SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

REGULAMENT DE JOC

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE PENTRU PARIURILE ÎN COTĂ FIXĂ

1 Capitolul I – DEFINIȚII
2 Capitolul II – Introducere
3 Capitolul III – Termeni Generali
4 Capitolul IV : Tipurile de pariuri

4.1 Oferta ORGANIZATORULUI include următoarele tipuri de pariuri:
4.2 Single, Simplu, Sistem
4.3 Produse Superbet
4.4 Cash Out
4.5 Bet Builder

5 Opțiunile de pariere

5.1 Pre-meci
5.1.1 Pariuri Speciale
5.2 Live
5.3 Ghid opțiuni de pariere

6 Reguli generale de validare și cotă 1

7 Reguli speciale de validare și cotă 1

7.1 FOTBAL
7.2 TENIS
7.3 HOCHEI
7.4 BASCHET
7.5 HANDBAL
7.6 FOTBAL AMERICAN
7.7 VOLEI
7.8 VOLEI DE PLAJĂ
7.9 BASEBALL
7.10 FUTSAL
7.11 RUGBY UNION & LEAGUE
7.12 RUGBY SEVENS
7.13 SNOOKER
7.14 DARTS
7.15 CRICKET
7.16 TENIS DE MASĂ
7.17 BADMINTON
7.18 FOTBAL AUSTRALIAN

7.19 SQUASH
7.20 E-SPORTS
7.21 ATLETISM
7.22 SPORTURI DE IARNĂ
7.23 ÎNOT
7.24 FORMULA 1
7.25 MOTO GP
7.26 BOX
7.27 UFC
7.28 K-1
7.29 MMA
7.30 PARIURI ANTEPOST
7.31 EVENIMENTE NON-SPORTIVE
7.32 Pariuri SPECIALE
7.33 Speedway
7.34 Șah
7.35 Ciclism

8 Pariuri pe numere (Loterii Internaționale)
9 Virtuale

9.1 Pariul "Lucky Six"
9.1.1 Tipuri de pariuri
9.2 Lucky X
9.2.1 Tipuri de pariuri
9.3 Curse Virtuale de Câini
9.3.1 Tipuri de pariuri
9.4 Curse Virtuale de Cai
9.4.1 Tipuri de pariuri
9.5 Virtual Football League (VFL)
9.6 Virtual Tennis Open (VTO)
9.7 Virtual Motorcycle Speedway (VMS)
9.7.1 Tipuri de pariuri
9.8 Next Six
9.8.1 Tipuri de pariuri
9.9 European Roulette
9.10 Virtuale Golden Race
9.10.1 Liga de Fotbal
9.10.2 Golden Race - Greyhound Racing
9.10.3 Golden Race - Horses
9.10.4 Golden Race - Curse de motociclete & Speedway

Societatea SUPERBET ENTERTAINMENT LIMITED, societate înființată și funcționând conform legilor din Malta, având sediul social în Level 1 Burlington Complex, Dragonara Road, St. Julians, Malta, fiind înregistrată în Registrul Comerțului din Malta cu nr. C 95830, având ca obiect principal de activitate desfășurarea jocurilor de noroc la distanță, prin SUPERBET INTERACTIVE LTD, ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI, având sediul în București, sector 5, str, Serg. Ion Nuțu nr. 44, et 8, înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/22589/2023, având CUI 49190978 („Superbet" sau „Societatea"). Orice referire la
„Superbet", „noi", „nouă" și „a noastră" vizează și societățile care fac parte din grupul Superbet, care își desfășoară activitatea în baza licenței sa de organizare de jocuri de noroc de la distanță nr. L1203785W001253, eliberată de ONJN prin Decizia nr. 2714 din 23.12.2020, 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:

BILET DE PARIU - reprezintă parte din **contractul încheiat între ORGANIZATOR și JUCĂTOR** (denumit in continuare "bilet/bilet de pariu/bilet de pariere"), emis pe platforma de joc a ORGANIZATORULUI. 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. Având în vedere acest calcul, deducem de aici că orice meci care primeşte COTĂ 1 nu influenţează statutul BILETULUI în câștigător sau necâștigător. În cazul în care un meci 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.

MIZA - reprezintă suma de bani pe care JUCĂTORUL o plasează / o achită pe rezultatul evenimentului sau evenimentelor pe un BILET DE PARIERE.

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.

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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

JUCĂTOR – persoana fizică cu vârsta de cel puțin 18 ani împliniti, deține un cont activ pe platforma online, care dorește și are dreptul legal să participe la jocuri de noroc organizate de Organizator, participarea acestuia presupunând acceptarea necondiționată a REGULAMENTULUI DE JOC, precum și a TERMENILOR ȘI CONDIȚIILOR de utilizare a website-ului.

PLASAREA BILETULUI DE PARIERE – reprezintă momentul în care JUCĂTORUL selectează din listă pariurile dorite, stabileşte PRONOSTICURILE, suma de bani pe care doreşte să o joace (MIZA) şi tipul de pariu.

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.

TERMENI ȘI CONDIȚII – reprezintă Contractul dintre JUCĂTOR și ORGANIZATOR. Acest document este aprobat de către Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc. În cazul în care JUCĂTORUL nu acceptă la înregistrarea contului TERMENII ȘI CONDIȚIILE prezentate, ORGANIZATORUL nu va permite crearea contului de JUCĂTOR.

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. REGULAMENTUL este afișat pe paginile de internet ale ORGANIZATORULUI, la loc vizibil, JUCĂTORII având obligația să cunoască prevederile acestuia. 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. JUCĂTORUL înțelege că ORGANIZATORUL nu este răspunzător pentru situațiile generate de interpretarea eronată

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

sau de necunoașterea de către JUCĂTORI a prevederilor din cuprinsul prezentului REGULAMENT sau a regulilor specifice de desfășurare a evenimentelor pe care aceștia au pariat.

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. Toate pariurile primite de către ORGANIZATOR vor fi valabile doar dacă regulile jocului au fost respectate

6. Ca ORGANIZATOR de jocuri de noroc la distanţă, SUPERBET ENTERTAINMENT LIMITED pune la dispoziţie o platformă online unde se pot înregistra clienţii, în condiţiile legii. REGULAMENTUL este pus la dispoziţia clienţilor şi a persoanelor interesate, pe platforma online a companiei la adresa: www.superbet.ro.

7. 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 bănești folosite pentru încheierea contractului şi că a citit, a înţeles şi este pe deplin de acord cu dispoziţiile prezentului REGULAMENT.

8. 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.

9. Continuarea utilizării serviciilor ORGANIZATORULUI indică acceptarea de către JUCĂTOR a versiunii curente a REGULAMENTULUI.

3 Capitolul III – Termeni Generali

1. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani, angajaţilor, partenerilor, acționarilor semnificativi, membrilor echipei

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

manageriale și ai corpului de control al ORGANIZATORULUI nu le este permisă participarea la pariere şi înscrierea pe platforma online, în conformitate cu dispoziţiile Ordonanței de Urgență nr. 77/2009 privind organizarea și exploatarea

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

jocurilor de noroc. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a nu achita BILETELE câştigătoare dacă se constată că sunt ale persoanelor menționate mai sus.

2. COTELE și OFERTA se pot schimba în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile privind fiecare schimbare de curs se transmit automat pe pagina de website a ORGANIZATORULUI.
NOTA*: În situația în care, de la momentul plasării pariului şi până la înregistrarea BILETULUI in sistem, asupra COTEI s-au dispus modificari, COTA valabilă este cea înscrisă pe BILETUL de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de REGULAMENT.*

Cotele afișate de Organizator pot fi exprimate cu două (2) sau trei (3) zecimale, în funcție de criteriile stabilite unilateral de Organizator, fără obligația de a aplica aceeași regulă de afișare pentru toate evenimentele sau pentru toate tipurile de pariuri. Alegerea formatului de afișare a cotelor (cu 2 sau 3 zecimale) este exclusiv la latitudinea Organizatorului și nu poate constitui temei pentru formularea unei contestații, reclamații sau pentru solicitarea aplicării unui alt format de afișare a cotei.

Jucătorii acceptă că diferențele de format în afișarea cotelor nu afectează valabilitatea pariurilor plasate și nu dau naștere niciunui drept la restituire și nu pot constitui temei pentru formularea unor pretenții de orice fel.

3. 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. 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.

4. Înainte de a plasa orice pariu, vă rugăm să citiți cu atenție următoarele limitări cu privire la răspunderea Organizatorului, limite care nu aduc atingere altor restricții sau limite prevăzute de prezentul Regulamentul sau de

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

Termeni și Condiții în măsura în care nu se contrazic. În cazul în care există o contradicție între prezentele reguli și alte dispoziții aplicabile Serviciilor Superbet, prezentele reguli vor avea prioritate.
Jucătorii acceptă și recunosc fără rezerve caracterul intuitu personae al contractului de pariu și că pentru acceptarea unui pariu de către Organizator consideraţia persoanei contractantului este determinantă.

Câștigurile pe care le puteți obține atunci când participați în cadrul activității de jocuri de noroc de tip pariuri în cotă fixă sunt supuse următoarelor limite:
Câștigul maxim pentru un Bilet. În acest caz, 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.

Câștigul maxim pentru un Grup de Bilete. În acest caz, câștigul maxim va fi calculat conform formulei de mai jos. În sensul prezentului Regulament, Grup de Bilete înseamnă orice Bilete, indiferent de valoarea mizei, a cotei, dacă sunt plasate de către aceeași persoană sau de către persoane diferite, prin intermediul aceluiași cont de joc sau prin intermediul mai multor conturi de joc, care au conținut identic (aceleași selecții, evenimente, cote, câștiguri potențiale, etc.), sunt copiate, total sau parțial, sau prezintă asemănări care oferă dreptul Organizatorului de a aplica limita privind câștigul maxim pentru un Grup de Bilete. Jucătorii recunosc și acceptă că Organizatorul decide cu privire la un Grup de Bilete pe baza propriei analize, decizia fiind definitivă, și că renunță la orice drepturi și pretenții care ar putea deriva din luarea deciziei și aplicarea limitei privind Câștigul maxim pentru un Grup de Bilete. Decizia și motivele care au stat la baza acesteia vor fi comunicate în timp util jucătorilor.

Câștigul maxim pentru un Grup de Bilete este de 40.000.000 Lei. În cazul în care Biletele care fac parte din Grupul de Bilete au fost plasate de mai multe persoane, câștigul maxim pentru fiecare dintre Jucători va fi calculat conform următoarei formule:

$CJ = (MJ / \Sigma M) * 40.000.000$

CJ - reprezintă câștigul maxim pentru Jucător;

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

MJ - reprezintă miza totală a Jucătorului (suma mizelor pe biletele plasate de acesta în cadrul Grupului de Bilete);
ΣM - reprezintă suma totală a mizelor pentru toate biletele din Grupul de Bilete (adică suma mizelor tuturor Jucătorilor implicați).

5. Tentativa de a comite infracţiuni atrage după sine nulitatea tranzacţiilor asociate şi sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plângerilor penale.

6. ORGANIZATORUL poate acorda un BONUS JUCĂTORILOR, prin care CÂȘTIGUL este mărit procentual, în cazul în care JUCĂTORUL alege să parieze un anumit număr sau combinaţie de evenimente. Condiţiile în care se oferă BONUSUL se aduc la cunoştinţă JUCĂTORILOR prin afişarea pe site-ul companiei: www.superbet.ro.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

7. 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 duplicat etc.

8. Pariurile efectuate pe platforma online a ORGANIZATORULUI nu pot fi anulate de către JUCĂTOR.

9. 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.

10. De regulă, câştigurile 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.

11. ORGANIZATORUL nu are obligaţia de a achita câştigul 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 email la adresa: suport@superbet.ro. Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 14 zile de la primirea cererii, termenul de plată al câştigului întrerupându-se pană la soluţionarea reclamaţiei. Pentru a putea respecta termenul de 14 zile, JUCĂTORUL

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

are obligația de a furniza informațiile corecte și complete despre identitatea sa și detaliile relevante despre motivul plângerii, în caz contrar termenul de 14 zile putând fi prelungit.

12. ORGANIZATORUL prelucrează datele personale ale JUCĂTORILOR în conformitate cu prevederile legale, așa cum este precizat în Declarația de Confidențialitate publicată pe website-ul Superbet (www.superbet.ro), document disponibil pentru JUCĂTORI în orice moment, începând cu momentul colectării datelor personale.

13. În cazul apariției oricărei situații care nu este prevazută în REGULAMENT, ORGANIZATORUL are dreptul sa decidă in mod echitabil, corect și în baza consultării cu JUCĂTORUL, modalitatea optimă de rezolvare a acesteia, urmând ca ulterior să amendeze prezentul REGULAMENT, în consecință.

4 Capitolul IV : Tipurile de pariuri

4.1 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 câteva 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 çi Rafael Nadal, în care Roger Federer a

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

câçtigat 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 çi 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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 in 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 a de la data de start a ultimului eveniment se poate prelungi (dacă este cazul) până la finalizarea ultimului meci (în ordine cronologică), conform programării inițiale din OFERTA de pariere.

Exemplu: Dacă pariul face obiectul a două meciuri, unul programat Joi çi altul programat Duminică, pariul rămâne valabil în cazul amânării meciului de Joi, amânare care depăçeçte ora 23:59 (ora locului de desfăçurare a meciului) a zilei de Vineri, dacă acesta apucă să se dispute până la încheierea meciului programat pentru ziua de Duminică.

4.2 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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 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.

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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.*

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

***Nota**: În general NUMĂRUL VARIANTELOR CÂŞTIGĂTOARE pe un BILET cu "N" meciuri çi 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 și / 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

4.3 Produse Superbet

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

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

3. **EXTRA COTA (+5)**: se stabilesc meciuri cărora li se acordă o COTĂ specială cu opţiuni de pariere: 1, X, 2. Se poate juca un singur eveniment din categoria EXTRA Cota, dar cu încă 5 alte evenimente din oferta standard sau chiar Super Cotă. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 6 evenimente / variantă). Nu se impune sumă fixă de pariere.

4. **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 acelaçi BILET de pariere împreună cu meciurile care conțin cele două echipe specificate.*

Să presupunem că există două meciuri de fotbal, Echipa 1 vs Echipa 2 çi Echipa 3 vs Echipa 4.
Piața de pariere propusă este "Duel goluri Steaua – Dortmund", în care va fi comparat numărul total de goluri marcate de fiecare echipă în parte.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

Dacă, de exemplu, rezultatul dintre Steaua çi Dinamo este 1:3 iar rezultatul dintre Dortmund çi Barcelona este 2:2, atunci avem:
"Duel goluri Steaua – Dortmund" = Goluri Steaua (1) vs Goluri Dortmund (2), astfel că toate pariurile pe Dortmund sunt câçtigătoare.

- *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 - 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.*

Să presupunem există două meciuri de fotbal, Steaua vs Dinamo çi 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 çi Dinamo este 1:2 iar rezultatul dintre Dortmund çi 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 câçtigător.

5. **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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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:

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

iii. 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

6. **Super Statistici**: prezentate și sub denumirea de “Super Stats”, 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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.

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.

7. **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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.

8. 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
3 evenimente sportive	3%
4 evenimente sportive	4%

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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%

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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%

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

25+ evenimente sportive	100%

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: Funcția de Cash Out se va aplica și biletelor eligibile pentru Super Bonus. Cu toate acestea, calcularea sumei ce va trebui platită conform opțiunii de Cash Out se va baza exclusiv pe valoarea câștigului potențial, excluzând Super Bonus.

Nota 4: Super Bonus se va aplica și pariurilor plasate cu MIZE mixte (bani reali și bani bonus) sau celor plasate cu bani bonus.

Nota 5: SuperBonusul nu se aplică în cazul biletelor Sistem.

Nota 6: Super Bonus nu se aplică biletelor în care se regăsesc evenimente câștigătoare datorită ofertei SuperAvantaj (rezultatul final al meciului nu a fost conform selecției sau selecțiilor alese de către JUCĂTOR).

Nota 7: 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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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 8: 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. **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 pierzătoar

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

e) În cazul Super Pariurilor Șansă 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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.

