

REGULAMENT DE JOC

**PARIURI IN COTA FIXA
SUPERBET BETTING & GAMING S.A.**

CUPRINS

Capitol I	Definitii	Pag 5
Capitolul II	Termeni Generali	Pag 7
Capitolul III	Termeni si conditii de efectuare a Pariurilor	Pag 9
Capitolul IV	Reguli speciale de validare	Pag 11
▪ Sectiunea I	Reguli speciale de validare pentru disciplinele sportive	Pag 11
▪ Sectiunea II	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip TENIS	Pag 13
▪ Sectiunea III	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe total game-uri / Handicap game-uri	Pag 13
▪ Sectiunea IV	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip BASEBALL	Pag 14
▪ Sectiunea V	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip SNOOKER si DARTS	Pag 15
▪ Sectiunea VI	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip ALTLETISM , SCHI (sporturi de iarna) si INOT	Pag 15
▪ Sectiunea VII	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip box, UFC, K-1, MMA	Pag 15
▪ Sectiunea VIII	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip HOCHEI	Pag 15
▪ Sectiunea IX	Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip ATLETISM, INOT, SPORTURI DE IARNA, FORMULA 1 SI MOTO GP	Pag 16
Capitolul V	Tipuri de pariuri	Pag 16
▪ Sectiunea I	▪ Pariul single (solo) ▪ Pariul simplu ▪ Pariul sistem ▪ Pariul special ▪ Tipurile de bonus si conditii privind acordarea acestuia	Pag 16 Pag 16 Pag 17 pag 18 Pag 19
▪ Sectiunea II	Rezultate	Pag 21
Capitolul VI	Pariuri in cota fixa	Pag 21
▪ Sectiunea I	Evenimente Sportive ▪ Art. 6.1. - Fotbal ▪ Art. 6.2. - Tenis ▪ Art 6.3. Hochei ▪ Art. 6.4. Baschet ▪ Art. 6.5. Handbal ▪ Art. 6.6. Fotbal American ▪ Art. 6.7. Volei	Pag 21 Pag 47 Pag 51 Pag 56 Pag 61 Pag 65 Pag 66

	▪ Art. 6.8. Volei de plaja ▪ Art. 6.9. Hochei de iarba ▪ Art. 6.10. Polo ▪ Art. 6.11. Baseball ▪ Art. 6.12. Futsal (fotbal de sala) ▪ Art. 6.13. Atletism ▪ Art. 6.14. Inot ▪ Art. 6.15. Formula 1 si Moto GP ▪ Art. 6.16. Schi ▪ Art. 6.17. Ciclism ▪ Art. 6.18. Box ▪ Art. 6.19. Rugby ▪ Art. 6.20. Snooker ▪ Art. 6.21. Darts ▪ Art. 6.22. Fotbal de plaja ▪ Art. 6.23. K1 ▪ Art. 6.24. Sah ▪ Art. 6.25. Cricket ▪ Art. 6.26. Bandy ▪ Art. 6.27. Floorball ▪ Art. 6.28. Tenis de masa ▪ Art. 6.29. Badminton ▪ Art. 6.30. Fotbal Australian; ▪ Art. 6.31. Pesapallo ▪ Art. 6.32. Bowls ▪ Art. 6.33. Netball ▪ Art 6.34. Esports ▪ Art 6.35 Baschet 3x3	Pag 66 Pag 66 Pag 66 Pag 67 Pag 67 Pag 68 Pag 68 Pag 68 Pag 68 Pag. 68 Pag 69 Pag 69 Pag 69 Pag. 69 Pag. 69 Pag. 70 Pag. 70 Pag 70 Pag 70 Pag 70 Pag 71 Pag 71 Pag 71 Pag 71 Pag 71 Pag 72 Pag 72 Pag 72 Pag 80
▪ Sectiunea II	Evenimente non-sportive	Pag 83
▪ Sectiunea III	Pariuri pe numere ▪ Pariuri pe numere ▪ Pariuri speciale pe numere	Pag 84 Pag 85
▪ Sectiunea IV	Pariuri virtuale ▪ Pariul “Curse de Caini” (Curse Greyhound) ▪ Lucky Six ▪ Pariul pe meciuri virtuale de fotbal (Rush Football 2) ▪ Ruleta Virtuala	Pag 88 Pag 88 Pag 89 Pag 92 Pag 98
▪ Sectiunea V	Pariuri Live ▪ Dispozitii Generale ▪ Tipuri de pariuri per evenimente sportive A) Fotbal ▪ Pariuri pe cartonase ▪ Pariuri pe puncte de cartonase ▪ Pariuri pe cornere ▪ Pariul “Urmatorul Marcator” ▪ Pariul “Sa inscrie oricand” ▪ Pariul “Pe intervale” B) Tenis C) Baschet	Pag 101 Pag 101 Pag 102 Pag 102 Pag 106 Pag 106 Pag 106 Pag 106 Pag 107 Pag 107 Pag 107 Pag 109

	D)Fotbal american	Pag 110
	E)Hochei	Pag 112
	F)Baseball	Pag 114
	G)Handball	Pag 115
	H)Volei	Pag 117
	I)Volei de plaja	Pag 118
	J)Futsal	Pag 119
	K)Badminton	Pag 121
	L)Rugby	Pag 122
	M)Darts	Pag 124
	N)Snooker	Pag 125
	O)Tenis de masa	Pag 126
	P)Rugby Sevens	Pag 127
	R)Bowls	Pag 129
	S)Squash	Pag 131
	T)Cricket T20 +ODI	Pag 132
Capitolul VII	Agentii Partenere	Pag 134
Capitolul VIII	Activitatea de Procesare Plati	Pag 134
Capitolul IX	Desfasurarea activitatii de pariare prin intermediul terminalelor autonome de pariare	Pag 135
Capitolul X	Reguli Specifice jocurilor de noroc traditionale	Pag 137
Capitolul XI	Confidentialitatea datelor si prelucrarea datelor cu caracter personal	Pag 140
Capitolul XII	Clauze finale	Pag 141

REGULAMENT DE JOC

Societatea SUPERBET BETTING & GAMING S.A., cu sediul social in Municipiul Bucuresti, Str Buzesti Nr. 75-77, Etaj 2, Camera 5, Sector 1, înregistrată la Oficiul Registrului Comertului de pe langa Tribunalul Bucuresti sub nr. J40/11902/2015, avand Codul Unic de Inregistrare 30091981, inregistrata ca operator de date cu caracter personal sub nr. 5765/2015, **Organizator de jocuri de noroc de tip pariuri in cota fixa**, in baza Licentei de organizare a jocurilor de noroc seria R03229L001332 si a Autorizatiei de exploatare a jocurilor de noroc, conform Decizie nr. 443 din data de 15.03.2019 emise de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, emite prezentul Regulament de Joc (denumit in continuare "**Regulament**"), care reglementeaza modalitatea de desfasurare a activitatii de jocuri de noroc, intre Organizator si Jucator

Capitolul I – DEFINITII:

In intelesul prezentului Regulament deJoc, urmatoorii termeni si expresii se definesc, astfel:

- **Angajat al Organizatorului** - orice persoana cu care Organizatorul a incheiat un contract de munca sau alta forma de colaborare si care isi desfasoara activitatea in locatiile specializate, operate de catre Organizator;
Oficiul National pentru Jocuri de Noroc denumit in continuare "O.N.J.N"
 - **Autorizatia de exploatare a jocurilor de noroc** – este un in scris cu regim special, emis de O.N.J.N. care confera titularului dreptul de a desfasura activitatea de jocuri de noroc in Romania, pe perioada de valabilitate a acesteia;
 - **Bilet de pariu** - reprezinta **contractul incheiat intre Organizator si Participantul la jocul de noroc/Jucator** (denumit in continuare "bilet/bilet de pariu"), emis in locatiile specializate ale Organizatorului. Biletul se intocmeste intr-un singur exemplar si se inmaneaza Participantului. Un bilet de pariu poate sa cuprinda unul sau mai multe pariuri;
 - **Bonus** – beneficiul ce poate fi obtinut suplimentar de Jucator, fara perceperea de taxe sau costuri suplimentare, in conditiile prevazute de Regulamentul de joc al Organizatorului, intr-o perioada determinata si/sau pentru anumite evenimente;
 - **Castig sau premiu** – sumele de bani bunuri sau servicii acordate de Organizator oricarui Participant la joc in baza unuia sau mai multe bilete de pariere declarate castigatoare in conformitate cu prevederile cuprinse in Regulamentul de Joc; Nota¹: Castigul unui Bilet Simplu se calculeaza prin inmultirea cotelor tuturor evenimentelor (cota finala) cu Miza si adunarea eventualului Bonus (daca este cazul). Nota ²: Castigul unui bilet Sistem se calculeaza prin adunarea tuturor variantelor castigatoare, la care se adauga si eventualul Bonus.;
- Nota ³ Orice eveniment care primeste Cota 1 nu influenteaza statusul biletului in castigator sau necastigator, Jucatorul nu pierde biletul ci doar i se micsoreaza castigul (eventual si treapta de bonusare, daca este cazul);
- **Cota** - reprezinta o valoare numerică pe care Organizatorul o acordă unui pronostic; Nota: Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însa cota acceptată de Participant și înscrisă pe biletul de pariu rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de Regulament;

- **Eroare** – mențione gresită cuprinsă în Bilet /în Oferta sau în sistemul informatic, care este evidentă.
Nota: În caz de erori de afișare, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în sistem, Organizatorul își rezervă dreptul de a declara pariurile ca fiind nule sau să le valideze folosind cotele corecte (de exemplu o medie a cotelor de pe piață acordate aceluiași eveniment), chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.
- **Joc de noroc** – activitate care presupune plasarea unei mize pe rezultatul aleator/incert al unui eveniment viitor, în scopul obținerii unui câștig material. Participantul plasează o miza (achită taxa de participare) pe rezultatul (viitor) al unui sau mai multor evenimente din Oferta Organizatorului și în funcție de rezultatul acestui/acestor evenimente poate obține un câștig calculat la valoarea mizei achitate de Jucător, în condițiile în care sunt respectate prevederile Regulamentului de Joc;
- **Licența de organizare a jocurilor de noroc** - înscris cu regim special emis de O.N.J.N. care, împreună cu Autorizația de exploatare a jocurilor de noroc, conferă titularului dreptul de a desfășura activitatea de jocuri de noroc tradiționale în România;
- **Locație specializată** - denumită și Agenție de pariuri. Locație destinată organizării și desfășurării activității de jocuri de noroc – sediul secundar înregistrat de Organizatorul de jocuri de noroc conform dispozițiilor legale și în care se desfășoară activitatea de jocuri de noroc și pariuri (cod CAEN 9200).
- **Mijloc de joc** – reprezintă orice ansamblu de elemente, inclusiv sistemul informatic compus din software, hardware și monitoare (mijloacele de comunicații) care servește și permite organizarea, desfășurarea ori participarea la jocuri de noroc, sub condiția generării, independent, a elementelor aleatorii care stau la baza jocurilor de noroc;
- **Miza** - reprezintă suma de bani pe care Participantul o plasează / o achită pe rezultatul evenimentului sau evenimentelor pe un bilet de pariere. Miza achitată de Jucător împreună cu taxa administrativă (TA) percepută de către Organizator constituie suma totală pe care Clientul o achită pentru biletul de pariere și ca o consecință, plata câștigului se va calcula doar la valoarea mizei achitate de Jucător.
- **Oferta - reprezintă totalitatea** evenimentelor pe care Organizatorul le pune la dispoziția Pariurilor și pe a căror rezultat(e) se poate paria Oferta cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului.
Nota : Informațiile privind ora de start a evenimentelor, inserate în Oferta, au doar rol orientativ.
- **Organizator de jocuri de noroc** – persoana juridică licențiată și autorizată să organizeze și să exploateze jocuri de noroc, în condițiile legislației în vigoare;
- **Pariu** – reprezintă o sumă de bani plasată pe rezultatul imprevizibil al unui eveniment viitor (ce urmează să aibă loc după încheierea Contractului/plasarea biletului), eveniment aflat în Oferta de pariere a Organizatorului.
- **Pariu Nul** – este pariul care, din motive obiective și în conformitate cu dispozițiile Regulamentului de Joc primește cota 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 Cota 1 pentru selecția /selecțiile declarate nule;
- **Participant la jocul de noroc / Jucător**– persoana fizică cu vârsta de cel puțin 18 ani impliniți, care dorește și are dreptul legal să participe la jocuri de noroc organizate de Organizator, participarea acestuia presupunând acceptarea necondiționată a Regulamentului de joc;

- **Plasarea biletului de pariare** – reprezinta momentul in care Jucatorul, dupa ce a verificat si acceptat biletul de pariare solicitat, achita costul acestuia (miza + TA);
- **Procesator de plati** – Persoana juridica autorizata conform legislatiei in vigoare, sa efectueze in numele si pe seama unui organizator de jocuri de noroc la distanta , operatiuni de alimentare sau de retragere de fondurilor din contul de joc al Participantului , operatiune autorizata in prealabil de Organizatorului de jocuri de noroc la distanta;
- **Pronostic** – previziune privind rezultatul unui eveniment viitor;
- **Regulament de Joc** – ansamblul de reguli, norme si proceduri emise de Organizatorul de jocuri de noroc si aprobat de ONJN, care reglementeaza modalitatea de desfasurare a activitatii de jocuri de noroc intre Organizator si Participant;
- **Taxa administrativa (TA)** – suma de bani perceputa de la Participant de catre Organizatorul de jocuri de noroc, reprezentand cheltuieli administrative. Miza, impreuna cu taxa administrativa, reprezinta suma totala de bani pe care Clientul trebuie sa o achite pentru plasarea biletului de pariare; ;
- **SUPERBET BETTING & GAMING SA** – organizator de jocuri de noroc de tip pariuri in cota fixa / SUPERBET / Organizator;
- **Terminal de pariare autonom** (denumit in continuare „Terminal”) reprezinta un sistem unitar si independent care permite Jucatorului selectarea evenimentelor, efectuarea platilor si inregistrarea biletelor de pariare in mod direct, fara interventia operatorului din cadrul locatiei specializate;
- **Validare a castigurilor**– reprezinta actiunea de confirmarea si recunoastere de catre Organizator a castigurilor rezultate in urma parierii, in conformitate cu dispozitiile Regulamentului si rezultatele evenimentelor pe care s-a pariat, asa cum au fost comunicate direct de catre organizatorii acestora sau de catre servicii integrate pentru comunicarea rezultatelor, contractate de catre Organizator;
- **Voucher** – bon valoric generat de terminalul de pariare autonom, care poate fi decontat de catre Jucator doar in locatie specializata in care a fost emis, in conditiile Regulamentului;

* * *

Capitolul II – Termeni Generali

2.1. Prezentul Regulament (denumit in continuare “Regulamentul”), stabileste regulile generale ale pariurilor in cota fixa (denumite in continuare “Pariuri”) organizate de SUPERBET BETTING & GAMING S.A. (denumita in continuare “Organizator”

Regulamentul pentru pariuri in cota fixa este afisat in punctele de lucru ale Organizatorului, la loc vizibil, jucatorii avand obligatia sa cunoasca prevederile acestuia. Prin participarea la jocurile de noroc organizate de SUPERBET BETTING & GAMING SA se prezuma cunoasterea prevederilor prezentului Regulament si acceptarea neconditionata a acestora.

Organizatorul nu este raspunzator pentru situatiile generate de interpretarea eronata sau de necunoasterea de catre participanti a prevederilor din cuprinsul prezentului Regulament sau a regulilor specifice de desfasurare a evenimentelor pe care acestia au pariat.

Prevederile prezentului Regulament se completeaza cu cele ale legislatiei aplicabile. De asemenea, Organizatorul poate completa regulile de participare la activitatea de pariare, cu precizari care sunt introduse in oferta de pariare pe care Organizatorul o anunta zilnic, si acestea avand un caracter obligatoriu, atat pentru Organizator cat si pentru Jucatori.

2.2. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica prezentul Regulament de Joc modificari ce devin aplicabile, dupa aprobarea lor de catre Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc (denumit în continuare “O.N.J.N.”). In acest sens, Organizatorul va actualiza Regulamentul, cu modificarile

aprobate de O.N.J.N., atat pe pagina sa de web (www.superbet.ro) cat si in locatiile specializate, prin punerea sa la dispozitia Jucatorilor, pentru a putea fi consultat.

2.3. Plasarea unui bilet de pariu in cadrul locatiilor specializate "SUPERBET", implica faptul ca Jucatorul declara pe propria răspundere că nu are legatura cu desfasurarea si rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că mijloacele bănești utilizate ii apartin și că a citit, a înțeles și este de acord cu dispozițiile prezentului Regulament. Biletul de pariu cuprinde informarii privind denumirea si celelalte atribute de identificare ale Organizatorului, adresa Agentiei unde a fost inregistrat sau adresa unde este amplasat terminalul, date referitoare la momentul emiterii biletului (data, ora, minut si secunda), descrierea evenimentelor care constituie obiectul pariului (numarul, denumirea , tipul si cota aferenta), miza achitata de Jucator , castigul potential, contravaloarea taxei de administrare perceputa de Organizator si suma totala de plata pentru efectuarea biletului.

