careului, se va considera că mingea este în interiorul careului respectiv. De exemplu, dacă un șut este expediat de pe linia careului mare, se va considera că șutul este expediat din interiorul careului mare.

H. În scopul validării pariurilor pe **pase de gol (denumite și asisturi sau assisturi) -** este considerată pasă de gol orice ultimă atingere care va duce la înscrierea unui gol de către cel care va primi pasa respectivă. Dacă această ultimă atingere este deviată de către un jucător advers, va fi considerată pasă de gol doar dacă mingea ar fi ajuns oricum la destinatarul pasei, dacă devierea nu ar fi avut loc.

I. În scopul validării pariurilor care conțin **pase** - este considerată pasă orice minge jucată intenționat de la un jucător la alt jucător. În categoria pase sunt incluse pasele din cursul meciului, repunerile portarului, cornerele și loviturile libere executate indirect. Sunt excluse din categoria pase centrările, aruncările cu mâna ale portarilor și auturile.

J. În scopul validării pariurilor care conțin **centrări** - sunt considerate centrări mingile jucate intenționat, dintr-o poziție apropiată de marginea lungimii terenului, cu scopul ca mingea să ajungă către un coechipier aflat într-o anumită zonă din fața porții.

K. În scopul validării pariurilor al căror subiect este ca **mingea să lovească bara** – vor fi validate în acest mod în toate situațiile în care mingea lovește bara, exceptând situațiile în care mingea lovește bara iar apoi intră în poartă. Orice șut care lovește bara de mai multe ori (ex. mingea lovește bara din dreapta iar apoi bara din stânga) va fi considerat că a lovit bara o singură dată. Dacă mingea lovește bara venind (cu sau fără intenție) de la un jucător care se apăra în acea fază, lovirea bării va fi

contorizată doar pentru echipa care atacă (și pentru jucătorul care ataca și care a avut ultima acțiune/atingere în acel atac).

L. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **penalty-ul (obținut, acordat și executat) –** un penalty este obținut în urma unui fault primit (contorizat atât pentru echipă cât și pentru jucător). Un fault primit care rezultă într-un penalty va fi luat în considerare doar în statisticile jucătorilor în scopul validării, iar hențurile nu sunt incluse în contorizări în scopul validării.

M. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **deposedarea** – o deposedare este definită ca fiind atunci când un jucător reușește să ia mingea unui jucător advers care se afla în posesia mingii, într-un duel la sol (nu duel aerian). Pentru ca deposedarea să fie contorizată, este necesar ca jucătorul cu posesia să se fi aflat într-un mod clar în posesia mingii înainte ca duelul să aibă loc. Nu se contorizează ca deposedare atunci când un jucător interceptează o minge, indiferent de împrejurări.

N. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **faultul comis –** faultul comis va fi considerat orice încălcare a regulilor jocului considerată “foul” de către arbitru, cu excepția ofsaidurilor

O. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **faultul primit** – fault primit va fi considerată orice situație în care unui jucător îi este acordată o lovitură liberă sau penalty, pentru echipa din care face parte, după ce este faultat de către un jucător advers. Nu va fi contorizat ca și fault primit în niciuna din următoarele situații: henț, simulare, pasă la portar în urma căruia acesta preia mingea cu mâna și rezultă lovitură liberă indirectă, situații de lovituri libere în urma începerii jocului fără acceptul arbitrului, situații de lovituri libere rezultate în urma protestelor, încălcarea regulii de 6 secunde de către portari sau orice alte obstrucții din care rezultă o lovitură liberă.

P. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **ofsaidul** – ofsaidul este acordat jucătorului considerat a fi în poziție de ofsaid, care se afla în poziția din care urmează să fie executată lovitura liberă rezultată din semnalizarea ofsaidului de către arbitru. Dacă doi sau mai mulți jucători se aflau în poziție de ofsaid la momentul pasei din urma căreia a rezultat ofsaidul, jucătorul considerat a fi cel mai activ în fază și care a încercat să joace mingea va fi cel considerat în poziție de ofsaid.

Q. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **out.ul de margine** – out.ul de margine va fi contorizat pentru echipa care repune mingea în joc prin aruncare de la margine, și nu pentru echipa care dă mingea în out

R. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **lovitura de poartă** – doar lovitura de poartă executată va fi luată în considerare. Se ia în considerare ca și lovitură de poartă chiar dacă mingea lovește bara înainte să părăsească terenul de joc.

S. În scopul validării pariurilor al căror subiect sunt intercepțiile - aceastea sunt contabilizate atunci când un jucător citește o pasă a unui adversar și interceptează mingea prin deplasarea în direcția vizată a pasei.

T. În scopul validării pariurilor al căror subiect este **mingea salvată de portar (parada**) - parada reprezintă acțiunea unui portar care împiedică mingea să intre în poartă, folosind orice parte a corpului, ca urmare a încercării intenționate din partea unui jucător advers de a înscrie.
Mingile salvate de portar (parade) sunt clasificate în funcție de:
i. Parte a corpului –Mâini/Picioare/Corp/Pumn
ii. Tipul de intervenție – Prindere/Reținere/Respingere în siguranță/Respingere periculoasă/Scăpare/Atingere cu vârful degetelor
iii. Mișcarea portarului – Plonjare/Prindere din picioare/Alunecare/Întindere/Aplecare
Sunt incluse:
a) Intervențiile portarului ca urmare a unor execuții greșite sau neintenționate ale coechipierilor sunt considerate parade, dar doar acelea care amenință cu adevărat poarta, nu și cele care sunt recepții ușoare ale mingii de către portar
b) Dacă, în urma unei intervenții a portarului, mingea continuă să se îndrepte înspre gol, iar golul este oprit de către intervenția salvatoare a unui coechipier prin respingerea mingii, intervenția portarului nu va fi considerată paradă
c) Dacă mingea este respinsa in urma unui sut al adversarului și a intervenției portarului, arbitrii trebuie să acorde corner pentru ca acțiunea să fie considerată paradă a portarului. **Nota [1]**: In ceea ce priveste Provider.ul a se vedea dispozitiile pct 12.1 pct 1] din Regulamentul de Joc;

22. Dacă pariul rămâne deschis în situațiile în care se acordă un cartonaș, galben sau roșu, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariurilor plasate din momentul în care a avut loc evenimentul în cauză și până la momentul în care decizia este luată de oficiali.
23. In cazul pariurilor pe dueluri intre jucatori:
[a] Dacă unul sau niciunul dintre jucători nu este titular în meci, pariurile vor primi COTĂ 1.
[b] Pentru opțiunea de pariere ''Cele mai multe minute jucate'' - dacă cei doi jucători care fac subiectul duelului vor juca tot meciul sau vor fi schimbați în aceeași moment (în aceeași pauză de schimbare), pariul va fi validat cu Egalitate.
24. Dacă meciul nu se joacă în formatul a două reprize de 40 sau 45 de minute, rezultatul va fi cel înregistrat la finalul partidei, cu excepția meciurilor amicale cu durată totală de joc mai mică de 45 de minute sau mai mare de 120 de minute, pentru care se va acorda Cotă 1. În cazul unor reprize neobișnuite, altele decât formatele standard de 2x40 și 2x45, opțiunile de pariere pentru prima repriză vor fi validate în funcție de jumătatea timpului total de joc.
Exemplu: Pentru 3 reprize de câte 30 de minute fiecare și timp total de joc de 90 de minute, opțiunile de pariere pentru prima repriză vor fi validate pe baza golurilor marcate între începutul meciului și minutul 44:59, iar opțiunile de pariere pentru a doua repriză – între minutul 45:00 și finalul meciului (inclusiv minutele de prelungire, dar excluzând reprizele de prelungire și/sau penalty-urile).
25. În cazul pariurilor de tip Bet Builder și/sau SuperPariuri, dacă una sau mai multe selecții din componența acestora sunt nule, cota va fi recalculată pentru selecțiile rămase care au fost sau urmează să fie validate ca fiind câștigătoare sau necâștigătoare.

12.2 TENIS

1. În cazul în care un jucător declară forfait înainte de începerea meciului sau organizatorii declară turneul încheiat din orice motiv, se acordă COTĂ 1.
2. În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera NULE, cu excepția situațiilor în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului.
3. În cazul unor amânări (ploaie, întuneric etc.) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
4. În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.
5. În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe punctele/game-urile afectate se vor considera NULE.
6. Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.
7. Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.
8. În cazul în care se schimbă suprafața de joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului/turneului, nu se acordă COTĂ 1.
9. Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joacă 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia în considerare la omologarea pariurilor ca şi un set normal.
10. În cazul în care organizatorii evenimentului declară turneul încheiat sau dacă un eveniment programat inițial nu a mai avut loc, indiferent de motive, atunci se acordă COTĂ 1.
11. În cazul pariurilor de tip Bet Builder daca una sau mai multe selectii din componenta acestora sunt nule, cota va fi recalculată pentru selecțiile rămase care au fost sau urmează să fie validate ca fiind câștigătoare sau necâștigătoare.

12.3 HOCHEI

1. În cazul pariurilor care includ prelungirile și/sau loviturile de departajare, dacă un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decidere. Această regulă nu se aplică pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.
2. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului din acest interval de timp.
5. În cazul pariurilor “Înscrie oricând” și “Jucătorul reușește un punct”:
    a. Toți jucătorii care participă activ sunt listați.
    b. Dacă un jucător care nu e listat înscrie sau reușește un assist, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

c. Toate pariurile pe jucători listați care au părăsit terenul înainte de încheierea meciului (accidentări, eliminări) rămân valabile.

d. Pentru deciderea pariurilor vor fi luate în considerare doar golurile și assist-urile (pasele de gol) din timpul regulamentar de joc. Dacă după timpul regulamentar scorul este 0-0, toate pariurile se decid ca necâștigătoare.

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

6. Metoda înscrierii următorului gol:

a. Even strength: Golurile sunt considerate „even strenght" atunci când echipele au același număr de jucători în teren.

b. Power-play: Un gol este considerat a fi „power-play" atunci când echipa care are mai mulți jucători în teren înscrie.

c. Short-handed: Un gol este considerat a fi „short-handed" atunci când echipa care are mai puțini jucători în teren înscrie.

d. Penalty: Un penalty se consideră gol dacă este înscris.

e. Empty net: Un gol este considerat a fi "empty- net" dacă echipa care este condusă scoate portarul pentru a introduce un jucător de câmp, iar echipa care conduce înscrie. În situațiile de "power-play"/"short-handed" și "empty-net", la stabilirea pariurilor, orice gol va fi întotdeauna considerat gol "empty-net".

f. Nici un gol.

7. Pentru competiția NHL, în cazul pariurilor pentru poziția Portar, dacă jucătorul nu este titular, pariurile vor primi cotă 1.
8. Pentru competiția NHL, în cazul pariurilor pentru Jucători (de exemplu: Total goluri Jucător X, Total puncte Jucător X, Total pase decisive Jucător X, etc), dacă meciul nu se joacă la data programată, pariurile vor primi cotă 1.
9. In cazul pariurilor pe jucători (de exemplu: Înscrie primul gol/Înscrie ultimul gol , Total goluri Jucător X, Total puncte Jucător X etc.) daca jucătorii nu participă în meci, se va acorda Cota 1.
10. In cazul pariurilor de tip Bet Builder, daca una sau mai multe selectii din componenta acestora sunt nule, cota va fi reclaculata pentru selectiile ramase care au fost sau urmeaza sa fie validate ca fiind castigatoare sau necastigatoare.