4.4 Cash Out

1. Funcția de Cash Out oferă posibilitatea închiderii unui pariu aflat in desfasurare, dar al cărui rezultat nu a fost înca decis, în funcție de valoarea lui la momentul închiderii.

2. Opțiunea de Cash out este disponibilă doar în anumite intervale temporale ale evenimentelor. Orice schimbare a opțiunilor de pariere în decursul evenimentului poate duce la suspendarea/dezactivarea opțiunii de Cash Out.

3. Superbet își rezervă dreptul, la propria discreție, să limiteze/dezactiveze funcția de Cash Out în orice moment, indiferent de tipul de pariu (pre-meci, live, single, simplu, sistem). În cazul în care acest lucru se întâmplă, orice pariu va rămâne așa cum a fost plasat inițial.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

4. Superbet nu garantează că funcția de Cash Out va fi disponibilă pe anumite opțiuni de pariere sau anumitor clienți. Superbet nu recunoaște și nu își asumă nicio răspundere dacă funcția de Cash Out nu este disponibilă.

5. Valoarea pariului la momentul optării pentru funcția de Cash Out poate suferi modificări, iar clienții trebuie să fie conștienți de faptul că valoarea disponibilă pentru care poți folosi funcția de Cash Out poate fi diferită de valoarea prezentată pe biletul de pariere.

6. În cazul în care ați optat cu succes pentru funcția de Cash Out pe un pariu, acesta va fi soluționat imediat iar eventualele evenimente ulterioare care au legătură cu pariul nu vor fi luate în considerare.

7. În cazul unei erori evidente sau flagrante, 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.

8. Funcția de Cash Out nu poate fi folosită în cazul pariurilor plasate folosind bani bonus, dar poate fi folosită în cazul pariurilor gratuite.

9. În cazul pariurilor plasate folosind balanța pariu gratuit, din valoarea afișată la momentul utilizării funcției de CashOut este deja scăzută miza pariului gratuit.
Ex. JUCĂTORUL folosește funcția de CashOut pe un pariu plasat cu miza de 30 Lei, din balanța pariu gratuit, pe o cotă de 5.00. Câștigul maxim potențial în acest caz este de 120 Lei (30 Lei miză x 5.00 cota – 30 Lei miză). Să presupunem că

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

valoarea afișată de CashOut este de 110.14 Lei. Din această valoare a fost deja scăzută miza, astfel că întregul câștig afișat se va duce în balanța JUCĂTORULUI.

10. Pariurile stabilite prin folosirea funcției de Cash Out nu contribuie la rularea bonusului.

11. În scopul închiderii cu succes al unui pariu folosind funcția de Cash Out, aceasta beneficiază de setări predefinite de către ORGANIZATOR, care pot fi modificate de către JUCĂTOR în orice moment.

4.5 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

6. Dacă oricare din selecțiile care alcătuiesc un pariu Bet Builder este nulă din orice motiv, întregul pariu primește COTĂ 1. 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.

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

5 Opțiunile de pariere

5.1 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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 puțin 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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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 NGG2

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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 5.3 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 5.3 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 5.3 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 5.3 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 5.3 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 5.3 Ghid opțiuni de pariere.

31. **Handicap Puncte** – Se indică echipa/jucătorul care va obține mai multe puncte în meci, după aplicarea handicapului

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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)

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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)

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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)

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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	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	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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

Date: 30.08.2019
Ref. number: ROSBE-212
Version: 2.9
Last reviewed: 08/09/2025.

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	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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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:

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

SUPERBET ENTERTAINMENT LTD,
SUPERBET ENTERTAINMENT LTD ST. JULIANS SUCURSALA BUCUREȘTI
Str. Serg Ion Nuțu,
Nr. 44, et. 8,
București, sector 5,
Romania

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

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	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	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	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	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 puțin 1 gol în prima repriză
X2&I2+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
X2&II1+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză
X2&II2+	victoria echipei oaspete sau egal şi se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
X2&GG	victoria echipei oaspete sau egal şi fiecare echipă marchează cel puțin 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	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	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 puțin 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 şi se marchează minim 4 şi 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 şi 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 și 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 puține 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 puține 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 puține 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 puține 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 care va câștiga titlul de campioană (inclusiv playoff).

161. **Retrogradare** - Pariază pe echipa care va retrograda într-o ligă inferioară (inclusiv playout/baraj)e indică concurentul care va obține una din primele 2 poziții în cursă.

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 atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor comite Peste X faulturi.

290. **Ambele echipe vor avea Peste X ofsaiduri** - Se indică 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.

397. **Câștigă în Interval runde** – pariază pe câștigătorul evenimentului și pe intervalul din care va face parte numărul total de runde jucate în meci

398. **Total mingi pierdute Jucător X (incl. prelungiri)** - Se indică dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărul de puncte indicat.

399. **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)

400. **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)

401. **Handicap (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.

402. **Total goluri (incl. prelungiri și lovituri de departajare)** - Se indică numărul total de goluri din meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare.

403. **Vor fi prelungiri?** - Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în meci.

404. **Niciun pariu pe Echipa X** - Pariază pe rezultatul final al meciului. În cazul în care câștigă Echipa X pariul se rambursează.

405. **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.

406. **Echipa X fără gol primit** - Pariază dacă echipa X va termina meciul fără gol primit.

407. **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.

408. **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.

409. **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.

410. **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.

411. **Echipa X să câștige toate perioadele** - Pariază dacă Echipa X va câștiga toate perioadele.

412. **Echipa X să câștige oricare perioadă** - Pariază dacă Echipa X va câștiga oricare perioadă.

413. **Echipa X marchează în toate perioadele** - Pariază dacă Echipa X va marca în toate perioadele.

414. **Care echipă marchează** - Pariază pe echipa care va marca în meci.

415. **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.

416. **Perioada X - ultima echipă care marchează** - Pariază pe ultima echipă care va înscrie în perioada X.

417. **Perioada X - scor corect** - Pariază pe scorul corect din perioada X.

418. **Perioada X - goluri exact** - Pariază pe numărul exact de goluri din perioada X.

419. **Perioada X - goluri exact Echipa Y** - Pariază pe numărul de goluri din perioada X marcat de echipa Y.

420. **Perioada X - total goluri Echipa Y** - Pariază dacă numărul de goluri din perioada X al echipei Y va fi sub sau peste numărul indicat.

421. **Perioada X - care echipă marchează** - Pariază pe echipa care va marca în perioada X.

422. **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.

423. **Toate perioadele peste X goluri** - Pariază dacă în toate perioadele se vor marca peste X goluri.

424. **Toate perioadele sub X goluri** - Pariază dacă în toate perioadele se vor marca sub X goluri.

425. **Echipa X câștigă fix Y seturi** - Pariază dacă echipa X va câștiga fix Y seturi în meci.

426. **Va fi un al 4-lea set** - Pariază daca va fi un al 4-lea set în meci.

427. **Va fi un al 5-lea set** - Pariază daca va fi un al 5-lea set în meci.

428. **Prima repriză par/impar** - Pariază dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi un număr par sau impar.

429. **A doua repriză par/impar** - Pariază dacă numărul total de goluri din a doua repriză va fi un număr par sau impar.

430. **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 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 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 numărul total de pase reușite al ambelor echipe va fi peste numărul specificat.

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 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 depozedări Jucător X** – Se indică dacă numărul total de depozedări 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

5.2 Live

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)
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
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)
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)
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
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"
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
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
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
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
Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri Runda X	Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (X), 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

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
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

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
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
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
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
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
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 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
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)
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
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
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
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
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
Câștigător	Pariază pe pilotul care va câștiga cursa.
Top 3 / Top 6 / Top10	Se indică piloții care vor fi în Top 3 / Top 6 / Top10al cursei, în funcție de specificații.
Câștigătorul grupei	Se indică pilotul care va obține cea mai bună poziţieîn clasament, dintre piloții specificați.

Cel mai rapid tur	Se indică pilotul care va realiza cel mai rapid tur.
Marja victoriei	Se indică marja victoriei câștigătorului.
Duel	Avem deja duel explicat
Primul abandon	Se indică pilotul care va abandona primul în cursă.
Prima intrare la boxe	Se indică pilotul care va intra primul la boxe.
Total tururi prima intrare la boxe	Se indică numărul total de tururi care au avut locînainte de prima intrare la boxe.
Interval clasare câștigător	Se indică intervalul din care face parte clasareapilotului care va câștiga cursa.
Total depășiri pilot	Se indică numărul total de depășiri realizate de cătrepilotul specificat.
Total piloți care termină cursa	Se indică numărul total de piloți care vor terminacursa.

Total depășiri	Se indică numărul total de depășiri realizate în cursă.
Câștigători (echipe)	Pariază pe echipa a cărei mașini va câștiga cursa.
Top 3 (echipe)	Se indică echipele ale căror mașini vor fi în Top 3 lasfârșitul cursei.
Duel (echipe)	Pariază pe echipa care obține cea mai bună poziție încursă, dintre cele 2 echipe prezentate în ofertă.
Primul abandon (echipe)	Se indică echipa a cărei mașină va abandona prima încursă.
Prima intrare la boxe (echipe)	Se indică echipa a cărei mașină va intra prima la boxeîn cursă.
Total depășiri echipă	Se indică numărul total de depășiri realizate de cătreambele mașini aparținând aceleași echipe
Tururile de la a la b - cel mai rapid tur	Se indică pilotul care va realiza cel mai rapid tur, înintervalul de la "a" la "b", unde "a" și "b" reprezintătururile specificate
Tur x - total abandonuri	Se indică numărul total de abandonuri care vor avea locîn turul specificat

Tur x - cel mai rapid pilot	Se indică pilotul care a obținut cel mai bun timp înturul specificat.
Echipa cu cele mai multe puncte pentru cartonașe	Se indică echipa care va avea cele mai multe punctepentru cartonașe în meci
Câștigă oricare dintre reprize	Se indică echipa care va reuși să câștige oricaredintre reprizele din meci
Câștigă ambele reprize	Se indică echipa care va reuși să câștige ambelereprize în meci
Echipa care marchează	Se indică echipa care va reuși să marcheze în meci,având opțiunile: Echipa 1, Echipa 2, Ambele, Niciuna
Total goluri - după X minute	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în mecidupă X minute de joc va fi peste sau sub numărulspecificat în ofertă
Rezultat - după X minute	Se indică echipa care conduce după X minute de joc
Minutul următorului gol Echipa X (Golul Y)	Se indică intervalul din care va face parte minutul încare se va înscrie următorul gol (Y) al echipeispecificate (X)

Rezultat final & primul gol	Se indică echipa care va câștiga meciul și echipa careva înscrie primul gol
Echipa X câștigă fără să primească gol	Se indică dacă echipa specificată va reuși sau nu săcâștige meciul fără să primească gol
Echipa X - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise decătre echipa specificată este impar sau par
Prima repriză - Fără gol primit Echipa X	Se indică dacă echipa specificată (X) va reuși sau nusă nu primească gol în prima repriză
Total goluri prima repriză - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise înprima repriză va fi impar sau par
Handicap Cornere	Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere înmeci, după aplicarea handicapului
Fără gol primit	Se indică echipa care nu ma primi gol în meci
Handicap Puncte pentru Cartonașe	Se indică echipa care va avea cele mai multe punctepentru cartonașe, după aplicarea handicapului

Jucătorul X - Câștigă primul game în care servește?	Se indică dacă jucătorul specificat va câștiga primulgame în care va fi la serviciu
Setul X game-ul Y - Total puncte	Se indică dacă numărul total de puncte din gameul Y,setul X, va fi peste sau sub numărul de punctespecificat
Setul X - Câștigător tie break	Pariază pe câștigătorul tie break-ului din setulspecificat
Setul X - Câștigă punctul Y în tie break	Pariază pe câștigătorul punctului specificat (Y) dinsetul specificat (X)
Setul X - Scor corect în tie break	Se indică scorul corect al tie break-ului din setulspecificat (X)
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, dupăaplicarea handicapului specificat
A doua repriză – Total	Pariază pe numărul total de puncte din cea de-a douarepriză
A doua repriză – Handicap	Pariază pe echipa care va câștiga cea de-a douarepriză, după aplicarea handicapului specificat
Sfertul X - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte din Sfertul X vafi un număr Impar sau un număr Par
A doua repriză - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte din cea de-adoua repriză va fi un număr Impar sau un număr Par
Puncte Echipa X - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de puncte obținute deEchipa 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 deEchipa X în cea de-a doua repriză, incluzândeventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărulspecificat

Sfertul X - Total Echipa Y	Se indică dacă numărul total de puncte obținute deEchipa Y în Sfertul X va fi peste sau sub numărulspecificat
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 dinmeci va fi Peste sau Sub numărul specificat.
Penalti sau cartonaș roșu	in meci se va acorda cel puțin un penalti și/sau celpuțin un cartonaș roșu.
Penalti și cartonaș roșu	in meci se va acorda cel puțin un penalti și cel puținun cartonaș roșu.

Șuturi pe poartă Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartărealizate de către Echipa X va fi peste sau sub numărulspecificat.
Minutul primului gol	Se indică dacă minutul primului gol va fi sub sau pestenumărul specificat.
Fiecare echipă marchează 2+ goluri	Se indică dacă ambele echipe vor reuși să marcheze celpuțin 2 goluri în meci
Echipa X victorie sigură	Se indică dacă echipa X va câștiga meciul fără săprimească vreun gol
Echipa X victorie dublă	Se indică dacă echipa X va câștiga prima repriză și adoua repriză
Rezultat final în oricare repriză	Pariază pe rezultatul oricărei reprize din meci
Total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din meci vafi Peste sau Sub numărul specificat.
Total ofsaiduri repriza X	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza Xva fi Peste sau Sub numărul specificat.

Echipa X - total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri avute deEchipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Echipa cu cele mai multe ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduriîn meci.
Echipa X - total ofsaiduri	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri avute deEchipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Ambele echipe vor avea Peste X ofsaiduri	Se indică dacă fiecare dintre cele două echipe vor aveaPeste X ofsaiduri.
Total șuturi pe poartă repriza X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartă dinrepriza X va fi peste sau sub numărul specificat.
Șuturi pe poartă Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartărealizate de către Echipa X va fi peste sau sub numărulspecificat.
Total faulturi	Se indică dacă numărul total de faulturi comise în meciva fi Peste sau Sub numărul specificat.
Handicap faulturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturicomise în meci, după aplicarea handicapului specificat.

Echipa X - total faulturi	Se indică dacă numărul total de faulturi comise deEchipa X va fi peste sau sub numărul specificat.
Echipa cu cele mai multe faulturi	Pariază pe echipa care va comite cele mai multefaulturi în meci.
Echipa X posesia mingii	Se indică dacă Echipa X va avea posesia mingii sub saupeste numărul specificat.
Rezerva înscrie	Pariază daca un jucător care va înlocui un titular vaînscrie în meci
Echipa X câștigă cu revenire	Echipa X să fie condusă oricând în meci și să câștigemeciul
Prima aruncare de la margine	Pariază pe echipa care va avea prima aruncare de lamargine
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 galbenîn 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 înmeci
Metoda calificării – Timp regulamentar	Pariază dacă echipa calificată se va decide lasfârșitul timpuluiregulamentar de joc
Metoda calificării – Prelungiri	Pariază daca echipa calificată se va decide la finalulreprizelorde prelungiri
Metoda calificării – Penaltiuri	Pariază daca echipa calificată se va decide dupăexecutarea loviturilor de departajare
Metoda calificării Echipa X – Timp regulamentar	Pariază dacă echipa X se va califica la sfârșitultimpului regulamentar de joc
Metoda calificării Echipa X – Prelungiri	Pariază dacă echipa X se va califica la finalulreprizelor de prelungiri
Metoda calificării Echipa X – Penaltiuri	Pariază dacă echipa X se va califica după executarealoviturilor 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 ficel specificat
Gol în primele 15 min.	Se indică dacă se va marca cel puțin un gol până înminutul 14:59
Cartonaș galben în primele 20 min.	Se indică dacă se va acorda cel puțin un cartonaşgalben până în minutul 19:59
Primul eveniment în meci	Pariază care va fi primul eveniment din meci. Opțiunilede pariere sunt: gol, cartonaș, pauză
Echipa X marchează în primele 15 min.	Pariază dacă echipa X va marca cel puțin un gol până înminutul 14:59
Să înscrie exact X goluri	Pariază pe jucătorul care va înscrie exact numărul degoluri specificat
Jucătorul să primească primul cartonaș	Pariază pe jucătorul care va primi primul cartonaș înmeci

Jucătorul să primească un cartonaș roșu	Pariază pe jucătorul care va primi un cartonaș roșu înmeci
Orice portar înscrie	Pariază dacă oricare dintre portari va marca cel puținun gol în meci
Echipa X marchează în primele 15 min.	Pariază dacă echipa X va marca cel puțin un gol până înminutul 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 vafi sub sau peste numărul indicat
Repriza X – total cartonașe echipa Y	Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei Y dinrepriza X va fi sub sau peste numărul specificat
Total cartonașe – Echipa X	Se indică dacă numărul de cartonașe ale echipei X va fisub sau peste numărul specificat
Orice jucător înscrie X+ goluri	Pariază dacă orice jucător va înscrie un număr egal saumai mare decât numărul specificat

Handicap - șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pepoartă în meci, după aplicarea handicapului specificat.
Cele mai multe șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pepoartă în meci.
Ambele echipe vor avea Peste X șuturi pe poartă	Se indică numărul total de șuturi pe poartă al ambelorechipe 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 cucapul. Un gol înscris de jucător cu orice altă parte acorpului nu va fi luat în considerare
Jucătorul X înscrie din lovitura libera	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol directdin lovitură liberă
Jucătorul X înscrie din penalty	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol dinpenalty. Se ia în considerare doar timpul regulamentarde joc, dacă nu există alte specificații
Jucătorul X primește un cartonaș	Pariază pe jucătorul care va primi cel puțin uncartonaș în meci.