Persoanelor care nu au implinit varsta de 18 ani, cat si angajatilor Organizatorului, le este interzisa participarea la jocurile de noroc desfasurate in incinta locatiilor specializate SUPERBET. De asemenea, in conformitate cu legislatia aplicabila jocurilor de noroc, partenerii, actionarii, membrii echipei manageriale si ai corpului de control al Organizatorului, proprietarul sau chiriasul locatiei specializata unde se desfasoara activitatea de jocuri de noroc, personalul O.N.J.N., etc., nu pot participa la jocurile de noroc organizate de Societatea **SUPERBET BETTING & GAMING SA.**

Se excepteaza situatia in care personalul O.N.J.N participa la jocurile de noroc organizate de Superbet in vederea sau in legatura cu realizarea atributiilor de serviciu.

Minorilor li se interzice nu doar participarea la joc ci si accesul in cadrul locatiilor specializate SUPERBET. In situatia refuzului din partea acestora de a nu intra in sau de a parasii locatiea, Organizatorul are dreptul de a solicita interventia organelor de ordine publica sau a firmei de paza, in vederea indeplinirii obligatiilor legale.

2.4. Jucatorul selectează din Oferta, pariurile dorite, stabilește pronosticurile, valoarea Mizei pe care dorește să o joace , cu precizarea ca plata se va efectua doar in moneda nationala, conform legislatiei in vigoare. Pentru o mai buna intelegere, angajatul Organizatorului din cadrul locatiei specializate are obligatia de a accepta /efectua incasari si plati doar in moneda nationala Astfel, in baza acestor elemente, Jucatorul încheie "contractul de pariere", materializat prin înregistrarea **biletului** in sistemul informatic al Organizatorului

2.5. Regulamentul de Joc este obligatoriu pentru ambele părți (Organizator – Jucator) si stabileste cadrul contractual si il mentioneaza pe cel legal, in baza caruia se desfasoara pariarea.

2.6. Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însa cota acceptată de Jucator și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de Regulamentul de joc.

2.7. Pariurile primite de către Organizator sunt valabile doar dacă au fost plasate cu respectarea Regulamentului de Joc..

2.8. Ca organizator de jocuri de noroc de tip pariuri in cota fixa, Societatea. SUPERBET BETTING & GAMING S.A. poate deschide si opera locatii specializate pe tot cuprinsul Romaniei, în condițiile legii.

2.9. Monitoare/echipamentele TV existente in locatiile specializate pentru desfasurarea jocurilor de noroc sunt utilizate exclusiv pentru exploatarea jocurilor de noroc, in sensul prevazut de dispozițiile Art. 21 alin 1 lit b) din H.G. 111/2016 privind Normele metodologice de punere in aplicare a Ordonantei de Urgenta a Guvernului nr.77/2009 privind organizarea si exploatarea jocurilor de noroc. Astfel, toate locatiile specializate au in dotare dispozitive electronice folosite exclusiv pentru afisarea informatiilor necesare participarii la jocul de noroc, in numar minim de 3 monitoare/echipamente TV.

Capitolul III – Termeni si conditii de efectuare a Pariurilor

3.1. Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, tenis, tenis de masa, badminton, box și alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, cricket, bandy, schi, baseball, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal, floorbal, curse de automobile și motociclete, curse de cai, curse de câini, snooker, darts, șah și altele.

3.2. Biletul de pariere cuprinde în mod obligatoriu, cel puțin următoarele date: data și ora emiterii, locația specializată în care a fost emis (codificarea Agenției cât și adresa acesteia), codul evenimentului și al tipului de pariu, codul de securitate (cod control), competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de Jucător, cotele din momentul emiterii biletului pentru fiecare pronostic, cotă finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINAȚII / SISTEM), suma plătită de Jucător, miza, taxele percepute și câștigul maxim posibil. Biletul este valid doar dacă este o tranzacție valabil înregistrată de sistemul informatic al Organizatorului.

3.3. Câștigul maxim pentru un bilet este de 150.000 lei (o sută cincizeci mii lei), indiferent dacă în urma înmulțirii cotei cu miza rezultă un câștig mai mare.

3.4. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotele, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim.

3.5. Organizatorul își rezervă dreptul de a înscrie pe bilete, un cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv mesaje publicitare.

3.6. Un bilet poate conține maxim 35 evenimente.

3.7. De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de **2 lei pentru pariurile în cotă fixă, cursele virtuale și pariurile live și 1 leu, pentru pariurile pe numere extrase la loterii**. Pentru fiecare pariu acceptat, Organizatorul poate percepe o taxă administrativă în valoare de 5% din miza. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și / sau evenimentului. Mizele minime pe fiecare combinație pot fi între 0.00001 și 0.01 lei.

3.8. Organizatorul poate acorda bonusuri, prin care câștigul este mărit procentual, în cazul în care Jucătorul alege să parieze un anumit număr sau combinație de evenimente. Organizatorul poate acorda și alte bonusuri participanților la pariurile în cotă fixă. Condițiile în care se oferă bonusul se stabilesc prin Regulament și se aprobă în prealabil de către Comitetul de Supraveghere din cadrul O.N.J.N.. Condițiile în care se oferă bonusul se aduc la cunoștință Jucătorilor prin afișarea în agenții și/sau pe site-ul companiei: www.superbet.ro.

3.9. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un Jucător este nelimitat, însă Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic (sau mai multe bilete identice) de la același Jucător. De asemenea, Organizatorul, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale, își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii Jucători sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet.

3.10. Jucătorii au obligația de a verifica datele înscrise pe bilet, iar în cazul unor date eronate pot solicita operatorului din cadrul locației specializate, corectarea lor prin stornarea biletului în maxim 15 (cincisprezece) minute de la ora emiterii biletului, dar nu mai târziu de momentul începerii efective a primului eveniment sportiv de pe bilet. După expirarea acestui termen, softul va bloca automat posibilitatea corectării biletului, iar Jucătorul va păstra biletul și nu va mai avea dreptul de a solicita returnarea mizei. **Biletele la pariurile de tip live, din cauza caracterului imediat al jocului, nu se pot anula sau modifica.** Jucătorul are posibilitatea de a verifica în timp real, pe monitorul din cadrul

Agentiei, daca datele cerute de acesta corespund cu datele inserate in sistemul de pariare, de catre operator/casier.

3.11. Organizatorul anunță public rezultatul oficial al evenimentelor, prin afișare pe site-ul companiei, în maximum 3 zile de la afisarea rezultatului de pe site-ul oficial al competitiei, forului de specialitate etc. . Rezultatul oficial, în sensul prezentului Regulament de Joc , este cel înregistrat la sfârșitul evenimentului, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.

3.12. De regulă, câștigurile se achită de catre Organizator, imediat după încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet. În mod excepțional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile lucrătoare de la data afișării rezultatului ultimului eveniment jucat de pe bilet, conform informațiilor de pe site-urile oficiale ale evenimentelor / competițiilor.

3.13. Organizatorul nu are obligația de a achita câștigul în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate/trucate sau când exista bănuiala fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către Jucatori sau de către terți.

3.14. In situatia unor neclaritati privind evenimentele inscrise pe biletele de pariu, respectiv validarea castigurilor, Jucatorul poate formula in scris, in baza biletului de pariu (copia acestuia), o sesizare pe care o comunica conducerii Organizatorului. Oricare din canalele de transmitere a sesizarilor, enumerate in cele ce urmeaza, sunt acceptate de Organizator:

(a) prin scrisoare recomandata la adresa sediului social;

(b) prin depunere directa la sediul socialsi

(c) la adresa de email : suport@superbet.ro;

Decizia Organizatorului va fi comunicata catre Jucator, tot în scris, in aceeasi modalitate aleasa de Jucator (Posta Romana cu confirmare de primire or email), în termen de 30 zile lucrătoare de la primirea sesizarii , termenul de plată al câștigului prevazut la punctul 3.12, întrerupându-se până la soluționare.

3.15. Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării, care nu presupun taxă de participare, pentru care va comunica catre O.N.J.N., Regulamentul Campaniei, inainte de demararea acesteia. .

3.16. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților Organizatorului, nu le este permisă participarea la jocurile de noroc organizate in incinta locatiilor specializate, în conformitate cu dispozițiile legislației privind organizarea si functionarea activitatii de jocuri de noroc. . Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita biletele de joc câștigătoare dacă se constată că sunt efectuate de angajații acestuia sau daca Angajatul nu a respectat procedura privind incasarea c/valorii sumelor de bani aferente pariurilor solicitate de Jucator. .

3.17. Invocarea de către Jucator a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a Regulamentului de Joc este nulă. Regulamentul de Joc, document aprobat de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, cu prevederi obligatorii atat pentru Organizator cat si pentru Client, se prezuma a fi cunoscut. Jucatorul confirma aceasta prezumtie prin acceptarea si achitarea biletului de pariare.

3.18. Falsificarea biletelor de joc și/sau tentativa de falsificare a acestora, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt catre organele abilitate, prin formularea de plângeri penale.

3.19. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele, prenumele si codul numeric personal, în scopul depunerii la organul fiscal competent, a declarațiilor obligatorii privind impozitul pe venituri din jocuri de noroc, retinut la sursa.

3.20. În cazul apariției oricarei situații care nu este prevazuta în Regulament, Organizatorul are dreptul sa decidă in mod echitabil, corect și în baza consultarii cu Jucatorul,

modalitatea optima de rezolvare a acesteia, urmand ca ulterior sa amendeze prezentul Regulament, in consecinta.

Capitolul IV. - Reguli speciale de validare

4.1. Cu ocazia publicării rezultatelor pe site-ul competițiilor /evenimentelor, Organizatorul aplică următoarele reguli de validare, comunicare catre jucatori a rezultatului competițiilor/evenimentelor:

- rezultatul oficial al competiției/evenimentului individual, respectiv rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații;
- validarea de mai sus, se aplica si in situatia in care nu se cunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii;
- In situatia in care evenimentul /competitia se repeta, indiferent de motiv, valabil este primul rezultat.
- In situatia in care , un eveniment /o competitie se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform rezultatului rezultat primului eveniment /competitie jucata.

Sectiunea I – Reguli speciale de validare pentru disciplinele sportive

4.2. Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute), aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Exemplu: meciurile amicale de fotbal pot avea timp regulamentar sau format de joc diferit (2 x 40 minute, 3 x 30 minute).

4.3. Prin derogare de la prevederea anterioară, pentru pariurile gen **“calificare în runda următoare/ câștigător meci”** se iau în calcul pentru validare, inclusiv reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare, iar pentru pariurile care privesc calificarea **“Cine merge mai departe/ Cine se califică”**, în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către foruricompetente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu Cota 1. De asemenea, Cota 1 se aplica si în situația în care evenimentul sportiv retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.

4.4. Dacă un eveniment sportiv /competitie sportiva este contramandat(a), revocat(a), suspendat(a) sau întrerupt(a) înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reprogramat să reînceapă în decurs de 48 de ore de la programarea inițială, pariul pentru acest eveniment sportiv este nul și se acordă Cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment se intalnesc trei situații posibile: pariu câștigător, pariu necâștigător sau Cotă 1.

- **Exemplul 1:** Dacă se pariază “Total goluri prima repriză 2+”, iar meciul se întrerupe în minutul 40, la scorul de 1-1, atunci pariul este câștigător.
- **Exemplul 2:** Dacă se pariază “Pauză / Final 1/1”, iar meciul se întrerupe în minutul 60 cu un scor la pauză de 0-1, adică pronostic 2 la pauză, atunci biletul este necâștigător.

- **Exemplul 3:** Dacă se pariază „Pauza / Final 1/1”, iar evenimentul sportiv se întrerupe în minutul 40, iar în momentul întreruperii scorul este 1-1, statusul meciului se poate clarifica în 48 de ore de la momentul întreruperii evenimentului sportiv.. Dacă evenimentul sportiv nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, pariul primește Cotă 1, iar în cazul în care meciul se rejoacă în decurs de 48 ore, atunci se validează conform regulilor generale de validare.

4.5. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la momentul redispunerii evenimentului respectiv.

4.6. Regula menționată la articolul anterior, se aplică pentru majoritatea evenimentelor sportive din Oferta: spre exemplificare: fotbal, baschet, hochei, volei, handbal, rugby, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal etc.

4.7. În cazul greșelilor apărute la afișarea Ofertei și / sau biletelor de pariu sau la schimbările ulterioare, Organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.

4.8. În cazul omologării unor rezultate eronate de către Comisii/ foruri din cadrul competițiilor, Organizatorul are dreptul de a revalida rezultatele pariurilor.

4.9. În caz de erori de tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a dispune validarea pariurilor după oricare din cele două situații: (a) de a valida pariurile la cotele normale existente pe piață, chiar dacă descoperirea erorilor a apărut după finalizarea evenimentului sportiv sau (b) de a acorda Jucătorilor, Cotă 1.

4.10. În cazul în care un eveniment din Ofertă este acceptat de două sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor erori evidente (spre exemplificare: meci identic cu două numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorectă a datelor în sistemul informatic , Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine, în sensul ca se validează primul eveniment introdus în sistemul informatic iar pentru celălalt / celelalte evenimente se acorda Cotă 1.

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

Exemple:

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

b) Dacă evenimentul de tenis propus în OFERTA de pariere a ORGANIZATORULUI în data de 21.05.2019 este „Pavic – G. Dimitrov”, dar la acea dată evenimentul care are loc este „ A. Pavic – G. Dimitrov” iar M. Pavic nu ia parte la respectivul turneu, eroarea nu va fi considerată motiv întemeiat de invalidare a pariului.

4.12. Pentru tipurile de pariuri **“Total goluri ligă pe etapă” / “Total goluri ligă pe zi” / “Duel goluri ligă”**, „/ **“Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți” / “Număr goluri gazde în ligă pe zi” / “Număr goluri oaspeți în ligă pe zi”**, în situația în care numărul total de goluri prevăzut în oferta de pariere este depășit de numărul de goluri înscrise, indiferent de numărul partidelor jucate, evenimentele se vor valida ca si “câștigător” sau “pierzător”.

Exemplu: Pariul „Total goluri pe etapă 17.5” ce se raportează la Liga I a României , iar două sau mai multe evenimente sportive (meciuri) au fost amânate, dar în celelalte partide s-au marcat 18 goluri, Organizatorul validează pariurile „peste 17.5 goluri” ca si câștigătoare, iar pariurile „sub 17.5 goluri” ca si pierzătoare.

Nota¹:Regulă anterioara este aplicabila pentru toate tipurile de pariuri: „Total goluri ligă pe etapă” / „Total goluri ligă pe zi” / „Duel goluri ligă” / „Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți” / „Număr goluri gazde în ligă pe zi” / „Număr goluri oaspeți în ligă pe zi”.

Nota² În orice alt caz, Organizatorul valideaza pariurile, dupa urmatorul mecanism: :

- Dacă un eveniment sportiv este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru validarea, evenimentului sportiv, Organizatorul considera evenimentul ca punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă / Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți / Număr goluri gazde în ligă pe zi / Număr goluri oaspeți în ligă pe zi;
- Dacă două evenimente sportive sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci Organizatorul acordă Cotă 1 pentru tipurile de pariuri “Total goluri ligă pe etapă” / “Total goluri ligă pe zi” / “Duel goluri ligă” / “Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți” / “Număr goluri gazde în ligă pe zi” / “Număr goluri oaspeți în ligă pe zi”, în cazul în care pariurile sunt indecise.
- Pentru validarea acestor tipuri de pariuri, Organizatorul ia în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente (spre exemplificare : F.I.F.A, U.E.F.A, L.P.F, .F.R.F etc)

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

Nota ⁴ În cazul meciurilor amicale de fotbal, 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.

Secțiunea II – Reguli speciale de validare pentru competiții sportive “TENIS”

4.13. În cazul competițiilor sportive de tip **TENIS** , Organizatorul acordă Cotă 1 pentru oricare din cele doua situatii detaliate in cele ce urmeaza:

- În cazul în care un jucător al competiției sportive declară forfait înainte de începerea evenimentului sportiv (a meciului);
- În cazul în care organizatorii competiției sportive, declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv.

4.14. Dacă un eveniment sportiv (meci) este amânat din orice motiv, independent de vointa Organizatorului, spre exemplificare schimbări de program a competiției or condiții meteo nefavorabile toate pariurile rămân valabile până la anunțarea rezultatului oficial, conform forurilor competente.

4.15. Dacă evenimentul sportiv este întrerupt din cauza abandonului sau descalificării unui jucător din cadrul competiției sportive, Organizatorul acorda Cota 1 pentru toate pariurile ,cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului sportiv nu poate influența în nici un fel rezultatul pariului. Ex. Într-un meci de tenis de 5 seturi, dacă un jucător abandonează în setul 4, pariurile înaintea evenimentului pe Peste/Sub 3.5 seturi sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, deoarece orice finalitate a meciului ar fi avut ca rezultat jucarea a minim 4 seturi. Pentru pariurile pe 5 seturi se acordă cota 1, deoarece rezultatul tipului de pariu nu poate fi determinat în mod necondiționat.

4.16. Organizatorul nu acordă Cotă 1 pentru pariurile pentru care organizatorul competiției decide schimbarea suprafeței joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului / turneului.

Sectiunea III - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe total game-uri / Handicap game-uri

4.17. Aplicabilitate : Game-uri în seturi individuale, Game-uri în meci, Game-uri/Jucător și pariuri cu Handicap (în funcție de numărul de game-uri câștigate), cu precizarea ca în situația punctelor/game-urilor pierdute prin forfait, acestea se vor lua în considerare la validarea finală a pariurilor de către Organizator.

4.18. Pentru tipurile de pariuri descrise în Sectiunea III, un Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un game.

4.19. În cazul unui abandon sau unei descalificări, Organizatorul acorda pentru toate pariurile , Cota 1, cu excepția pariurilor pentru evenimentele în care nu există nici o posibilitate ca desfășurarea până la final a respectivului set sau meci să influențeze rezultatul pariului.