12.4 BASCHET

1. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă un eveniment nu se termină la egalitate, însă se vor juca prelungiri având scopul unei calificări, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar de joc.
3. Tipul de pariu "Vor fi prelungiri?", va fi validat cu "da" în cazul în care meciul se termină la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile.

4. Pentru competiția NBA, în cazul pariurilor pentru Jucători (de exemplu: Total puncte Jucător X, Total pase decisive Jucător X, Primul Marcator, etc), dacă meciul nu se joacă la data programată, pariurile vor primi cotă 1.
5. În cazul în care meciul se termină la egalitate și nu există prelungiri sau se menține situația de egalitate și după prelungiri, ORGANIZATORUL acordă COTĂ 1 pentru pariurile ce includ "Câștigă meciul (Incl. Prelungiri)", iar restul pariurilor (Handicap, Total puncte etc.) se validează conform rezultatului înregistrat după terminarea meciului (în timpul regulamentar sau după prelungiri, dacă este cazul)
6. Toate pariurile pe jucătorii listați care au părăsit terenul înainte de încheierea meciului (accidentări, eliminări) vor rămân valabile.
7. In cazul pariurilor de tip Bet Builder, daca una sau mai multe selectii din componenta acestora sunt nule, cota va fi reclaculata pentru selectiile ramase care au fost sau urmeaza sa fie validate ca fiind castigatoare sau necastigatoare.

12.5 HANDBAL

1. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. 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.
3. 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 primi COTĂ 1.
4. Toate pariurile pe jucătorii listați care au părăsit terenul înainte de încheierea meciului (accidentări, eliminări) vor rămân valabile.

12.6 FOTBAL AMERICAN

1. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului din acest interval de timp.
3. 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).
4. În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
5. Toți jucătorii care participă activ sunt listați.
6. La validarea pariurilor, jucătorii care nu sunt listați fac parte din opțiunea “Echipa 1 alt jucător” sau “ Echipa 2 alt jucător”. Nu sunt incluși jucătorii care sunt listați dar care nu au cotă disponibilă.

7. "Players of the defense" sau din „Special team" sunt considerați "Echipa 1 d/st jucător" sau "Echipa 2 d/st jucător" la validarea pariurilor, chiar dacă jucătorul este listat ca opțiune dedicată.
8. 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.
9. Pentru competiția NFL, în cazul pariurilor pentru Jucători (de exemplu: Total Rushing Yarzi Jucător X, Total Yarzi primiți Jucător X, Total Recepții Jucător X, etc), dacă meciul nu se joacă la data programată, pariurile vor primi cotă 1.
10. Toate pariurile pe jucătorii listați care au părăsit terenul înainte de încheierea meciului (accidentări, eliminări) vor rămâne valabile.
11. In cazul pariurilor de tip Bet Builder, daca una sau mai multe selectii din componenta acestora sunt nule, cota va fi reclaculata pentru selectiile ramase care au fost sau urmeaza sa fie validate ca fiind castigatoare sau necastigatoare

12.7 VOLEI

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

12.8 VOLEI DE PLAJĂ

1. 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. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri.
3. Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

12.9 BASEBALL

1. În cazul pariurilor Pre-meci, toate pariurile vor fi validate luând în considerare și eventualele prelungiri (extra-innings), dacă este cazul. În cazul în care meciul se termină la egalitate și nu există prelungiri sau se menține situația de egalitate și după prelungiri, ORGANIZATORUL acordă COTĂ 1 pentru pariul "Rezultat final", iar restul pariurilor (handicap, total puncte, etc.) se validează conform rezultatului înregistrat după terminarea meciului (în timpul regulamentar sau după prelungiri, dacă este cazul).
2. În cazul pariurilor Live, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct), cu excepția cazurilor în care este specificat altceva.
3. Dacă două echipe joacă două meciuri între ele în aceeași zi, este posibil ca cel puțin unul din meciuri să fie jucat în format de 7 inning-uri. În această situație, rezultatul obținut la finalul celor 7 inning-uri va fi considerat rezultat final, iar validarea se va realiza în conformitate cu acesta.

4. Pentru pariurile Pre-meci, în cazul în care cele două echipe sunt programate să joace de două ori, una împotriva alteia, în aceeaşi zi / dată, cotele emise se vor referi doar la primul eveniment sportiv şi doar rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la validarea de catre ORGANIZATOR a pariurilor.
5. 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.
6. Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU	TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL
Repriză	Inning
Prelungiri	Inning extra
Puncte	Run-uri
Pauză	Rezultat după al 9-lea jumatate-inning

7. În cazul pariului "Cum se va decide meciul?", se va decide ca "Orice extra inning" dacă la sfârșitul timpului regulamentar (după 9 inning-uri întregi) meciul se termină la egalitate, indiferent dacă se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).
8. În cazul pariului "Vor fi prelungiri?", se va decide ca "Da" dacă la sfârșitul timpului regulamentar (după 9 inning-uri întregi) meciul se termină la egalitate, indiferent dacă se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).
9. În cazul pariului de tip Jucătorul să lovească a X-a oară, dacă este semnalat un „intentional walk", se va decide ca „plate appearance" și pariul va fi considerat NUL.
10. În cazul pariului de tip Strike out a X-a oară la lovire, dacă este semnalat un „intentional walk", se va decide ca „plate appearance" și pariul va fi considerat NUL.
11. În cazul pariurilor de tipul 1 minut – de la x la y:
    a. Dacă o lovire și o eroare au loc în aceeași fază de joc, la deciderea pariurilor va fi luată în considerare ca și lovire.
    b. Dacă un jucător nu mai ajunge la "plate", dar au fost oferite opțiuni de pariere care au legătură cu respectivul jucător, toate opțiunile nedecise sunt considerate NULE.
    c. La deciderea pariurilor, un "foul ball" va fi luat în considerare ca fiind lovire.
12. În cazul pariurilor pre-meci pe jucători (ex: Lovituri jucător, Home Run-uri jucător, Strikeout-uri Pitcher etc.), dacă jucătorii nu sunt incluși în echipele oficiale de start, se va acorda COTA 1.
13. În cazul pariurilor LIVE pe jucători (ex: Lovituri jucător, Home Run-uri jucător, Strikeout-uri Pitcher etc.) dacă jucătorii nu vor participa activ în meci, se va acorda COTA 1.
14. In cazul pariurilor de tip Bet Builder, daca una sau mai multe selectii din componenta acestora sunt nule, cota va fi reclaculata pentru selectiile ramase care au fost sau urmeaza sa fie validate ca fiind castigatoare sau necastigatoare.

12.10 FUTSAL

1. 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.
2. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

12.11 RUGBY UNION & LEAGUE

1. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: schimbări de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. 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 subită.

12.12 RUGBY SEVENS

1. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: schimbări de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. 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.

12.13 SNOOKER

1. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
3. În cazul unei repoziționări, deciderea rămâne valabilă dacă rezultatul a fost determinat înaintea repoziționării.

4. Faulturile și free ball-urile nu se iau în considerare pentru deciderea oricărui pariu pe bile colorate.
5. 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.

12.14 DARTS

1. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.
3. Daca cei 2 competitori obtin aceeasi valoare pentru inchidere si/sau 180-uri (egalitate), atunci pariurile combo care contin selectii de tipul cea mai mare inchidere si/sau cele mai multe 180-uri vor fi necastigatoare.

12.15 CRICKET

1. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri primesc COTĂ 1, dacă jocul nu se reia până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de după ora de start inițială.
2. 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 sorți, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor primi COTĂ 1
3. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor primi COTĂ 1 cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.
4. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat.
5. 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).
6. Twenty 20, ODI: 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.
7. În cazul pariului “Câștigătoarea meciului (incl. super over)”, toate pariurile se decid în conformitate cu regulile oficiale ale competiției. Dacă evenimentul este afectat de vreme nefavorabilă, pariurile se decid în conformitate cu rezultatul oficial.

12.16 TENIS DE MASĂ

1. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
3. 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.

12.17 BADMINTON

1. Dacă un jucător/echipele se retrag(e), toate pariurile nedecise se vor considera NULE.
2. 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
3. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera NULE.

12.18 FOTBAL AUSTRALIAN

1. Dacă sunt oferite cote unui eveniment a cărui oră de desfășurare este greșită (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă un meci este întrerupt și continuat până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri rămân valabile și vor fi validate conform rezultatului final. Toate pariurile nedecise devin NULE și vor primi COTĂ 1
3. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc, aici incluzând şi minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificaţii. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele adiționale de prelungiri nu sunt luate în considerare.

12.19 SQUASH

1. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Dacă un jucător se retrage, abandonează meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera NULE.
3. 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.
4. Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile.

12.20 E-SPORTS

1. Pariurile e-sports includ competiții de jocuri video (single player sau multi-player) indiferent de locul de desfășurare a acestor competiții.
2. Rezultatele competițiilor sunt cele care se regăsesc pe canalele oficiale de comunicare ale organizatorului competiției. În cazul în care informațiile disponibile pe aceste canale nu sunt suficiente pentru a stabili rezultatele competițiilor, respectiv sunt contradictorii/contestate/omise sau neclare, stabilirea rezultatelor se face pe baza altor surse publice. În cazul în care rezultatele nu pot fi stabilite conform prevederilor anterioare, ORGANIZATORUL stabilește rezultatul în mod individual pe baza informațiilor avute, acționând cu bună-credință, sau oferă COTĂ 1.00 pentru pariul în cauză.
3. Dacă un meci sau o hartă nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi validate cu COTA 1.00.
4. Pariurile efectuate pe jocurile listate incorect vor fi validate cu COTA 1.00.

5. Daca un eveniment se joacă înainte de data și ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora de start vor fi validate cu COTA 1.00. Toate pariurile plasate înainte de ora de start rămân valabile.
6. Dacă un meci sau o hartă sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătură cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi validate cu COTA 1.00. Meciul sau harta care vor fi rejucate vor fi considerate entități separate.
7. Dacă o echipă abandonează sau se retrage, toate pariurile nedecise vor fi validate cu COTA 1.00.
8. Dacă numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariere, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1.00.
9. **În cazul pariurilor pe Counter-Strike:**
    a. Pariul "Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?" va fi considerat nul dacă nu se plantează bomba în runda specificată.
    b. Dacă meciul începe cu un avantaj de o hartă pentru una dintre echipe, prima hartă va fi considerată ca și câștigată cu scorul de 13:0 de către echipa care deține avantajul.
10. **În cazul pariurilor pe Dota 2:**
    a. Pariul "Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X" se decide în funcție de echipa care obține Aegis of the Immortal, și nu cine îl omoară pe Roshan.
    b. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
    c. Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Barracks-ului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
    d. Pariul " Harta X – Primii la X Net Worth" - Net Worth = Gold-ul curent + valoarea Itemelor de pe erou.
11. **În cazul pariurilor pe League of Legends:**
    a. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare.
    b. Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare. Daca un Inhibitor care a fost deja distrus reapare si este distrus din nou, acesta nu va fi luat in calcul pentru numarul final de Inhibitori distrusi in meci/ pe harta

12.21 ATLETISM

1. Pentru atletism se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
2. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiţie şi va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori.