Jucătorul X înscrie din penalty	Jucătorul specificat va reuși să înscrie un gol dinpenalty. Se ia în considerare doar timpul regulamentarde joc, dacă nu există alte specificații
Jucătorul X dă o pasă de gol	Pariază pe jucătorul care va reuși să dea o pasă de golîn meci.
Total autogoluri	Se indică dacă numărul total de autogoluri înscrise înmeci va fi peste sau sub numărul specificat
Cornere 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornereîn meci. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X -egalitate, 2 - echipa oaspete
Repriza X - Cornere 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cornereîn repriza X. Opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, X - egalitate, 2 - echipa oaspete
Cartonașe 1x2	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașeîn 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 Xdin meci

Handicap cartonașe	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașeîn meci, după aplicarea handicapului specificat.
Repriza X – cartonaș roșu	Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin uncartonaș roșu
Repriza X – penalti	Pariază dacă în repriza X se va acorda cel puțin unpenalti
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 unpenalti 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 cartonașroșu în meci
Ambele echipe să primească un cartonaș roșu	Pariază dacă ambele echipe vor primi cel puțin uncartonaș roșu de fiecare în meci

Prima echipă la X cartonașe	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul decartonașe specificat
Scor corect cartonașe	Pariază pe scorul corect la cartonașe din meci
Pauză – Final – Cartonașe	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașela pauză și la final
Primul cartonaș înainte de minutul X	Pariază dacă primul cartonaș al meciului se va acordaînainte 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 reprizeale meciului
Să înscrie din afara careului	Pariază pe jucătorul care va marca din afara careuluimare
Să înscrie mai mult ca echipa adversă	Pariază pe jucătorul care va marca mai multe goluri caechipa adversă

Total cornere – 3 variante	Se indică dacă numărul de total de cornere din meci vafi sub, exact sau peste numărul specificat
Total cornere – repriza X – 3 variante	Se indică dacă numărul de total de cornere din reprizaX va fi sub, exact sau peste numărul specificat
Ultimul cartonaș	Pariază pe echipa care va primi ultimul cartonaș dinmeci
Repriza X - cele mai multe șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pepoartă în repriza X.
Repriza X – șutul pe poartă Y	Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă Y dinrepriza X.
Repriza X – Handicap total șuturi pe poartă	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi pepoartă în repriza X, după aplicarea handicapuluispecificat.
Repriza X – Total șuturi pe poartă echipa Y	Se indică dacă numărul total de șuturi pe poartărealizate de către Echipa Y în repriza X va fi pestesau sub numărul specificat.

Repriza X - Intervale șuturi pe poartă	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi pe poartă din repriza X.
Repriza X - Intervale șuturi pe poartă – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal 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 fiun număr Par sau un număr Impar.
Multi Pauză/Final	Se indică dacă rezultatul de la pauză și rezultatul dela finalul meciului este unul dintre cele douăselecții. Exemplu: pentru ca selecția 1/1 sau 1/X săfie câștigătoare, echipa gazdă câștigă la pauză, echipagazdă câștigă la final sau echipa gazdă câștigă lapauză, la final este egal.
Sfertul X – Total puncte Jucător Y	Pariază daca numărul total de puncte din sfertul Xmarcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărulspecificat.
Sfertul X – Total pase decisive Jucător Y	Pariază daca numărul total de pase decisive din sfertulX marcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărulspecificat.

Sfertul X – Total recuperări Jucător Y	Pariază daca numărul total de recuperări din sfertul Xmarcat de jucătorul Y va fi sub sau peste numărulspecificat.
Interval faulturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de faulturi comise în meci de către Echipa X
Interval faulturi – Echipa X – Repriza Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de faulturi comise de către Echipa X în Repriza Y
Repriza Y - Faultul numărul X	Pariază pe echipa care va comite faultul cu numărul Xdin repriza Y
Handicap - total faulturi comise – Repriza X	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe faulturicomise în repriza X, după aplicarea handicapuluispecificat.
Repriza X – Echipa cu cele mai multe faulturi	Pariază pe echipa care va comite cele mai multefaulturi în repriza X
Repriza X – Total faulturi Echipa Y	Se indică dacă numărul de faulturi comise de echipa Yîn repriza X va fi sub sau peste numărul specificat

Repriza X – Interval faulturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de faulturi comise în repriza X
Repriza X – Interval faulturi – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de faulturi comise în repriza X de către echipa Y
Total faulturi Impar/Par – Repriza X	Se indică dacă numărul total de faulturi comise înrepriza 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 înmeci
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 înmeci după aplicarea handicapului specificat
Total șuturi	Se indică dacă numărul total de șuturi din meci va fiPeste sau Sub numărul specificat
Total șuturi – Echipa X	Se indică dacă numărul total de șuturi din meci alechipei X va fi Peste sau Sub numărul specificat

Interval șuturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi din meci
Interval șuturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi din meci al echipei X
Total șuturi Impar/Par	Se indică dacă numărul total de șuturi va fi un numărPar sau un număr Impar
Ambele echipe vor avea Peste X șuturi	Se indică numărul total de șuturi al ambelor echipe vafi peste numărul specificat.
Repriza X - Echipa cu cele mai multe șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi înrepriza X
Repriza Y - Șutul numărul X	Pariază pe echipa care va avea șutul cu numărul X dinrepriza Y
Repriza X - Handicap - total șuturi	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe șuturi înrepriza X după aplicarea handicapului specificat
Repriza X - Total șuturi	Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X vafi Peste sau Sub numărul specificat

Repriza X – Total șuturi – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de șuturi din repriza X alechipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval șuturi	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi din repriza X
Repriza X – Interval șuturi – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi din repriza X al echipei Y
Șutul pe poartă numărul X	Pariază pe echipa care va avea șutul pe poartă cunumărul X
Interval șuturi pe poartă – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de șuturi pe poartă al echipei X din meci
Echipa cu cele mai multe deposedări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multedeposedări 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 multedeposedări din meci după aplicarea handicapuluispecificat
Total deposedări	Se indică dacă numărul total de deposedări din meci vafi Peste sau Sub numărul specificat
Total deposedări – Echipa X	Se indică dacă numărul total de deposedări din mecirealizate de Echipa X va fi Peste sau Sub numărulspecificat
Interval deposedări	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de deposedări din meci
Interval deposedări – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de deposedări din meci realizate de echipa X
Total deposedări Impar/Par	Se indică dacă numărul total de deposedări va fi unnumăr Par sau un număr Impar
Ambele echipe vor avea Peste X deposedări	Se indică numărul total de deposedări al ambelor echipeva fi peste numărul specificat
Repriza X - Echipa cu cele mai multe deposedări	Pariază pe echipa care va realiza cele mai multedeposedări în repriza X

Repriza Y - Deposedarea numărul X	Pariază pe echipa care va realiza deposedarea cunumărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total deposedări	Pariază pe echipa care va realiza cele mai multedeposedări în repriza X după aplicarea handicapuluispecificat
Repriza X - Total deposedări	Se indică dacă numărul total de deposedări din reprizaX va fi Peste sau Sub numărul specificat
Repriza X – Total deposedări – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de deposedări din reprizaX realizate de echipa Y va fi peste sau sub numărulspecificat
Repriza X – Interval deposedări	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de deposedări din repriza X
Repriza X – Interval deposedări – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de deposedări din repriza X realizate de echipa Y
Repriza X – Total deposedări Impar/Par	Se indică dacă numărul total de deposedări din reprizaX va fi un număr Par sau un număr Impar

Echipa cu cele mai multe pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pasecomplete din meci
Pasa numărul X	Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cunumărul X
Handicap – Total pase	Pariază pe echipa care va avea reuși cele mai multepase complete din meci după aplicarea handicapuluispecificat
Total pase	Se indică dacă numărul total de pase complete din meciva fi Peste sau Sub numărul specificat
Total pase – Echipa X	Se indică dacă numărul total de pase complete din mecireușite de Echipa X va fi Peste sau Sub numărulspecificat
Interval pase	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de pase complete din meci
Interval pase – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de pase complete din meci reușite de echipa X
Total pase Impar/Par	Se indică dacă numărul total de pase complete din meciva fi un număr Par sau un număr Impar

Ambele echipe vor avea Peste X pase	Se indică numărul total de pase reușite al ambelorechipe va fi peste numărul specificat
Repriza X - Echipa cu cele mai multe pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pasecomplete în repriza X
Repriza Y - Pasa numărul X	Pariază pe echipa care va reuși pasa completă cunumărul X din repriza Y
Repriza X - Handicap - total pase	Pariază pe echipa care va reuși cele mai multe pasecomplete în repriza X după aplicarea handicapuluispecificat
Repriza X - Total pase	Se indică dacă numărul total de pase complete dinrepriza X va fi Peste sau Sub numărul specificat
Repriza X – Total pase – Echipa Y	Se indică dacă numărul total de pase complete dinrepriza X reușite de echipa Y va fi peste sau subnumărul specificat
Repriza X – Interval pase	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de pase complete din repriza X

Repriza X – Interval pase – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de pase complete din repriza X reușite de echipaY
Repriza X – Total pase - Impar/Par	Se indică dacă numărul total de pase complete dinrepriza X va fi un număr Par sau un număr Impar
Ofsaidul numărul X	Pariază pe echipa care va avea ofsaidul numărul X dinmeci
Interval ofsaiduri – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de ofsaiduri din meci ale echipei X
Repriza X - Echipa cu cele mai multe ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduriîn repriza X
Repriza Y - Ofsaidul numărul X	Pariază pe echipa care va avea ofsaidul cu numărul Xdin repriza Y
Repriza X - Handicap - total ofsaiduri	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe ofsaiduriîn repriza X după aplicarea handicapului specificat

Repriza X – Total ofsaiduri– Echipa Y	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza Xale echipei Y va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza X – Interval ofsaiduri	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de ofsaiduri din repriza X
Repriza X – Interval ofsaiduri – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de ofsaiduri din repriza X ale echipei Y
Repriza X – Total ofsaiduri Impar/Par	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri din repriza Xva 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 alechipei X
Interval – Total puncte cartonașe	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de puncte pentru cartonașe din meci
Cartonașul X – Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va primi cartonașul cunumărul X din echipa Y. Se iau în considerare doarcartonașele acordate echipei Y.

Repriza X – Echipa cu cele mai multe cartonașe	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe cartonașeîn repriza X
Repriza X – Cartonașul Y	Pariază pe echipa care va primi cartonașul cu numărul Ydin repriza X
Repriza X – Total puncte cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonaședin 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 alechipei Y
Repriza X – Interval total puncte cartonașe	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de puncte pentru cartonașe din repriza X
Repriza X – Cartonaș roșu – Echipa Y	Pariază dacă echipa Y va primi cartonaș roșu în reprizaX

Repriza X – Cartonaș înainte de minutul Y	Pariază dacă se va acorda cel puțin un cartonaș înaintede minutul Y din repriza X
Interval puncte	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de puncte marcate în meci
Oricare echipă marchează X puncte	Se indică dacă oricare echipă marchează cel puțin Xpuncte în meci
Ambele echipe marchează X puncte	Se indică dacă fiecare echipă marchează cel puțin Xpuncte 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 Xpuncte în repriza Y
Ambele echipe marchează X puncte – Repriza Y	Se indică dacă fiecare echipă marchează X puncte înrepriza 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 echipeiY. Se iau în considerare doar golurile echipei Y
Interval Cornere – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de cornere al echipei X
Interval Cornere – Repriza X – Echipa Y	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal 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 înprima repriză și echipa care va avea cele mai multecornere în repriza a doua
Cartonașe – Handicap – Repriza X	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașeîn repriza X după aplicarea handicapului specificat

Total puncte pentru cartonașe – Echipa X	Se indică dacă numărul de puncte pentru cartonașe alechipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Ambele echipe 1+ cartonașe în ambele reprize	Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin uncartonaș în fiecare repriză
Cartonașe galbene – Handicap – Repriza X	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașegalbene în repriza X după aplicarea handicapuluispecificat
Scor Corect – Cartonașe galbene	Se indică scorul corect al cartonașelor galbene dinmeci
Prima echipă la X cartonașe galbene	Se indică echipa care va ajunge prima la X cartonașegalbene primite
Pauză/Final – Cartonașe galbene	Se indică echipa care va avea cele mai multe cartonașegalbene în prima repriză și echipa care va avea celemai multe cartonașe galbene în repriza a doua
Ambele echipe 1+ cartonașe galbene în ambele reprize	Pariază dacă fiecare echipă va primi cel puțin uncartonaș galben în fiecare repriză

Total cartonașe roșii – Repriza X	Se indică dacă numărul de cartonașe roșii din repriza Xva fi sub sau peste numărul specificat
Total cartonașe roșii – Echipa X	Se indică dacă numărul de cartonașe roșii ale echipei Xva fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă va fisub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă – Echipa X	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă alechipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Total Auturi de poartă – Repriza X	Se indică dacă numărul total de auturi de poartă dinrepriza 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 dinrepriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărulspecificat
Total Auturi de margine	Se indică dacă numărul total de auturi de margine va fisub sau peste numărul specificat
Total Auturi der margine – Echipa X	Se indică dacă numărul total de auturi de margine alechipei X va fi sub sau peste numărul specificat

Total Auturi de margine – Repriza X	Se indică dacă numărul total de auturi de margine dinrepriza 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 dinrepriza X al echipei Y va fi sub sau peste numărulspecificat
Lovește bara	Pariază dacă mingea va lovi bara cel puțin o dată întimpul meciului
Total schimbări	Se indică dacă numărul total de schimbări din meci vafi sub sau peste numărul specificat
Total schimbări – Repriza X	Se indică dacă numărul total de schimbări din repriza Xva fi sub sau peste numărul specificat
Total schimbări – Echipa X	Se indică dacă numărul total de schimbări din meci alechipei X va fi sub sau peste numărul specificat
Primul eveniment din meci	Pariază pe primul eveniment care se va întâmpla înmeci. Opțiunile de pariere sunt: Lovitură liberă, aut,aut de poartă, corner, gol
Total pase Jucător X	Se indică dacă numărul total de pase complete aljucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat

Total ofsaiduri Jucător X	Se indică dacă numărul total de ofsaiduri aljucătorului X va fi sub sau peste numărul specificat
Ambele echipe vor avea peste X cornere	Se indică dacă ambele echipe vor avea peste X cornereîn 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 echipeiX
Exact cornere – Repriza X – Echipa Y	Se indică numărul exact de cornere din Repriza X alechipei Y
Interval – Cornere	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de cornere din meci
Interval – Cornere – Repriza X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de cornere din repriza X

Interval – Faulturi – Echipa X	Pariază pe intervalul din care va face parte numărultotal de faulturi comise al echipei X
Să înscrie Jucător X sau Jucător Y	Pariază dacă Jucătorul X sau Jucătorul Y va marca celpuțin 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 alechipei X și pe jucătorul care va marca primul gol alechipei Y
Șutul pe poartă numărul X – Echipa Y	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartănumărul X al echipei Y
Următorul șut pe poartă	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartănumărul X din meci
Echipa X – Șutul pe poartă numărul Y	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartănumărul Y al echipei X
Jucătorul care va avea șutul pe poartă numărul X	Pariază pe jucătorul care va avea șutul pe poartănumărul X

Jucător X – Total faulturi	Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărulde 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 Yal echipei X
Jucător X – Total ofsaiduri	Pariază dacă Jucătorul X va avea sub sau peste numărulde 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 alechipei 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

5.3 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 çi Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Dortmund sau rezultat de egalitate.

b) În meciul de handbal dintre Dinamo çi CSM Bucureçti JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei CSM Bucureçti 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 çi 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 çi Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Barcelona, după prima repriză sau la finalul meciului.

b) În meciul de baschet dintre Fenerbahce çi 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: Barcelonal 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) çi se compară cu numărul de goluri înscrise de Barcelona, astfel că:

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

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

- *dacă Barcelona câçtigă la o diferență de 2 sau mai multe goluri, pariul este câçtigător*

- *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 çi 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 câçtigător.

b) În meciul de tenis dintre Halep çi 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 câçtigător.