Spre exemplificare:

- **Ex. (1)** – În situația în care, un set este abandonat la scorul de 4-4, pariurile “Peste/Sub 9.5 game-uri în set” (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 10 game-uri; pariurile “Peste/Sub 10.5 game-uri” sau mai mult vor fi validate de Organizator cu Cota 1.
- **Ex. (2)** – În situația în care un meci de 3 seturi este abandonat la scorul de 6-4 2-6, pariurile “Peste/Sub 23.5 game-uri în meci” (sau mai puține) sunt validate de Organizator ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 24 game-uri; pariurile “ Peste/Sub 24.5 game-uri” sau mai mult primesc Cota 1.

Ex. (3) – În situația în care un meci de 3 seturi este abandonat la scorul de 6-4 4-6 5-5., pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucători vor fi decise ca fiind câștigătoare, pariurile pe oricare dintre jucători cu un handicap de -2.5 sau mai puțin vor fi decise ca necâștigătoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decise ca necâștigătoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 primesc din partea Organizatorului Cota 1.

4.20 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 validarea pariurilor, ca și un set normal.

4.21. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) , iar Organizatorul atribuie Cota 1.00.

Sectiunea IV - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip BASEBALL

4.22. Pentru **pariurile pe evenimente sportive de tip baseball**, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este validat de Organizator ca pariu nul și i se atribuie Cota 1.00. În cazul în care cele două echipe sunt programate să joace de două ori, una împotriva alteia, în aceeași zi / dată, cotele emise se vor referi doar la primul eveniment sportiv (joc) și doar rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la validarea de către Organizator a pariurilor. (Rezultatul celui de-al doilea eveniment sportive (joc) nu va fi luat în considerare de Organizator în vederea validării pariurilor). De asemenea, pentru meciurile de baseball ce se încheie la egalitate chiar și în situația admiterii de către arbitrii competiției sportive a prelungirilor (extrainnings), Organizatorul acordă Cotă 1 pentru

pariul "rezultat final", restul tipurilor de pariuri se validează conform rezultatului (handicap, total puncte etc).

4.23. Schimbarea locului de desfășurare a evenimentului nu influențează pariurile încheiate cu caracter de lungă durată. În rezultatul final al pariurilor de lungă durată se iau în considerare în vederea validării pariurilor de către Organizator ca și rezultat oficial, eventuale modificări cauzate de descalificări, eliminări din concurs, mutarea pe ultimul loc, scăderea de puncte și asemănător.

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

4.25. Toate pariurile (cu excepția pariurilor live și a pariurilor în desfășurare) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, Organizatorul acorda Cota 1,00.

Sectiunea V - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip SNOOKER si DARTS

4.26. Pentru **pariurile pe evenimente de tip snooker și darts**, în cazul abandonării unui jucător înaintea sau în timpul desfășurării evenimentului sportiv, pariurile pe meciul respectiv sunt validate cu Cota 1 . În cazul în care organizatorii evenimentului declară turneul încheiat, indiferent de motive, pariurile sunt validate cu Cota 1.

Sectiunea VI - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip ALTLETISM , SCHI (SPORTURI DE IARNA) si INOT

4.27. Pentru **pariurile pe evenimente de tip atletism, schi și înot** se ia în considerare întotdeauna pentru validarea biletelor, clasamentul stabilit de primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia într-un interval de 48 de ore, atunci toate pariurile sunt validate de Organizator cu Cota 1. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiție , iar pariul primește cota conform rezultatului de pe podium stabilit de către organizatorii competiției sportive.. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de către organizatorul competiției, pariul este nul și primește Cota 1

4.28. Pentru pariurile pe evenimente de tip atletism, înot și sporturi de iarnă, 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.

4.29. În cazul tipului de pariu "duel", se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de bazine innot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pentru pariurile duel, Organizatorul acorda Cota 1

Sectiunea VII - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip box, UFC, K-1, MMA

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

Sectiunea VIII - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip HOCHEI

- 4.31.** Pentru **pariurile pe evenimente sportive de tip hochei**, respectiv tipul de pariu “Cine câștigă meciul”, în situația meciurilor terminate la egalitate și pentru care nu se joacă extra time (prelungiri) sau în situația în care meciul se termină la egalitate și după extra time (prelungiri), Organizatorul acorda Cota 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 decider. Această regulă nu se aplică pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.

Sectiunea IX - Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimente de tip ATLETISM, INOT, SPORTURI DE IARNA, FORMULA 1 SI MOTO GP

- 4.32** Pentru **pariurile pe evenimente sportive de tip , Formula 1 și Moto GP** în cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă . În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pentru pariurile duel, Organizatorul acorda Cota 1.

4.33 CLAUZE GENERALE :

- Dacă apare o egalitate (de locuri, de puncte, de goluri ori de alta natura) in cadrul unui Eveniment sportiv (de ex: doi ocupanti ai primului loc, doi fotbalisti care au dat acelasi numar de goluri, doua gimnaste care au luat acelasi punctaj etc), castigul potential in scris pe biletul de pariu se modifica prin impartirea acestuia la numarul de concurenti (sportivi castigatori) aflati la egalitate , fara modificarea cotei.
- Acest articol se aplica la toate pariurile pentru pozitie, castigator etc, in cazul in care doi sau mai multi concurenti sau echipe obtin acelasi rezultat (acelasi timp, un numar egal de goluri, un numar egale de puncte etc) sau se plaseaza pe aceeasi pozitie . **Spre exemplificare, fara a fi limitativa:** golgheter fotbal, castigator loc intai inot, la ski, la formula 1, la motocros, la gimnastica, la alergare, la maraton, la sarituri, la aruncarea discului, la aruncarea greutatii etc.
- In situatia in care nu apare egalitate de locuri /puncte etc in cadrul unui Eveniment , asa cum este prevazut la prezentul articol, dispozitiile acestuia nu sunt aplicabile.

Capitolul V - Tipurile de pariuri

Sectiunea I- Tipurile de pariurile propuse de Organizator sunt: **SINGLE (solo)**, **SIMPLU**, **SISTEM** (cu sau fără evenimente fixe) și **PARIURI SPECIALE**.

5.2. Pariul single (solo) reprezintă pariul în care Jucatorul selectează din Oferta, un singur eveniment sportiv și alege înscrierea acestuia pe bilet. .

- Condiția de câștig pentru acest tip de pariu este indicarea de către Jucator a pronosticului corect asupra rezultatului.
- Suma câștigată se determină prin înmulțirea **COTEI** cu **MIZA**. Acest pariu va fi acceptat numai în cazul în care evenimentul în cauză nu are restricții de pariere (ex: o partidă din campionatul național de fotbal al Belgiei nu poate fi acceptată decât împreună, pe același tichet, cu alte 3 (trei) evenimente, oricare ar fi acestea, chiar și din același campionat).
- Restricțiile de pariere vor fi afișate pe site-ul Organizatorului și se referă strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competiții sportive.

5.3. Pariul simplu reprezintă pariul în care Jucatorul, selectează mai multor evenimente din Oferta și decide înscrierea lor pe același bilet (minim 2 - maxim 35, cu respectarea condițiilor de restricție).

- În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment.
- Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă, a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată.
Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un anumit campionat sau competiție (ex: din campionatul național de fotbal al Sloveniei se acceptă un singur meci pe bilet). Aceste restricții vor fi aduse la cunoștința jucătorilor prin afișare pe site-ul Organizatorului;

5.4. Pariul sistem reprezintă pariul în care Jucatorul selectează mai multe evenimente (minim 2 maxim 35) din Oferta pentru care optează pentru o anumită condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte și decide înscrierea lor pe același bilet

- Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.

5.4.1.. Pariul sistem este de mai multe categorii:

- **Pariul sistem simplu** presupune indicarea corectă a numărului de pronosticuri minim ales de Jucator, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales de către Jucator, cu atât suma câștigată este mai mare.
- **Pariul sistem cu fixe** presupune selectarea de către Jucator, pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 33) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind în funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alinuatului precedent pentru evenimentele din combinații.

Exemplu:

Ex. 1 Dacă un Jucator pariază 5 meciuri și alege pariul SISTEM 4/5 înseamnă (conform formulei combinațiilor Combinări de "n" luate câte "k") că a jucat 5 combinații. Să presupunem că, cele 5 meciuri au cotele c1, c2, c3, c4, c5, iar miza jucată pe bilet este 5 lei, înseamnă că Jucatorul a efectuat un pariu t pe o combinație 5 lei / 5 variante = 1 lei (miza pe combinație).

Cele 5 variante vor fi:

- $C2 \cdot C3 \cdot C4 \cdot C5 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 1
- $C1 \cdot C3 \cdot C4 \cdot C5 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 2
- $C1 \cdot C2 \cdot C4 \cdot C5 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 3
- $C1 \cdot C2 \cdot C3 \cdot C5 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 4
- $C1 \cdot C2 \cdot C3 \cdot C4 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 5
- ✓ Dacă toate pronosticurile decise de Jucator sunt validate ca si castigatoare biletul in cauza, atinge câștigul maxim: Câștig 1+ Câștig 2+ Câștig 3+ Câștig 4+ Câștig 5, sub conditia ca niciun eveniment sa nu fi fost validat cu Cota 1.
- ✓ Dacă unul dintre pronosticurile decise de Jucator este pierzator, atunci câștigul se calculeaza dupa urmatoarea formula: $4(k) / 4$ (numărul pronosticurilor validate ca si castigatoare) = 1 variantă câștigătoare
- ✓ Dacă doua pronosticuri decise de Jucator sunt pierzatoare, biletul este validat ca necâștigător.

Nota: În general NUMĂRUL VARIANTELOR CÂȘTIGĂTOARE pe un bilet cu “N” meciuri și sistem K/N se calculează ca fiind “K” / numărul meciurilor câștigate de Jucator.

Ex. 2 Exemplu: Dacă un Jucator pariaza 5 / 9 reprezentand 126 variante pentru care doar 7 pronosticuri sunt validate ca si castigoare, atunci numărul variantelor câștigătoare va fi calculat după formula $5 / 7 = 21$ variante câștigătoare.

- **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 înmulțirea numărului de pronosticuri de la fiecare eveniment.

Exemplu: In situatia in care Jucatorul decide sa parieze pe 2 evenimente per 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 de Jucator sunt compatibile. **Exemplu:** Jucatorul a ales, pe un bilet, evenimentul sportive dintre echipele Steaua - Dinamo și decide pronosticul “Rezultat final 1” și “2-3 goluri”. Dacă meciul de fotbal se termină cu scorul de 2-1, echipa de fotbal Steaua castiga meciul de fotbal iar numarul total al golurilor este de 3. În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet este identic.

✓ Situația în care pronosticurile alese de Jucator sunt contradictorii. **Exemplu:** Jucatorul a ales, pe un bilet, evenimentul sportiv dintre echipele Steaua - Dinamo și decide pronosticul ‘Rezultat final 1” și “Rezultat final X”. Dacă meciul de fobtbol se termină cu scorul de 2-1, echipa de fotbal Steaua câștiga meciul, dar nu există egalitate În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet nu este identic.

5.5. Pariuri Speciale sunt:

- **SUPER 6:** - reprezinta pariul pentru 6 meciuri de fotbal prestabilite de Organizator cu opțiuni de pariere: 1, x, 2 și cu o cotă fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu.
- **SUPER COTĂ:** reprezinta pariul zilnic pentru care Organizatorul stabileste câteva meciuri cu cote speciale, cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12 . Se poate paria pe tipul de pariu “solo (single), “simplu” sau “system”. Se pot efectua pariuri pe unul sau mai multe evenimente Super Cotă pe același bilet.

- **SUPER EXTRA (+5):** - reprezinta pariul pentru care Organizatorul stabileste mecuri cărora li se acordă cotă specială cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12. Se pot efectua pariuri pentru un **singur eveniment** din categoria Super EXTRA, la care se adauga obligatoriu 5 alte evenimente din Ofertă sau chiar Super COTĂ. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 6 evenimente / variantă). Nu se impune sumă fixă de pariere.
- Programul software utilizat de SUPERBET poate acorda, in mod aleatoriu, pe biletele de pariuri efectuate la cursele de caini si Lucky Six, premii suplimentare, astfel: „**Jackpot Local**” - la nivel de Agentie si /sau „**Jackpot Global**” - la nivel national. Premiul „Jackpot Global” si /sau premiul „Jackpot Local” se pot acorda la biletele de pariuri efectuate la cursele de caini si la pariul Lucky Six. Premiul „Jackpot Global” poate fi acordat unui singur Jucator sau poate fi divizat, conform criteriilor Organizatorului, in doua sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate in mod aleatoriu Jucatorilor, in baza selectiei realizate de programul software. Organizatorul isi rezerva dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global” si „Jackpot Local”, in orice moment, cu conditia anuntarii in prealabil a Jucatorilor, respectiv cu 24 de ore inainte de eliminare si cu informarea in prealabil a Comitetului de Supraveghere din cadrul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc. **NOTA:** Aplicarea prezentului subpunct, se va face de catre Organizator, sub indeplinirea de catre Organizator, a conditiilor cumulative, respectiv: (a) Notificarea O.N.J.N. de catre Organizator a Regulamentului de tip jackpot si (b) prezentarea/notificarea ONJN de catre Organizator a certificatului aferent sistemului aleator de acordare a premiilor.
- **Duel:** este tipul de pariu pe rezultatul unui meci virtual între două ligi, grupuri de echipe, echipe sau marcatori, care se luptă de la distanță într-un meci virtual.

Exemplu:

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

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

- a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un Super Pariu se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.
- 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 în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
- d) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip Super Pariu este nulă din orice motiv, cu excepția abandonului/amânării, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un Super Pariu.
- e) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe cartonașe:
 - i. Cartonașele acordate non-jucătorilor (antrenorilor, jucătorilor de pe banca de rezerve) nu vor fi luate în considerare
 - ii. Un cartonaș galben se consideră 1 cartonaș
 - iii. Un cartonaș roșu se consideră 2 cartonașe
 - iv. O 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
- f) În cazul Super Pariurilor 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 acelor în care subiectul pariului reprezintă un autogol.
 - iii. Dacă meciul se termină cu scorul de 0-0, pariul este necâștigător și NU va primi COTĂ 1.
 - iv. Dacă una din opțiunile de pariere care conține marcatori este NULĂ ca urmare a regulilor specifice sportului, se va acorda COTĂ 1. Această regulă NU se aplică în cazul evenimentelor abandonate/amânate.
- g) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariere pe cornere:

Cornele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare

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

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 aceluiași opțiuni de pariere prezentate în OFERTĂ.

Următoarele reguli se aplică:

- a) Toate opțiunile de pariere din care este alcătuit un SuperCombo se supun termenilor și condițiilor generale, regulilor generale de validare și COTĂ 1 și/sau regulilor speciale de validare și COTĂ 1 specifice sporturilor din care fac parte evenimentele.
- b) Validarea se va face conform timpului regulamentar de joc (ex. Fotbal 90 minute + minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului). Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care există alte specificații.
- c) În cazul în care oricare din pariurile din care este alcătuită o combinație de tip SuperCombo este nulă din orice motiv, cu excepția abandonului/amânării, întregul pariu primește COTĂ 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului. Miza NU este aplicată celorlalte pariuri care alcătuiesc un SuperCombo.

Pariuri pe realitate simulată: reprezintă pariuri generate și puse la dispoziția ORGANIZATORULUI de către furnizori terți, folosind datele statistice istorice din competiții reale. Competițiile și evenimentele pot fi prezentate în oferta de pariere pre-meci și/sau live, acestea având aceleași caracteristici (calendar de joc, format de meci, opțiuni de pariere, reguli de validare, reguli specifice competiției, etc.) cu evenimentele și competițiile reale pe care le simulează și care se regăsesc în prezentul Regulament.

Validarea pariurilor se face pe baza rezultatelor primite de la furnizorul evenimentelor și cotelor pentru competițiile simulate. ORGANIZATORUL nu poate influența sau modifica aceste rezultate, acestea fiind generate la nivelul furnizorului de către un mecanism de tip RNG (Generator Aleatoriu de Numere), certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a II-a. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a accepta sau a nu accepta combinarea, pe același BILET DE PARIU, a pariurilor pe evenimente de tip realitate simulată cu pariuri pe alte evenimente prezentate în OFERTĂ.

5.6. Tipurile de bonus și condiții privind acordarea acestuia

5.6.1. PARIUL SANSA

a) Condiții de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI;

- Efectuarea de către Jucator a unui pariu Simplu, în condițiile Regulamentului de Joc al Societății Superbet Betting & Gaming SA, cu cel puțin 11 evenimente sportive înscrise pe bilet;
- Cota minimă este de 1,30 pentru fiecare eveniment sportiv pariat;
- În situația în care, rezultatul unui singur meci din cele pariate de Jucator este necastigator, Organizatorul plătește pentru perseverența Jucatorului, chiar și la biletul de pariu cu un eveniment necastigator, **10% din castigul total potential așa cum este menționat pe biletul de pariu, împartit la cota evenimentului pierzător;** (spre exemplificare: Dacă un pariu cu o cota de

2, din cele 11 evenimente sportive inscrise pe biletul de pariu este declarant pierzator, castigul oferit de Organizator se calculeaza, conform urmatorului algoritm: $4000 \text{ lei} : 2 : 10 = 200 \text{ lei}$. Nota: Valoarea de 4000 lei reprezinta castigul total potential in scris pe biletul de pariu:

- La calcularea castigului nu se aplica grila de bonusare descrisa la tipul de bonus "Super Bonus"
- Dacă unul sau mai multe evenimente de pe biletul de pariu, primesc Cotă 1, conform Regulamentului de Joc al Societatii Superbet Betting & Gaming SA, atunci pariul șansă este în continuare valabil, dar valoarea potentiala a castigului in scris pe biletul de pariu, se calculeaza luând in considerare Cota 1 aferenta evenimentelor in cauza.