3. În cazul schimbării locului de desfăşurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de către organizator, pariul este nul şi se va acorda COTĂ 1 tuturor tipurilor de pariuri.
4. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
5. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, pariurile duel vor fi omologate cu COTA 1.
6. Dacă un sportiv nu se califică în finală sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.22 SPORTURI DE IARNĂ

1. Pentru sporturile de iarnă se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
2. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiţie şi va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori.
3. În cazul schimbării locului de desfăşurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de către organizator, pariul este nul şi se va acorda COTĂ 1 tuturor tipurilor de pariuri.
4. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
5. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu COTĂ 1.
6. Dacă un sportiv nu se califică în finală sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.23 ÎNOT

1. Pentru înot se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
2. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiţie şi va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori.
3. În cazul schimbării locului de desfăşurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunţată de către organizator, pariul este nul şi se va acorda COTA 1 tuturor tipurilor de pariuri.
4. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de bazine de înot.

5. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu COTA 1.
6. Dacă un sportiv nu se califică în finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.24 FORMULA 1

1. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la prezentarea podiumului, dacă nu există alte specificaţii, iar validarea rezultatelor se va face în funcție de acesta.
2. Evenimentele care au fost scurtate din cauza condițiilor meteorologice sau altor circumstanțe, dar ale căror rezultate au fost declarate oficiale de către Asociațiile Oficiale, vor fi validate în consecință.
3. Dacă o cursă a fost amânată pentru o altă zi (care urmează să fie stabilită), toate pariurile vor fi omologate cu COTĂ 1.
4. Dacă numărul de câștigători dintr-o opțiune de pariere excede numărul de selecții de pariere oferite, se va aplica regula de calcul pentru determinarea câștigului din pct. 12, capitolul 6 - Reguli generale de validare și COTĂ 1.
5. Dacă unul sau mai mulți piloți sunt nevoiți să înceapă cursa de la boxe, în scopul validării pariurilor, el/ei vor fi clasificați la sfârșitul grilei de start.
6. 6. În situația în care concurenții (care reprezintă opțiuni dedicate de pariere) abandonează în tururi diferite, numărul de tururi realizate de fiecare va fi luat în considerare în scopul validării pariurilor. În consecință, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
7. În cazul pariurilor de tipul Duel și Câștigătorul grupei:

   a) Dacă concurenții (care reprezintă opțiuni dedicate de pariere) abandonează în același tur, pariurile vor fi omologate cu COTĂ 1.

   b) Dacă unul dintre concurenți abandonează înainte sau în timpul turului de încălzire, pariurile afectate vor fi omologate cu COTĂ 1.
8. În cazul pariurilor de tip Cel mai rapid tur:

   a) Pilotul care a obținut cel mai bun timp în turul specificat, grupul de tururi specificat sau în cursă va fi considerat câștigător.

   b) În vederea validării pariului, va fi luat în considerare timpul cronometrat al turului, în milisecunde.
9. În cazul opțiunilor de pariere pe echipe:

   a) Opțiunile de pariere “Câștigători (echipe)”, “Top X (echipe)”, “Duel (echipe)” vor fi validate în funcție de echipa care va avea cea mai bine plasată mașină la rezultatul final.

   b) Opțiunea de pariere “Primul abandon (echipe)” se va valida cu echipa care va avea prima mașină cu abandon în cursă.

   NOTĂ: vor fi luate în considerare regulile de validare specifice opțiunilor de pariere pe abandonuri.

c) Opțiunea de pariere “Prima intrare la boxe (echipe) se va valida cu echipa a cărei mașină va intra prima la boxe.

NOTĂ: vor fi luate în considerare regulile de validare specifice opțiunilor de pariere pe intrare la boxe.

d) Opțiunea de pariere “Total depășiri (echipă)” se va valida în baza numărului cumulat de depășiri realizate de ambele mașini ale echipei specificate.

NOTĂ: vor fi luate în considerare regulile de validare specifice opțiunilor de pariere pe depășiri.

10. În cazul opțiunilor de pariere pe depășiri:

a) O depășire trebuie menținută până la sfârșitul turului pentru a fi luată în considerare la validarea pariurilor.

b) Depășirile realizate în primul tur ar cursei nu se iau în considerare la validarea pariurilor.

c) Depășirile asupra piloților care intră sau ies de la boxe în turul respectiv nu se iau în considerare la validarea pariurilor.

d) Depășirile asupra piloților care abandonează în turul respectiv nu se iau în considerare la validarea pariurilor.

e) Lapping și unlapping nu sunt considerate depășiri.

11. În cazul opțiunilor de pariere pe abandonuri:

a) La validarea pariurilor, se consideră abandon dacă o mașină nu depășește linia de sfârșit atunci când cursa este considerată încheiată, cu excepția cazului în care este descalificată.

b) Dacă 2 sau mai mulți participanți abandonează în același tur în care are loc primul abandon, pentru pariurile afectate se va aplica regula de calcul pentru determinarea câștigului din pct. 12, capitolul 6 - Reguli generale de validare și COTĂ 1.

c) Dacă o mașină abandonează la boxe sau pe pista de la boxe, la validarea rezultatului se va lua în considerare ultimul tur pe care mașina l-a început.

12. În cazul opțiunilor de pariere pe intrarea la boxe:

a) Mașina care va intra prima pe pista de la boxe va fi considerată câștigătoare la validarea pariurilor.

b) Dacă o mașină întră pe pista de la boxe și abandonează, fără a ajunge efectiv la boxe, aceasta va fi luată în considerare ca fiind intrată la boxe la validarea pariurilor.

13. În cazul pariurilor pe “Total piloți clasați”, se consideră că un pilot a terminat cursa dacă parcurge cel puțin 90% din distanța cursei chiar dacă pilotul abandonează mai apoi.

14. Pentru pariul "Safety Car în cursă" nu se va lua în considerare Safety Car-ul Virtual pe parcursul cursei și apariția Safety Car înainte de startul propriu zis al cursei! Daca o cursă este pornită/repornită cu un "Safety car" (ex: din cauza vremii sau restart dupa steagurile roșii) în locul startului cu lumini acesta nu va fi considerat Safety car.

15. Dacă un sportiv nu se califică în finală sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia (ex.: Calificări), pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.25 MOTO GP

1. Încazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
2. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu COTĂ 1.
3. Dacă un sportiv nu se califică în finală sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia (ex.: Calificări), pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.26 BOX

1. În cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă COTĂ 1 pentru acel eveniment.
2. În cazul în care jucătorii au terminat competiţia înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, Participantul rămas în competiţie este considerat învingător şi validarea se va face în conformitate cu COTA acordată.
3. În cazul pariurilor “Câștigă în Runda” și “Câștigă în Interval runde”:

   a) Dacă un jucător nu poate începe o rundă, adversarul acestuia va fi considerat câștigător în runda precedentă.

   b) Dacă evenimentul va fi finalizat prin Decizie Tehnică [înainte de finalul tuturor rundelor] sau Decizie [dupa finalul tuturor rundelor], , selecțiile “jucător x câștigă prin decizie” vor fi validate câștigătoare, iar selecțiile pentru “jucător x câștigă în runda y” vor fi validate necâștigătoare.
4. În cazul pariurilor “Total runde”:

   a) durata de timp a rundei curente va determina opțiunea de pariere câștigătoare (Sub/Peste)

   De exemplu: Total runde - Sub 1,5 runde - meciul se va termina înainte de jumătatea rundei 2. Dacă se termină exact la jumătatea rundei sau după acest timp opțiunea câștigătoare va fi Total runde - Peste 1,5 runde

   b) dacă meciul se termină exact la jumătatea rundei, opțiunea “Peste X runde” va fi validată câștigătoare

12.27 UFC

1. În cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă COTĂ 1 pentru acel eveniment.
2. În cazul în care jucătorii au terminat competiţia înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, Participantul rămas în competiţie este considerat învingător şi validarea se va face în conformitate cu COTA acordată.

3. În cazul pariurilor "Câștigă în Runda":

   a) Dacă un jucător nu poate începe o rundă, adversarul acestuia va fi considerat câștigător în runda precedentă;
   b) Dacă evenimentul va fi finalizat prin Decizie Tehnică [înainte de finalul tuturor rundelor] sau Decizie [dupa finalul tuturor rundelor], selecțiile "jucător x câștigă prin decizie" vor fi validate câștigătoare, iar selecțiile pentru "jucător x câștigă în runda y" vor fi validate necâștigătoare.

4. În cazul pariurilor "Total runde":

   a) durata de timp a rundei curente va determina opțiunea de pariere câștigătoare (Sub/Peste)

   De exemplu: Total runde - Sub 1,5 runde - meciul se va termina înainte de jumătatea rundei 2. Dacă se termină exact la jumătatea rundei sau după acest timp opțiunea câștigătoare va fi Total runde - Peste 1,5 runde

   b) dacă meciul se termină exact la jumătatea rundei, opțiunea "Peste X runde" va fi validată câștigătoare

   5. Pariul "Să câștige prin Split Decision" se referă la modul în care arbitri stabilesc câștigătorul meciului, și anume: doi arbitri stabilesc câștigătorul meciului luptătorul X, iar cel de-al treilea arbitru egalitate sau câștigător luptătorul Y.
   6. În cazul pariului " Să câștige prin Decizie unanimă " se referă la modul în care arbitri stabilesc câștigătorul meciului, și anume: toți cei trei arbitri stabilesc câștigătorul meciului același luptător

12.28 K-1

1. În cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă COTĂ 1 pentru acel eveniment.
2. În cazul în care jucătorii au terminat competiţia înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, Participantul rămas în competiţie este considerat învingător şi validarea se va face în conformitate cu COTA acordată.

12.29 MMA

1. În cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă COTĂ 1 pentru acel eveniment.
2. În cazul în care jucătorii au terminat competiţia înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, Participantul rămas în competiţie este considerat învingător şi validarea se va face în conformitate cu COTA acordată.
3. În cazul pariurilor "Câștigă în Runda":

   a) Dacă un jucător nu poate începe o rundă, adversarul acestuia va fi considerat câștigător în runda precedentă.
   b) Dacă evenimentul va fi finalizat prin Decizie Tehnică [înainte de finalul tuturor rundelor] sau Decizie [dupa finalul tuturor rundelor], selecțiile "jucător x câștigă prin decizie" vor fi validate câștigătoare, iar selecțiile pentru "jucător x câștigă în runda y" vor fi validate necâștigătoare.

4. În cazul pariurilor "Total runde":

a) durata de timp a rundei curente va determina opțiunea de pariere câștigătoare (Sub/Peste)
De exemplu: Total runde - Sub 1,5 runde - meciul se va termina înainte de jumătatea rundei 2. Dacă se termină exact la jumătatea rundei sau după acest timp opțiunea câștigătoare va fi Total runde - Peste 1,5 runde
b)dacă meciul se termină exact la jumătatea rundei, opțiunea "Peste X runde" va fi validată câștigătoare

5. Pariul "Să câștige prin Split Decision" se referă la modul în care arbitri stabilesc câștigătorul meciului, și anume: doi arbitri stabilesc câștigătorul meciului luptătorul X, iar cel de-al treilea arbitru egalitate sau câștigător luptătorul Y.
6. În cazul pariului " Să câștige prin Decizie unanimă " se referă la modul în care arbitri stabilesc câștigătorul meciului, și anume: toți cei trei arbitri stabilesc câștigătorul meciului același luptător.