6, **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 çi Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic echipa gazdă

2,75. Dacă Dortmund câçtigă meciul, termină la egalitate sau pierde la o diferență de 1 gol, pariul este câçtigător. Dacă Dortmund pierde la 2 goluri diferență, jumătate din miză este pierdută. Dacă Dortmund pierde la 3 sau mai multe goluri, pariul este necâçtigător.

b) În meciul de fotbal dintre Dortmund çi Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic echipa oaspete -2,00.
Dacă Barcelona câçtigă la o diferență de 3 sau mai multe goluri, pariul este câçtigător. Dacă Barcelona câçtigă la o diferență de 2 goluri, MIZA este înapoiată, iar dacă Barcelona câçtigă la o diferență de 1 gol, termină la egalitate sau pierde meciul, pariul este necâçtigător.
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 câçtigător.
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 çi Williams, JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru handicap asiatic în setul 2 Williams 4.50. Dacă Williams câçtigă Setul 2 sau pierde la o diferență de 4 sau mai puține game-uri, pariul este câçtigător. Dacă Williams pierde la o diferență de 5 sau mai multe game-uri, pariul este necâçtigător.

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
	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

7. **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 çi 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 necâçtigător. Dacă se marchează exact 2 goluri în prima repriză, jumătate din miză este câçtigătoare. Dacă se marchează 3 sau mai multe goluri în prima repriză, pariul este câçtigător.

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 necâçtigător. 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 câçtigător.

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
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

8. **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 câçtige titlul de golgheter.

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

9. Superbet oferă posibilitatea de a paria pe combinațiile a două sau mai multe tipuri de pariuri specificate în secțiunea 5 Pietele 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 çi 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 câçtigă a doua repriză

6 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 redisputarea evenimentului respectiv.

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) 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.
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 çi este câçtigător.

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 çi 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) a celei de-a doua zi de după programarea inițială, 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) a celei de-a doua zi de după programarea inițială 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 çi primeçte 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.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.

24. În caz de ERORI de afișaj, ERORI pe BILET, ERORI ale datelor introduse în baza de date sau cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota corectă sau COTĂ 1, chiar dacă descoperirea ERORILOR apare după finalizarea evenimentului.

25. 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.

26. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a specifica regulile de validare pentru anumite tipuri de pariuri în OFERTĂ, la loc vizibil pentru toți JUCĂTORII. În cazul în care există neconcordanțe între regulile de validare și cotă 1 prezentate în OFERTĂ și regulile de validare și cotă 1 specificate în REGULAMENT, vor prevala regulile prezentate în OFERTĂ.

27. 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.

28. 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.
29. În cazul anumitor opțiuni de pariere, e posibil ca denumirea din ofertă sa nu fie exact denumirea înscrisă pe BILET, dar opțiunile de pariere sunt în fond aceleași, chiar daca sunt exprimate in mod diferit în cadrul aplicației sau a website-ului. Exemplu: Opțiunea de pariere Liverpool marchează peste 0.5 goluri este aceeași cu opțiunea de pariere Total goluri Liverpool: Peste 0.5
30. Organizatorul validează pariurile în strictă conformitate cu regulile de validare descrise în prezentul Regulament și prin raportare la rezultatele oficiale ale evenimentelor, conform surselor oficiale descrise în cuprinsul prezentului Regulament. În circumstanțe excepționale, Superbet își rezervă dreptul, exercitat exclusiv la propria discreție, de a valida anumite bilete de pariuri în favoarea participanților la joc, chiar dacă o astfel de validare ar afecta modul de validare al altor bilete de pariuri care au fost deja validate, conform Regulamentului de joc.
    Astfel de validări sunt realizate cu titlu de beneficiu suplimentar acordat de către Organizator, nu constituie o modificare a rezultatului oficial și nu afectează caracterul obligatoriu al altor validări ale biletelor efectuate deja, conform Regulamentului. Organizatorul își rezervă dreptul de a alege biletele pe care le validează în favoarea participanților conform acestor dispoziții, iar participanții la joc acceptă și recunosc că aceste dispoziții nu dau naștere unui drept în favoarea participanților la joc de a cere validarea unor bilete conform prezentelor dispoziții.
    Aceste intervenții nu produc efecte juridice asupra modului în care au fost validate alte bilete aferente aceluiași eveniment sau piețe și nu pot fi invocate pentru a formula pretenții similare din partea altor participanți sau pentru a contesta validările efectuate conform prezentului Regulament.
    Validările conform prezentelor dispoziții nu pot fi invocate de participanții la joc ca precedent, nu creează drepturi și nu

pot fi considerate o recunoaștere a răspunderii din partea Organizatorului.

Exemplul 1 (Fotbal – Piața Marcatorilor):

Dacă Erling Haaland marchează un gol care este anulat oficial din cauza unui henț neintenționat, în care contactul cu mâna este minim și nu modifică semnificativ traiectoria mingii, Organizatorul își rezervă dreptul, cu titlu de recompensă ex gratia, de a soluționa unele sau toate pariurile plasate pe pieţele legate de Haaland (marcator) ca fiind câștigătoare. Această soluționare discreționară nu influențează niciun alt pariu, inclusiv rezultatul meciului sau pieţele aferente altor jucători și se face în favoarea participanților la joc.

Exemplul 2 (Fotbal – Piața 1+):

FCSB marchează primul gol într-un meci din Europa League, însă golul este anulat incorect din cauza unei erori de arbitraj privind poziția de offside. Deși rezultatul oficial al meciului rămâne neschimbat, Organizatorul poate, în mod excepțional și la propria discreție, să returneze toate sau unele dintre mizele plasate pe piața 1+, cu titlu de beneficiu în favoarea participanților la joc. Această măsură nu implică o modificare a rezultatului oficial și nu afectează alte validări deja efectuate sau care urmează a fi efectuate, conform rezultatelor oficiale.

Exemplul 3 (Baschet – Piața Performanței Jucătorului):

În cazul în care Nikola Jokić, care în mod obișnuit evoluează aproximativ 36 de minute și înscrie în medie 29 de puncte pe meci, suferă o accidentare după doar 5 minute de joc, ceea ce afectează în mod semnificativ posibilitatea de a atinge performanțele statistice așteptate, Organizatorul își rezervă dreptul, la propria discreție și cu titlu de recompensă, de a acorda cotă 1 pentru toate pariurile de tip performanță individuală care îl vizează pe Jokić și a returna mizele. Această măsură excepțională nu va avea niciun impact asupra soluționării altor pieţe sau pariuri legate de alți jucători ori de rezultatul final al meciului.

7 Reguli speciale de validare și cotă 1

7.1 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 6, 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. În cazul pariurilor pe jucători:

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.

12. În 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) 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:
a) Opțiunile de pariere sunt întrerupte după prima perioadă de 30 de minute, până în momentul în care meciul este reluat.
b) În minutul 44:59 se decid toate tipurile de pariuri pentru prima repriză și devin disponibile tipurile de pariuri specifice celei de-a doua reprize.
c) După cea de-a doua perioadă de 30 de minute (minutul 60), opțiunile de pariere sunt din nou întrerupte până în momentul în care meciul este reluat.

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. Șuturi – Se definește ca fiind suma încercărilor intenționate ale unui jucător de a înscrie un gol. Se iau în considerare:

i. Șuturile pe poartă (inclusiv golurile)

ii. Șuturile pe lângă poartă

iii. Șuturile blocate

iv. Șuturile 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 **autul de margine** – autul 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 aut.

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.

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. În cazul pariurilor pe dueluri între jucători:

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 aceleași moment (în aceeași pauză de schimbare), pariul va fi validat cu Egalitate.

24. În cazul tuturor opțiunilor de pariere pre-meci care conțin jucători, atât din oferta regulată cât și din Bet Builder și SuperPariuri (Înscrie, Șuturi pe poartă jucător, Faulturi comise jucător etc.), dacă un jucător care a participat în meci de la lovitura de start (a facut parte din primul 11) și a fost înlocuit înainte de fluierul de start al celei de-a doua reprize, pariurile pe acel jucător vor primi COTĂ 1, cu excepția cazurilor când pariurile au fost deja validate ca fiind câștigătoare sau necâștigătoare. Astfel, dacă validarea pariului va avea loc înainte de fluierul de start a celei de a doua reprize, pariul nu va mai fi susceptibil de COTĂ 1 , chiar dacă jucătorul a fost înlocuit înainte de fluierul de start a celei de a doua reprize. Așadar COTA 1 se oferă pentru situațiile în care pariul nu este validat câștigător sau necâștigător.
Exemplul 1: Opțiunea de pariere "Șuturi pe poartă jucător X - Peste 0.5" => Dacă jucătorul nu a avut niciun șut pe poartă până a fost înlocuit înainte de fluierul de start a celei de a doua reprize, se va acorda COTĂ 1.
Exemplul 2: Opțiunea de pariere "Șuturi pe poartă jucător X - Peste 0.5"=> Dacă jucătorul a avut un șut pe poartă înainte de a fi inlocuit, pariul este validat câștigător, chiar dacă acesta va fi inlocuit înainte de fluierul de start a celei de a doua reprize.
Exemplul 3: Opțiunea de pariere "Jucătorul X înscrie primul gol în meci" => Dacă un alt jucător a înscris primul gol în meci, până ce jucătorul X să fie înlocuit înainte de fluierul de start a celei de a doua reprize, pariul este necâștigător.

S. 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:
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 șut al adversarului și a intervenției portarului, arbitrii trebuie să acorde corner pentru ca acțiunea să fie considerată paradă a portarului.

7.2 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.

7.3 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. În 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.

7.4 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 rămâne valabile.

7.5 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 rămâne valabile.

7.6 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 rămân valabile.

7.7 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.

7.8 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.

7.9 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. 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.

5. 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

6. 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).

7. 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).

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

7.10 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.

7.11 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.

7.12 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.

7.13 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.

7.14 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. Dacă cei 2 competitori obțin aceeași valoare pentru închidere și/sau 180-uri (egalitate), atunci pariurile combo care conțin selecții de tipul cea mai mare închidere și/sau cele mai multe 180-uri vor fi necâștigatoare.

7.15 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.

7.16 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.

7.17 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.

7.18 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.

7.19 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.

7.20 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 NULE.

4. Pariurile efectuate pe jocurile listate incorect vor fi considerate NULE.

5. Daca un eveniment se joacă înainte de data și ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora de start vor fi considerate NULE. Toate pariurile plasate înainte de ora de start rămân valabile.

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 NULE. 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 NULE.

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.

12. **În cazul pariurilor pe eSport fotbal (FIFA și/sau PES):**

a. Timpul regulamentar de joc luat în considerare este reprezentat de următoarele variante: 2 reprize X 4 minute, 2 reprize X 5 minute, 2 reprize X 6 minute, 2 reprize X 7 minute, 2 reprize X 8 minute, cu excepția celor pentru care este specificat altceva.

7.21 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.

7.22 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.

7.23 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.

7.24 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. 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.

7.25 MOTO GP

1. În cazul 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.

7.26 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 (după 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.

7.27 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 (după 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.

7. Reguli speciale de validare și cotă 1

7.28 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.

7.29 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 (după 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.

7.30 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.

7.31 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 câçtigători, două locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.*
Nota 2*: Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfăçurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în*

aceeaçi 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 çi extragerile organizate de Compania Națională "Loteria Română" çi nu vor fi oferite nici pariuri pe rezultatele acestora.*

7.32 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.
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.

5. 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 ROM NIA - 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

7.33 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.

7.34 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.

7.35 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.

8 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 ia în considerare la nicio extragere.

5. În cazul în care au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor 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 fi omologate 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 din oferta 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 condiție 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).

13. Pentru a fi câștigător un pariu trebuie să îndeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

14. Condițiile acordului și regulile generale de pariere se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale.

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: EXTRA GERE	ORA	**NR: EXTRA GERE**	ORA	**NR: EXTRA GERE**	ORA
1	1:05	**61**	6:05	**121**	11:05
2	1:10	**62**	6:10	**122**	11:10
3	1:15	**63**	6:15	**123**	11:15
4	1:20	**64**	6:20	**124**	11:20
5	1:25	**65**	6:25	**125**	11:25
6	1:30	**66**	6:30	**126**	11:30
7	1:35	**67**	6:35	**127**	11:35
8	1:40	**68**	6:40	**128**	11:40

9	1:45	**69**	6:45	**129**	11:45
10	1:50	**70**	6:50	**130**	11:50
11	1:55	**71**	6:55	**131**	11:55
12	2:00	**72**	7:00	**132**	12:00
13	2:05	**73**	7:05	**133**	12:05
14	2:10	**74**	7:10	**134**	12:10
15	2:15	**75**	7:15	**135**	12:15
16	2:20	**76**	7:20	**136**	12:20
17	2:25	**77**	7:25	**137**	12:25
18	2:30	**78**	7:30	**138**	12:30
19	2:35	**79**	7:35	**139**	12:35
20	2:40	**80**	7:40	**140**	12:40
21	2:45	**81**	7:45	**141**	12:45

22	2:50	**82**	7:50	**142**	12:50
23	2:55	**83**	7:55	**143**	12:55
24	3:00	**84**	8:00	**144**	13:00
25	3:50	**85**	8:05	**145**	13:05
26	3:10	**86**	8:10	**146**	13:10
27	3:15	**87**	8:15	**147**	13:15
28	3:20	**88**	8:20	**148**	13:20
29	3:25	**89**	8:25	**149**	13:25
30	3:30	**90**	8:30	**150**	13:30
31	3:35	**91**	8:35	**151**	13:35
32	3:40	**92**	8:40	**152**	13:40
33	3:45	**93**	8:45	**153**	13:45
34	3:50	**94**	8:50	**154**	13:50

35	3:55	**95**	8:55	**155**	13:55
36	4:00	**96**	9:00	**156**	14:00
37	4:05	**97**	9:05	**157**	14:05
38	4:10	**98**	9:10	**158**	14:10
39	4:15	**99**	9:15	**159**	14:15
40	4:20	**100**	9:20	**160**	14:20
41	4:25	**101**	9:25	**161**	14:25
42	4:30	**102**	9:30	**162**	14:30
43	4:35	**103**	9:35	**163**	14:35
44	4:40	**104**	9:40	**164**	14:40
45	4:45	**105**	9:45	**165**	14:45
46	4:50	**106**	9:50	**166**	14:50
47	4:55	**107**	9:55	**167**	14:55

48	5:00	**108**	10:00	**168**	15:00
49	5:05	**109**	10:05	**169**	15:05
50	5:10	**110**	10:10	**170**	15:10
51	5:15	**111**	10:15	**171**	15:15
52	5:20	**112**	10:20	**172**	15:20
53	5:25	**113**	10:25	**173**	15:25
54	5:30	**114**	10:30	**174**	15:30
55	5:35	**115**	10:35	**175**	15:35
56	5:40	**116**	10:40	**176**	15:40
57	5:45	**117**	10:45	**177**	15:45
58	5:50	**118**	10:50	**178**	15:50
59	5:55	**119**	10:55	**179**	15:55
60	6:00	**120**	11:00	**180**	16:00

16. Funcția jackpot Promoția Jackpot la jocul “Pariuri pe numere” reprezinta un bonus care se acordă aleatoriu pentru biletele plasate.