Nota 1: Pariul SANSA devine activ la momentul aprobarii de catre O.N.J.N. a Regulamentului de Joc, situatie in care Organizatorul va emite un comunicat in cadrul locatiilor specializate si/sau pe site-ul Organizatorului, privind data de intrare in vigoare a PARIULUI SANSA, , in baza Deciziei Administratorului.. Ca urmare a intrarii in vigoare a PARIULUI SANSA, PARIUL SUPER SANSA, isi pierde valabilitatea, nu mai este opozabil Jucatorilor.

5.6.2. SUPER BONUS:

a). Conditii de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI;

- Efectuarea de catre Jucator a unui pariu pe evenimentele sportive, in conditiile Regulamentului de Joc al Societatii Superbet Betting & Gaming SA, cu cel putin **6 evenimente sportive inscrise pe bilet**;
- Cota minima este de 1,25 pentru fiecare eveniment sportiv pariat;
- Castigul Jucatorului poate spori, in functie de numarul evenimentelor sportive inscrise de bilet, conform Tabelului nr. 1 – Grila de bonusare;

○

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

Tabel nr 1 – Grila Bonusare

Nota 1: Daca unor evenimente sportive inscrise pe biletul de pariu, li se atribuie Cota 1, in conditiile Regulamentului de Joc al Societatii Superbet Betting & Gaming SA, grila de bonusare se aplica pentru celelalte evenimente inscrise pe biletul de pariu. Spre exemplificare, Daca Jucatorul efectueaza un pariu pe 11 evenimente sportive, iar doua dintre evenimente sunt validate cu Cota 1, atunci se aplica grila de bonusare pentru 9 evenimente sportive, aplicandu-se procentajul de 20%.

Nota 2: Evenimentele pariate in conditiile Super Cota si Super Extra nu se iau in considerare pentru Super Bonus; In situatia in care Jucatorul, doreste sa adauge un eveniment sportiv din Oferta "Super Cota" sau "Super Extra", pariul respectiv va fi luat in considerare pentru Super Bonus doar daca evenimentul respectiv face parte din Oferta standard. Pentru o mai buna intelegere, cota standard reprezinta cota evenimentului ce nu face parte din Oferta "Super Cota" sau "Super Extra".

5.6.3. SUPER SANSA

a). Conditii de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI;

- Efectuarea de catre Jucator a unui Pariu Simplu (bilet normal), in conditiile Regulamentului, care sa contina cel putin 3 evenimente sportive inscrise pe biletul de pariu;
- Evenimentele inscrise pe biletul de pariu, trebuie sa fie numai din categoria meciurilor care nu sunt in desfasurare;
- Nu exista limita de cota minima pentru evenimentele sportive pariate;
- In situatia in care, rezultatul unuia dintre evenimentele sportive inscrise pe biletul de pariu ca urmare a pariului efectuat de Jucator este necastigator sau rezultatele a doua dintre meciurile pariate de Jucator sunt necastigatoare, Organizatorul va plati pentru perseverenta Jucatorului;
- Valoarea castigului acordat Jucatorului de catre Organizator , este determinata in functie de valoarea produsului cotelor evenimentelor declarate castigatoare („Cota Totala” – a se vedea Tabel nr1) si se acorda, conform Tabelului nr 1.

	1 Eveniment NECASTIGATOR	2 EVENIMENTE NECASTIGATOARE
Cota totala	Coeficient multiplicare	Coeficient multiplicare
≥ 9999	300	50
≥4999	200	25
≥2499	100	10
≥999	50	5
≥499	10	2
≥99	5	1
≥59	2	-
≥29	1	-

Tabel nr 1

Nota¹ : Castigul este calculate prin inmultirea Mizei achitata de Jucator, cu un coeficient de multiplicare ("Coeficient multiplicare", conform Tabel nr 1).

Nota 2: Daca unul sau mai multe evenimente de pe biletul de pariu, sunt validate cu Cota 1, conform Regulamentului de Joc, atunci BONUSUL SUPER SANSA este in continuare valabil, dar

evenimentele care primesc Cota 1 nu se vor lua in considerare la calcularea Cotei Totale care determina pragul de acordare a castigului.

Nota³ : La calcularea castigului nu se aplica grila de bonusare descrisa la tipul de bonus "Super Bonus"

Nota⁴: Pariul SUPER SANSA devine activ la momentul aprobarii de catre O.N.J.N. a Regulamentului de Joc, situatie in care Organizatorul va emite un comunicat in cadrul locatiilor specializate si/sau pe site-ul Organizatorului, privind data de intrare in vigoare a pariului SUPER SANSA. Ca urmare a intrarii in vigoare a pariului SUPER SANSA, pariul SANSA, isi pierde valabilitatea, ne mai fiind aplicabil Jucatorilor.

Nota⁵ Biletele care contin pariuri SUPER COTA si /sau SUPER EXTRA sunt eligibile pentru pariul SUPER SANSA, conform conditiilor de acordare. Beneficiile pariului SUPER SANSA nu se acorda in cazul pariului SUPER 6.

Nota⁶ : Pariul SUPER SANSA isi pierde valabilitatea si ca o consecinta, nu mai este opozabil Jucatorilor, incepand cu data intrarii in vigoare a PARIULUI SANSA, conform Deciziei Organizatorului.

Secțiunea II - Rezultatele

5.6. Orele de start și rezultatele oficiale ale evenimentelor sunt preluate de pe cele mai bune surse (Ex. pe durata unui eveniment sau după terminarea acestuia, streaming, transmisiuni TV etc.) și de pe site-urile oficiale ale competițiilor. În cazul în care informațiile nu pot fi obținute din vizualizare imediata sau din surse oficiale, determinarea rezultatului pariului se va baza pe alte surse publice de informare (Ex. furnizori de date sportive, site-uri cu statistici sportive, portaluri de știri sportive etc.).

- În cazul în care există modificări ale rezultatului și orei de start, se consideră valabile cele de la momentul ultimei validări.
- În cazul biletelor deja achitate, eventualele modificări nu se mai aplică.
- 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;

Capitolul VI - PARIURI in cotă fixă

Secțiunea I - EVENIMENTE SPORTIVE :

6.1. FOTBAL

Următoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc, de 90 de minute (în cazul meciurilor amicale, timpul regulamentar poate fi de 2 x 40 min sau 3 x 30 min), incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Modalitățile de scriere ale pariurilor sunt exemplificate printr-un cod al meciului "1036".

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

Nr. Crt.	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1.	1	victoria echipei gazdă	1036-1 sau 1036-RF 1
2.	X	Egalitate	1036-X sau 1036-RF X
3.	2	victoria echipei oaspete	1036-2 sau 1036-RF 2
4.	1X	victoria echipei gazdă sau egal	1036-1X sau 1036- RF 1X sau SD 1X
5.	12	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	1036-12 sau 1036- RF 12 sau SD 12
6.	X2	victoria echipei oaspete sau egal	1036-X2 sau 1036- RF X2 sau SD X2

- b. **Pariul „Prima repriză” (I)** se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute) și are ca opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I 1	echipa gazdă conduce la pauză	1036 – I 1
2	I X	egalitate la pauză	1036 – I x
3	I 2	echipa oaspete conduce la pauză	1036 – I 2
4	I 1X	conduce prima echipă fie este egalitate la pauză	1036 – I 1X
5	I 12	conduce una dintre cele două echipe la pauză	1036 – I 12
6	I X2	conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză	1036 – I X2

- c. **Pariul „A două repriză” (II)** se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a două repriză de joc (45' – 90' minute) sub conditia ca cea de-a două repriză sa demareze cu scorul de 0-0 și are ca opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II 1	echipa gazdă câștigă în a două repriză	1036 – II 1
2	II X	în repriza a două este egalitate	1036 – II x
3	II 2	echipa oaspete câștigă în a două repriză	1036 – II 2
4	II 1X	în repriză secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate	1036 – II 1X
5	II 12	în repriză secundă câștigă una dintre cele două echipe	1036 – II 12
6	II X2	în repriză secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete	1036 – II X2

- d. **Pariul „HANDICAP ±”** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine (i se alocă) fie un avantaj, fie un dezavantaj de un anumit număr de goluri (precizat pentru fiecare meci în parte). În cazul în care în oferta este indicat semnul minus (-) se va intelege ca primei echipe (echipa gazda) i se va scadea numărul respectiv de goluri. Dacă în oferta nu este indicat niciun semn, se va intelege ca valoarea implicită a acestuia este (+) și ca primei echipe (echipa gazda) i se adaugă numărul respectiv de goluri

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteză primei echipe	1036 – H1
2	H2	î câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteza echipei gazdă	1036 – H2

Exemplu pentru acest tip de pariu:

Handicap -1.5:

- pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 2-0, 3-0, 3-1, 4-0, 4-1, 4-2, 5-0, 5-1, 5-2, 5-3 etc.
- pentru pronostic H2: GAZDELE să nu câștige la cel puțin 2 goluri diferență, sau OASPEȚII să câștige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-2, 2-2, 2-1 etc.
- De exemplu, la scorul de 2-1 dacă se aplica tipul de pariu HANDICAPUL -1.5 atunci $2 - 1.5 = 0.5$, pronosticul corect este 2 cu handicap, având în vedere rezultatul calculului ($0.5 < 1$)
- la scorul de 3-0 dacă se aplica tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5” calculul se face după urmatorul algoritm $3 - 1.5 = 1.5$, iar pronosticul corect este 1 cu handicap ($1.5 > 1$)

▪ la scorul de 2-2 dacă se aplica 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 aplica tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5”, pronosticul corect este 2 cu handicap, având în vedere calculul, respectiv $2-1.5=0.5$ ($0.5 < 3$)

▪ **Handicap 1.5 (se subînțelege +1.5):**

- pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige (ex:1-0), să fie egal (ex. 2-2) sau să piardă la maxim 1 gol diferență: (1-2) etc.
- pentru pronostic H2: OASPEȚII trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență (ex: 0-2, 0-3, 1-3 etc).
- la scorul de 1-2 dacă se 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 1 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: $3+1.5=4.5$ ($4.5 > 2$)

e. **Pariul „Handicap asiatic”:**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie
1	Handicap 0	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (0) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga - pariul este castigator - se termina egal - miza pariului este returnata - Real Madrid pierde - pariul este pierdut
2	Handicap +0.25 sau 0, +0.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.25) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga - pariul este castigator - se termina egal - jumătate din miza pariului este castigata - Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
3.	Handicap +0.50	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga sau se termina egal - pariul este castigator - Real Madrid pierde - pariul este pierdut
4.	Handicap +0.75 sau +0.5, +1	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.75) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga sau egal - pariul este castigator - Real Madrid pierde la un gol - jumătate din miza pariului este pierduta - Real Madrid pierde la doua sau mai multe goluri diferenta - pariul este validat pierzator;
5.	Handicap +1	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga sau egal - pariul este castigator - Real Madrid pierde la un gol diferenta - miza pariului este returnata - Real Madrid pierde la cel puțin doua goluri diferenta - pariul este validat pierzator;
6.	Handicap +1.25 sau +1, +1.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.25) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga sau se termina egal - pariul este castigator - Real Madrid pierde la exact un gol - jumătate din miza pariului este castigata - Real Madrid pierde la cel puțin doua goluri diferenta - pariul este pierdut
7.	Handicap +1.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga, se termina egal sau Real Madrid pierde la un gol diferenta - pariul este castigator - Real Madrid pierde la cel puțin doua goluri diferenta - pariul este pierdut.
8.	Handicap +1.75 sau +1.5, +2	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.75) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga, se termina egal sau Real Madrid pierde la un gol diferenta - pariul este castigator - Real Madrid pierde la exact doua goluri diferenta - jumătate din miza este pierduta - Real Madrid pierde la cel puțin trei goluri diferenta - pariul este pierdut

9.	Handicap +2	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga, se termina egal sau pierde la un un gol diferenta - pariul este castigator - Real Madrid pierde la exact doua goluri diferenta - miza pariului este returnata - Real Madrid pierde la cel putin trei goluri diferenta - pariul este pierdut.
10.	Handicap +2.25 sau +2, +2.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2.25) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga, se termina egal sau pierde la un un gol diferenta - pariul este castigator - Real Madrid pierde la exact doua goluri diferenta - jumatate din miza este castigata - Real Madrid pierde la cel putin trei goluri diferenta - pariul este pierdut .
11.	Handicap +2.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga, se termina egal sau Real Madrid pierde la maxim doua goluri diferenta - pariul este castigator - Real Madrid pierde la cel putin trei goluri diferenta - pariul este pierdut.
12.	Handicap - 0.25 sau 0, - 0.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2.5) exista urmatoarele situatii: ▪ Real Madrid castiga, pariul este validat castigator ▪ Se termina egal, jumatate din miza pariului este pierduta; ▪ Real Madrid pierde, pariul este validat ca si pierzator;
13.	Handicap -0.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-0.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga - pariul este castigator - se termina egal Real Madrid pierde - pariul este pierdut .
14.	Handicap - 0.75 sau -0.5, -1	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-0.75) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la doua sau mai multe goluri - pariul este castigator - Real Madrid castiga la un gol - jumatate din miza pariului este castigata - se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
15.	Handicap -1	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la doua sau mai multe goluri - pariul este castigator - Real Madrid castiga la exact un gol - miza pariului este returnata - se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
16.	Handicap - 1.25 sau -1, - 1.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.25) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la doua sau mai multe goluri - pariul este castigator - Real Madrid castiga la exact un gol - jumatate din miza pariului este pierduta - se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
17.	Handicap - 1.50	- Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la doua sau mai multe goluri - pariul este castigator - Real Madrid castiga la un gol diferenta, se termina egal sau pierde - pariul este pierdut
18.	Handicap - 1.75 sau -1.5, -2 -	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.75) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la trei sau mai multe goluri diferenta - pariul este castigator - Real Madrid castiga la exact doua goluri diferenta - jumatate din miza pariului se inmulteste cu cota si este castigatoare - Real Madrid castiga la un gol diferenta se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut
19.	Handicap -2	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la cel putin trei goluri diferenta - pariul este castigator - Real Madrid castiga la exact doua goluri diferenta - miza pariului este returnata - Real Madrid castiga la un gol, se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut

20.	Handicap - 2.25 sau -2, - 2.5	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2.25) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la cel putin trei goluri diferenta - pariul este castigator - Real Madrid castiga la exact doua goluri diferenta - jumatate din miza pariului este pierduta - Real Madrid castiga la un gol, se termina egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut
21.	Handicap - 2.50	Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2.5) exista urmatoarele situatii: - Real Madrid castiga la trei sau mai multe goluri - pariul este castigator - Real Madrid castiga la maxim doua gol diferenta, se termina egal sau pierde - pariul este pierdut

f. Pariul „Primele 10 minute”

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	10'-1	echipa gazdă conduce în minutul zece al meciului	1036 – 10'-1
2	10'-X	egalitate în minutul zece al meciului	1036 – 10'-X
3	10'-2	echipa oaspete conduce în minutul zece al meciului	1036 – 10'-2

- g. **Pariul „DNB WINNER (RF)”** este un pariu special iar Jucatorul poate decide a paria pe victoria unuia dintre competitorii evenimentului sportiv. Nota : In cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește Cota 1,00.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	DNB1	câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie Cota	1036 – DNB1
2	DNB2	câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1	1036 – DNB2

- h. **Pariul „DNB WINNER LA Pauză (PR)”** este un pariu special, Jucatorul poate paria pe victoria în prima repriză a uneia dintre echipe. Nota: In cazul în care la pauză este egalitate, pariul primește Cota 1,00.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I DNB1	La pauză câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie Cota	1036 – I DNB 1
2	I DNB2	La pauză câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie Cota 1	1036 – I DNB 2

- i. **Pariul „Pauză – Final (P/F)”** este tipul de pariu pentru care Jucatorul trebuie sa indice corect rezultatul atât la pauză cât și la finalul meciului. Opțiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1-1	La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele	1-0 pauză, 2-1 final
2	1-X	La pauză conduc gazdele, la final se termina egal	1-0 pauză, 2-2 final
3	1-2	La pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspetii	1-0 pauză, 2-3 final
4	X-1	La pauză este egal, la final câștigă gazdele	1-1 pauză, 2-1 final
5	X-X	La pauză este egal, la final se termină egal	1-1 pauză, 2-2 final
6	X-2	La pauză este egal, la final câștigă oaspeții	1-1 pauză, 2-3 final
7	2-1	La pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele	1-2 pauză, 3-2 final
8	2-X	La pauză conduc oaspeții, la final se termină egal	1-2 pauză, 2-2 final
9	2-2	La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții	1-2 pauză, 2-3 final

- j. **Pariul „Pauză sau final” (PsF)** este tipul de pariu pentru care Jucatorul trebuie sa indice corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	PsF 1	la pauză și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă	1036 – PsF 1
2	PsF X	la pauză și / sau la final de meci este egalitate	1036 – PsF X
3	PsF 2	la pauză și/ sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete	1036 – PsF 2