12.30 PARIURI ANTEPOST

1. Pariurile pe termen lung (pariurile Antepost) au ca obiect evenimente ce derivă din părți de competiție sau din competiții în întregimea lor. Pariurile Antepost pot fi primite înainte de debutul unei competiții, cât și pe durata acesteia. Fără a se limita la acestea, ORGANIZATORUL poate oferi următoarele tipuri de pariuri pe termen lung, cu referire la: echipe câștigătoare, jucători, retrogradare, calificare, statistică, golgheteri, poziție în clasament, totaluri (puncte, goluri, cartonașe, ofsaiduri, faulturi, cornere etc.), diferențe/handicapuri (puncte, poziție, goluri etc.), etc.
2. Pentru validare va fi luat în considerare clasamentul oficial disponibil după încheierea ultimului meci din competiția respectivă. Acesta va include și eventualele puncte de penalizare acordate anterior sfârșitului competiției. Orice penalizare sau decizie survenită după încheierea competiției, care este de natură să afecteze orice situație stabilită pe baza rezultatelor anterioare, nu va fi luată în considerare.
3. În cazul pariurilor antepost de tip "Câștigătoare" – echipa câștigă titlul de campioană, se ia în considerare și Playoff-ul.
4. În cazul pariurilor antepost de tip "Retrogradare" – echipa va retrograda într-o ligă inferioară, se ia în considerare și Playout-ul / barajul.
5. În cazul pariurilor antepost de tip "Golgheter" – jucătorul care va marca cele mai multe goluri, se iau în considerare și golurile marcate în Playoff / Playout.
6. În cazul în care o ligă este întreruptă și încheiată înainte de disputarea tuturor meciurilor planificate:
   a) pentru validarea pariurilor referitoare la echipa campioană/câștigătoare a competiției, poziția din clasament, golgheter, cel mai bun jucător etc., se va lua în considerare decizia fiecărei federații / ligi în parte.
   b) în funcție de situație, în cazul în care nu se stabilește nicio ierarhie, nicio echipă nu retrogradează, nicio echipă nu este declarată campioană sau niciun jucător nu poate fi considerat golgheter, pariurile care fac referire la o astfel de categorie primesc COTĂ 1.

c) în cazul pariurilor pe totaluri de puncte, goluri, cartonașe, cornere etc. și în general a pariurilor care presupun valori cuantificabile, se va acorda COTĂ 1, cu excepția situațiilor în care la momentul întreruperii pariurile sunt deja decise sau desfășurarea ulterioară a competiției nu ar mai putea afecta rezultatul acestora.

7. Pentru situațiile neacoperite de REGULAMENT, în cazul în care pe parcursul desfășurării unei competiții apar modificări în structura acesteia (ex. micșorarea numărului de echipe care retrogradează) de natură să afecteze stabilirea rezultatului pentru unele evenimente din OFERTĂ, ORGANIZATORUL va fi îndreptățit să stabilească modalitatea de validare a acestora, în mod just, conform deciziilor interne, sau să anuleze pariurile prin acordarea COTEI 1.
8. În cazul pariurilor Antepost la Fotbal, pentru niciun tip de pariu nu se iau în considerare barajele de promovare sau retrogradare, cu excepția celor de tipul "Să promoveze" sau "Să retrogradeze" și a celor în care este specificat în opțiunea de pariere altceva.
9. În cazul pariurilor antepost de tipul "Total goluri Jucător" și "Total pase decisive Jucător" dedicate competițiilor interne, dacă jucătorul nu evoluează în cel puțin 10 meciuri pentru echipa specificată, indiferent de numărul de minute jucate în meci, pariul primește Cotă 1.
10. Pentru pariurile de tip Antepost la Tenis, dacă jucătorul nu a evoluat deloc în turneu se acordă Cotă 1. Dacă jucătorul a evoluat și abandonează sau este descalificat, pariurile rămân valabile.

11. În cazul pariurilor Antepost de tipul “Următorul club al jucătorului X”, împrumutul nu este luat în considerare. Jucătorul trebuie să fie transferat permanent pentru ca pariul să fie câștigător.

12. În cazul pariurilor Antepost la Fotbal de tip ”Următorul antrenor al echipei” doar antrenorul permanent este luat în considerare. În cazul în care un antrenor interimar antrenează cel puțin 10 meciuri oficiale consecutive atunci este considerat antrenor permanent, iar pariul este validat câștigător.

12.31 EVENIMENTE NON-SPORTIVE

1. Pariul de orice fel este un tip de pariu în COTĂ fixă în care evenimentele nu au un caracter sportiv. ORGANIZATORUL va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar, concursul Miss World, concursul de muzică Eurovision, concursul de muzică Sanremo etc.

   ***Nota 1**: Atunci când apare o egalitate în cadrul unui eveniment (de ex. doi câștigători, două locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.*
   ***Nota 2:** Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată în ziua / zilele următoare nu va fi luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.*
   ***Nota 3:** Nu vor fi incluse în oferta de pariere evenimentele și extragerile organizate de Compania Națională “Loteria Română” și nu vor fi oferite nici pariuri pe rezultatele acestora.*

12.32 PARIURI SPECIALE

În cazul pariurilor de tip **SPECIALE FOTBAL - Ziua/Perioada/Etapa** din Competiția/Liga:

1. Pentru omologarea rezultatelor se va lua în calcul timpul regulamentar de joc (daca nu exista alte mențiuni), incluzând şi minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului aferente ambelor reprize.
2. Pentru validare se iau in considerare cumulativ evenimentele de joc menționate (goluri, cornere, cartonase, etc.), grupele de echipe indicate (gazde, oaspeți, etc.) si grupul de evenimente sportive definit (Ziua / Perioada / Etapa din Liga / Competiția, etc.). Organizatorul poate oferi aceste pariuri si pentru un grup anume de meciuri din una sau mai multe competiții.
3. Pentru toate pariurile care conțin opțiuni referitoare la cartonașele galbene si/sau roșii nu se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor de pe banca de rezervă si oficialilor (staff-ul tehnic al echipelor, oficiali ai meciului, etc.). Nu se iau în considerare cartonașele acordate după fluierul de final al meciului.
4. În cazul în care sunt oferite pariuri pe numărul de cartonașe, **fără a se specifica culoarea acestora**, se aplică următoarele reguli:
   a) 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.
   b) Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
5. c) Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.
   d) Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.
   Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
6. O zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: „SPECIALA ZIUA – TOTAL GOLURI – LIGA I ROMANIA - 21 iulie 2021”. In acest caz, se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: 10:00 a.m. din ziua de 21 iulie 2021 până la ora 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2021.
7. Ca regula generala privind pariurile speciale, daca numărul total de evenimente din meci (goluri, cornere, cartonase, etc.) definit in oferta de joc este depășit, indiferent de numărul partidelor jucate, opțiunile de pariere se vor omologa câștigătoare, respectiv necâștigătoare. (Exemplu: „SPECIALA - LIGA I ROMÂNIA - TOTAL GOLURI PE ETAPĂ 17.5”, două sau mai multe meciuri au fost amânate, dar în restul partidelor s-au marcat 18 goluri, pariurile pentru peste 17.5 goluri vor fi câștigătoare iar pentru sub 17.5 goluri vor fi necâștigătoare.) Pentru situațiile in care desfășurarea unor meciuri amânate sau continuarea unor meciuri întrerupte ar fi putut influenta stabilirea rezultatului unui pariu, pentru omologare se vor aplica regulile stabilite in acest regulament, si, după caz, se va stabili un rezultat final sau se va acorda Cota 1.
8. În situația în care un singur meci dintre cele care fac obiectul pariului este anulat sau amânat până după ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la programarea inițială (se va înțelege ca meciul nu a început), pentru omologarea

rezultatelor se va considera că în meci au fost marcate 2 goluri, după cum urmează: 1 gol în prima repriză, 1 gol în a doua repriză, 1 gol marcat de către gazde, 1 gol marcat de către oaspeți. Pentru pariurile care fac referire la orice alt eveniment din meci în afara de gol (exemplu: cartonaș galben, fault, ofsaid, corner, etc.), se va acorda COTA 1. În situația în care meciul începe până la ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la programarea inițială, pariul se calculează conform rezultatului înregistrat pe teren.

9. În situația în care 2 (două) sau mai multe meciuri dintre cele care fac obiectul pariului sunt anulate sau amânate până după ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la programarea inițială (se va înțelege ca meciurile nu au început), se va considera că pariul este nul și se va acorda COTA 1.
10. În cazul meciurilor întrerupte sau suspendate (se va înțelege că meciul a început și a fost întrerupt) până după ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la momentul întreruperii, pentru omologarea rezultatelor se va lua în considerare rezultatul înregistrat în momentul întreruperii, dar numai pentru situațiile în care continuarea meciului nu ar mai putea influența stabilirea rezultatului pariului. În caz contrar se va acorda COTA 1. În cazul în care meciul se reia până în ora 23:59 (ora locului de desfășurare a meciului) a celei de-a doua zi de la ora de start inițială, omologarea se va face conform rezultatelor înregistrate la finalul meciului.
11. Pentru omologare, se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente (FIFA, UEFA, LPF, FRF etc.).

În cazul pariurilor de tip **SPECIALE MECI**:

1. Pentru omologarea rezultatelor se va lua în calcul timpul regulamentar de joc (daca nu exista alte mențiuni), incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului aferente ambelor reprize. In cazul tipului de pariu POSESIA MINGII se vor lua în considerare la omologarea biletelor si eventualele reprize de prelungire 2x15 minute.
2. Pentru toate pariurile care conțin opțiuni referitoare la cartonașele galbene si/sau roșii nu se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor de pe banca de rezervă si oficialilor (staff-ul tehnic al echipelor, oficiali ai meciului, etc.). Nu se iau în considerare cartonașele acordate după fluierul de final al meciului.
3. În cazul în care sunt oferite pariuri pe numărul de cartonașe, **fără a se specifica culoarea acestora**, se aplică următoarele reguli:
    a) 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.
    b) Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
    c) 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.

4. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
5. Pentru pariurile MARCATORI ÎN MECI și MARCATORI ÎN MECI ȘI REZULTAT FINAL, autogolurile nu se iau în considerare. În cazul în care jucătorul nu este introdus pe teren, pariul se consideră nul și primește COTA 1. Pentru opțiunea „NU", in cazul in care jucătorul nu este titular (nu a participat la meci de la lovitura de start), pariul primește cota 1.
6. PRIMUL MARCATOR ÎN MECI: Da = marchează primul gol în meci. Dacă primul gol al meciului este autogol, pentru validare se va lua in considerare următorul gol valid. Daca nu exista un alt gol valid, pariul este necâștigător. În cazul în care jucătorul nu este introdus pe teren sau a fost introdus după ce s-a marcat primul gol al meciului, pariul se considera nul și primește COTA 1. In caz de 0:0 pariul este necâștigător.
7. ULTIMUL MARCATOR ÎN MECI: Da = marchează ultimul gol în meci. Dacă ultimul gol al meciului este autogol, pentru validare se va lua in considerare precedentul gol valid. Daca nu exista un alt gol valid, pariul este necâștigător. În cazul în care jucătorul nu este introdus pe teren, pariul se consideră nul și primește COTA 1. In caz de 0:0 pariul este necâștigător.
8. Pentru pariul INTERVALUL PRIMULUI GOL, 1 = înainte. 2 = după. Exemplu: pariul "înainte de minutul 20.5" înseamnă că primul gol se va marca înainte de începerea minutului 21. Dacă meciul se termină 0-0, toate pariurile sunt necâștigătoare.
9. Pentru pariul FINAL 1X2 DUPĂ PRIMELE 10 MINUTE , 1 = prima echipă conduce după primele 10 minute de joc; X = va fi egalitate după primele 10 minute de joc; 2 = a două echipă conduce după primele 10 minute de joc.
10. Pentru pariul CARTONAȘ GALBEN ÎN PRIMELE 20 DE MINUTE, DA - se va arăta galben; NU - nu se va arăta galben. Se considera cartonașul galben arătat în intervalul de timp 00:01 - 20:00 min.
11. Pentru pariul CUM SE MARCHEAZĂ PRIMUL GOL:

    a) Lovitură liberă: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura liberă sau corner pentru a se lua în considerare. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie Participantului care a executat lovitura liberă sau cornerul.
    b) Penalti: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura de pedeapsă. Golurile înscrise dupa o respingere sau ratarea loviturii nu se iau in considerare.
    c) Autogol: Dacă golul a fost declarat autogol.
    d) Cu capul: Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.
    e) Șut: Golul trebuie să se înscrie cu orice altă parte a corpului decât capul, iar alte tipuri nu se iau in considerare.

    f) Dacă meciul se termină 0-0, pariul va fi considerat necâștigător.