Promoția Jackpot la jocul “Pariuri pe numere” reprezinta un bonus care se acordă aleatoriu pentru biletele plasate.

Descriere

Jocul dispune de 3 niveluri jackpot, dupa cum urmeaza:

● Q

● K

● A

Jackpot Q – Operatorul redirecționează către un fond suplimentar de premiere o parte din venitul jocului. Fond numit Jackpot Q, care se cumuleaza cu o suma ce corespunde unui procent din miza fiecărui bilet jucat. Acordarea Jackpot Q este rezultatul alegerii aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans.

Jackpot K – Operatorul redirecționează către un fond suplimentar de premiere o parte din venitul jocului. Fond numit Jackpot K, care se cumuleaza cu o suma ce corespunde unui procent din miza fiecărui bilet jucat. Acordarea Jackpot K este rezultatul alegerii aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans.

Jackpot A – Operatorul redirecționează către un fond suplimentar de premiere o parte din venitul jocului.

Fond numit Jackpot A, care se cumuleaza cu o suma ce corespunde unui procent din miza fiecărui bilet jucat. Acordarea Jackpot A este rezultatul alegerii aleatorii și acesta nu poate fi prevăzut în avans.

Termeni si conditii

- Suma Jackpot este acordată aleatoriu pe baza RNG-ului certificat.
- Toate biletele plasate sunt eligibile pentru a fi alese aleatoriu pentru Jackpot.
- Operatorul nu taxează jucătorii pentru participarea la promoția Jackpot.
- Suma pentru Jackpot este luată din Venitul jocului.

17. ORGANIZATORUL îşi rezervă dreptul de a stabili, completa şi schimba cotele, oferta de loterii, programul rundelor, oferta numerelor şi posibilităţile de pariere, de a modifica MIZA maximă şi CÂŞTIGUL maxim, numărul minim și maxim de numere(bile) 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 duplicat etc. Biletele plasate si acceptate de Organizator nu sunt afectate."

9 Virtuale

9.1 Pariul “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 rula la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la următoarea extragere este specificat prin intermediul afișajului. JUCĂTORUL trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 numere afișate pentru a câștiga.
- Sistemul video de pariere pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.
- Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința ORGANIZATORULUI sau a angajaților săi.

9.1.1 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:

Nr. Crt.	Ultimul numar ghicit
1.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 COTA va fi 10000

2.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 COTA va fi 7500
3.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 COTA va fi 5000
4.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 COTA va fi 2000
5.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 COTA va fi 1000
6.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 COTA va fi 500
7.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 COTA va fi 200
8.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 COTA va fi 100
9.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 COTA va fi 80
10.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 COTA va fi 60

11.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 COTA va fi 50
12.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 COTA va fi 30
13.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 COTA va fi 25
14.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 COTA va fi 20
15.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 COTA va fi 18
16.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 COTA va fi 17
17.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 COTA va fi 16
18.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 COTA va fi 15
19.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 COTA va fi 12

20.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 COTA va fi 11
21.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 COTA va fi 10
22.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 COTA va fi 9
23.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 COTA va fi 8
24.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 COTA va fi 7
25.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 COTA va fi 6
26.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 COTA va fi 5
27.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 COTA va fi 4
28.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 COTA va fi 3

29.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 COTA va fi 2
30.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 COTA va fi 1

Nota:

- **Steluța câștigătoare** - În tabelul numerelor sunt afișate, pe langa celelalte informații, 2 (două) simboluri "steluță", care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:
- În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar unul dintre cele 6 numere se află în unul dintre cele două câmpuri marcate cu simbolul “simbol”, CÂȘTIGUL este înmulțit cu 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.
- **Runda bonus** – această rundă apare în mod aleatoriu și este anunțată pe interfața jocului. Toate câștigurile obținute în timpul rundei bonus sunt înmulțite cu un factor afișat pe interfața produsului.

b) **Pariuri speciale**

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie
1.	**6 numere și o culoare**	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea grupului de numere generate. Acest pariu este câștigător în cazul în care 6 numere de aceași culoare sunt generate. Cotele și regulile sunt aceleași ca și în cazul unui pariu simplu 6/35.
2.	**Mai multe numere Par/Impar**	JUCĂTORUL poate paria dacă în primele cinci bile afișate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este câștigător atunci când cel puțin 3 dintre cele 5 bile afișate au calitatea indicată de pariu (par/impar). Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
3.	**Primul număr (par/impar)**	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul rundei va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cât și pentru impar.
4.	**Suma numerelor (sub / peste 122.5)**	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.
5.	**Primul număr (sub / peste 24.5)**	JUCĂTORUL poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5. Cotele sunt de 1.80 pentru peste cât și pentru sub.

6.	**Culoare primul număr**	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur BILET. Cotele sunt de 7.20 dacă JUCĂTORUL pariază pe 1 culoare, 3.60 dacă JUCĂTORUL pariază pe 2 culori și 1.80 dacă JUCĂTORUL pariază pe 4 culori.
7.	**Număr în primele 5 bile**	JUCĂTORUL poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile. COTA pentru acest tip de pariu este 8.00.

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

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

4.	6/10 cu 210 combinații posibile.

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, iar BILETUL nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei.
- ORGANIZATORUL poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundă înainte de începerea acesteia, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.
- ORGANIZATORUL nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a 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.

9.2 Lucky X

1. “Lucky X” este un pariu în COTĂ fixă, 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 in conformitate cu legislatia din Romania de catre un laborator licentiat clasa a-II-a.

5. Lucky X este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 36 de numere generate aleatoriu din cele 50 de numere participante la extragere (de la 1 la 50).

6. Cele 50 de bile sunt împărțite în 5 grupe a câte 10 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, albastru, verde, galben, violet și sunt împărțite astfel:

Nr. Crt.	**Grupe de culori**

1.	Grupul de numere ROȘU: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46;
2.	Grupul de numere ALBASTRU: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47;
3.	Grupul de numere VERDE: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48;
4.	Grupul de numere GALBEN: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49;
5.	Grupul de numere VIOLET: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

Nota:

- Extragerile pot rula la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la următoarea extragere este specificat prin intermediul afișajului.
- 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.
- Suma minimă care poate fi pariată pe un BILET este de 2 Lei.

- 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.

9.2.1 Tipuri de pariuri

a) **Pariuri standard**

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Pariul Aleatoriu 1	JUCĂTORUL poate paria pe 1 număr din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 9 numere extrase. Dacă numărul ales de jucător este extras, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 9 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 10 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
2.	Pariul Aleatoriu 2	JUCĂTORUL poate paria pe 2 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 18 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 2 numere alese de jucător, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 18 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 19 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.

3.	Pariul Aleatoriu 3	JUCĂTORUL poate paria pe 3 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 25 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 3 numere alese de jucător, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 25 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 26 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
4.	Pariul Aleatoriu 4	JUCĂTORUL poate paria pe 4 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 31 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 4 numere alese de jucător, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 31 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 32 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
5.	Pariul Aleatoriu 5	JUCĂTORUL poate paria pe 5 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 34 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 5 numere alese de jucător, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 34 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 35 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
6.	Pariul Aleatoriu 6 / 7 / 8 / 9 / 10	JUCĂTORUL poate paria de la 6 la 10 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru toate cele 36 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin toate numerele alese de jucător, CÂȘTIGUL se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 36 numere, pariul va fi finalizat.

Nota:

- JUCĂTORUL câștigă o sumă egală cu valoarea mizei înmulțită cu cota. COTA câștigului se regăsește în tabelul de plăți la intersecția dintre linia secvenței în care a fost extras numărul care completează combinația câștigătoare și coloana tipului de pariu.

Secv.	Al.1	Al.2	Al.3	Al.4	Al.5	Al.6	Al.7	Al.8	Al.9	Al.10
1	9									
2	8	100								
3	7	40	200							
4	6	15	100	1,000						
5	5	14	80	200	5,000					
6	4	13	70	80	1,000	10,000				

7	3	12	50	60	500	5,000	20,000			
8	2	11	40	50	400	2,500	10,000	30,000		
9	1	10	30	40	300	1,500	5,000	10,000	50,000	
10		9	20	30	200	1,000	2,500	5,000	20,000	100,000
11		8	15	25	100	700	2,000	4,000	10,000	50,000
12		7	14	20	90	500	1,000	3,000	5,000	40,000
13		6	13	19	70	250	700	2,000	3,000	20,000
14		5	12	18	50	200	500	1,000	2,000	10,000
15		4	11	17	45	100	400	900	1,000	5,000

16		3	10	16	40	90	300	800	900	3,000
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2,500
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1,500
19			7	13	20	60	90	500	600	1,000
20			6	12	15	50	80	100	400	600
21			5	11	14	40	70	90	300	500
22			4	10	13	30	60	80	250	400
23			3	9	12	25	50	70	200	300
24			2	8	11	15	45	60	150	250

25			1	7	10	14	40	50	100	200
26				6	9	13	35	45	90	150
27				5	8	10	25	40	80	100
28				4	7	9	20	35	70	90
29				3	6	8	15	30	60	80
30				2	5	7	12	25	50	70
31				1	4	6	10	20	40	60
32					3	5	8	15	30	50
33					2	4	6	10	20	40

34					1	3	4	9	10	30
35						2	3	8	9	20
36						1	2	3	4	10

b) **Pariuri pe culoare**

Nota:

- Alegearea aleatorie a numerelor după culoare - JUCĂTORUL alege de la 1 la 10 numere de o anumită culoare. Se aplică aceleași reguli ca și la biletele standard.
- Culoare Sistem (10 numere) - JUCĂTORUL alege o culoare și indică sistemul pentru culoarea respectivă. Sistemul include combinații de la 1 la 10 (1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10, 9/10, 10/10). Se aplică aceleași reguli ca și la biletele standard.

c) **Pariuri speciale**

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Suma primelor 6 numere (sub/peste 153)	Pentru acest tip de pariu, JUCĂTORUL pariază pe suma primelor 6 numere, dacă va fi „mai mică sau egală cu 153” sau „mai mare sau egală cu 153”. Pariul va fi câștigător în primul caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mică decât 153, și în al doilea caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mare decât 153. Dacă suma bilelor extrase este egală cu 153, ambele pariuri vor fi câștigătoare, iar COTA pentru ambele va fi 1.80.
2.	Culoare primul număr	JUCĂTORUL poate paria pe culoarea primei bile afișate, dacă aceasta va fi albastru, roșu, verde, galben sau violet. COTA pentru acest tip de pariu este 4.50.
3.	Număr în primele 6 bile	JUCĂTORUL poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 6 bile. COTA pentru acest tip de pariu este 7.00.
4.	Primul număr (par/impar)	JUCĂTORUL are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul rundei va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
5.	Primul număr (sub/peste 25.5)	JUCĂTORUL poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 25.5. Cotele sunt de 1.80 atât pentru peste cât și pentru sub.

d) **Pariul de tip sistem (combinat)** - Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un BILET, de la 1 la 10 numere, indicând sistemul dorit.

Tabel de Combinații:

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2		1	3	6	10	15	21	28	36	45
3			1	4	10	20	35	56	84	120
4				1	5	15	35	70	126	210
5					1	6	21	56	126	252
6						1	7	28	84	210

7							1	8	36	120
8								1	9	45
9									1	10
10										1

"**Pariul următor**" – JUCĂTORUL poate pune orice tip de pariu pentru următorele 10 runde. În acest caz, fiecare pariu va fi validat separat.

9.3 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).

9.3.1 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.

9.4 Curse Virtuale de Cai

1. Este un joc electronic în care JUCĂTORUL pariază pe evenimente ce constau în curse de cai virtuale, animate sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).

2. La fiecare cursă participă 6, 8, 10 sau 12 cai. În funcție de numărul de cai, aceștia au înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, 1 la 8, 1 la 10, sau 1 la 12.

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 generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

9.4.1 Tipuri de pariuri

a) **Pariuri standard**

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Câștigător	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un cal ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor cai.
2.	Pronostic dublu	JUCĂTORUL pariază pe doi cai, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.
3.	Pronostic multiplu	JUCĂTORUL poate paria pe mai multe combinații pe un singur BILET.

b) **Pariuri speciale**

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Câștigător Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi par sau impar.
2.	Câștigător Sub/Peste	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
3.	Suma Primilor Doi	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor 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 cai (6, 8, 10 sau 12).
4.	Suma Primilor Trei	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor 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 cai (6, 8, 10 sau 12).
5.	Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un cal ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
6.	Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un cal ales va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.

7.	Nu termină pe Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
8.	Nu termină pe Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
9.	Nu câștigă	JUCĂTORUL trebuie să ghicească care cal nu va câștiga.

9.5 Virtual Football League (VFL)

Virtual Football League este un joc care vă oferă experiența parierii cu bani reali pe fotbal virtual 24/7. Pariurile pot fi plasate în orice moment – chiar și pe parcursul unui sezon.
Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. De ex., pentru formatul de Ligă, puteți comuta liber între cele opt jocuri disponibile per etapă sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente. În același timp, parametrii de performanță ai jucătorilor VFL se bazează pe jucători de fotbal profesioniști (de exemplu, în ceea ce privește numărul de goluri, formă fizică, statistici consecutive de meci, etc.).

Formatul Competițiilor:

1. Ligă

- 16 echipe
- Meciuri pe teren propriu și în deplasare
- 30 etape (zile de joc)
- Au loc 8 meciuri în același timp per etapă
- 240 meciuri pe sezon

2. Euro, Cupa Națiunilor & Cupa Asiei

Faza grupelor

- 24 echipe (6 grupe a câte 4 echipe per grupă)
- 9 grupaje (3 etape a câte 3 grupaje per etapă)
- 4 meciuri în același timp per grupaj
- 32 meciuri în total în faza grupelor

Faza eliminatorie

- 16 echipe
- 5 runde (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; semifinale; finală & locul 3)
- 4 meciuri în același timp pentru faza: (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
- 2 meciuri în același timp (semifinale; finală & locul 3)

- 16 meciuri per fază eliminatorie

3. Cupa Mondială

Faza grupelor

- 32 echipe (8 grupe a câte 4 echipe per grupă)
- 12 grupaje (3 etape a câte 4 grupaje per etapă)
- 4 meciuri în același timp per grupaj
- 48 meciuri per fază a grupelor

Faza eliminatorie

- 16 echipe
- 5 runde (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; semifinale; finală & locul 3)
- 4 meciuri în același timp pentru fazele: (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);
- 2 meciuri în același timp pentru fazele: (semifinale; finală & locul 3)
- 16 meciuri per fază eliminatorie

4. Cupa Campionilor

Faza grupelor

- 32 echipe (8 grupe a câte 4 echipe per grupă)
- 24 grupaje (6 etape a câte 4 grupaje per etapă)
- 4 meciuri în același timp per grupaj
- 96 meciuri per fază a grupelor

Faza eliminatorie

- 16 echipe
- 9 runde (R16_tur [1..4]; R16_tur [5..8]; R16_retur[1..4]; R16_retur[5..8]; R8_tur; R8_retur; semifinale tur; semifinale retur; finală & locul 3)
- 4 meciuri în același timp pentru fazele: (R16_tur[1..4]; R16_tur[5..8]; R16_retur[1..4]; R16_retur[5..8])
- 2 meciuri în același timp pentru fazele: (semifinale tur; semifinale retur; finală & locul 3)
- 30 meciuri per fază eliminatorie

Informații competiții:

1. Ligă:

- 01:00 minut pre-sezon

- 30 etape a câte 03:40 minute per etapă
- 01:00 minut post-sezon
- 112 minute per sezon

2. Euro, Cupa Națiunilor & Cupa Asiei

- 01:00 minut pre-cupă
- Faza grupelor – 9 grupaje a câte 03:40 minute per etapă
- 01:00 minut de tranziție între faza grupelor și faza eliminatorie
- Faza eliminatorie – 5 runde a câte 03:50 minute per etapă
- 01:00 minut post-cupă
- 55:10 minute per turneu

3. Cupa Mondială

- 01:00 minut pre-cupă
- Faza grupelor – 12 grupaje a câte 03:40 minute per etapă
- 01:00 minut de tranziție între faza grupelor și faza eliminatorie
- Faza eliminatorie – 5 runde a câte 03:50 minute per etapă

- 01:00 minut post-cupă
- 66:10 minute per turneu

4. Cupa Campionilor

- 01:00 minut pre-cupă
- Faza grupelor – 24 grupaje a câte 03:40 minute per etapă
- 01:00 minut de tranziție între faza grupelor și faza eliminatorie
- Faza eliminatorie – 9 runde a câte 03:50 minute per etapă
- 01:00 minut post-cupă
- 125:50 minute per turneu

Informații meciuri:

În general, toate competițiile de Fotbal Virtual au aceiași timpi per etapă. Singura diferență este a timpilor de joc pentru modurile Cupă (Euro, Liga Națiunilor, Cupa Mondială, Cupa Campionilor), pentru că pot include prelungiri și lovituri de departajare.