- k. **Pariul „Succesiune de evenimente” (SE)** este un pariu pentru care Jucatorul trebuie sa indice atât câștigătorul meciului cât și numărul de goluri înscris în meci , acestea fiind conditii cumulative pentru acest pariu.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1&2+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1036 – 1&2+
2	1&3+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1036 – 1&3+
3	1&4+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1036 – 1&4+
4	1&5+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	1036 – 1&5+
5	2&2+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1036 – 2&2+
6	2&3+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1036 – 2&3+
7	2&4+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1036 – 2&4+
8	2&5+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	1036 – 2&5+
9	1&0-2	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci	1036 – 1&0-2
10	1&0-3	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci	1036 – 1&0-3
11	1&0-4	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci	1036 – 1&0-4
12	1&2-3	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	1036 – 1&2-3
13	1&2-4	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci	1036 – 1&2-4
14	1&2-5	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci	1036 – 1&2-5
15	1&2-6	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci	1036 – 1&2-6
16	1&3-5	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci	1036 – 1&3-5
17	1&3-6	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci	1036 – 1&3-6
18	2&0-2	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci	1036 – 2&0-2
19	2&0-3	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci	1036 – 2&0-3
20	2&0-4	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci	1036 – 2&0-4
21	2&2-3	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	1036 – 2&2-3

22	2&2-4	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci	1036 - 2&2-4
23	2&2-5	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci	1036 - 2&2-5
24	2&2-6	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci	1036 - 2&2-6
25	2&3-5	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci	1036 - 2&3-5
26	2&3-6	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci	1036 - 2&3-6
27	1&1+	echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 1 gol	1036 - 1&1+
28	1&2+	echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 2 goluri	1036 - 1&2+
29	1&11+	echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 1 gol	1036 - 1&11+
30	1&12+	echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 2 goluri	1036 - 1&12+
31	2&1+	echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 1 gol	1036 - 2&1+
32	2&2+	echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 2 goluri	1036 - 2&2+
33	2&11+	echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 1 gol	1036 - 2&11+
34	2&12+	echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 2 goluri	1036 - 2&12+
35	1&1>11	echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	1036 - 1&1>11
36	1&1=11	echipa gazdă câștigă meciul și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	1036 - 1&1=11
37	1&1<11	echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	1036 - 1&1<11
38	2&1>11	echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	1036 - 2&1>11
39	2&1=11	echipa oaspete câștigă meciul și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	1036 - 2&1=11
40	2&1<11	echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	1036 - 2&1<11
41	1&PGG	echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă marchează primul gol	1036 - 1&PGG
42	1&PGO	echipa gazdă câștigă meciul și echipa oaspete marchează primul gol	1036 - 1&PGO
43	2&PGG	echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă marchează primul gol	1036 - 2&PGG
44	2&PGO	echipa oaspete câștigă meciul și echipa oaspete marchează primul gol	1036 - 2&PGO
45	1&G2+	echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în meci	1036 - 1&G2+
46	2&O2+	echipa oaspete câștigă meciul și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în meci	1036 - 2&O2+
47	1&11+&111+	echipa gazdă câștigă meciul și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol	1036 - 1&11+&111+
48	2&11+&111+	echipa oaspete câștigă meciul și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol	1036 - 2&11+&111+
49	X&0-2	egalitate și se marchează maxim 2 goluri în meci	1036 - X&0-2

50	X&2+	egalitate și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1036 - X&2+
51	X&4+	egalitate și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1036 - X&4+
52	X&2-4	egalitate și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	1036 - X&2-4
53	X&I>II	egalitate și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	1036 - X&I>II
54	X&I=II	egalitate și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	1036 - X&I=II
55	X&I<II	egalitate și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	1036 - X&I<II
56	1/1&2+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1-0 pauză, 2-0 final
57	1/1&3+	echipa gazdă conduce la pauză, câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri	1-0 pauză, 3-1 final
58	2/2&2+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	0-1 pauză, 0-2 final
59	2/2&3+	echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri	0-1 pauză, 1-3 final
60	VDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză	1-0 pauză, 3-1 final
61	VDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză	0-1 pauză, 1-3 final
62	VSDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa oaspete nu marchează	1-0 pauză, 3-0 final
63	VSDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa gazdă nu marchează	0-1 pauză, 0-3 final
64	VDG&4+	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-0 pauză, 3-1 final
65	VDO&4+	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	0-1 pauză, 1-3 final
66	I1+&II1+	în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol	1-0 pauză, 1-1 final
67	I1+&II2+	în prima repriză se înscrie minim un gol și în repriza a doua se înscriu minim două goluri	0-1 pauză, 1-2 final
68	I1+&II3+	în prima repriză se marchează minim 1 gol și a doua repriză se marchează minim 3 goluri	1-0 pauză, 2-2 final
69	I2+&II1+	în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a doua se înscrie minim un gol	1-1 pauză, 1-2 final
70	I2+&II2+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri	2-0 pauză, 3-1 final
71	I2+&II3+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri	2-0 pauză, 3-2 final
72	I3+&II1+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 1 gol	2-1 pauză, 3-1 final
73	I3+&II2+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri	2-1 pauză, 3-2 final
74	I3+&II3+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri	2-1 pauză, 3-3 final
75	IO-1&II0-1	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză	0-1 pauză, 0-1 final
76	IO-1&II0-2	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză	0-0 pauză, 1-1 final
77	IO-1&II0-3	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză	1-0 pauză, 1-1 final
78	IO-2&II0-1	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză	2-0 pauză, 2-1 final

79	I0-2&I10-2	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză	2-0 pauză, 2-2 final
80	I0-2&I10-3	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză	2-0 pauză, 3-2 final
81	I0-3&I10-1	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză	2-1 pauză, 2-2 final
82	I0-3&I10-2	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză	2-1 pauză, 2-3 final
83	I0-3&I10-3	nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză	1-1 pauză, 2-3 final
84	I1+&2+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1-1 pauză, 1-1 final
85	I1+&3+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1-0 pauză, 3-0 final
86	I1+&4+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-0 pauză, 3-1 final
87	I2+&3+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	2-0 pauză, 3-0 final
88	I2+&4+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	2-0 pauză, 3-1 final
89	I2+&5+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	2-0 pauză, 3-3 final
90	1X&2+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1-1 sau 2-0
91	1X&3+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	2-2 sau 2-1
92	1X&4+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	2-2 sau 3-1
93	1X&5+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	3-3 sau 3-2
94	1X&0-2	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci	1-1 sau 2-0
95	1X&0-3	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci	1-1 sau 2-1
96	1X&0-4	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 4 goluri în meci	2-2 sau 3-1
97	1X&2-3	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	1-1 sau 2-1
98	1X&2-4	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci	2-2 sau 3-1
99	1X&2-5	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci	2-2 sau 3-2
100	1X&2-6	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci	3-3 sau 4-2
101	1X&3-5	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	2-2 sau 3-2
102	1X&3-6	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	3-3 sau 4-2
103	1X&I1+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză	1-0 pauză, 1-0 final

104	1X&I2+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 1-1 final
105	1X&II1+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză	0-0 pauză, 1-0 final
106	1X&II2+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	0-0 pauză, 1-1 final
107	1X&GG	victoria echipei gazdă sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-1 sau 2-1
108	1X&I>II	victoria echipei gazdă sau egal și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	2-0 pauză, 2-1 final
109	1X&I=II	victoria echipei gazdă sau egal și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	2-0 pauză, 2-2 final
110	1X&I<II	victoria echipei gazdă sau egal și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	0-0 pauză, 1-1 final
111	1X&PGG	victoria echipei gazdă sau egal și echipa gazdă marchează primul gol	1-0 pauză, 1-0 final
112	1X&PGO	victoria echipei gazdă sau egal și echipa oaspete marchează primul gol	0-1 pauză, 2-1 final
113	1X&I1+&II1+	victoria echipei gazdă sau egal și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol	1-0 pauză, 1-1 final
114	X2&2+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1-1 sau 0-2
115	X2&3+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	2-2 sau 1-2
116	X2&4+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	2-2 sau 1-3
117	X2&5+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	3-3 sau 2-3
118	X2&0-2	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci	1-1 sau 0-2
119	X2&0-3	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci	1-1 sau 1-2
120	X2&0-4	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 4 goluri în meci	2-2 sau 1-3
121	X2&2-3	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	1-1 sau 1-2
122	X2&2-4	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	2-2 sau 1-3
123	X2&2-5	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci	2-2 sau 2-3
124	X2&2-6	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci	3-3 sau 2-4
125	X2&3-5	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	2-2 sau 2-3
126	X2&3-6	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	3-3 sau 2-4
127	X2&I1+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză	0-1 pauză, 0-1 final
128	X2&I2+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 1-1 final
129	X2&II1+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză	0-0 pauză, 0-1 final
130	X2&II2+	victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	0-0 pauză, 1-1 final

131	X2&GG	victoria echipei oaspete sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-1 sau 1-2
132	X2&I>II	victoria echipei oaspete sau egal și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	0-2 pauză, 1-2 final
133	X2&I=II	victoria echipei oaspete sau egal și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	2-0 pauză, 2-2 final
134	X2&I<II	victoria echipei oaspete sau egal și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	0-0 pauză, 1-1 final
135	X2&PGG	victoria echipei oaspete sau egal și echipa gazdă marchează primul gol	1-0 pauză, 1-1 final
136	X2&PGO	victoria echipei oaspete sau egal și echipa oaspete marchează primul gol	0-1 pauză, 1-1 final
137	X2&I1+&II1+	victoria echipei oaspete sau egal și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol	1-0 pauză, 1-1 final
138	12&2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	2-0 sau 0-2
139	12&3+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	3-2 sau 1-2
140	12&4+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	3-2 sau 1-3
141	12&5+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	4-3 sau 2-3
142	12&0-2	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 2 goluri în meci	2-0 sau 0-2
143	12&0-3	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 3 goluri în meci	2-1 sau 1-2
144	12&0-4	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 4 goluri în meci	3-1 sau 1-3
145	12&2-3	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	2-1 sau 1-2
146	12&2-4	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	3-1 sau 1-3
147	12&2-5	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci	3-2 sau 2-3
148	12&2-6	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci	4-2 sau 2-4
149	12&3-5	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	3-2 sau 2-3
150	12&3-6	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	4-2 sau 2-4
151	12&I1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză	0-1 pauză, 0-1 final
152	12&I2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 2-1 final
153	12&II1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză	0-0 pauză, 0-1 final
154	12&II2+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	0-1 pauză, 1-2 final
155	12&GG	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-1 sau 1-2
156	12&I>II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	0-2 pauză, 1-2 final
157	12&I=II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în ambele reprize se marchează același număr de goluri	2-0 pauză, 3-1 final

158	12&I<II	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	0-0 pauză, 2-1 final
159	12&PGG	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și echipa gazdă marchează primul gol	1-0 pauză, 2-1 final
160	12&PGO	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și echipa oaspete marchează primul gol	0-1 pauză, 0-2 final
161	12&I1+&II1+	victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol	1-0 pauză, 1-2 final
162	1&GG	echipa gazdă câștigă meciul și echipa oaspete marchează cel puțin 1 gol în meci	2-1 sau 4-2
163	2&GG	echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-3 sau 1-4
164	1/1&4+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se se marchează minim patru goluri în meci	1-0 pauză, 3-1 final
165	1/1&5+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se se marchează minim cinci goluri în meci	2-0 pauză, 4-2 final
166	1/1&0-2	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 2 goluri în meci	1-0 pauză, 1-0 final
167	1/1&0-3	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 3 goluri în meci	1-0 pauză, 2-1 final
168	1/1&0-4	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 4 goluri în meci	2-1 pauză, 3-1 final
169	1/1&2-3	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	2-0 pauză, 2-0 final
170	1/1&2-4	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	2-0 pauză, 2-1 final
171	1/1&2-5	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci	2-0 pauză, 4-1 final
172	1/1&2-6	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci	3-0 pauză, 4-2 final
173	1/1&3-5	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	3-0 pauză, 3-2 final
174	1/1&3-6	a pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	3-0 pauză, 4-2 final
175	1/1&4-6	a pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci	2-0 pauză, 3-2 final
176	1/1&I2+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	2-0 pauză, 2-1 final
177	1/1&II2+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	1-0 pauză, 2-1 final
178	2/2&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim patru goluri în meci	0-1 pauză, 1-3 final
179	2/2&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	0-2 pauză, 2-4 final
180	2/2&0-2	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci	0-1 pauză, 0-1 final
181	2/2&0-3	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci	0-1 pauză, 1-2 final
182	2/2&0-4	a pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci	1-2 pauză, 1-3 final
183	2/2&2-3	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci	0-2 pauză, 0-2 final
184	2/2&2-4	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	0-2 pauză, 1-2 final

185	2/2&2-5	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci	0-2 pauză, 1-4 final
186	2/2&2-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci	0-3 pauză, 2-4 final
187	2/2&3-5	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	0-3 pauză, 2-3 final
188	2/2&3-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	0-3 pauză, 2-4 final
189	2/2&4-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci	0-2 pauză, 2-3 final
190	2/2&I2+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	0-2 pauză, 1-2 final
191	2/2&II2+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	0-1 pauză, 1-2 final
192	1/1&GG	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-0 pauză, 2-1 final
193	1/1&NGG	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează	1-0 pauză, 1-0 final
194	2/2&GG	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	0-1 pauză, 1-2 final
195	2/2&NGG	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează	0-1 pauză, 0-1 final
196	1/1&H1(-1.5)	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat	1-0 pauză, 2-0 final
197	2/2&H2(+1.5)	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat	0-1 pauză, 0-2 final
198	1/1X	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau egal	1-0 pauză, 1-1 final
199	1/X2	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei oaspete sau egal	1-0 pauză, 1-2 final
200	1/12	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	1-0 pauză, 2-1 final
201	X/1X	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau egal	0-0 pauză, 1-1 final
202	X/X2	la pauză este egal, la final victoria echipei oaspete sau egal	1-1 pauză, 1-2 final
203	X/12	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	0-0 pauză, 2-1 final
204	2/1X	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau egal	0-1 pauză, 1-1 final
205	2/X2	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei oaspete sau egal	0-1 pauză, 1-2 final
206	2/12	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	0-1 pauză, 2-1 final
207	1X/1	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă gazdele	1-0 pauză, 2-1 final
208	1X/X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final se termină egal	1-0 pauză, 1-1 final
209	1X/2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă oaspeții	1-1 pauză, 1-2 final
210	X2/1	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă gazdele	0-1 pauză, 2-1 final
211	X2/X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final se termină egal	0-1 pauză, 1-1 final
212	X2/2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă oaspeții	1-1 pauză, 1-2 final
213	12/1	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă gazdele	0-1 pauză, 2-1 final
214	12/X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final se termină egal	0-1 pauză, 1-1 final
215	12/2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă oaspeții	1-0 pauză, 1-2 final

216	1X/1X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal	1-0 pauză, 2-1 final
217	1X/X2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal	1-0 pauză, 1-1 final
218	1X/12	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	1-1 pauză, 1-2 final
219	X2/1X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal	0-1 pauză, 2-1 final
220	X2/X2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal	0-1 pauză, 1-1 final
221	X2/12	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	1-1 pauză, 1-2 final
222	12/1X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau egal	0-1 pauză, 2-1 final
223	12/X2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei oaspete sau egal	0-1 pauză, 1-1 final
224	12/12	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete	0-1 pauză, 1-2 final
225	X/1&2+	a pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	0-0 pauză, 2-0 final
226	X/1&3+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	0-0 pauză, 2-1 final
227	X/1&4+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-1 pauză, 3-1 final
228	X/1&5+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	1-1 pauză, 3-2 final
229	X/1&0-2	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 2 goluri în meci	0-0 pauză, 2-0 final
230	X/1&0-3	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 3 goluri în meci	0-0 pauză, 2-1 final
231	X/1&0-4	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 4 goluri în meci	1-1 pauză, 3-1 final
232	X/1&2-3	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci	0-0 pauză, 2-1 final
233	X/1&2-4	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci	1-1 pauză, 3-1 final
234	X/1&2-5	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci	1-1 pauză, 3-2 final
235	X/1&2-6	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci	0-0 pauză, 2-0 final
236	X/1&3-5	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci	0-0 pauză, 2-1 final
237	X/1&3-6	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci	1-1 pauză, 3-1 final
238	X/1&I2+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 3-1 final
239	X/1&II2+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	1-1 pauză, 3-1 final
240	X/1&GG	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-1 pauză, 3-1 final
241	X/1&NGG	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează	0-0 pauză, 2-0 final
242	X/1&H1(-1.5)	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat	1-1 pauză, 3-1 final