12. Pentru pariul PRIMUL EVENIMENT ÎN MECI: GOL, CARTONAȘ sau PAUZĂ - se pariază ce se va întâmpla mai întâi în meci.
13. Pentru pariul CONDUSĂ / CÂȘTIGĂ, echipa respectivă să fie condusă oricând în meci și să câștige meciul.

14. Pentru pariul CINE VA FACE/CINE VA AVEA: prima schimbare, primul cartonaș galben/roșu sau alte tipuri de pariu, în cazul în care ambele echipe fac schimbare în același minut sau ambele echipe primesc cartonaș galben/roșu în același timp, se acordă COTA 1 pentru pariurile în cauză.
15. Pentru pariul PENALTI - CARTONAȘ ROȘU. Variante posibile de pariere:
    a. PENALTI ȘI CARTONAȘ ROȘU – in meci se va acorda cel puțin un penalti si cel puțin un cartonaș roșu
    b. PENALTI SAU CARTONAȘ ROȘU - in meci se va acorda cel puțin un penalti si/sau cel puțin un cartonaș roșu.
16. Pentru pariul ECHIPA MARCHEAZĂ : gol în primele 15 minute, gazde/oaspeți. Se consideră golul marcat în intervalul de timp 00:01 - 15:00 min.
17. Pentru pariul Scor corect oricând, DA = scorul pariat se va înregistra intr-un moment al meciului

12.33 SPEEDWAY

1. În cazul pariurilor pe puncte în competițiile de Speedway, jokerii și punctele bonus nu sunt luate în considerare;
2. Numărul de manșe luat în considerare pentru calculul punctelor va fi cel specificat în oferta de pariere pentru fiecare competiție.
3. În cazul în care un pilot apare la startul unei manșe, toate pariurile pe acesta rămân valabile indiferent de evenimentele ulterioare. Situațiile precum eliminările (ex. Cartonaș roșu) sau accidentările nu vor duce la anularea pariului

12.34 ȘAH

1. În cazul opțiunii de pariere Câștigător (Armageddon) se face referire la un meci de departajare (doar atunci când meciul clasic s-a terminat la egalitate), în care un jucător joacă cu piesele albe, şi are 5 minute la dispoziţie. Adversarul său, cu piesele negre, are doar 4 minute la dispoziţie. Deoarece are mai puţin timp la dispoziţie, jucătorul cu piesele negre câştigă şi în caz de remiză.

12.35 CICLISM

1. Pentru ciclism se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunţuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
2. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiţie şi va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori.
3. În cazul schimbării locului de desfăşurare a evenimentului sau lungimii traseului, schimbare care nu a fost anunţată de către organizator, pariurile vor primi COTĂ 1.
4. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.

5. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, pariurile duel vor fi omologate cu COTĂ 1.
6. Dacă un sportiv nu se califică în finală sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

12.36 KINGS LEAGUE

1. Toate pariurile sunt stabilite exclusiv pe baza timpului regulamentar (36 de minute + Match Ball) – loviturile de departajare nu sunt incluse, cu excepția cazurilor în care este specificat în opțiunea de pariere.
2. Match Ball (Minutul 36:00):
a) Dacă scorul este egal la finalul minutului 36:00, se va disputa o rundă de lovituri de departajare – sfârșitul timpului regulamentar. Această rundă de lovituri de departajare nu va fi luată în considerare la validarea pariurilor și va stabili meciul ca fiind Egalitate;
b) Dacă o echipă conduce la minutul 36:00, se aplică următoarele:

- Echipa aflată în avantaj trebuie să marcheze încă 1 (un) gol pentru a fi declarată câștigătoarea meciului;
- În schimb, echipa aflată în dezavantaj are, de asemenea, posibilitatea de a câștiga meciul dacă reușește să întoarcă situația și să înscrie cu un gol mai mult decât adversara în scorul total;

3. Dacă meciul este întrerupt sau amânat și nu se reia până la ora 23:59 a zilei următoare, toate pariurile vor fi anulate;
4. Golurile duble sunt contabilizate normal în validarea pariurilor.
Exemplu: Echipa A conduce cu 3-1 împotriva Echipei B. Începe Golul Dublu, iar Echipa B înscrie, egalând la 3-3, iar meciul se încheie, se va valida rezultatul final Egalitate și totalul de goluri din meci va fi 6.
5. Pariurile pe meci și pariurile pe antepost vor fi validate pe baza datelor oficiale furnizate de Kings League.
6. Cu excepția opțiunii de pariere antepost pe „Câștigător”, care va fi validată conform Marii Finale, toate celelalte opțiunii de pariere antepost vor fi validate în faza grupelor, excluzând Play-In-ul și Play-Off-urile

13. Capitolul XIII - Pariuri pe numere (Loterii Internaționale)

1. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a Titularului contului la loteriile din oferta propusă ci un pariu pe care acesta îl face la Organizator pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale.
2. Organizatorul nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.

3. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii evenimentului, dacă nu se specifică altfel. Oferta de pariere cuprinde specificații cu privire la ora până când pot fi acceptate pariuri.
4. Rezultatele extragerilor la loteriile internaționale vor fi validate de către Organizator pe baza datelor afișate pe site-urile oficiale ale loteriilor, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se iaîn considerare la nicio extragere.
5. În cazul în care au loc două sau mai multe extrageri în aceeaşi zi, la aceeaşi loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucţiuni. Dacă, din oricemotiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor fi considerate nule și vor fi validate la cotă 1.00.
6. In cazul in care orice loterie își suspendă activitatea, toate biletele pariate pentru extragerile afectate vor fi omologate cu cota 1.00.
7. În cazul în care orice loterie își schimbă formatul, toate biletele pariate pentru extragerile afectate vor fiomologate cu cotă 1.00.
Exemplu: schimbare de format din 5/42 în 5/45
8. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu pot fi combinate cu alte evenimente dinoferta de pariere.
9. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi de două tipuri: simple și sistem.
10. Numărul minim de numere alese într-un un pariu este 1 iar maxim 15.
11. Pariul simplu – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele selectate.
12. Pariul sistem — acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiţie de minim. Sistemul minim acceptat este 1/2 iar sistemul maxim este 8/15 (excepție 4 sau 5/ 15 pentru loteriile cu extrageri de 4, respectiv 5 numere). Pentru a fi câştigător un pariu trebuie să îndeplinească condiţia de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâştigător.
13. Condițiile acordului și regulile generale de pariere se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulileprivind pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale.
14. Pentru validare se vor lua in calcul numerele extrase atribuite unei Extrageri indiferent de intervalul orar cand au fost afisate si se tine cont de numerotarea existenta pe site-ul organizatorului, iar distributia extragerilor se face conform tabelului din regulament. La momentul validarii se va tine cont de numarul extragerii atribuit conform Tabel care va coincide intotdeauna cu numarul extragerii afisat pe site.ul Organizatorului Loteriei.
15. În scopul validării extragerilor la loteria ITALIA KENO 10 E, se poate consulta tabelul de mai jos, în care este specificat numărul fiecărei extrageri și ora la care este programată.

NR: EXTRAGERE	ORA	NR: EXTRAGERE	ORA	NR: EXTRAGERE	ORA	NR: EXTRAGERE	ORA	NR: EXTRAGERE	ORA
1	1:05	**61**	6:05	**121**	11:05	**181**	16:05	**241**	21:05
2	1:10	**62**	6:10	**122**	11:10	**182**	16:10	**242**	21:10
3	1:15	**63**	6:15	**123**	11:15	**183**	16:15	**243**	21:15
4	1:20	**64**	6:20	**124**	11:20	**184**	16:20	**244**	21:20
5	1:25	**65**	6:25	**125**	11:25	**185**	16:25	**245**	21:25

6	1:30	**66**	6:30	**126**	11:30	**186**	16:30	**246**	21:30
7	1:35	**67**	6:35	**127**	11:35	**187**	16:35	**247**	21:35
8	1:40	**68**	6:40	**128**	11:40	**188**	16:40	**248**	21:40
9	1:45	**69**	6:45	**129**	11:45	**189**	16:45	**249**	21:45
10	1:50	**70**	6:50	**130**	11:50	**190**	16:50	**250**	21:50
11	1:55	**71**	6:55	**131**	11:55	**191**	16:55	**251**	21:55
12	2:00	**72**	7:00	**132**	12:00	**192**	17:00	**252**	22:00
13	2:05	**73**	7:05	**133**	12:05	**193**	17:05	**253**	22:05
14	2:10	**74**	7:10	**134**	12:10	**194**	17:10	**254**	22:10
15	2:15	**75**	7:15	**135**	12:15	**195**	17:15	**255**	22:15
16	2:20	**76**	7:20	**136**	12:20	**196**	17:20	**256**	22:20
17	2:25	**77**	7:25	**137**	12:25	**197**	17:25	**257**	22:25
18	2:30	**78**	7:30	**138**	12:30	**198**	17:30	**258**	22:30
19	2:35	**79**	7:35	**139**	12:35	**199**	17:35	**259**	22:35
20	2:40	**80**	7:40	**140**	12:40	**200**	17:40	**260**	22:40
21	2:45	**81**	7:45	**141**	12:45	**201**	17:45	**261**	22:45
22	2:50	**82**	7:50	**142**	12:50	**202**	17:50	**262**	22:50
23	2:55	**83**	7:55	**143**	12:55	**203**	17:55	**263**	22:55
24	3:00	**84**	8:00	**144**	13:00	**204**	18:00	**264**	23:00
25	3:50	**85**	8:05	**145**	13:05	**205**	18:05	**265**	23:05
26	3:10	**86**	8:10	**146**	13:10	**206**	18:10	**266**	23:10
27	3:15	**87**	8:15	**147**	13:15	**207**	18:15	**267**	23:15
28	3:20	**88**	8:20	**148**	13:20	**208**	18:20	**268**	23:20
29	3:25	**89**	8:25	**149**	13:25	**209**	18:25	**269**	23:25
30	3:30	**90**	8:30	**150**	13:30	**210**	18:30	**270**	23:30
31	3:35	**91**	8:35	**151**	13:35	**211**	18:35	**271**	23:35
32	3:40	**92**	8:40	**152**	13:40	**212**	18:40	**272**	23:40
33	3:45	**93**	8:45	**153**	13:45	**213**	18:45	**273**	23:45
34	3:50	**94**	8:50	**154**	13:50	**214**	18:50	**274**	23:50
35	3:55	**95**	8:55	**155**	13:55	**215**	18:55	**275**	23:55
36	4:00	**96**	9:00	**156**	14:00	**216**	19:00	**276**	24:00
37	4:05	**97**	9:05	**157**	14:05	**217**	19:05	**277**	0:05
38	4:10	**98**	9:10	**158**	14:10	**218**	19:10	**278**	0:10
39	4:15	**99**	9:15	**159**	14:15	**219**	19:15	**279**	0:15
40	4:20	**100**	9:20	**160**	14:20	**220**	19:20	**280**	0:20
41	4:25	**101**	9:25	**161**	14:25	**221**	19:25	**281**	0:25
42	4:30	**102**	9:30	**162**	14:30	**222**	19:30	**282**	0:30
43	4:35	**103**	9:35	**163**	14:35	**223**	19:35	**283**	0:35
44	4:40	**104**	9:40	**164**	14:40	**224**	19:40	**284**	0:40
45	4:45	**105**	9:45	**165**	14:45	**225**	19:45	**285**	0:45
46	4:50	**106**	9:50	**166**	14:50	**226**	19:50	**286**	0:50
47	4:55	**107**	9:55	**167**	14:55	**227**	19:55	**287**	0:55
48	5:00	**108**	10:00	**168**	15:00	**228**	20:00		
49	5:05	**109**	10:05	**169**	15:05	**229**	20:05		
50	5:10	**110**	10:10	**170**	15:10	**230**	20:10		
51	5:15	**111**	10:15	**171**	15:15	**231**	20:15		