1. Ligă

- 01:00 minut ciclu de pariere
- 02:20 minute ciclu meci
- 00:20 minute ciclu afișare rezultate
- 03:40 ciclu per etapă

2. Euro, Liga Națiunilor, Cupa Mondială, Cupa Campionilor

Faza grupelor

- 01:00 minut ciclu de pariere (incluzând cele 10 secunde dinaintea startului de meci, în care parierea este indisponibilă)
- 02:20 minute ciclu meci
- 00:20 minute ciclu afișare rezultate
- 03:40 ciclu per etapă

Faza eliminatorie

- 01:00 minut ciclu de pariere (incluzând cele 10 secunde dinaintea startului de meci, în care parierea este indisponibilă)
- 02:30 minute ciclu meci
- 00:20 minute ciclu afișare rezultate

- 03:40 ciclu per etapă

Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere:

Pariuri clasice:

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicație
1.	Final 1X2	Scor după 90 de minute (1 - victorie echipa gazdă; X -egalitate; 2 - victorie echipa oaspete)
2.	Prima Repriză 1X2	scor la Pauză (1 - echipa gazdă conduce; X - egalitate;2 - echipa oaspete conduce)
3.	Primul Gol	Primul gol al meciului (1 - echipa gazdă înscrie prima;X – nu înscrie nicio echipă; 2 - echipa oaspete înscrieprima)
4.	Total	Numărul de goluri înscrise în meci (peste, sub)

5.	Scor Corect	Scorul corect după 90 de minute (0:0 până la 3:3;altele)
6.	Handicap	Punctele de handicap sunt adăugate la scorul final aljocului, iar câștigătoare este echipa care câștigă cuaceste adaosuri (1 - echipa gazdă câștigă; X -egalitate; 2 - echipa oaspete câștigă)
7.	Șansă dublă	Scor după 90 de minute + Prelungiri. Șansă dublăacoperă două din cele trei rezultate posibile. Se vorcalcula și afișa toate cele 3 combinații: 1X; 2X; 12
8.	Ambele Echipe Să Înscrie	Scor după 90 de minute + Prelungiri. (Da - ambeleechipe vor înscrie cel puțin un gol; Nu - cel puțin unadintre echipe nu înscrie niciun gol)
9.	Handicap Asiatic	Pariul cu handicap asiatic aplică un handicap lafavorită și reduce numărul de rezultate posibile de latrei (în parierea 1X2 tradițională) la două prineliminarea rezultatului remiză. Handicapul, care estefie un număr întreg, o jumătate de număr sau ocombinație din cele două, încearcă să echilibreze tipulde pariu. În cazul în care un număr întreg esteutilizat pentru handicap, scorul final ajustat dehandicap ar putea rezulta într-o remiză unde toțipariorii au pariurile lor originale returnate, deoarecenu există nici un câștigător, în timp ce handicapurilesferturi (¼) împart pariul în cele două intervale maiapropiate ½ unde pariorul poate câștiga și egal (secâștigă ½ din pariu) sau pierde și egal (se pierde ½din pariu). MIZA este împărțită automat în mod egal șiplasată ca 2 pariuri separate.

10.	Pauză/Final	Combinație de "Prima Repriză 1X2 / Final 1X2", în carese pariază pe rezultatul din prima repriză și cel de lafinalul meciului, având următoarele opțiuni: X/X, 1/X,1/1, X/1, 2/X, 2/2, X/2.
11.	Prima repriză șansă dublă	Scor la pauză. Șansa dublă acoperă două din cele treirezultate posibile. Se vor calcula și afișa toate cele3 combinații: 1X; 2X; 12
12.	Marchează	Scor după 90 de minute (1 – echipa gazdă înscrie celpuțin un gol; 2 – echipa oaspete înscrie cel puțin ungol; ambele echipe; niciuna dintre echipe)
13.	Mai multe goluri	Scor după 90 de minute. Se compară numărul de goluriînscrise în fiecare repriză, având următoarele opțiuni:prima repriză; Egal ; a doua repriză.
14.	Total goluri echipă	Scor după 90 de minute. Se indică dacă numărul degoluri înscris de echipa indicată este peste sau subnumărul de goluri specificat (Peste/Sub 0.5, 1.5 sau2.5)
15.	Goluri exact	Numărul exact de goluri înscrise în meci(0/1/2/3/4/5/6+)
16.	Goluri exact gazde	Numărul exact de goluri înscrise în meci de cătreechipa gazdă (0/1/2/3/4+)

17.	Goluri exact oaspeți	Numărul exact de goluri înscrise în meci de cătreechipa oaspete (0/1/2/3/4+)
18.	Total goluri par/impar	Scor după 90 de minute. Se indică dacă numărul total degoluri înscrise în meci este par sau impar. Notă: încazul în care nu se înscrie nici un gol în meci, seconsideră câștigătoare pariurile pe opțiunea “Par”
19.	DNB winner	Scor după 90 de minute. (Pariurile vor primi COTĂ 1dacă meciul se termină la egalitate (1 – echipa gazdăcâștigă; 2 – echipa oaspete câștigă)
20.	Prima repriză total goluri	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise înprima repriză este peste sau sub numărul specificat, cuopțiunile: Peste/Sub 0.5, 1.5, 2.5
21.	Prima repriză handicap asiatic	Sunt calculate valori de handicap de la -2 la 2; suntafișate 3 opțiuni, cele mai echilibrate
22.	Total goluri asiatice	Sunt calculate valori de handicap de la 0.5 la 5.5;sunt afișate 3 opțiuni, cele mai echilibrate

23.	Prima repriză total goluri asiatice	Scor la pauză. Sunt calculate valori de handicap de la0.5 la 2.5; sunt afișate 3 opțiuni, cele maiechilibrate
24.	Combinație final și total goluri	Combinație de Final 1X2 și Total, cu următoareleopțiuni:1&P = 1 și Peste1&S = 1 și SubX&P = Egal și PesteX&S = Egal și Sub2&P = 2 și Peste2&S = 2 și Sub

Pariuri Antepost:

Nr. Crt.	**Tipul Pariului**	**Explicație**
Ligă		
Pariuri pe etapă (Zi de joc)		
1.	Total goluri etapă	Numărul total de goluri înscrise de către toateechipele într-o etapă, Peste/Sub

2.	Total goluri etapă gazde	Numărul total de goluri înscrise de către echipelegazdă într-o etapă, Peste/Sub
3.	Total goluri etapă oaspeți	Numărul total de goluri înscrise de către echipeleoaspete într-o etapă, Peste/Sub
4.	Total goluri etapă 1X2	Cine înscriu mai multe goluri într-o etapă – echipelegazdă; Egal; echipele oaspete
5.	Total victorii gazde	Numărul total de victorii obținute de către echipelegazdă într-o etapă, Peste/Sub
6.	Total egaluri	Numărul total de egaluri într-o etapă, Peste/Sub
7.	Total victorii oaspeți	Numărul total de victorii obținute de către echipeleoaspete într-o etapă, Peste/Sub
Pariuri pe Ligă (opțiunile de pariere sunt închise întimpul meciurilor)		

8.	Câștigători Sezon	Pariază pe echipa care va termina pe locul 1 sezonul.Inițial, sunt oferite opțiuni de pariere pe toateechipele participante. Odată ce o echipă esteeliminată, va fi scoasă din ofertă
9.	Top 5	Se pariază dacă o echipă va reuși să termine sezonul peuna din pozițiile de la 1 la 5, cu opțiunile: Da/Nu
10.	Ultimii 3	Se pariază dacă o echipă va reuși să termine sezonul peuna din pozițiile de la 14 la 16, cu opțiunile: Da/Nu
11.	Duel	Se indică echipa care va reuși să termine pe pozițiamai bună în clasament, dintre cele două echipeprezentate în duel. 12 opțiuni de pariere; limitat la20 de combinații
Euro, Cupa Națiunilor, Cupa Mondială, Cupa Asiei, CupaCampionilor		
Faza Grupelor (opțiunile de pariere sunt închise întimpul meciurilor)		

12.	Câștigători Cupă	Pariază pe echipa care va câștiga Cupa. Inițial, suntoferite opțiuni de pariere pe toate echipeleparticipante. Odată ce o echipă este eliminată, va fiscoasă din ofertă
13.	Câștigători Grupă	Pariază pe echipa care va câștiga Grupa. Inițial, suntoferite opțiuni de pariere pe toate echipeleparticipante. Odată ce o echipă este eliminată, va fiscoasă din ofertă
14.	Se califică în faza eliminatorie	Pariază pe echipa care va merge mai departe din fazagruperlo. Inițial, sunt oferite opțiuni de pariere petoate echipele participante. Odată ce o echipă esteeliminată, va fi scoasă din ofertă
15.	Ordinea exactă 1-2 per grupă	Toate combinațiile posibile sunt oferite, într-unsistem de tip matrice.
Faza eliminatorie (opțiunile de pariere sunt închise întimpul meciurilor)		

16.	Câștigători Cupă	Pariază pe echipa care va câștiga Cupa. Inițial, suntoferite opțiuni de pariere pe toate echipeleparticipante. Odată ce o echipă este eliminată, va fiscoasă din ofertă
17.	Ajunge în finală	Pariază pe echipa care va ajunge în finală. Inițial,sunt oferite opțiuni de pariere pe toate echipeleparticipante. Odată ce o echipă este eliminată, va fiscoasă din ofertă
18.	Ordinea exactă 1-2	Toate combinațiile posibile sunt oferite, într-unsistem de tip matrice.

9.6 Virtual Tennis Open (VTO)

Virtual Tennis este un joc care vă oferă experiența parierii cu bani reali pe tenis virtual 24/7. Competițiile sunt generate continuu iar pariurile pot fi plasate oricând, chiar și în timpul meciului, pe puncte, gameuri, seturi și câștigător meci.

Informații joc:

Meciurile sunt generate continuu – un nou meci va începe de îndată ce un meci s-a terminat. Se joacă mereu 4 partide independente și asincrone, în paralel.
Din moment ce fiecare meci este un eveniment live simulat, există un orar al meciurilor. În ceea ce privește timpii de joc, avem următoarele:

- Durata medie a unui punct: 35 secunde
- Durata medie a unui meci de 2 seturi: ~75 min. / 1400 oportunități de pariere
- Durata medie a unui meci de 3 seturi: ~115 min. / 2000 oportunități de pariere

Opțiunile de pariere

Nr. Crt.	Tipul Pariului	Explicație
Pariuri pe puncte		
1.	Câștigă punctul X din game-ul Y setul Z	Indică câștigătorul punctului specificat, dintre cei 2jucători
Pariuri pe game-uri		
2.	Câștigă game-ul X din setul Y	Indică câștigătorul game-ului specificat, dintre cei 2jucători

3.	Deuce în game-ul X din setul Y	Se ajunge la Deuce (40:40) în game-ul specificat, undeopțiunile de pariere sunt: Da / Nu.
4.	Scor corect game-ul X din setul Y	Se indică scorul corect al game-ului specificat, avândurmătoarele opțiuni de pariere:Jucătorul A – 0Jucătorul A – 15Jucătorul A – 30Jucătorul A – 40Jucătorul B – 0Jucătorul B – 15Jucătorul B – 30Jucătorul B – 40
5.	Număr de puncte jucate game-ul X din setul Y	Se indică numărul de puncte jucate în game-ulspecificat, având următoarele opțiuni:4567+
Pariuri pe seturi		
6.	Handicap game-uri	Se indică câștigătorul setului specificat, dupăaplicarea handicapului, având următoarele opțiuni:Jucătorul A – (+3.5)Jucătorul A – (-3.5)Jucătorul A – (+2.5)Jucătorul A – (-2.5)Jucătorul A – (+1.5)Jucătorul A – (-1.5)Jucătorul B – (+3.5)Jucătorul B – (-3.5)Jucătorul B – (+2.5)Jucătorul B – (-2.5)Jucătorul B – (+1.5)Jucătorul B – (-1.5)
7.	Câștigător setul X	Se indică câștigătorul setului specificat, dintre cei 2jucători

8.	Scor corect setul X	Se indică scorul corect al setului specificat, avândurmătoarele opțiuni:Jucătorul A – (6-0), (6-1), (6-2), (6-3), (6-4), (7-5),(7-6)Jucătorul B – (0-6), (1-6), (2-6), (3-6), (4-6), (5-7),(
9.	Total game-uri setul X	Se indică dacă numărul total de game-uri din setul Xeste peste sau sub numărul specificat, avândurmătoarele opțiuni:Peste / Sub 6.5Peste / Sub 7.5Peste / Sub 8.5Peste / Sub 9.5Peste / Sub 10.5Peste / Sub 12.5
Pariuri pe meci		
10.	Câștigă meciul	Indică câștigătorul meciului, dintre cei 2 jucători
11.	Scor corect meci	Se indică Câștigătorul meciului și scorul corect cucare acesta a câștigat, având următoarele opțiuni:Jucătorul A – (2-0)Jucătorul A – (2-1)Jucătorul B – (0-2)Jucătorul B – (1-2)
Pariuri pe Tie Break		

12.	Câștigător punct tie break setul X	Se indică câștigătorul punctului curent din tie break,dintre cei 2 jucători
13.	Scor corect tie break	Se indică scorul corect al tie break-ului, avândurmătoarele opțiuni:Jucătorul A – (7-0), (7-1), (7-2), (7-3), (7-4), (7-5),(alt scor)Jucătorul B – (0-7), (1-7), (2-7), (3-7), (4-7), (5-7),(alt scor)

Nota:

- Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. Puteți comuta liber între meciurile care au loc în același timp sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente.

9.7 Virtual Motorcycle Speedway (VMS)

1. Cum se joacă: Virtual Motorcycle Speedway este un joc electronic în care JUCĂTORUL pariază pe evenimente ce constau în curse de motociclete virtuale, unde Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG) este utilizat pentru selectarea evenimentelor. Jocul se desfășoară într-un mod în care un jucător are posibilitatea de a paria pe rezultatele evenimentelor cursei virtuale, oferite de diferite tipuri de pariuri. Jocul constă într-o cursă virtuală la care participă mai mulți concurenți. Fiecare concurent poartă un anumit număr, de la 1 până la numărul de concurenți participanți la cursă.