243	X/2&2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	0-0 pauză, 0-2 final
244	X/2&3+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	0-0 pauză, 1-2 final
245	X/2&4+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-1 pauză, 1-3 final
246	X/2&5+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	1-1 pauză, 2-3 final
247	X/2&0-2	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci	0-0 pauză, 0-2 final
248	X/2&0-3	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci	0-0 pauză, 1-2 final
249	X/2&0-4	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci	1-1 pauză, 1-3 final
250	X/2&2-3	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci	0-0 pauză, 1-2 final
251	X/2&2-4	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci	1-1 pauză, 1-3 final
252	X/2&2-5	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci	1-1 pauză, 2-3 final
253	X/2&2-6	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci	0-0 pauză, 0-2 final
254	X/2&3-5	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci	0-0 pauză, 1-2 final
255	X/2&3-6	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci	1-1 pauză, 1-3 final
256	X/2&I2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 1-3 final
257	X/2&II2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	1-1 pauză, 1-3 final
258	X/2&GG	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1-1 pauză, 1-3 final
259	X/2&NGG	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează	0-0 pauză, 0-2 final
260	X/2&H2(+1.5)	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat	1-1 pauză, 1-3 final
261	X/X&2+	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1-1 pauză, 1-1 final
262	X/X&4+	a pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-1 pauză, 2-2 final
263	X/X&0-2	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează maxim 2 goluri în meci	0-0 pauză, 0-0 final
264	X/X&2-4	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	1-1 pauză, 2-2 final
265	X/X&I2+	a pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 pauză, 1-1 final
266	X/X&II2+	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	0-0 pauză, 1-1 final
267	1/2&4+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-0 pauză, 1-3 final
268	1/2&5+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	2-1 pauză, 2-3 final

269	2/1&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	0-1 pauză, 3-1 final
270	2/1&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci	1-2 pauză, 3-2 final
271	NU 1/1	nu conduc gazdele la pauză și câștigă la final	1-1 pauză, 3-1 final
272	NU 2/2	nu conduc oaspeții la pauză și câștigă la final	0-1 pauză, 2-1 final
273	NU X/1	nu va fi la pauză egal iar la final să câștige gazdele	0-0 pauză, 0-0 final
274	NU X/X	nu va fi la pauză egal iar la final egalitate	0-0 pauză, 0-2 final
275	NU X/2	nu va fi la pauză egal iar la final să câștige oaspeții	1-0 pauză, 1-1 final
276	GG4+	ambele echipe marchează în meci și se marchează în total minim 4 goluri	3-2 sau 2-2
277	I1sauI1	echipa gazdă câștigă prima repriză sau echipa gazdă câștigă a doua repriză	0-1 pauză, 2-2 final
278	IXsauIX	egalitate la pauză sau a doua repriză se termină la egalitate	2-1 pauză, 2-1 final
279	I2sauI2	echipa oaspete câștigă prima repriză sau echipa oaspete câștigă a doua repriză	1-0 pauză, 2-2 final
280	1sau3+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1-0 sau 2-2
281	1sau4+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci	2-0 sau 2-2
282	1sau2+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-0 final sau 1-1 pauză
283	2sau3+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci	0-1 sau 2-2
284	2sau4+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci	0-2 sau 2-2
285	2sau2+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	0-1 final sau 1-1 pauză
286	Xsau0-2	egalitate sau se marchează maxim 2 goluri în meci	2-2 sau 2-0
287	Xsau3+	egalitate sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1-1 sau 2-1
288	I2+sauI2+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză	1-1 pauză sau 0-2 a doua repriză
289	I2+sau4+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1-1 pauză sau 1-3 final
290	I3+sauI3+	se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 3 goluri în a doua repriză	2-1 pauză sau 1-2 a doua repriză
291	GGsau3+	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1-1 sau 3-0
292	NGGsau0-2	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează sau se marchează maxim 2 goluri în meci	3-0 sau 1-1
293	1/1sauX/1	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele	1-0 pauză, 1-0 final sau 0-0 pauză, 1-0 final
294	1/1sau2/2	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții	1-0 pauză, 1-0 final sau 0-1 pauză, 0-2 final
295	2/2sauX/2	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții	0-2 pauză, 0-2 final sau 0-0 pauză, 1-2 final
296	X/XsauX/1	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele	0-0 pauză, 0-0 final sau 0-0 pauză, 1-0 final
297	X/XsauX/2	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții	0-0 pauză, 0-0 final sau 0-0 pauză, 0-2 final

298	X/1sauX/2	la pauză este egal, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții	0-0 pauză, 1-0 final sau 0-0 pauză, 1-0 final
-----	-----------	--	---

l. **Pariul „Primul gol” (PG)** – este tipul de pariu, pentru care Jucatorul trebuie sa indice, echipa care înscrie primul gol din meci

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	PGG	echipa gazdă înscrie primul gol din meci	1036 – PGG
2	PGO	echipa oaspete înscrie primul gol din meci	1036 – PGO
3	PGG&2+	echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1036 - PGG&2+
4	PGG&3+	echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1036 - PGG&3+
5	PGG&4+	echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1036 - PGG&4+
6	PGG&GG	echipa gazdă marchează primul gol în meci și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1036 - PGG&GG
7	PGG&G2+	echipa gazdă marchează primul gol în meci și echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri	1036 - PGG&G2+
8	PGO&2+	echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 2 goluri în meci	1036 – PGO&2+
9	PGO&3+	echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 3 goluri în meci	1036 – PGO&3+
10	PGO&4+	echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 4 goluri în meci	1036 – PGO&4+
11	PGO&GG	echipa oaspete marchează primul gol în meci și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci	1036 – PGO&GG
12	PG&O2+	echipa oaspete marchează primul gol în meci și echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri	1036 – PGO&O2+

Nota: Dacă nu se înscrie niciun gol în meci, atunci pariul este validat pierzător.

m. **Pariul „Dă gol, nu dă gol în meci”** este pariul pentru care Jucatorul trebuie sa indice echipa / echipele care înscrie / înscriu sau nu înscrie / înscriu în meci.

Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	G1+	echipa gazdă înscrie minim 1 gol	1036 – G1+
2	O1+	echipa oaspete înscrie minim 1 gol	1036 – O1+
3	GNG	echipa gazdă nu înscrie niciun gol	1036 – GNG
4	ONG	echipa oaspete nu înscrie niciun gol	1036 - ONG
5	GG	fiecare echipă înscrie cel puțin 1 gol în meci	1036 – GG
6	NGG	nicio echipă sau una dintre ele nu marchează	1036 – NGG
7	VSG	echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează	1036 – VSG
8	VSO	echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă nu marchează	1036 – VSO
9	GG3+	ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 3 goluri	1036 – GG3+
10	NGG3+	va fi 0-2 goluri si/sau NGG	1036 – NGG3+
11	NGG4+	va fi 0-3 goluri si/sau NGG	1036 – NGG4+
12	G2+	echipa gazdă marchează în meci minim două goluri	1036 – G2+
13	O2+	echipa oaspete marchează în meci minim două goluri	1036 – O2+
14	IG1+&IIIG1+	echipa gazdă marchează în ambele reprize	1036 - IG1+&IIIG1+
15	IG1+&IIIG2+	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IG1+&IIIG2+

16	IG1+&IIG3+	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză	1036 - IG1+&IIG3+
17	IG2+&IIG1+	hipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză	1036 - IG2+&IIG1+
18	IG2+&IIG2+	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IG2+&IIG2+
19	IGO-1&IIGO-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - IGO-1&IIGO-1
20	IGO-1&IIGO-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IGO-1&IIGO-2
21	IGO-2&IIGO-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - IGO-2&IIGO-1
22	IGO-2&IIGO-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - IGO-2&IIGO-2
23	IGNG&IIG1+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză	1036 - IGNG&IIG1+
24	IGNG&IIG2+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IGNG&IIG2+
25	IG1+&IIGNG	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză	1036 - IG1+&IIGNG
26	IG2+&IIGNG	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză	1036 - IG2+&IIGNG
27	IIGNGsIIGNG	echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză	1036 - IIGNGsIIGNG
28	IO1+&IIO1+	echipa oaspete marchează în ambele reprize	1036 - IO1+&IIO1+
29	IO1+&IIO2+	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IO1+&IIO2+
30	IO1+&IIO3+	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză	1036 - IO1+&IIO3+
31	IO2+&IIO1+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză	1036 - IO2+&IIO1+
32	IO2+&IIO2+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IO2+&IIO2+
33	IOO-1&IIOO-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - IOO-1&IIOO-1
34	IOO-1&IIOO-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IOO-1&IIOO-2
35	IONG&IIO1+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză	1036 - IONG&IIO1+
36	IONG&IIO2+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză	1036 - IONG&IIO2+
37	IO1+&IIONG	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză	1036 - IO1+&IIONG
38	IO2+&IIONG	chipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză	1036 - IO2+&IIONG
39	IONGsIIONG	echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză	1036 - IONGsIIONG
40	I G1+	echipa gazdă marchează în prima repriză	1036 - I G1+
41	I GNG	echipa gazdă nu marchează în prima repriză	1036 - I GNG
42	I G2+	echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză	1036 - I G2+
43	I O1+	echipa oaspete marchează în prima repriză	1036 - I O1+

44	I ONG	echipa oaspete nu marchează în prima repriză	1036 - I ONG
45	I O2+	echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză	1036 - I O2+
46	I G3+	echipa gazdă marchează minim 3 goluri în prima repriză	1036 - I G3+
47	I G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză	1036 - I G0-1
48	I G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în prima repriză	
49	I G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză	1036 - I G1-2
50	I O3+	echipa oaspete marchează minim 3 goluri în prima repriză	1036 - I O3+
51	I O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză	1036 - I O0-1
52	I O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în prima repriză	
53	I O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză	1036 - I O1-2
54	II G1+	echipa gazdă marchează în a doua repriză	1036 - II G1+
55	II GNG	echipa gazdă nu marchează în a doua repriză	1036 - II GNG
56	II G2+	echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză	1036 - II G2+
57	II O1+	echipa oaspete marchează în a doua repriză	1036 - II O1+
58	II ONG	echipa oaspete nu marchează în a doua repriză	1036 - II ONG
59	II O2+	echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză	1036 - II O2+
60	II G3+	echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză	1036 - II G3+
61	II G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - II G0-1
62	II G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză	
63	II G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză	1036 - II G1-2
64	II O3+	echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză	1036 - II O3+
65	II O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - II O0-1
66	II O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză	
67	II O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză	1036 - II O1-2
68	I GG	ambele echipe marchează în prima repriză	1036 - I GG
69	I NGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză	1036 - I NGG
70	II GG	ambele echipe marchează în a doua repriză	1036 - II GG
71	II NGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză	1036 - II NGG
72	GG&G2+	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri	1036 - GG&G2+
73	GG&O2+	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri	1036 - GG&O2+
74	GG&2-3	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 2 și maxim 3 goluri în meci	1036 - GG&2-3
75	GG&2-4	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	1036 - GG&2-4
76	GG&3-5	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	1036 - GG&3-5
77	GG&3-6	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	1036 - GG&3-6
78	GG&G2+O2+	ambele echipe marchează minim 2 goluri în meci	1036 - GG&G2+O2+
79	IGG&IIGG	ambele echipe marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză	1036 - IGG&IIGG
80	IGG&IINGG	ambele echipe marchează în prima repriză și nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză	1036 - IGG&IINGG
81	INGG&IIGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză	1036 - ING&IIGG

82	INGG&IINGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză și nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză	1036 - INGG&IINGG
83	IGGsauIIGG	ambele echipe marchează în prima repriză sau ambele echipe marchează în a doua repriză	1036 - IGGsauIIGG
84	G3+	echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci	1036 - G3+
85	O3+	echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci	1036 - O3+
86	G4+	echipa gazdă înscrie minim 4 goluri în meci	1036 - G4+
87	O4+	echipa oaspete înscrie minim 4 goluri în meci	1036 - O4+
88	G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci	1036 - G0-1
89	G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci	1036 - G0-2
90	G0-3	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci	1036 - G0-3
91	G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în meci	1036 - G1-2
92	G1-3	echipa gazdă marchează 1,2 sau 3 goluri în meci	1036 - G1-3
93	G2-3	echipa gazdă marchează 2 sau 3 goluri în meci	1036 - G2-3
94	GE1	echipa gazdă marchează exact 1 gol în meci	1036 - GE1
95	GE2	echipa gazdă marchează exact 2 goluri în meci	1036 - GE2
96	GNE1	echipa gazdă nu marchează exact 1 gol în meci	1036 - GNE1
97	GNE2	echipa gazdă nu marchează exact 2 goluri în meci	1036 - GNE2
98	O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci	1036 - O0-1
99	O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci	1036 - O0-2
100	O0-3	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci	1036 - O0-3
101	O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în meci	1036 - O1-2
102	O1-3	echipa oaspete marchează 1,2 sau 3 goluri în meci	1036 - O1-3
103	O2-3	echipa oaspete marchează 2 sau 3 goluri în meci	1036 - O2-3
104	OE1	echipa oaspete marchează exact 1 gol în meci	1036 - OE1
105	OE2	echipa oaspete marchează exact 2 goluri în meci	1036 - OE2
106	ONE1	echipa oaspete nu marchează exact 1 gol în meci	1036 - ONE1
107	ONE2	echipa oaspete nu marchează exact 2 goluri în meci	1036 - ONE2
108	I00-2&I100-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză	1036 - I00-2&I100-1
109	I00-2&I100-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză	1036 - I00-2&I100-2

- n. **Pariul „Total goluri prima repriză” (TG I)** este tipul de pariu pentru care Jucatorul trebuie sa indice numărul de goluri marcat strict în prima repriză a evenimentului sportiv. Opțiunile de pariere indică limita inferioară sau intervalul de goluri ce poate fi înscris în prima repriză: **0-1, 0-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:

- **Pariul” Total goluri”** implica indicarea pe biletul de pariu de catre Jucator a 2 limite privind rezultatul PRIMEI REPRIZE , respectiv inferioara și superioara . Spre ex: 0-1, 2-3. Nota: Pentru acest tip de pariu trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, asa cum este explicat in Tabelul de mai jos.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I 0-1	minim 0 și maxim 1 gol în prima repriză	0-0 sau 1-0 la pauză

2	I 0-2	minim 0 și maxim 2 goluri în prima repriză	0-0 sau 2-0 la pauză
3	I 0-3	minim 0 și maxim 3 goluri în prima repriză	0-0 sau 2-1 la pauză
4	I 1-2	minim 1 gol și maxim 2 goluri în prima repriză	1-0 sau 1-1 la pauză
5	I 1-3	se marchează minim 1 și maxim 3 goluri în prima repriză	1-0 sau 2-1 la pauză
6	I 2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în prima repriză	1-1 sau 2-1 la pauză

- **Pariul „Total goluri”** implică indicarea pe biletul de pariu de catre Jucator a unei singure limite, și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în PRIMA REPRIZA.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I 1+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză	1-0 sau 2-0 la pauză
2	I 2+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză	1-1 sau 2-1 la pauză
3	I 3+	se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză	2-1 sau 3-1 la pauză
4	I 4+	se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriză	2-2 sau 3-2 la pauză

- o. **Pariul „Total goluri”** implica indicarea pe biletul de pariu de catre Jucator a numarului EXACT de goluri care urmeaza a fi marcate în PRIMA REPRIZA:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I E1	se marchează exact un gol în prima repriză	1-1 sau 2-0 la pauză
2	I E2	se marchează exact 2 goluri în prima repriză	1-0 sau 2-1 la pauză
3	I NE1	nu se marchează exact un gol în prima repriză	2-1 sau 3-1 la pauză
4	I NE2	nu se marchează exact 2 goluri în prima repriză	0-1 sau 2-1 la pauză

- p. **Pariul „Total goluri repriza secundă” (TG II)** este tipul de pariu pentru care Jucatorul trebuie sa indice, numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză a evenimentului sportiv. Exista aceleași opțiuni de pariare prezente la tipul de pariu anterior, respectiv: **0-1, 0-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:

- **„Total goluri:** implica indicarea de catre Jucator, a 2 limite, (inferioară și superioară) în REPRIZA A DOUA și anume: 0-1, 2-3.
Nota: Pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II 0-1	minim 0 și maxim 1 gol în repriza a doua	0-0 sau 1-0 repriza 2
2	II 0-2	minim 0 și maxim 2 goluri în repriza a doua	0-0 sau 2-0 repriza 2
3	II 0-3	minim 0 și maxim 3 goluri în repriza a doua	0-0 sau 2-1 repriza 2
4	II 1-2	minim 1 gol și maxim 2 goluri în repriza a doua	1-0 sau 1-1 repriza 2
5	II 1-3	se marchează minim 1 și maxim 3 goluri în repriza a doua	1-0 sau 2-1 repriza 2
6	II 2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în repriza a doua	1-1 sau 2-1 repriza 2

- **„Total goluri”** implica indicarea de catre Jucator a unei limite și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în REPRIZA A DOUA

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II 1+	se marchează cel puțin 1 gol în repriza a doua	1-0 sau 2-0 repriza 2
2	II 2+	se marchează cel puțin 2 goluri în repriza a doua	1-1 sau 2-1 repriza 2
3	II 3+	se marchează cel puțin 3 goluri în repriza a doua	2-1 sau 3-1 repriza 2

4	II 4+	se marchează cel puțin 4 goluri în repriza a doua	2-2 sau 3-2 repriza 2
---	-------	---	-----------------------

- q. **Pariul „Total goluri”** este pariul care implică indicarea de către Jucator a numărului exact de goluri care trebuie marcate în REPRIZA A DOUA:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II E1	se marchează exact un gol în repriza a doua	1-1 sau 2-0 repriza 2
2	II E2	se marchează exact 2 goluri în repriza a doua	1-0 sau 2-1 repriza 2
3	II NE1	nu se marchează exact un gol în repriza a doua	2-1 sau 3-1 repriza 2
4	II NE2	nu se marchează exact 2 goluri în repriza a doua	0-1 sau 2-1 repriza 2