52	5:20	**112**	10:20	**172**	15:20	**232**	20:20
53	5:25	**113**	10:25	**173**	15:25	**233**	20:25
54	5:30	**114**	10:30	**174**	15:30	**234**	20:30
55	5:35	**115**	10:35	**175**	15:35	**235**	20:35
56	5:40	**116**	10:40	**176**	15:40	**236**	20:40
57	5:45	**117**	10:45	**177**	15:45	**237**	20:45
58	5:50	**118**	10:50	**178**	15:50	**238**	20:50
59	5:55	**119**	10:55	**179**	15:55	**239**	20:55
60	6:00	**120**	11:00	**180**	16:00	**240**	21:00

16. TIP DE PARIERE _**GRECIA KINO LUCKY 5**

16.1. Este un joc suplimentar in categoria pariurilor pe numere extrase in cadrul jocului GRECIA KINO 20/80.

16.2. Pentru acest joc, sunt disponibile următoarele **posibilități de pariere**:

- **Lucky 2** – participanții vor selecta două numere de la 1 la 80. Pentru a fi declarat câștigator, cele două numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a doua bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a doua bilă selectată de participant). Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundei.

1.	**2.**	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
-	1000	100	50	30	25	20	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

- **Lucky 3** – participanții vor selecta trei numere de la 1 la 80. Pentru a fi declarat câștigator, cele trei numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a treia bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a treia bilă selectată de participant). Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundei.

1.	2.	**3.**	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
-	-	10000	1000	500	250	150	125	120	110	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10

- **Lucky 4** – participanții vor selecta patru numere de la 1 la 80. Pentru a fi declarat câștigator, cele patru numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a patra bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a patra bilă selectată de participant).Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundei.

1.	2.	3.	**4.**	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.

-	-	-	50000	10000	5000	2500	2000	1500	1000	800	700	500	400	300	250	200	150	100	50

- **Lucky 5** – participanții vor selecta cinci numere de la 1 la 80. Pentru a fi declarat câștigator, cele cinci numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a cincea bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a cincea bilă selectată de participant). Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundei.

1.	2.	3.	4.	**5.**	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
-	-	-	-	100000	50000	25000	20000	15000	10000	8000	7000	5000	2500	1500	1250	1000	800	500	250

16.3 Pariuri speciale
Culoarea primei bile: Jucătorul indică culoarea primei bile extrase.

Nota: Validarea rezultatelor se va efectua în conformitate cu datele afisate de organizatorul extragerii pe site-ul www.opap.gr.

14. Capitolul XIV - Virtuale

14.1. LUCKY SIX

1. 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. 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.
3. Extragerile sunt redate live, putând fi vizualizate pe website-ul ORGANIZATORULUI.
4. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.
5. 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).
6. 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 ruleaza la intervalul intre 1 minut și 30 de 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.

7.Runde Bonus
Rundele Bonus vor funcționa în felul următor:
- in mod aleatoriu, o runda va deveni runda bonus.
- in rundele bonus, toate câștigurile se vor multiplica conform afișajului de pe ecranele unde rulează jocul

De exemplu:
Ex1: daca avem multiplicator 1,5 - apare un mesaj în timpul rundei care va anunța jucătorii că fiecare câștig din runda curentă va fi majorat de 1,5 ori
Ex2: daca avem multiplicator 3 - apare un mesaj în timpul rundei care va anunța jucătorii că fiecare câștig din runda curentă va fi majorat de 3 ori

14.1.1. 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 rundei.CÂȘTIGUL se calculează înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu MIZA de pe BILET. Jucatorul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate în timpul extragerilor, pe ecranele unde ruleaza jocul.

Nota:
Steluta câștigătoare - În tabelul numerelor pot să apară, 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 1.2.
- 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 4.
- Simbolurile nu se regăsesc întotdeuna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

b) Pariuri speciale

Nr crt	Tipul pariului	Explicație
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 aceași culoare sunt generate.
2.	**Mai multe numere Par/Impar**	JUCĂTORUL poate paria dacă în primele cinci bile afișate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este câștigător atunci când cel puțin 3 dintre cele 5 bile afișate au calitatea indicată de pariu (par/impar).
3.	**Primul număr (par/impar)**	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul rundei va fi un număr par sau 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.
5.	**Primul număr (sub / peste 24.5)**	JUCĂTORUL poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.
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.
7.	**Număr în primele 5 bile**	JUCĂTORUL poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile.

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.

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 tipăririi BILETULUI. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei. Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, este posibila până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.
- 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 Pariorului 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.

14.2. CURSE VIRTUALE DE CÂINI

1. Este un joc electronic în care JUCĂTORUL pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale, animate sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
2. La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.
3. Cursele pot avea loc la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la startul următoarei curse este specificat prin intermediul afișajului
4. Selectarea evenimentului virtual se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generat de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

14.2.1. Tipuri de pariuri

a) Pariuri standard

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Câștigător	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor câini.

		Pronostic dublu - JUCĂTORUL pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.
2.	Pronostic multiplu	JUCĂTORUL poate paria pe mai multe combinații pe un singur BILET.

b) Pariuri speciale

Nr. Crt.	**Tipul pariului**	**Explicatie**
1.	Primii doi în orice ordine	JUCĂTORUL pariază pe doi câini că se vor clasa în primii doi, indiferent de ordine.
2.	Câștigător Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi par sau impar.
3.	Câștigător Sub/Peste	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
4.	Suma Primilor Doi	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
5.	Suma Primilor Trei	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
6.	Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
7.	Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
8.	Nu termină pe Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
9.	Nu termină pe Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
10.	Nu câștigă	JUCĂTORUL trebuie să ghicească care câine nu va câștiga.

14.3. ROCKET JET

1. ROCKET JET este un pariu in cota fixa bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fara implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.
2. Evenimentele constau in extrageri de numere care se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici ORGANIZATORUL, si nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel
3. Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere [RNG] a fost testata independent si este certificata de catre Laboratorul Gaming Associates Europe Ltd UK, in concordanta cu prevederile OUG 77/2009 si HG 111/2016.
4. Evenimentele sunt redate in timp real in Agentiile SUPERBET si poarta denumirea de „RUNDE". Pe parcursul unei Runde este extras un singur multiplicator care va fi considerat castigator.
5. Rundele au loc la un interval de 15 secunde, iar timpul ramas pana la startul urmatoarei runde , este specificat prin intermediul reprezentarii vizuale a jocului.
6. JUCATORUL alege multiplicatorul dorit, iar pariurile se plaseaza inainte ca racheta virtuala sa decoleze.
7. Valoarea multiplicatorului :minim este 1.1.x si maxim 10000x.
8. In timpul Rundei , multiplicatorul castigului incepe de la 1x si creste din ce in ce mai mult, pe masura ce nava decoleaza.
9. Runda se incheie cand racheta virtuala se prabuseste.
10. Rezultatele rundelor sunt disponibile in partea de joc a reprezentarii virtuale a jocului sau in panoul „Rezultate" si se mentin pe o perioada de 15 secunde.
11. Daca multiplicatorul ales de JUCATOR este mai mare decat cel rezultat la finalul rundei, atunci, pariul este necastigator.
12. Daca multiplicatorul ales de JUCATOR este mai mic sau egal cu cel rezultat la finalul rundei, atunci, pariul este castigator.
13. Castigul reprezinta multiplicatorul ales inmultit cu valoarea mizei.
14. Rata teoretica totala de returnare catre Jucatori este de 97%. Aceasta inseamna ca, in medie, din 100 de runde, fiecare 3 runde se termina cu nava prabusindu-se chiar la inceputul rundei [multiplicatorul x = 1.00]
15 ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere, sa nu mai primeasca pariuri pentru rundele ROCKET JET, inainte de inceperea acestora, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii
16. In cazul unei defectiuni a parti hardware /software.ului jocului independent de vointa ORGANIZATORULUI, toate pariurile si platile afectate vor fi anulate si toate pariurile afectate vor primi COTA 1.

NOTE:

- **Nota [1]** Pariurile se plaseaza in mod individual, cotele nu se pot cumula [nu se inmultesc intre ele]
- **Nota [2]** Pe un bilet de pariu pot exista mai multe pariuri individuale cu castiguri aferente

- **Nota [3]:** Stornarea / anularea biletului de pariu ce are ca obiect jocul ROCKET JET este posibila inainte de inceperea primei runde continuta de acesta, si nu mai tarziu de 10 minute de la plasarea biletului de pariu.

14.4. JOKER'S LUCK

1. **CUM SE JOACA**: Clientul are posibilitatea de a alege un set de bile într-o extragere, de la 1 bilă până la maximum 20 de bile. Acesta urmărește simbolurile din interiorul fiecărei bile extrase și urmărește progresul curent în tabelul de cote. Câștigul vine atunci când jucătorul prinde setul de bile de-a lungul extragerii. **Atenție**, nu orice bilă este valoroasă. Există, de asemenea, un caz special de câștig numit Joker's Luck, care este descris mai jos
2. **EXISTA DOUA TIPURI DE BILETE**
   - primul tip conține simboluri valoroase în interiorul bilelor: Clopoțel, Stea și Potcoavă
   - al doilea tip de simboluri speciale în interiorul bilelor: Joker multicolor, Joker roșu, Skip (omitere).
3. **Primul tip de simboluri** din bile are propria tabelă de cote.
4. **Tabelul de cote** are trei niveluri:
   - cotele bilelor cu Clopoțel: x9, x40, x100, x200, x350
   - cotele bilelor cu Stea: x3, x8, x16, x29, x50
   - cotele bilelor cu Potcoavă: x2, x4, x7, x10
5. **Caz special** - Joker's Luck - atunci când un nivel atinge cea mai mare cotă și următoarea bilă aduce un simbol de același nivel, acest nivel va fi marcat cu Joker's Luck, care va dubla cota maximă de la acel nivel (exemplu cu bara verde: x10 va avea câștigul Joker's Luck plus x10 câștigul standard pentru bara completată) și va garanta câștigul indiferent de ce se întâmplă în continuare. Următoarea bilă cu același simbol va dubla câștigul Joker's Luck, ceea ce înseamnă în exemplul cu bara verde: cota x20 va fi un câștig Joker's Luck (nu poate fi pierdut) plus câștig standard x10 pentru bara completată (poate fi pierdută), ca rezultat cota totală pentru acest nivel va fi x30;
6. **Notă!** Dacă este o cotă dublată pe nivel și ulterior este extras Joker roșu, câștigul va fi calculat cu coeficientul Joker's Luck înmulțit cu cota maximă a rândului. (exemplu: coeficientul Joker's Luck este X2, coeficientul maxim de rând este x10, coeficientul garantat este x20
7. **Al doilea tip de simboluri** din bile are o semnificație specială.
   - Joker Multicolor - înseamnă trei simboluri deodată.
   - Skip (omitere) - simbol fără valoare. Nu este nici bine, nici rău, nu se întâmplă nimic
   - Joker Roșu - întrerupe extragerea în orice moment și resetează cota totală la zero.