2. Descrierea ciclului de joc: O singură rundă a unui joc constă în anunțarea cursei, vizualizarea și afișarea rezultatelor. Selectarea evenimentelor virtuale sau înregistrate este independentă din punct de vedere statistic, aleatorie și imprevizibilă, și generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

9.7.1 Tipuri de pariuri

Nr. Crt.	**Tipul pariului**	**Explicatie**
1.	Câștigător	Pentru pariul standard Câștigător, un jucător poate ghici dacă un concurent ales va câștiga sau va traversa linia de sosire înaintea celorlalți concurenți.
2.	Locul 1-2	Pentru pariul special Locul 1-2, un jucător poate ghici dacă un concurent ales ales va fi unul dintre primii doi care traversează linia de sosire.
3.	Confruntare directă	JUCĂTORUL selectează care dintre cei doi concurenți se va clasa pe o poziție mai bună la sfârșitul cursei.
4.	Pronostic	Pentru pariul Pronostic, un jucător poate ghici clasarea primilor doi concurenți. JUCĂTORUL alege două curse într-o manieră în care primul concurent ales va fi primul care va trece linia de sosire, iar cel de-al doilea concurrent ales va fi

		cel de-al doilea care va trece linia de sosire. Dacă se nimerește clasarea primilor doi concurenți, CÂȘTIGUL va consta în valoarea COTEI aferente PRONOSTICULUI ales înmulțită cu valoarea plății efectuate.
5.	Pronostic invers	Pronosticul invers permite unui jucător să ghicească mai multe combinații diferite de pronostic pe un singur BILET. Fiecare combinație necesită o plată separată iar plata minimă pe un BILET va crește proporțional cu numărul de combinații jucate.

9.8 Next Six

1. Descrierea jocului: Next Six este un joc electronic în care JUCĂTORUL pariază pe rezultatele unor evenimente generate aleatoriu de către un Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG). Next 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. Numerele sunt aranjate în 6 grupe, fiecare conținând 8 numere. Fiecare grupă este marcată cu o anumită culoare, după cum urmează:

Nr. Crt.	**Grupe de culori:**
1.	Albastru - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2.	Verde - 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

3.	Violet - 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
4.	Roșu - 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
5.	Portocaliu - 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
6.	Negru - 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

2. Bilele sunt extrase din bol, și nu vor reveni înapoi în bol decât după finalul ciclului celor 35 de extrageri. Înaintea extragerii fiecărei bile, fereastra de pariere devine activă cu o multitudine de opțiuni de pariere pentru următoarele bile și următoarele șase bile.

3. Rezultatele jocului sunt independente din punct de vedere statistic, aleatorii și imprevizibile, generate de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

9.8.1 Tipuri de pariuri

a) **Pariuri standard**

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Următoarea bilă	JUCĂTORUL trebuie să ghicească numărul bilei următoare. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numărului de pe următoarea bilă. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.
2.	Următoarele 2 bile	JUCĂTORUL trebuie să ghicească următoarele două numere în orice ordine. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numerelor de pe următoarele două bile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.
3.	1 din următoarele șase	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care un număr selectat va fi extras dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.
4.	2 din următoarele șase	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care două numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

5.	3 din următoarele șase	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care trei numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

b) Pariuri speciale

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
	Următoarea bilă impar / par	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care numărul de pe următoarea minge va fi impar sau par. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol.
	Culoarea bilei următoare	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe culoarea următoarei bile. Sunt șase culori diferite disponibile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile de aceeași culoare rămase în bol. Dacă nu mai există bile cu o anumită culoare, pariul nu va mai fi disponibil.

	Mai multe impare / pare în următoarele șase	Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria dacă vor fi mai multe numere impare în următoarele șase numere, mai multe numere pare în următoarele șase numere sau dacă va fi un număr egal de numere impare și pare. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

9.9 European Roulette

1. Descrierea jocului:

Ruleta este un joc simplu, care le permite JUCĂTORILOR să plaseze pariuri pe diferite zone. Opțiunile posibile de pariere sunt definite ca fiind: pariu pe un singur număr, pe diferite grupuri de numere, pe culorile roșu sau negru, pe faptul că numărul este par sau impar sau că numerele sunt mari sau mici.

Roata ruletei este marcată cu numere cuprinse între 0 și 36.

Runda constă din numărătoarea inversă până la rotire, vizualizarea rotirii și publicarea rezultatelor. Plasarea pariurilor este permisă cu până la 5 secunde înainte de începerea rotirii. Jocul afișează toate pariurile disponibile împărțite în pariurile exterioare și cele interioare.

Pentru a simplifica parierea, pariurile specifice ruletei, cum ar fi pariul pe coloană sau pariul de colț, sunt afișate cu abrevieri.

Statisticile sunt afișate în colțul din dreapta al roții, fiecare număr incluzând separat statistica per regiune sau per pariere de tabel. Culoarea roșie din statistici reprezintă numerele fierbinți, iar cea albastră reprezintă numerele reci.

Dublează, Repariază, Anulează

Dublează - Dublează toate jetoanele de pe masa de joc. Funcția „Dublează” se va activa după plasarea jetoanelor pe masa de joc.

Repariază - Selectează ultimul bilet plătit. Funcția „Repariază” este dezactivată doar dacă nu au fost efectuate plăți anterioare.

Anulează - Elimină jetoanele de pe masa de joc unul câte unul, începând cu ultimul jeton plasat. Funcția „Anulează” este dezactivată până la plasarea jetoanelor pe masa de joc.

Eliminarea jetoanelor

Atunci când JUCĂTORUL plasează jetoanele pe masa de joc, bara de informații din josul mesei afișează numărul de pariuri plasate și pictograma de închidere (X). JUCĂTORII pot elimina toate jetoanele de pe masa de joc făcând clic pe pictograma de închidere (X).

JUCĂTORII pot elimina jetoanele de pe masa de joc folosind butonul „Anulează” afișat deasupra mesei de joc. Funcția „Anulează” elimină jetoanele de pe masa de joc unul câte unul, începând cu ultimul jeton plasat.

Ultimele bilete

Primul buton din stânga barei de Plăți activează fereastra de dialog cu ultimele bilete. Această fereastră de dialog afișează lista cu ultimele bilete plătite. JUCĂTORII au posibilitatea de a face clic pe unul dintre bilete pentru a vedea mai multe detalii.

Pentru afișarea corectă a jocului, se recomandă utilizarea rezoluției de 1280x720.
NOTĂ: Procentul RTP este de 97,3%.

9.9.1 Zonele de pariere

Pariurile la ruletă au două categorii principale: pariuri interioare și exterioare. Pariurile interioare sunt cele plasate pe un anumit număr, iar pariurile exterioare sunt cele plasate pe grupuri mari de numere, pe culoare sau pe rezultatul par/impar.

9.9.2.1 Pariurile interioare

Direct	Un pariu poate fi plasat pe orice număr individual,inclusiv pe zero (0)
Basket	Acest pariu acoperă numerele 0, 1, 2, și 3. Plasațipariul în magazine utilizând comanda rapidă B1
Divizat	Un pariu poate fi plasat pe două numere alăturate.Plasați pariul în magazin, utilizând comanda rapidăXSX, în care X sunt cele două numere alăturate alese deJUCĂTOR.
Triplu	Pariul triplu acoperă trei numere aflate pe o linieverticală. Plasați pariul în magazin, utilizând comandarapidă SX, în care X este numărul de sus al unui rând.

Trio	Trio îi permite JUCĂTORULUI să parieze pe 0, 1 și 2,sau pe 0, 2 și 3. Plasați pariul în magazin, utilizândcomanda rapidă T1, pentru a paria pe numerele 0, 1, 2.Plasați pariul în magazin, utilizând comanda rapidă T2,pentru a paria pe numerele 0, 2, 3.
Colț	Pariurile de colț acoperă patru numere aflate unele înjurul celorlalte și care se ating între ele. Plasațipariul în magazin, utilizând comanda rapidă CX, în careX este numărul din stânga, sus.
Linie	Pariul de linie acoperă două pariuri triple (adică șasenumere diferite, pe două rânduri de trei numere).Plasați pariul în magazin, utilizând comanda rapidăSLX, în care X este numărul din stânga, sus, alnumerelor alese.

9.9.2.2 Pariurile exterioare

Pariurile pe coloană	Pe partea scurtă a mesei de ruletă se află trei casetemarcate „col. 1”, „col. 2” și „col. 3”. Plasând unpariu pe una dintre aceste casete, sunt marcate toatecele douăsprezece numere de deasupra (0 exclus).Utilizați comanda rapidă H1 pentru a paria pe (1, 4, 7,10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34), H2 pentru a pariape (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35) și H3pentru a paria pe (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30,33, 36)
Mic/Mare	Pariu pe număr mic/mare. Vizează toate numerele micisau toate numerele mari și este plasat pe „Mic”,utilizând comanda rapidă L (de la 1 la 18) sau pe„Mare”, utilizând comanda rapidă H (de la 19 la 36).

Par/Impar	Pariu pe număr par/impar. Vizează toate numerele paresau toate numerele impare expuse și este plasat înmagazin, utilizând comanda rapidă E pentru numere paresau comanda rapidă O, pentru numere impare.
Roșu/Negru	Vizează toate numerele roșii sau toate numerele negrede pe interfață și este plasat în magazin, utilizândcomanda rapidă R, pentru numerele roșii sau B, pentrunumerele negre.
Duzină	Pariu pe un grup de douăsprezece numere, prin plasareapariului în magazin utilizând comand rapidă D1 (pentru1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12), D2 (pentru 13,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24) și D3(pentru 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,36).

9.10 Virtuale Golden Race

9.10.1 Liga de Fotbal

Cum se joacă

- Descriere generală
- Descrierea jocului
- Regulile jocului
- Cum plasezi un pariu?
- Cum vezi rezultatele?

- Secvența jocului
- Oportunități de pariere
- Glosar
- Cazuri speciale

1. Descrierea generală

Golden Race - Fotbal Virtual - este un joc virtual care oferă posibilitatea de a paria pe o serie de meciuri de fotbal. Meciurile de fotbal sunt virtuale și sunt reprezentate folosind o grafică animată.
Football League oferă JUCĂTORILOR posibilitatea de a paria pe mai multe ligii sau competiții virtuale, cum ar fi:

- Liga Angliei
- Liga Germaniei
- Liga Italiei
- Liga Peru
- Liga Spaniei
- Super Euro
- Liga Campionilor
- Cupa Libertadores
- Turneul WorldCup

Frecvența – acesta este un joc virtual, ceea ce înseamnă că evenimentele sportive se vor desfășura în intervale de timp predefinite (determinate de o numărătoare inversă) în care JUCĂTORUL va plasa pariuri.
Tipuri de pariuri disponibile – simple, combinate, sistem.
Câștig maxim – fiecare tip de pariu are un câștig maxim, care va afișat în cazul în care selecția de pariuri depășește acest maxim.
Pariu minim și maxim – fiecare tip de pariu are o miză minimă și o miză maximă.

2. Descrierea jocului

Golden Race - Fotbal Virtual - este un joc virtual care oferă posibilitatea de a paria pe o serie de meciuri de fotbal. Meciurile de fotbal sunt virtuale și sunt reprezentate folosind o grafică animată.

3. Regulile jocului:

- Fiecare ligă are un număr par de echipe.
- Meciurile sunt grupate pe etape.
- Pentru meciurile din fiecare etapa, echipele sunt împerecheate în așa fel încât, la sfârșitul ligii, fiecare dintre ele se vor fi confruntat cu fiecare dintre echipele din campionat de două ori: un meci acasă și unul în deplasare.
- Pariurile simple, combinate și sistem sunt, de asemenea, disponibile.
- Câștigurile sunt calculate prin înmulțirea mizei cu cota

RTP-ul certificat pentru ligile de fotbal se încadrează între 85% - 91.5%.

4. Cum plasezi un pariu?

- Alegi o cotă utilizând meniul dedicate al jocului
- Pentru fiecare selecție, o scurtă descriere și cota aferentă sunt afișate.
- Biletul va fi creat în momentul în care este efectuată o selecție.
- Introdu suma pe care vrei să o pariezi pe interfața biletului
- Poți șterge orice selecție în orice moment apăsând butonul (X)
- Modul de pariere poate fi ales între:
- Miză pe bilet: miza este înmulțită cu numărul de selecții de pe bilet
- Împarte miza: miza este împărțită la numărul de selecții de pe bilet
- Înainte de a confirma biletul, ai posibilitatea de a adăuga și alte selecții apăsând pe cota dorită.
- Apasă pe butonul „Pariază Acum” pentru a plasa biletul.

5. Cum vezi rezultatele?

- Selectați secțiunea „Istoricul pariurilor” din meniul dedicat jocului.
- Selectați un bilet.
- Rezultatele biletului sunt afișate sub forma unei liste, în care sunt furnizate următoarele informații:

- Numărul biletului
- Data și ora

- Miza
- Câștigă
- Status
- Eveniment
- Pronostic
- Selecție
- Cote
- Rezultate
- Miza
- Câștig
- Starea

6. Secvența explicativă a jocului:

Preambul – În această fază, oferta de pariere și statisticile sunt disponibile, iar JUCĂTORII pot efectua pariurile dorite.
Nu se mai acceptă pariuri – O grafică animată afișează un mesaj în care JUCĂTORII sunt informați că pariurile au fost închise.
Eveniment – Este prezentat un videoclip al evenimentului, în care informațiile sunt afișate și actualizate în timp real.
Rezultate – Se afișează rezultatele evenimentelor

7. Pariuri disponibile

Nr. Crt	Tipul pariului	Explicație
1.	Final	Rezultatul final al meciului (1 - victorie echipagazdă; X - egalitate; 2 - victorie echipa oaspete).
2.	Șansă dublă	Scor după 90 de minute. Șansă dublă acoperă două dincele trei rezultate posibile. Se vor calcula și afișatoate cele 3 combinații: 1X; 2X; 12.
3.	Pauză/Final	Combinație de “Prima Repriză 1X2 / Final 1X2”, în carese pariază pe rezultatul din prima repriză și cel de lafinalul meciului, având următoarele opțiuni: X/X, 1/X,1/1, X/1, 2/X, 2/2, X/2.
4.	Ambele echipe marchează	Ambele echipe marchează (Da) sau cel puțin una dintrecele două echipe nu marchează (Nu).
5.	Peste/Sub (P/S)	Pariază pe numărul de goluri care va fi înscris înmeci, având opțiunile:Peste x.5 – Numărul de goluri înscrise în meci va fimai mare decât numărul afișat (x.5)Sub x.5 – Numărul de goluri înscrise în meci va fi maimic decât numărul afișat (x.5)

6.	Final & Peste/Sub (P/S)	Un pariu combinat din opțiunile de pariere “Final” și“Peste/Sub (P/S)”, prezentate mai sus. Pariază perezultatul final al meciului și numărul de goluriînscrise în meci.
7.	Goluri exact	Pariază pe numărul exact de goluri care vor fi înscriseîn meci.
8.	Scor corect	Scorul corect după 90 de minute.
9.	Interval goluri	Pariază pe intervalul în care va aparține numărul degoluri înscrise în meci.
10.	Handiap asiatic	Handicap asiatic, unde G. = echipa gazdă, O. = echipaoaspete. Pentru a calcula rezultatul handicapului,consultați tabelul din secțiunea Ghid de pariere aRegulamentului de Joc, punctul denumit HandicapAsiatic. În cazul în care pariul nu se regăsețeîntr-una din situațiile prezentate, se poate calculaaplicând același principiu.
11.	Total goluri asiatice	Pariază pe numărul total de goluri în meci. Pentru acalcula rezultatul, consultați tabelul din secțiuneaGhid de pariere a Regulamentului de Joc, punctuldenumit Total goluri asiatice. În cazul în care pariulnu se regăsește într-una din situațiile prezentate, sepoate calcula aplicând același principiu.

8. Situații speciale

Pariurile, biletele și extragerile pot fi anulate din cauza unor defecțiuni tehnice cum ar fi: probleme de conexiune la internet, defecțiuni ale sistemului.
În aceste cazuri, pariurile aferente sunt declarate nule, iar biletele sunt rambursate integral.

Bonus combi

Selecții	Bonus
Combi 1	-
Combi 2	-
Combi 3	5%
Combi 4	10%
Combi 5	15%
Combi 6	20%

Combi 7	25%
Combi 8	30%
Combi 9	35%
Combi 10	40%

9.10.2 Golden Race - Greyhound Racing

Cum se joacă

- Descriere generală
- Descrierea jocului
- Regulile jocului
- Cum plasezi un pariu?
- Cum vezi rezultatele?
- Secvența jocului
- Oportunități de pariere
- Cazuri speciale

1. Descrierea generală

Frecvența – acesta este un joc virtual, ceea ce înseamnă că evenimentele sportive se vor desfășura în intervale de timp predefinite, determinate de o numărătoare inversă în care JUCĂTORUL va plasa pariuri.
Tipuri de pariuri disponibile – simple, combinate, sistem.
Câștig maxim – fiecare tip de pariu are un câștig maxim, care va afișat în cazul în care selecția de pariuri depășește acest maxim.
Pariu minim și maxim – fiecare tip de pariu are o miză minimă și o miză maximă.