- r. **Pariul „Mai Multe Goluri” (MG)** reprezintă pariul ce se raportează la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I>II	în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	1-0 pauză, 1-0 final
2	I=II	în ambele reprize se marchează același număr de goluri	1-0 pauză, 1-1 final
3	I<II	în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	0-0 pauză, 1-0 final
4	I≥II	în prima repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de cea de-a doua repriză	1-0 pauză, 1-0 final
5	I≤II	în a doua repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de prima repriză	1-0 pauză, 1-1 final

- s. **Pariul „Total goluri meci” (TG)** reprezintă pariul ce se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui eveniment sportiv (meci). Opțiunile de pariere sunt redate printr-un interval sau printr-un minim de goluri, astfel: **0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 2, 3, 1+, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 3 categorii:

- **Total goluri** implică selectarea a 2 limite (inferioară și superioară) în MECI; pentru acest tip de pariu trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, în sensul înscrierii minimului din stânga și maximului din dreapta:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	0-1	minim 0 și maxim 1 gol în MECI	0-0 sau 1-0
2	0-2	minim 0 goluri și maxim 2 goluri în MECI	1-1 sau 0-2
3	0-3	minim 0 goluri și maxim 3 goluri în MECI	1-1 sau 1-2
4	0-4	minim 0 goluri și maxim 4 goluri în MECI	1-1 sau 1-3
5	0-5	minim 0 goluri și maxim 5 goluri în MECI	1-1 sau 2-3
6	0-6	minim 0 goluri și maxim 6 goluri în MECI	1-1 sau 2-4
7	1-2	minim 1 goluri și maxim 2 goluri în MECI	1-0 sau 0-2
8	1-3	minim 1 goluri și maxim 3 goluri în MECI	1-0 sau 1-2
9	1-4	minim 1 goluri și maxim 4 goluri în MECI	1-0 sau 1-3
10	1-5	minim 1 goluri și maxim 5 goluri în MECI	1-0 sau 1-4
11	1-6	minim 1 goluri și maxim 6 goluri în MECI	1-0 sau 2-4
12	2-3	minim 2 goluri și maxim 3 goluri în MECI	1-1 sau 1-2
13	2-4	minim 2 goluri și maxim 4 goluri în MECI	1-1 sau 1-3
14	2-5	minim 2 goluri și maxim 5 goluri în MECI	0-5 sau 1-3
15	2-6	minim 2 goluri și maxim 6 goluri în MECI	0-6 sau 2-2

16	3-4	minim 3 goluri și maxim 4 goluri în MECI	1-2 sau 2-2
17	3-5	minim 3 goluri și maxim 5 goluri în MECI	2-1 sau 2-2
18	3-6	minim 3 goluri și maxim 6 goluri în MECI	2-1 sau 2-2
19	4-5	minim 4 goluri și maxim 5 goluri în MECI	3-1 sau 4-1
20	4-6	minim 4 goluri și maxim 6 goluri în MECI	3-1 sau 4-2

- t. **Pariul „Total goluri”** este tipul de pariu care implică indicarea de către Jucator a unei limite, și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în MECI

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1+	se marchează cel puțin 1 gol în MECI	1-0 sau 1-1
2	2+	se marchează cel puțin 2 goluri în MECI	2-0 sau 1-1
3	3+	se marchează cel puțin 3 goluri în MECI	3-0 sau 1-2
4	4+	se marchează cel puțin 4 goluri în MECI	4-0 sau 6-1
5	5+	se marchează cel puțin 5 goluri în MECI	5-0 sau 7-1
6	6+	se marchează cel puțin 6 goluri în MECI	6-0 sau 7-1
7	7+	se marchează cel puțin 7 goluri în MECI	4-3 sau 6-3

- u. **Pariul „Total goluri”** este tipul de pariu care implică EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în MECI:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	E1	se marchează EXACT 1 gol în MECI	1-0 sau 0-1
2	E2	se marchează EXACT 2 goluri în MECI	2-0 sau 1-1
3	E3	se marchează EXACT 3 goluri în MECI	3-0 sau 1-2
4	E4	se marchează EXACT 4 goluri în MECI	4-0 sau 1-3
5	NE1	nu se marchează exact 1 gol în MECI	0-0 sau 2-1
6	NE2	nu se marchează exact 2 goluri în MECI	1-0 sau 2-1
7	NE3	nu se marchează exact 3 goluri în MECI	2-0 sau 3-1
8	NE4	nu se marchează exact 4 goluri în MECI	3-0 sau 4-1

- v. **Pariul „Scor corect” (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi până la 45 opțiuni de pariere. Spre exemplificare: **1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc.** Exemplu: evenimentul cu cod de identificare: 1036 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.
- w. **Pariul „Scor corect prima repriza”(SC I)** este tipul de pariu prin care Jucatorul trebuie sa specifice scorul la pauză meciului. Pot fi până la 9 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 0-1, 0-0, 1-1, 2-2.** Exemplu: 1036 – 1-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc pentru prima repriza, prima echipă a marcat 1 gol, iar cea de-a doua echipa 1 gol.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I 1-0	prima repriză se termină 1-0 pentru gazde	1-0 la pauză
2	I 2-0	prima repriză se termină 2-0 pentru gazde	2-0 la pauză
3	I 2-1	prima repriză se termină 2-1 pentru gazde	2-1 la pauză
4	I 1-2	prima repriză se termină 1-2 pentru oaspeți	1-2 la pauză
5	I 0-2	prima repriză se termină 0-2 pentru oaspeți	0-2 la pauză
6	I 0-1	prima repriză se termină 0-1 pentru oaspeți	0-1 la pauză
7	I 0-0	prima repriză se termină egal 0-0	0-0 la pauză
8	I 1-1	prima repriză se termină egal 1-1	1-1 la pauză

9	I 2-2	prima repriză se termină egal 2-2	2-2 la pauză
---	-------	-----------------------------------	--------------

- x. **Pariul „Cine merge mai departe (CMM)”** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	CMM1	câștigă echipa gazdă	1036 – CMM1
2	CMM2	câștigă echipa oaspete	1036 – CMM2

- y. **Pariul „Total goluri ligă pe etapă”** – este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui sa indice numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Nota: Pe un bilet de pariu nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.
- z. **Pariul „Total goluri ligă pe zi”** – este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui sa indice numărul total de goluri înscris în evenimentele sportive per liga pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. NOTA: Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi – (spre ex.21 iulie 2015). 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 2015 până la ora 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2015.
- aa. **Pariul „Duel goluri în liga pe zi gazde – oaspeți”** - este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui sa indice câștigătorul dintre gazde și oaspeți la total de goluri înscrise în ligă pe parcursul unei singure zile, unde gazdele sau oaspeții vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite. NOTA: Pe un bilet de pariu nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 a.m. din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește Cota 1.
- bb. **Pariul „Număr goluri gazde în liga pe zi”** - este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui sa indice numărul total de goluri înscris de gazde, unde gazdele vor fi definite de către Organizator., fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași liga și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. NOTA: Pe un bilet de pariu, nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 a.m. – 09:59 a.m., a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 a.m. din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește Cota 1.
- cc. **Pariul „Număr goluri oaspeți în liga pe zi”** - este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui sa indice numărul total de goluri înscris de oaspeți, unde oaspeții vor fi definiți de către Organizatorul evenimentului sportiv, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. NOTA: Pe un bilet de pariu, nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 a.m.

– 09:59 a.m., a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: 10:00 a.m. din ziua de 21 iulie 2015 - 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește Cota 1.

dd. **Pariul „Duel goluri ligă”** – este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui să indice liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. NOTA: Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.

ee. **Pariul” Duel goluri echipe”** - este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui să indice care echipă înscrie mai multe goluri dintre cele 2 specificate de către Organizatorul NOTA: Pe biletul de pariu nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu aceleași echipe din ofertă. În cazul în care este programat meciul de fotbal dintre echipele Steaua - Dinamo, iar Steaua este întrerupt și nu se reia în 48 ore, iar Dinamo se termină la timpul regulamentar de joc avem următoarele situații:

- i. Steaua a marcat minim 2 goluri, iar Dinamo nu a marcat sau a marcat maxim un gol, pariul pe Steaua este câștigător, pentru egal și / sau Dinamo pariurile sunt necâștigătoare
- ii. Dacă Steaua a marcat 2 goluri, Dinamo a marcat 2 goluri, pariul pe Steaua sau pariul pe egalitate vor primi cota 1 iar pariul pe Dinamo este necâștigător.
- iii. Dacă Steaua nu a marcat sau a marcat maxim 1 gol, iar Dinamo a marcat minim 2 goluri, toate pariurile primesc cota 1.

ff. Pariul **“Duel goluri marcatori”** - este tipul de pariu pentru care Jucatorul ar trebui să indice care marcator înscrie mai multe goluri dintre cei 2 specificați de către Organizator. Autogolurile nu se iau în considerare. Dacă jucătorul nu este introdus în teren, pariul primește Cota 1. În cazul unui astfel de pariu, în care protagoniștii sunt pariul “Messi - Ronaldo, iar echipa de fotbal la care activează Messi (FC Barcelona) este întrerupt și nu se reia evenimentul în 48 ore, iar echipa Real Madrid încheie evenimentul , în timpul regulamentar de joc, avem următoarele situații:

- i. Messi a marcat minim 2 goluri, iar Ronaldo nu a marcat sau a marcat maxim un gol, pariul pe Messi este câștigător. De asemenea, pentru egal și / sau pariurile pe Ronaldo, sunt pierzătoare.
- ii. Dacă Messi a marcat 2 goluri, Ronaldo a marcat 2 goluri, pariul pe Messi sau pariul pe egalitate primesc Cota 1 iar pariul pe Ronaldo este validat ca necâștigător.
- iii. Dacă Messi nu a marcat sau a marcat maxim 1 gol, iar Ronaldo a marcat minim 2 goluri, toate pariurile primesc Cota 1

(gg) Total goluri asiatice

Nr. Crt.	Tip pariu	Explicatie
1	SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri pe durata meciului.
2	PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 1 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol.

3	SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
4	PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1
5	SUB 2 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
6	PESTE 2 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.
7	SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI	ariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
8	PESTE 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.
9	SUB 2.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
10	PESTE 2.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
11	SUB 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
12	PESTE 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
13	SUB 3 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul sau doua goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
14	PESTE 3 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul sau două goluri.
15	SUB 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI:	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol, 1 gol sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt

		necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
16	PESTE 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol, 1 gol sau 2 goluri.
17	SUB 3.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
18	PESTE 3.5 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.
19	SUB 3.75 SAU 3.5, 4 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri pe durata meciului.
20	PESTE 3.75 SAU 3.5, 4 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.
21	SUB 4 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul, două sau trei goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri pe durata meciului.
22	PESTE 4 GOLURI	Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul, două sau trei goluri.

6.2. TENIS

În general se joacă după principiul 2/3 seturi (care jucător câștigă primul 2 seturi), cu excepția unor turnee masculine unde se joacă 3/5 seturi.

- a. **Pariul „Rezultat final „(RF) este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis.**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	victoria primului jucător înscris pe tabelă	1958 – 1
2	2	victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabelă	1958 – 2

- b. **Pariul „Primul set” (IS) se referă la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS 1	la finalul primului set conduce primul jucător	1958 – IS 1
2	IS 2	la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă	1958 – IS 2

- c. **Pariul „Al doilea set” (IIS) se referă la indicarea rezultatului corect la finalul setului 2.**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IIS 1	setul 2 este câștigat primul jucător	1958 – IIS 1
2	IIS 2	setul 2 este câștigat de cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă	1958 – IIS 2

- d. **Pariul „Primul set/ Final”** este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1/1	primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului	1958 – P/F 1/1
2	1/2	primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător	1958 – P/F 1/2
3	2/1	al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător	1958 – P/F 2/1
4	2/2	al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul	1958 – P/F 2/2

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

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H 1 sau HG1-1 sau HG2-1	este câștigător primul jucător după ce s-au adunat / scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător. Ex: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-2, 6-3, se face totalul pe jucător: J1=6+6=12, J2=2+3=5, când aplicăm handicapul 12-3.5=8.5>5 totalul de la Jucătorul 2, deci HANDICAP 1	1958 – H 1
2	H 2 sau HG1-2 sau HG2-2	este câștigător cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/ scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător. Ex: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-4,4-6, 6-3, se face totalul pe jucător: J1=6+4+6=16, J2=4+6+3=13, când aplicăm handicapul 16-3.5=12.5<13 totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2	1958 – H 2

NOTĂ: pentru acest tip de pariu nu este OBLIGATORIU ca jucătorul pe care s-a pariat cu HANDICAP să câștige meciul. (Ex: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-0, 6-7,6-7, atunci se face totalul pe jucător: J1=6+6+6=18, J2=0+7+7=14. Prin aplicarea handicapului (- 3.5) rezulta ca 14,5 (18-3.5=14.5) . Asadar rezultatul de 14,5 >14 (valoare rezultata la numarul game.uri cumulate de Jucătorul 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucătorul nr. 1 a pierdut meciul, la pronostic cu HANDICAP, el este declarat castigator.

- f. **Pariul „Total game-uri” (TG)** este pariul prin care Jucătorul ar trebui să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
--------	-----------	------------	---------

1	TGS	la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 22.5 și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul 6+2+6+3=17 și se raportează la LIMITA de 22.5, rezultă $17 < 22.5$, TG=S	1958 – TGS
2	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	1958 – TGP

- g. **Pariul „Total game-uri primul set” (ISTG)** este pariul prin care Jucătorul ar trebui să se raporteze la numărul de game-uri indicat pe Oferta și să precizeze dacă la finalul primului set s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS TGS	la finalul primului set s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate. Ex: dacă limita este 9.5 și primul set se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă $8 < 9.5$, IS TGS	1958 – IS TGS
2	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 și se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă $10 > 9.5$, IS TGP	1958 – IS TGP

Pariul „Scor corect” - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: **2:0, 2:1, 1:2, 0:2** sau **0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0** (Exemplu: Dacă se pariază 1958 – SC 0:2 înseamnă că cel de-al doilea jucător câștigă cu un scor la seturi de 0:2).

- h. **Pariul „Total seturi” (TS)** este pariul prin care Jucătorul ar trebui să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/ peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).
- i. **Pariul „Handicap la seturi” (HS±)** este tipul de pariu în care primul jucător detine un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariuri. Din / la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.
- j. **Pariul „Minim un set”** (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim un set în meci.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	primul jucător câștigă minim un set în meci	1958 – m1S 1
2	2	cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci	1958 – m1S 2

- k. **Pariul „Minim două seturi”** (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim două seturi în meci.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	primul jucător câștigă minim două seturi în meci	1958 – m2S 1
2	2	cel de-al doilea jucător câștigă minim două seturi în meci	1958 – m2S 2

- l. **Pariul „Succesiune de evenimente” (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariuri.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1&TGS	câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – 1&TGS
2	1&TGP	câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – 1&TGP
3	2&TGS	câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – 2&TGS
4	2&TGP	câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – 2&TGP

- m. **Pariul „Succesiune evenimente primul set” (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariare.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS1&ISTGS	câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – IS1&ISTGS
2	IS1&ISTGP	câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – IS1&ISTGP
3	IS2&ISTGS	câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – IS2&ISTGS
4	IS2&ISTGP	câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariare	1958 – IS2&ISTGP

- n. **Pariul „Scor corect” (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi 10 opțiuni de pariare: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3, 0-3.
Exemplu: 1036 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea meciului, scorul este de 3-1 la seturi pentru primul jucător.