8. **REGULI GENERALE**

Joc bazat pe extrageri - până la 20 de bile ce conțin simboluri. Fiecare extragere este predefinită la 15 secunde. Cota totală începe de la x0 și crește până la x6.560

9. **FUNCȚII ALE JOCULUI**

   Pariul: Jucătorul pariază pe un set de bile într-o extragere, jucătorul poate paria de la 1 până la maximum 20 de bile.

   Miza totală a pariului este împărțită la numărul de bile din set. Fiecare bilă din set contribuie la acumularea cotei totale

   Câștigul: fiecare miză per bilă din set contribuie la cumularea de cotă, miza per ultima bilă înmulțit la cota totală formează câștigul.

   Pariul este pierdut când setul complet de bile plasate de jucător nu este extras din cauza sfârșitului rundei (Joker roșu întrerupe extragerea), cu excepția cazului special al Joker's Luck. Pariul este, de asemenea, pierdut atunci când cota totală este x0, ceea ce înseamnă că setul de numere din acea extragere a fost doar simboluri fără valoare (Skip).

   Pariul este câștigător atunci când setul de bile plasate de jucător a fost extras complet cu oricare dintre bilele valoroase (Clopoțel, Stea, Potcoavă) și extragerea nu a fost întreruptă de Jokerul roșu sau atunci când cel puțin un nivel este marcat cu Joker's Luck

10. **REZULTATE**

    Cota totală va crește pe parcursul extragerii și poate fi vizualizată tot timpul în caseta reprezentării vizuale. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate"

11. **RTP_** Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 94-98%

12. **ALTE CAZURI**

    În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate

14.5. DIAMOND X

1. CUM SE JOACA: Jucatorul are posibilitatea de a alege un diamant sau mai multe diamante din totalul de 10 diamante. Jucatorul urmareste multiplicatorul care creste in interiorul diamantului ales.

2. **INTERVALE DE MULTIPLICARE :** Fiecare diamant are un interval de multiplicare în interior, in total sunt 10 diamante de diferite culori.

- Diamant Gri - x1.00 - 2.65
- Diamant Portocaliu - x2.66 - 6.64
- Diamant Verde - x6.65 - 16.58
- Diamant Albastru - x16.59 - 41.39
- Diamant Roz - x41.40 - 103.29
- Diamant Galben - x103.30 - 257.75
- Diamant Mov - x257.76 - 643.17
- Diamant Cyan - x643.18 - 1604.99

- Diamant Roșu - x1605 - 4005.27
- Diamant Multicolor - x4005.28 - 10000.00

Multiplicatorul crește de la x1.00 și urcă până se oprește în unul din cele 10 Diamante.

- **Intervalul minim** care poate fi selectat este x1.00-2.65 (Diamantul Gri), iar **intervalul maxim** este x4005.28-10000.00 (Diamantul Multicolor).

3.. FUNCTII ALE JOCULUI:

- Pariul este pierzator atunci când multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales.
- Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat se oprește în interiorul intervalului de diamant ales.

4.**CALCULUL CASTIGULUI**- Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza

5. EXTRAGERILE . Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

6. **REZULTATE** Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

7. **RTP** Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 94-98%

8. **ALTE CAZURI** _În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

14.6. SHINING WHEEL

1. CUM SE JOACA : Jucatorul are posibilitatea de a alege runda si lanseaza roata, existand un total de 6 pietre pretioase, fiecare piatra are o frecvență de apariție în roată și un interval de multiplicare în interior. Astfel, Jucatorul urmareste multiplicatorul rezultat care este afisat in dreptul acului de pe roata.

2. INTERVALE DE MULTIPLICARE SI APARITII IN ROATA

- **10 Piatra Gri** - x0.00 - 0.99
- **7 Piatra Portocalie** - x1.00 - 1.99
- **6 Piatra Verde** - x2.00 - 4.99
- **4 Piatra Albastră** - x5.00 - 9.99
- **2 Piatra Roz** - x10.00 - 24.99
- **1 Piatra Mov** - x25.00 - 50.00

Din cele 6 pietre prețioase este aleasă aleatoriu o piatră care conține un multiplicator rezultat. Multiplicatorul rezultat din interiorul pietrei prețioase variază de la o rundă la alta în limita intervalului stabilit.

3.FUNCTII ALE JOCULUI

- Pariul este pierzator atunci când multiplicatorul afișat este x0.00.
- Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat este mai mare de x0.00
- Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

4. EXTRAGERILE . Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

5. **REZULTATE** Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

6. **RTP** Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 94-98%

7. **ALTE CAZURI _**În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

14.7. ROULETTE VIP

1. **Roulette VIP** este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.
2. Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL și nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.
3. Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe LTD, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.
4. Extragerile sunt redate în timp real în Agențiile ORGANIZATORULUI și poartă denumirea de „RUNDE". Pe parcursul unei runde este extras un singur număr care va fi considerat numărul câștigător. Fiecărui număr îi corespunde o culoare, care, în funcție de numărul extras, va fi considerată culoarea câștigătoare.
5. Rundele sunt împarțite în 3 etape:
    a. **Număratoarea inversă** – include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului
    b. **Rotirea** – vizualizarea extragerii
    c. **Rezultatele** – rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri câștigătoare
6. Roata ruletei este marcată cu numere care variază de la 0 la 36.
7. Miza pentru fiecare pariu este reprezentata de un jeton. Fiecare jeton are o valoare specifica si o culoare corespunzatoare pentru o identificare usoara.
8. Pariurile se plaseaza in mod individual, cotele nu se pot cumula [nu se inmultesc intre ele]
9. Pe un bilet de pariere pot exista mai multe pariuri individuale cu castiguri aferente.
10. Rundele au program 24/7.
11. Istoricul extragerilor este disponibil in partea de jos a reprezentarii vizuale a jocului sau in panoul „Rezultate"
12. Rata totala teoretica [RTP] de returnare catre Jucator este de 97,3%.
13. În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate primesc Cota 1.
14. Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, este posibila până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

15. Tipuri de pariu:

15.1. PARIURI INTERIOARE

Nr crt	Tipul pariului	Explicație / Exemple
1.	Pariul EXACT	▪ Se plasează pariuri pe numere individuale, inclusiv zero (0). ▪ **Cota x 36**
2	Pariul COȘ	▪ Cu acest pariu sunt acoperite numerele 0, 1, 2 si 3. ▪ **Cota x 9**
3	Pariul SEPARAT	▪ Cu acest pariu sunt acoperite două numere adiacente (pe verticală sau pe orizontală). **Cota x 18**
4	Pariul TRIPLU	▪ Pariul acoperă 3 numere pe o linie verticală. ▪ **Cota x 12**
5	Pariul TRIO	▪ Trio permite JUCĂTORULUI să parieze pe 0, 1 și 2 sau pe 0, 2 și 3. ▪ **Cota x 12**
6	Pariul COLȚ	▪ Pariul acoperă 4 numere învecinate care se ating toate între ele (descriu un pătrat). ▪ **Cota x 9**
7	Pariul LINIE	▪ Pariul acoperă două linii succesive pe verticală (echivalent cu selecția a două pariuri TRIPLE). ▪ **Cota x 6**

15.2. PARIURI EXTERIOARE

Nr crt	Tipul pariului	Explicație / Exemple
1.	Pariul Coloană (2 to 1)	▪ O coloană conține 12 numere, iar la capătul ei apare notația „Col 1, Col 1 Col 3” ▪ **Col 1** : 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34 ▪ **Col 2**: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35 ▪ **Col 3**: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36 ▪ În cazul în care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necâștigător. ▪ **Cota x 3**
2	Pariul MARE/MIC (1	▪ Se plasează pariuri pe numerele mici sau pe numerele mari. ▪ În cazul în care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

	to 18 / 19 to 36)	▪ **Cota x 2**
3	Pariul PAR/IMPAR (Even/Odd) -	▪ Se plasează pariuri pe numerele pare sau pe numerele impare. ▪ În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător. ▪ **Cota x 2**
4	Pariul ROȘU/NEGRU (Red/Black) -	▪ Se plasează pariuri pe numerele roșii [1,3,5,7,9,12,14,16,18,19,21,23,25,27,30,32,34,36] ▪ Se plasează pariuri pe numerele negre [2,4,6,8,10,11,13,15,17,20,22,24,26,28,29,31,33,35] ▪ În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător. ▪ **Cota x 2**
5	Pariul DUZINĂ	▪ Se plasează pariuri pe grupuri de 12 numere (duzini). ▪ Prima Duzina [1 la 12] , respectiv (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) ▪ A doua Duziuna [13 la 24], respectiv (13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24); ▪ A treia Duzina [25 la 36], respctiv (25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36) ▪ În cazul în care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necâștigător. ▪ **Cota x 3**

14.8. ADMIRAL OF MINES

1. Este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.
2. Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe LTD, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016
3. CUM SE JOACA. – Jucatorul alege din cele trei ranguri maritime de mai jos si completeaza calea de navigatie, si avanseaza grila de multiplicare pe rangul ales :
    - Rang I TOPAZ
    - Rang II EMERALD
    - Rang III RUBIN
4. Jucatorul urmareste ce este ascuns in spatele fiecarei cutii selectate si **castiga** cand Jucatorul selecteaza numarul in spatele caruia se afla simbolul de rang selectat.
5. **PARIUL ESTE PIERZATOR**, daca in calea de navigare , selecteaza mina navala sau un simbol de rang inferior celui ales.
6. **MINA NAVALA** pune capar miscarii in calea de navigare si reseteaza la zero progresul in grila de multiplicare pentru toti jucatorii care au pariat pe numarul ce contine mina navala.