2. Descrierea jocului

Golden Race – Greyhound Racing - este un joc virtual de pariere pe curse de caini, bazat pe videoclipuri preînregistrate. Prima, a doua și a treia poziție din clasament sunt determinate de sistem, iar pronosticurile pot fi alese în funcție de informațiile respective.

3. Regulile jocului:

- Numărul câinilor care participa la cursă este de 6.
- Prima, a doua și a treia poziție sunt determinate de sistem utilizând un generator de numere aleatorii (RNG) și de ratingul câinilor.

RTP-ul certificat pentru ligile de fotbal se încadrează între 86.5% - 92%.

4. Cum plasezi un pariu?

- Alegi o cotă utilizând meniul dedicat al jocului
- Pentru fiecare selecție, o scurtă descriere și cota aferentă sunt afișate.
- Biletul va fi creat în momentul în care este efectuată o selecție.
- Introdu suma pe care vrei să o pariezi pe interfața biletului
- Poți șterge orice selecție în orice moment apăsând butonul (X)
- Modul de pariere poate fi ales între:
    - Miză pe bilet: miza este înmulțită cu numărul de selecții de pe bilet
    - Împarte miza: miza este împărțită la numărul de selecții de pe bilet
- Înainte de a confirma biletul, ai posibilitatea de a adăuga și alte selecții apăsând pe cota dorită.
- Apasă pe butonul „Pariază Acum” pentru a plasa biletul.

5. Cum vezi rezultatele?

- Selectați secțiunea „Istoricul pariurilor” din meniul dedicat jocului.
- Selectați un bilet.
- Rezultatele biletului sunt afișate sub forma unei liste, în care sunt furnizate următoarele informații:

- Numărul biletului
- Data și ora

- Miza
- Câștigă
- Status
- Eveniment
- Pronostic
- Selecție
- Cote
- Rezultate
- Miza
- Câștig
- Starea

6. Secvența explicativă a jocului:

Preambul – În această fază, oferta de pariere și statisticile sunt disponibile, iar JUCĂTORII pot efectua pariurile dorite.
Nu se mai acceptă pariuri – O grafică animată afișează un mesaj în care JUCĂTORII sunt informați că pariurile au fost închise.
Eveniment – Este prezentat un videoclip al evenimentului, în care informațiile sunt afișate și actualizate în timp real.
Rezultate – Se afișează rezultatele evenimentelor

7. Pariuri disponibile:

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicație
1.	Victorie	Pariază pe câștigătorul cursei
2.	Loc 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă câinele ales vatermina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
3.	Loc 1-3	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă câinele ales va fiunul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
4.	Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul câineluicâștigător este par sau impar.
5.	Exacta	Pariază pe doi câini care să termine cursa pe primeledouă locuri, în ordine exactă.
6.	Quinella	Pariază pe doi câini care să termine cursa pe primeledouă locuri, în orice ordine.
7.	Trifecta	Pariază pe trei câini care să termine pe primele 3locuri, în ordine exactă.
8.	Peste/Sub	Pariază ca numărul câinelui câștigător să fie peste sausub 3,5 (Sub = 1,2 sau 3; Peste = 4,5 sau 6)

9.	Sistem dublu/sistem triplu	Pariază pe toate combinațiile posibile pentru primiidoi sau trei câini câștigători. Dublu – pariază pe unminim de doi câini / Triplu – pariază pe un minim detrei câini.

8. Glosar

- **RTP**: procentajul RTP reprezintă o statistică a procentului de mize care sunt returnate JUCĂTORILOR
- **Cote**: Expresia numerică determinată de operator, care este multiplicată cu miza JUCĂTORULUI pentru a calcula câștigurile.
- **Miză**: suma de bani necesară pentru a plasa un pariu.

•	Statisticile vor aparea pe întregul ecran, dar dacăJUCĂTORUL minimizează fereastra, următoarea Icoană vaapărea. Selecționând această Icoană, JUCĂTORUL va puteasă vadă ultimele rezultate.
Selecționând această Icoană, JUCĂTORUL va puteavizualiza regurile de joc.	
În cadrul aplicației mobile, JUCĂTORUL va putea săsalveze jocul la favorite atunci când va selecționaaceastă icoană.	

9. Situații speciale

Pariurile, biletele și extragerile pot fi anulate din cauza unor defecțiuni tehnice cum ar fi: probleme de conexiune la internet, defecțiuni ale sistemului.
În aceste cazuri, pariurile aferente sunt declarate nule, iar biletele sunt rambursate integral.

Limite de pariere

- Limitele de pariere per joc (miză minimă, maximă sau câștig maxim) se supun limitărilor platformei.
- Limitele jocului pot fi mai mici decât limitele platformei.

*Unele opțiuni de pariere pot fi blocate (afișate cu gri pe interfata jocului), iar cotele relative acestora sunt fictive.

9.10.3 Golden Race - Horses

Cum se joacă

- Descriere generală
- Descrierea jocului
- Regulile jocului
- Cum plasezi un pariu?
- Cum vezi rezultatele?
- Secvența jocului

- Oportunități de pariere
- Cazuri speciale

1. Descrierea generală

Frecvența – acesta este un joc virtual, ceea ce înseamnă că evenimentele sportive se vor desfășura în intervale de timp predefinite, determinate de o numărătoare inversă în care JUCĂTORUL va plasa pariuri.
Tipuri de pariuri disponibile – simple, combinate, sistem.
Câștig maxim – fiecare tip de pariu are un câștig maxim, care va afișat în cazul în care selecția de pariuri depășește acest maxim.
Pariu minim și maxim – fiecare tip de pariu are o miză minimă și o miză maximă.

2. Descrierea jocului

Golden Race – Horses - sunt jocuri virtuale de pariere pe curse de cai, bazate pe videoclipuri preînregistrate. Prima, a doua, a treia și a patra poziție în clasament sunt determinate de sistem, iar pronosticurile pot fi alese în funcție de informațiile respective.

3. Regulile jocului:

- Un număr de 6, 8 sau 10 cai iau startul într-o cursă. Sunt disponibile curse pre-înregistrate cât și 3D.
- Prima, a doua și a treia poziție sunt determinate de sistem utilizând un generator de numere aleatorii (RNG) și de ratingul cailor.

RTP-ul certificat pentru ligile de fotbal se încadrează între 86.5% - 92%.

4. Cum plasezi un pariu?

- Alegi o cotă utilizând meniul dedicat al jocului
- Pentru fiecare selecție, o scurtă descriere și cota aferentă sunt afișate.
- Biletul va fi creat în momentul în care este efectuată o selecție.
- Introdu suma pe care vrei să o pariezi pe interfața biletului
- Poți șterge orice selecție în orice moment apăsând butonul (X)
- Modul de pariere poate fi ales între:
    - Miză pe bilet: miza este înmulțită cu numărul de selecții de pe bilet
    - Împarte miza: miza este împărțită la numărul de selecții de pe bilet
- Înainte de a confirma biletul, ai posibilitatea de a adăuga și alte selecții apăsând pe cota dorită.
- Apasă pe butonul „Pariază Acum” pentru a plasa biletul.

5. Cum vezi rezultatele?

- Selectați secțiunea „Istoricul pariurilor” din meniul dedicat jocului.
- Selectați un bilet.
- Rezultatele biletului sunt afișate sub forma unei liste, în care sunt furnizate următoarele informații:

- Numărul biletului

- Data și ora
- Miza
- Câștigă
- Status
- Eveniment
- Pronostic
- Selecție
- Cote
- Rezultate
- Miza
- Câștig
- Starea

6. Secvența explicativă a jocului:

- **Preambul** – În această fază, oferta de pariere și statisticile sunt disponibile, iar JUCĂTORII pot efectua pariurile dorite.
- **Nu se mai acceptă pariuri** – O grafică animată afișează un mesaj în care JUCĂTORII sunt informați că pariurile au fost închise.
- **Eveniment** – Este prezentat un videoclip al evenimentului, în care informațiile sunt afișate și actualizate în timp real.

- **Rezultate** - Se afișează rezultatele evenimentelor

7. Pariuri disponibile:

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicație
1.	Victorie	Pariază pe câștigătorul cursei
2.	Loc 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă calul ales vatermina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
3.	Loc 1-3	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă calul ales va fiunul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
4.	Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul caluluicâștigător este par sau impar.
5.	Exacta	Pariază pe doi cai care să termine cursa pe primeledouă locuri, în ordine exactă.
6.	Quinella	Pariază pe doi cai care să termine cursa pe primeledouă locuri, în orice ordine.

7.	Trifecta	Pariază pe trei cai care să termine pe primele 3locuri, în ordine exactă.
8.	Peste/Sub	Pariază ca numărul calului câștigător să fie peste sausub 3,5 (Sub = 1,2 sau 3; Peste = 4,5 sau 6)
9.	Sistem dublu/sistem triplu	Pariază pe toate combinațiile posibile pentru primiidoi sau trei cai câștigători. Dublu – pariază pe unminim de doi cai / Triplu – pariază pe un minim de treicai.

8. Situații speciale

Pariurile, biletele și extragerile pot fi anulate din cauza unor defecțiuni tehnice cum ar fi: probleme de conexiune la internet, defecțiuni ale sistemului.
În aceste cazuri, pariurile aferente sunt declarate nule, iar biletele sunt rambursate integral.

9.10.4 Golden Race - Curse de motociclete & Speedway

Cum se joacă

- Descriere generală
- Descrierea jocului
- Regulile jocului
- Cum plasezi un pariu?

- Cum vezi rezultatele?
- Secvența jocului
- Oportunități de pariere
- Cazuri speciale

1. Descrierea generală

Frecvența – acesta este un joc virtual, ceea ce înseamnă că evenimentele sportive se vor desfășura în intervale de timp predefinite, determinate de o numărătoare inversă în care JUCĂTORUL va plasa pariuri.
Tipuri de pariuri disponibile – simple, combinate, sistem.
Câștig maxim – fiecare tip de pariu are un câștig maxim, care va afișat în cazul în care selecția de pariuri depășește acest maxim.
Pariu minim și maxim – fiecare tip de pariu are o miză minimă și o miză maximă.

2. Descrierea jocului

Golden Race – Curse de motociclete - este un joc virtual de pariere pe curse de motociclete, bazat pe videoclipuri preînregistrate. Prima, a doua și a treia poziție sunt determinate de sistem utilizând un generator de numere aleatorii (RNG) și de ratingul motocicletelor.

3. Regulile jocului:

- Numărul de motociclete este de 6, în funcție de jocul selectat.

- Prima, a doua și a treia poziție sunt determinate de sistem utilizând un generator de numere aleatorii (RNG) și de ratingul motocicletelor.

RTP-ul certificat pentru ligile de fotbal se încadrează între 86.5% - 92%.

4. Cum plasezi un pariu?

- Alegi o cotă utilizând meniul dedicat al jocului
- Pentru fiecare selecție, o scurtă descriere și cota aferentă sunt afișate.
- Biletul va fi creat în momentul în care este efectuată o selecție.
- Introdu suma pe care vrei să o pariezi pe interfața biletului
- Poți șterge orice selecție în orice moment apăsând butonul (X)
- Modul de pariere poate fi ales între:
    - Miză pe bilet: miza este înmulțită cu numărul de selecții de pe bilet
    - Împarte miza: miza este împărțită la numărul de selecții de pe bilet
- Înainte de a confirma biletul, ai posibilitatea de a adăuga și alte selecții apăsând pe cota dorită.
- Apasă pe butonul „Pariază Acum” pentru a plasa biletul.

5. Cum vezi rezultatele?

- Selectați secțiunea „Istoricul pariurilor” din meniul dedicat jocului.
- Selectați un bilet.

- Rezultatele biletului sunt afișate sub forma unei liste, în care sunt furnizate următoarele informații:

- Numărul biletului
- Data și ora
- Miza
- Câștigă
- Status
- Eveniment
- Pronostic
- Selecție
- Cote
- Rezultate
- Miza
- Câștig
- Starea

6. Secvența explicativă a jocului:

- **Preambul** – În această fază, oferta de pariere și statisticile sunt disponibile, iar JUCĂTORII pot efectua pariurile dorite.

- **Nu se mai acceptă pariuri** – O grafică animată afișează un mesaj în care JUCĂTORII sunt informați că pariurile au fost închise.
- **Eveniment** – Este prezentat un videoclip al evenimentului, în care informațiile sunt afișate și actualizate în timp real.
- **Rezultate** – Se afișează rezultatele evenimentelor

7. Pariuri disponibile:

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicație
1.	Victorie	Pariază pe câștigătorul cursei
2.	Loc 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă motocicleta aleasăva termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
3.	Loc 1-3	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă motocicleta alesasăva fi una din primele 3 care vor trece linia de sosire.
4.	Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărulmotocicletei câștigătoare este par sau impar.

5.	Exacta	Pariază pe două motociclete care să termine cursa peprimele două locuri, în ordine exactă.
6.	Quinella	Pariază pe două motociclete care să termine cursa peprimele două locuri, în orice ordine.
7.	Trifecta	Pariază pe trei motociclete care să termine pe primele3 locuri, în ordine exactă.
8.	Peste/Sub	Pariază ca numărul motocicletei câștigătoare să fiepeste sau sub 3,5 (Sub = 1,2 sau 3; Peste = 4,5 sau 6)
9.	Sistem dublu/sistem triplu	Pariază pe toate combinațiile posibile pentru primiidoi sau trei câștigători. Dublu – pariază pe un minimde două motociclete / Triplu – pariază pe un minim detrei motociclete.

8. Glosar

- **RTP**: procentajul RTP reprezintă o statistică a procentului de mize care sunt returnate JUCĂTORILOR
- **Cote**: Expresia numerică determinată de operator, care este multiplicată cu miza JUCĂTORULUI pentru a calcula câștigurile.
- **Miză**: suma de bani necesară pentru a plasa un pariu.

Stats	Statisticile vor aparea pe întregul ecran, dar dacă JUCĂTORUL minimizează fereastra, următoarea Icoană va apărea. Selecționând această Icoană, JUCĂTORUL va putea să vadă ultimele rezultate.
	Selecționând această Icoană, JUCĂTORUL va putea vizualiza regurile de joc.
	În cadrul aplicației mobile, JUCĂTORUL va putea să salveze jocul la favorite atunci când va selecționa această icoană.

9. Situații speciale

Pariurile, biletele și extragerile pot fi anulate din cauza unor defecțiuni tehnice cum ar fi: probleme de conexiune la internet, defecțiuni ale sistemului.
În aceste cazuri, pariurile aferente sunt declarate nule, iar biletele sunt rambursate integral.

Limite de pariere

- Limitele de pariere per joc (miză minimă, maximă sau câștig maxim) se supun limitărilor platformei.

- Limitele jocului pot fi mai mici decât limitele platformei.

*Unele opțiuni de pariere pot fi blocate (afișate cu gri pe interfata jocului), iar cotele relative acestora sunt fictive.

Istoric Versiuni

Data	Versiune	Modificat de	Descriere
01.04.2024	1.0	/	Prima versiune
07.05.2024	1.1	Dumnici Adrian	Modificarea este detaliata separat
27.05.2024	1.2	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
10.06.2024	1.3	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
11.07.2024	1.4	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
26.08.2024	1.5	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
09.09.2024	1.6	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
28.10.2024	1.7	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
11.11.2024	1.8	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
26.11.2024	1.9	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
05.12.2024	2.0	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
13.01.2025	2.1	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
29.01.2025	2.2	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
10.02.2025	2.3	Amalia Beta	Modificarea este detaliata separat
24.02.2025	2.4	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
25.03.2025	2.5	Amalia Beta	Modificarea este detaliata separat
12.05.2025	2.6	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
14.07.2025	2.7	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
25.08.2025	2.8	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat
08.09.2025	2.9	Dragos Popescu	Modificarea este detaliata separat

ORGANIZATOR,

SUPERBET ENTERTAINMENT LIMITED