7. Fiecare rang maritim are o grila de multiplicare. Un rang mai mic, oferă cote de câștig mai mici cu șanse mai mari de a înainta pe câmpul de joc și de a câștiga și invers un rang mai mare folosit în joc oferă cote mai mari de câștig cu șanse mai mici de câștig.
8. **GRILA DE MULTIPLICARE PENTRU FIECARE RANG MARITIM SI COLOANA DE JOC**

RTP 92%

Rang	Coloana 1	Coloana 2	Coloana 3	Coloana 4	Coloana 5	Coloana 6	Coloana 7	Coloana 8	Coloana 9
I TOPAZ	1,23	1,64	2,18	2,91	3,87	5,17	6,89	9,18	12,25
II EMERALD	1,84	3,68	7,36	14,72	29,,44	58,87	117,75	235,50	471
III RUBIN	3,68	14,72	58,87	235,50	942	3768	15070	60290	241170

RTP 94%

Rang	Coloana 1	Coloana 2	Coloana 3	Coloana 4	Coloana 5	Coloana 6	Coloana 7	Coloana 8	Coloana 9
I TOPAZ	1,25	1,67	2,23	2,97	3,96	5,28	7,04	9,39	12,52
II EMERALD	1,88	3,76	7,52	15,04	30,08	60,16	120,32	240,65	481,50
III RUBIN	3,76	15,04	60,16	240,65	963	3850	15400	61605	246415

RTP 95%

Rang	Coloana 1	Coloana 2	Coloana 3	Coloana 4	Coloana 5	Coloana 6	Coloana 7	Coloana 8	Coloana 9
I TOPAZ	1,27	1,69	2,25	3,00	4,00	5,34	7,12	9,49	12,65
II EMERALD	1,90	3,80	7,60	15,20	30,40	60,80	121,60	243	486
III RUBIN	3,80	15,20	60,80	243	972	3891	15565	62260	249035

RTP 97%

Rang	Coloana 1	Coloana 2	Coloana 3	Coloana 4	Coloana 5	Coloana 6	Coloana 7	Coloana 8	Coloana 9
I TOPAZ	1,29	1,72	2,30	3,07	4,09	5,45	7,27	9,69	12,92
II EMERALD	1,94	3,88	7,76	15,52	31,04	62,08	124,16	248,30	497
III RUBIN	3,88	15,52	62,08	248,30	993	3973	15890	63570	254280

RTP 98%

Rang	Coloana 1	Coloana 2	Coloana 3	Coloana 4	Coloana 5	Coloana 6	Coloana 7	Coloana 8	Coloana 9
I TOPAZ	1,31	1,74	2,32	3,10	4,13	5,50	7,34	9,79	13,05
II EMERALD	1,96	3,92	7,84	15,68	31,36	62,72	125,40	251	502
III RUBIN	3,92	15,68	62,72	251	1003	4014	16055	64225	256900

9. **EXTRAGEREA -** Câmpul de joc e format dintr-un set de numere unice, în intervalul 1(unu) – 36 (treizeci și șase), situate în 9(nouă) coloane a câte 4(patru) rânduri. Numerele sunt ordonate crescător în coloană de sus în jos, după care crescător de la stânga la dreapta. Astfel **coloana 1** (unu) conține numerele 1(unu), 2(doi), 3(trei), 4(patru), **coloana 2**(doi) conține numerele 5(cinci), 6 (șase), 7(șapte), 8(opt), tipul acesta de ordonare se respectă pentru celelalte coloane. Extragerea propriu-zisă se face crescător pe întregul interval de numere 1(unu) - 36(treizeci și șase), fiecare simbol fiind populat de un simbol din cele patru posibile: 1 Topaz, 2 Emerald, 3 Rubin, mina navală. Extragerea are loc astfel încât fiecare coloană să conțină exact câte un simbol de cele patru posibile.
10. **PARIUL -** Jucătorul își alege tipul de rang pe care vrea să parieze dintre cele 3 disponibile: I(unu) Topaz, II(doi) Emerald sau III(trei) Rubin, după care alege un set de

numere, în intervalul 1(unu) - 36(treizeci și șase) din câmpul de joc, începând de la stânga la dreapta, selectează câte un număr pe coloană, de la prima coloană la maxim 9(nouă) coloane.

11. Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.
12. **REZULTATE -** Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate".
13. **RTP -** Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 92%, 93%, 94%, 95%, 96%, 97%, 98%.
14. **ALTE CAZURI _**În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

5	Pariul DUZINĂ	▪ Se plasează pariuri pe grupuri de 12 numere (duzini). ▪ Prima Duzina [1 la 12] , respectiv (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) ▪ A doua Duziuna [13 la 24], respectiv (13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24); ▪ A treia Duzina [25 la 36], respctiv (25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36) ▪ În cazul în care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necâștigător. ▪ **Cota x 3**

14.9. BOOK OF SIX

1. Este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.
2. Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe LTD, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016
3. **CUM SE JOACA.** – Jucatorul poate plasa pariuri pe numere [bile numerotate avand diverse culori]. In fiecare Runda sunt generate 35 din cele 48 de bile numerotate, iar fiecare bila numerotata primeste o cota in functie de ordinea in care a fost generata, cu exceptia primelor 5 bile.
4. **TIPURI DE BILETE**
   - **Bilete simple_** selectand 6 numere din cele 48. Biletul este castigator daca toate cele 6 numere jucate se regasesc in cele 35 bile generate;
   - **Bilete sistem_**selectand pana la 10 numere;
5. **TIPURI DE PARIURI**
   - **PARIURI STANDARD (6/35)_** Jucatorul alege 6 numere din 48. Daca toate cele 6 numere sunt printre cele 35 generate, biletul de pariu este castigator, iar castigul este calculat in functie de cota ultimului numar generat. Cotele sunt distribuite asa cum rezulta din Tabelul nr 1

A 6-a bila extrasa :10.000,00 x miza
A 7-a bila extrasa :7.500,00 x miza
A 8-a bila extrasa :5.000,00 x miza

A 9-a bila extrasa :2.500,00 x miza
A 10-a bila extrasa :1.000,00 x miza
A 11-a bila extrasa :500,00 x miza
A 12-a bila extrasa :300,00 x miza
A 13-a bila extrasa :200,00 x miza
A 14-a bila extrasa :150,00 x miza
A 15-a bila extrasa :100,00 x miza
A 16-a bila extrasa :90,00 x miza
A 17-a bila extrasa:80,00 x miza
A 18-a bila extrasa :70,00 x miza
A 19-a bila extrasa :60,00 x miza
A 20-a bila extrasa :50,00 x miza
A 21-a bila extrasa :40,00 x miza
A 22-a bila extrasa :30,00 x miza
A 23-a bila extrasa :25,00 x miza
A 24-a bila extrasa :20,00 x miza
A 25-a bila extrasa :15,00 x miza
A 26-a bila extrasa :10,00 x miza
A 27-a bila extrasa :9,00 x miza
A 28-a bila extrasa :8,00 x miza
A 29-a bila extrasa :7,00 x miza
A 30-a bila extrasa :6,00 x miza
A 31-a bila extrasa :5,00 x miza
A 32-a bila extrasa :4,00 x miza
A 33-a bila extrasa :3,00 x miza
A 34-a bila extrasa :2,00 x miza
A 35-a bila extrasa :1,00 x miza

Tabel nr 1

- **PARIURI PE CULOARE _** cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupuri de cate 6 bile de aceeasi culoare. Jucatorul poate paria ca vor fi extrase toate 6 bile de aceeasi culoare.
- **PARIURI SPECIALE**
  - **Jocul cu numar par / impar.** Jucatorul indica daca primele 5 bile generate vor contine mai multe numere pare sau impare.
    - **Primul numar par / impar_**Jucatorul indica daca primul numar generat va fi par sau impar;
    - **Suma primelor 5 numere (-122,5+)_**Jucatorul indica daca suma primelor 5 numere generate va fi mai mica sau mai mare de 122,5.
    - **Primul numar (-22.5+):** Jucatorul indica daca primul numar generat va fi mai mic sau mai mare de 24.5.
    - **Culoare primei bile :** Jucatorul indica culoarea primei bile generate.
  - **In primele 5:** Jucatorul indica daca numarul selectat va fi printre primele 5 numere generate.

- **Pariuri speciale.** In fiecare Runda exista 3 simboluri multiplicatoare, astfel: Diamant, Pisica si Faraon. Nota: Aceste simboluri sunt atribuite aleatoriu. Daca pe un bilet castigator se regaseste un numar pe pozitia marcata prin simbol, castigul se multiplica astfel:
  - **1 simbol** – castigul x 2
  - **2 simboluri** – castigul x 3
  - **3 simboluri** – castigul x 4

6. **PROGRAMUL EXTRAGERILOR.** Frecventa rundelor in intervalul de 3 minute. Rundele sunt generate aleatoriu de un sistem securizat care nu poate fi modificat ulterior. Biletele de pariuri sunt validate conform rezultatelor extragerilor.
7. **MIZA SI CASTIGURILE.**
   - Miza minima : 1 leu;
   - Miza Maxima : 5.000 lei
   - Castigul maxim: 500.000 lei / bilet de pariu.

8. **REZULTATE -** Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.
9. **PROMOTIE JACKPOT_** Organizatorul oferă un fond suplimentar de premiere denumit în continuare Jackpot, unde o parte din venitul jocului va fi redirecționat către acesta. Un procent din miza fiecărui bilet este direcționat către un fond suplimentar de premiere și se acordă ca urmare a rezultatului unei alegeri aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans. Există două nivele de Jackpot oferite ca urmare a participării la joc prin plasare de bilete de pariu:
   - **Silver Jackpot** – un anumit procent din miza fiecărui bilet plasat exclusiv la produsul Book of Six în toate agențiile în care se oferă acest produs este direcționat către un fond suplimentar de premiere, numit **Silver Jackpo**t. În cazul în care, pe monitoarele din agenții se afiseaza ID-ul biletului si valoarea jackpotului acordat, jucătorul care deține biletul indicat, câștigă **Silver Jackpot**. Acordarea jackpotului este rezultatul alegerii aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans.
   - **Gold Jackpot** – un anumit procent din miza fiecărui bilet plasat exclusiv la produsul Book of six în toate agențiile în care se oferă acest produs este direcționat către un fond suplimentar de premiere, numit **Gold Jackpot**. În cazul în care, pe monitoarele din agenții se afiseaza ID-ul biletului si valoarea jackpotului acordat, jucătorul care deține biletul indicat, câștigă **Gold Jackpot**. Acordarea jackpotului este rezultatul alegerii aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans.

   Nota: Contribuțiile la fondul jackpoturilor se realizează numai prin mizele plasate la jocul indicat și nu include pariuri sportive sau pariurile efectuate pe alte jocuri virtuale din portofoliul Organizatorului, cu

excepția celor menționate în mod expres. În cazul în care apar defecțiuni tehnice, pariurile pot fi anulate și sumele pariate vor fi rambursate

10. **ALTE CAZURI** _În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.
11. **RTP -** Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 92,00%

14.10. DOUBLE WHEEL

1.Este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

2.Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul Gaming Associates Europe LTD, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.

3. **CUM SE JOACA.** – Jucatorul poate plasa pariuri pe una sau mai multe pietre pretioase din cele 6 expuse. In joc exista un total de 6 pietre pretioase, fiecare piata reprezinta un multiplicator.

4. **TABEL DE MULTIPLICARE:**

- Piatra MULTICOLORA x 2
- Piatra PORTOCALIE x 4
- Piatra VERDE x 6
- Piatra ALBASTRA x 13
- Piatra ROZ x 24
- Piatra MOV x 60

Nota: Piatra MULTICOLORA reprezinta extragerea a doua pietre pretioase de culori diferite.

5. Pariul este declarat **castigator,** atunci cand acele dintre cele doua roti indica pe ambele sensuri catre piatra pretioasa aleasa de Jucator. **Nota:** Exista, de asemenea, un caz special de castig numit **Wild,** acest simbol se regaseste pe roata si iti asigura perechea de pietre castigatoare. Castigul reprezinta multiplicatorul afisat inmultit cu valoarea mizei.

6. Pariul este declarat **pierzator,** atunci cand acele dintre cele doua roti indica catre alte pietre pretioase decat cea aleasa de Jucator.

7.REZULTATE - Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

8.ALTE CAZURI _În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

9. RTP - Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 95,00%.

Prevederile prezentei versiuni a Regulamentului de Joc, vor intra in vigoare de la data aprobarii Regulamentului de catre Comitetul de Supraveghere din cadrul Oficiului National pentru Jocurile de Noroc si produce efecte fata de terti, la o data ulterioara, pe care Organizatorul o va stabili in baza Deciziei Administratorului.

SUPERBET RETAIL S.A.
Adam LAMENTOWICZ – Director General ✍ .....