- o. **Pariul „Tie-break în meci”**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TBDA	va fi tie-break în meci	7-6 sau 6-7
2	TBNU	nu va fi tie-break în meci	Nu 7-6 sau 6-7

- p. **Pariul „Total game-uri jucător”**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1TGS	primul jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat	1958 – 1TGS
2	1TGP	primul jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat	1958 – 1TGP
3	2TGS	al doilea jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat	1958 – 2TGS
4	2TGP	al doilea jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat	1958 – 2TGP

- q. **Pariul „Handicap la game-uri (H±) primul set”**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS H1	este câștigător în setul unu primul jucător după ce s-au adunat/ scăzut primului jucător, numărul de game-uri indicat	1958 – 1S H1
2	IS H2	este câștigător în setul unu cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/ scăzut primului jucător, numărul de game-uri indicat	1958 – 1S H2

s. Pariul „Tie Break in primul set”

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1		Va fi tie-break în primul set	7-6 sau 6-7
2		Nu va fi tie-break în primul set	Nu 7-6 sau 6-7

6.3. HOCHEI

- a. **Pariul „Rezultat final”** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	prima echipă câștigă la finalul meciului	1518 – 1
2	X	meciul se termina la egalitate	1518 – X
3	2	câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului	1518 – 2
4	1X	câștigă prima echipă sau se termină la egalitate	1518 – 1X
5	X2	se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa	1518 – X2
6	12	una dintre echipe câștigă meciul	1518 - 12

- b. **Pariul „Prima perioadă” (IP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IP 1	la finalul primei perioade conduce echipa gazdă	1518 – IP 1
2	IP X	prima perioadă se termină la egalitate	1518 – IP X
3	IP 2	la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete	1518 – IP 2
4	IP 1X	la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate	1518 – IP 1X
5	IP X2	la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate	1518 – IP X2
6	IP 12	la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe	1518 – IP 12

- c. **Pariul „A doua perioadă” (IIP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul celei de-a doua perioade:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IIP 1	echipa gazdă câștigă a doua perioadă	1518 – IIP 1
2	IIP X	egalitate în a doua perioadă	1518 – IIP X
3	IIP 2	echipa oaspete câștigă a doua perioadă	1518 – IIP 2
4	IIP 1X	echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a doua perioadă	1518 – IIP 1X
5	IIP X2	echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a doua perioadă	1518 – IIP X2
6	IIP 12	câștigă una dintre cele două echipe în a doua perioadă	1518 – IIP 12

- d. **Pariul „A treia perioadă” (IIIP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul celei de-a treia perioade:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IIIP 1	echipa gazdă câștigă a treia perioadă	1518 – IIIP 1
2	IIIP X	egalitate în a treia perioadă	1518 – IIIP X
3	IIIP 2	echipa oaspete câștigă a treia perioadă	1518 – IIIP 2
4	IIIP 1X	echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a treia perioadă	1518 – IIIP 1X
5	IIIP X2	echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a treia perioadă	1518 – IIIP X2
6	IIIP 12	câștigă una dintre cele două echipe în a treia perioadă	1518 – IIIP 12

- e. **Pariul „Handicap” (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine un avantaj sau un dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă la rezultatul final al meciului.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1 sau H1-1 sau H2-1	câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1518 – H1
2	H2 sau H1-2 sau H2-2	câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1518 – H2

NOTĂ: ca și exemple a se citi HANDICAP - secțiunea FOTBAL

- f. **„Handicap prima perioadă” (IP H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine un avantaj sau un dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă doar la prima perioadă (prima din cele 3) a meciului.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IP H1	câștigă echipa gazdă prima perioadă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1518 – IP H1
2	IP H2	câștigă echipa oaspete prima perioadă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1518 – IP H2

NOTĂ: ca și exemple a se citi HANDICAP - secțiunea FOTBAL

- g. **Pariul „WINNER” (DNB)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește Cota 1.00.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	DNB1	câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1	1518 – DNB1
2	DNB2	câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1	1518 – DNB2

- h. **Pariul „Total goluri” (TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TGS4.5	se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat. Ex: dacă limita este 4.5 și meciul se termină 2-2 se face totalul $2+2=4$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $4 < 4.5$, TGS	1518 – S4.5
2	TGP4.5	se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat. Ex: dacă limita este 4.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul $6+2=8$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $8 > 4.5$, TGP	1518 – P4.5
3	TGS5.5	se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S5.5) (Ex: dacă limita este 5.5 și meciul se termină 3-2 se face totalul $3+2=5$ și se raportează la LIMITA de 5.5, rezultă $5 < 5.5$, TGS	1518 – S5.5
4	TGP5.5	se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P5.5) (Ex: dacă limita este 5.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul $6+2=8$ și se raportează la LIMITA de 5.5, rezultă $8 > 5.5$, TGP	1518 – P5.5
5	TGS6.5	se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S6.5) (Ex: dacă limita este 6.5 și meciul se termină 3-3 se face totalul $3+3=6$ și se raportează la LIMITA de 6.5, rezultă $6 < 6.5$, TGS	1518 – S6.5
6	TGP6.5	se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P6.5) (Ex: dacă limita este 6.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul $6+2=8$ și se raportează la LIMITA de 6.5, rezultă $8 > 6.5$, TGP	1518 – P6.5

- i. **Pariul „Total goluri prima perioadă” (IP TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IP TGS	se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat Ex: dacă limita este 4.5 și prima perioadă se termină 2-2 se face totalul $2+2=4$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $4 < 4.5$, IP TGS	1518 – IP TGS
2	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 $3+2=5$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $5 > 4.5$, IP TGP	1518 – IP TGP

- j. **Pariul „Total goluri a doua perioadă” (IIP TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a doua perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IIP TGS	se înscriu mai puține 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 $2+2=4$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $4 < 4.5$, IIP TGS	1518 – IIP TGS
2	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 $3+2=5$ și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $5 > 4.5$, IIP TGP	1518 – IIP TGP

- k. **Pariul „Total goluri a treia perioadă” (IIIP TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a treia perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IIIP TGS	se înscriu mai puține 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 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $4 < 4.5$, IIIP TGS	1518 – IIIP TGS
2	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 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă $5 > 4.5$, IIIP TGP	1518 – IIIP TGP

- l. **Pariul „Interval total goluri”** – trebuie indicat de catre Jucator, intervalul total de goluri înscrise în meci:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	2-4	se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci	2-0 sau 3-1
2	2-5	se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci	2-0 sau 3-2
3	2-6	se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci	2-0 sau 4-2
4	3-4	se marchează minim 3 și maxim 4 goluri în meci	2-1 sau 3-1
5	3-5	se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci	2-1 sau 3-2
6	3-6	se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci	2-1 sau 4-2
7	4-5	se marchează minim 4 și maxim 5 goluri în meci	3-1 sau 3-2
8	4-6	se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci	3-1 sau 4-2
9	5-6	se marchează minim 5 și maxim 6 goluri în meci	3-2 sau 4-2
10	5-7	se marchează minim 5 și maxim 7 goluri în meci	3-2 sau 4-3
11	6-7	se marchează minim 6 și maxim 7 goluri în meci	4-2 sau 4-3
12	6-8	se marchează minim 6 și maxim 8 goluri în meci	4-2 sau 5-3

- m. **Pariul „Total goluri gazde” (GTG)** – trebuie indicat numărul de goluri înscrise de echipa gazdă

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	GTGS	în meci echipa gazdă înscrie mai puține goluri decât numărul specificat	1518 – GTGS
2	GTGP	în meci echipa gazdă înscrie mai multe goluri decât numărul specificat	1518 – GTGP

- n. **Pariul „Total goluri oaspeti ” (OTG)** – trebuie indicat numărul de goluri înscrise de echipa oaspete

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	OTGS	în meci echipa oaspete înscrie mai puține goluri decât numărul specificat	1518 – OTGS
2	OTGP	în meci echipa oaspete înscrie mai multe goluri decât numărul specificat	1518 – OTGP

- o. **–Pariul „Victorie sigură”**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	VSG	echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează	1518 – VSG

2	VSO	echipa oaspete câștigă și echipa gazdă nu marchează	1518 - VSO
---	-----	---	------------

p. **Pariul „Victorie triplă”**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	VTG	echipa gazdă câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă	1518 - VTG
2	VTO	echipa oaspete câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă	1518 - VTO

q. **Pariul „Prima perioadă / final meci” (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificații ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm 1518 - P/F - X/2 înseamnă că la finalul primei perioade este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.

r. **Pariul „Prima perioadă sau final” (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IPsF1	după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă	1518 - 1 PSF 1
2	IPsFX	după prima perioadă și / sau la final de meci este egalitate	1518 - 1 PSF X
3	IPsF2	după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete	1518 - 1 PSF 2

s. **Pariul „Câștigă meciul” (CM)** - este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	CM1	câștigă echipa gazdă	1518 - CM1
2	CM2	câștigă echipa oaspete	1518 - CM2

t. **Pariul „Succesiune de evenimente”** este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare cât și numărul total de goluri înscris în meci sau handicapul specificat trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI, și final și număr goluri sau handicapul specificat

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1&TGS	câștigă prima echipă și totalul golurilor este sub cel specificat	1518 - 1&TGS
2	1&TGP	câștigă prima echipă și totalul golurilor este peste cel specificat	1518 - 1&TGP
3	2&TGS	câștigă a doua echipă și totalul golurilor este sub cel specificat	1518 - 2&TGS
4	2&TGP	câștigă a doua echipă și totalul golurilor este peste cel specificat	1518 - 2&TGP
5	H1&TGS	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat	1518 - H1&TGS
6	H1&TGP	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat	1518 - H1&TGP

7	H2&TGS	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat	1518 - H2&TGS
8	H2&TGP	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este peste numărul indicat	1518 - H2&TGP
9	IP1&IPTGS	echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IP1&IPTGS
10	IP1&IPTGP	echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IP1&IPTGP
11	IPX&IPTGS	egalitate după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IPX&IPTGS
12	IPX&IPTGP	egalitate după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IPX&IPTGP
13	IP2&IPTGS	echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IP2&IPTGS
14	IP2&IPTGP	echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat	1518 - IP2&IPTGP

- u. **Pariul „Dă gol nu dă gol prima perioadă” (DG IP)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IP G1+	echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă	1518 - IP G1+
2	IP O1+	echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă	1518 - IP O1+
3	IP GNG	echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă	1518 - IP GNG
4	IP ONG	echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă	1518 - IP ONG
5	IP GG	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă	1518 - IP GG
6	IP NGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă	1518 - IP NGG

- v. **Pariul „Total goluri par/ impar (Par/ Impar)”** se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de goluri par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de goluri impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 - Par* înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par.

6.4. BASCHET

Primele 2 sferturi se consideră a fi PRIMA REPRIZĂ, sfertul 3 și 4 se consideră a fi REPRIZA a DOUA.

- a. **Pariul „Rezultat final” (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.
Exemplu: Dacă se selectează indicatorul evenimentului **1710 - RF X2** înseamnă că pariul să fie declarat castigator, finalul meciului de baschet ar trebuie să se finalizeze fie la egalitate, fie cu câștigarea echipei oaspeților.
- b. **Pariul „Handicap” (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine un avantaj sau un dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1	câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1710 - H1
2	H2	câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1518 - H2

- c. **Pariul „Total puncte” (TP)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TPS	se înscriu mai puține puncte în meci raportat la numărul specificat	1710 - TPS
2	TPP	se înscriu mai multe puncte în meci raportat la numărul specificat	1710 - TPP

Pariul „Total puncte echipă” (GTP sau OTP) este tipul de pariu prin care ar trebui indicată de Jucator, echipa care înscrie mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	GTPS	prima echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat	1710 - GTPS
2	GTPP	prima echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat	1710 - GTPP
3	OTPS	a doua echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat	1710 - OTPS
4	OTPP	a doua echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat	1710 - OTPP

- d. **Pariul „Total puncte echipă prima repriză (I GTP sau I OTP)”** este tipul de pariu prin care ar trebui indicată de Jucator, echipa care înscrie mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I GTPS	prima echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat	1710 - I GTPS
2	I GTPP	prima echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat	1710 - I GTPP
3	I OTPS	a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat	1710 - I OTPS
4	I OTPP	a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat	1710 - I OTPP

Pariul „Total puncte par / impar (Par / Impar)” se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 - Par* înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.

- e. **Pariul „Prima repriză” (I)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
--------	-----------	------------	---------

1	I 1	la finalul primei reprize conduce echipa gazdă	1710 - I 1
2	I X	prima repriză se termină la egalitate	1710 - I X
3	I 2	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete	1710 - I 2
4	I 1X	la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate	1710 - I 1X
5	I X2	la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate	1710 - I X2

- f. **Pariul „A doua repriză” (II)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II 1	la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă	1710 - II 1
2	II X	repriza secunda se termină la egalitate	1710 - II X
3	II 2	la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete	1710 - II 2
4	II 1X	la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate	1710 - II 1X
5	II X2	la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate	1710 - II X2

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

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I H1	câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat	1710 - I H1
2	I H2	câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă	1710 - I H2

- h. **Pariul „Total puncte prima repriză (I TP) „** este tipul de pariu prin care jucătorul ar trebui să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I TPS	se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă	1710 - I TPS
2	I TPP	se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă	1710 - I TPP

- i. **Pariul „Total puncte repriza secundă (II TP) „** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II TPS	se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în ofertă	1710 - II TPS
2	II TPP	se înscriu mai multe puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în ofertă	1710 - II TPP

- j. **Pariul „Succesiune de evenimente” (SE)** este un pariu în care Jucatorul ar trebui să indice atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin *sub / peste* a numărului de puncte înscrise în meci. (NOTA: trebuie îndeplinite cumulativ, AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă).

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1&TPS	la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere	1710 – 1&TPS
2	1&TPP	la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere	1710 – 1&TPP
3	2&TPS	la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere	1710 – 2&TPS
4	2&TPP	la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere	1710 – 2&TPP
5	VDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză	1710 – VDG
6	VDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză	1710 – VDO
7	H1&TPS	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat	1710 – H1&TPS
8	H1&TPP	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat	1710 – H1&TPP
9	H2&TPS	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat	1710 – H2&TPS
10	H2&TPP	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat	1710 – H2&TPP

- k. **Pariul „Mai Multe Puncte” (MP)** se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I>II	în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză	1710 – MP I>II
2	I=II	în ambele reprize se marchează același număr de puncte	1710 – MP I=II
3	I<II	În repriză secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză	1710 – MP I<II

- l. **Pariul „Prima repriză / final meci” (P/F)** se indică de către Jucator, echipa ce conduce meciul la finalul primei reprize și echipa ce câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.

Pariul „Total puncte par / impar (Par / Impar)” se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu:* 1710 – Par înseamnă că numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.

- m. **Pariul „Primul sfert” (IS)** – trebuie indicat rezultatul primul sfert:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS 1	echipa gazdă conduce după primul sfert	1710 – IS 1
2	IS X	egalitate după primul sfert	1710 – IS X
3	IS 2	echipa oaspete conduce după primul sfert	1710 – IS 2
4	IS 1X	conduce echipa gazdă fie este egalitate după primul sfert	1710 – IS 1X
5	IS X2	conduce cea de-echipa oaspete sau este egalitate după primul sfert	1710 – IS X2

- n. **Pariul „Handicap primul sfert” (IS H)** – trebuie indicat rezultatul primului sfert după aplicarea handicapului:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS H1	câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat	1710 – IS H1
2	IS H2	câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat	1710 – IS H2

- o. **Pariul „Total puncte primul sfert” (IS TPS)**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	IS TPS	în primul sfert, se înscriu mai puține puncte decât numărul specificat	1710 – IS TPS
2	IS TPP	în primul sfert, se înscriu mai multe puncte decât numărul specificat	1710 – IS TPP

- p. **Pariul „Pauză sau Final” (PsF)**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	PsF 1	la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă	1710 – PsF 1
2	PsF X	la pauză și/sau la final de meci este egalitate	1710 – PsF X
3	PsF 2	la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete	1710 – PsF 2

- q. **Pariul „Câștigă meciul” (CM)** – este tipul de pariu prin care Jucatorul ar trebui să indice echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	CM1	câștigă echipa gazdă	1710 – CM1
2	CM2	câștigă echipa oaspete	1710 – CM2

- r. **Pariul „Total puncte sfert multe (TP SM)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice pariul, dacă în sfertul cu cele mai multe puncte se înscriu mai multe sau mai puține puncte, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TP SMS	În sfertul cu cele mai multe puncte se înscriu mai puține puncte în raport cu numărul specificat	1710 – TP SM1
2	TP SMP	În sfertul cu cele mai multe puncte se înscriu mai multe puncte în raport cu numărul specificat	1710 – TP SM2

Exemplu:

- ➔ 1070 - TP SMS, linie 47,5 total puncte sfert multe: pentru ca pariul sa fie validat castigator este nevoie ca in fiecare sfert sa se marcheze cel mult 47 puncte.
- ➔ 1070 - TP SMP, linie 47.5 total puncte sfert multe: pentru ca pariul sa fie validat castigator este nevoie ca in cel putin un sfert sa se marcheze minim 48 puncte.

- s. **Pariul „Total puncte sfert putine (TP SP)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, dacă în sfertul cu cele mai puține puncte se înscriu mai multe sau mai puține puncte, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TP SPS	În sfertul cu cele mai puține puncte se înscriu mai puține puncte în raport cu numărul specificat	1710 – TP SP1
2	TP SPP	În sfertul cu cele mai puține puncte se înscriu mai multe puncte în raport cu numărul specificat	1710 – TP SP2

Exemplu:

- ➔ 1070 - TP SPS, linie 33.5, total puncte sfert putine: pentru ca pariul sa fie validat castigator este nevoie ca in cel putin un sfert sa se marcheze maxim 33 puncte.
- ➔ 1070 - TP SPP, linie 33.5, total puncte sfert putine: pentru ca pariul sa fie validat castigator este nevoie ca in fiecare sfert sa se marcheze minim 34 puncte.

6.5. HANDBAL

- a. **Pariul „Rezultat final (RF)”** este tipul de pariu prin care Jucatorul ar trebui sa indice rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariare sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.

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

- b. **Pariul „Prima repriză” (I)** este tipul de pariu prin care Jucatorul ar trebui sa indice situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariare:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I 1	la finalul primei reprize conduce echipa gazdă	1855 – I 1
2	I X	prima repriză se termină la egalitate	1855 – I X
3	I 2	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete	1855 – I 2
4	I 1X	la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate	1855 – I 1X
5	I X2	la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate	1855 – I X2

- c. **Pariul „A doua repriză” (II)** este tipul de pariu prin care Jucatorul ar trebui sa indice situația meciului la finalul reprizei secundare. Opțiuni de pariare:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II 1	la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă	1855 – II 1
2	II X	repriza secunda se termină la egalitate	1855 – II X
3	II 2	la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete	1855 – II 2
4	II 1X	la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate	1855 – II 1X
5	II X2	la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate	1855 – II X2

- d. **Pariul „Handicap” (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine un avantaj sau un dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1	câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat	1855 – H1
2	H2	câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă	1855 – H2

- e. **Pariul „Handicap prima repriză” (I H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă detine un avantaj sau un dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I H1	câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat	1855 – I H1
2	I H2	câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă	1855 – I H2

- f. **Pariul „Total goluri” (TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	TGS	se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat	1855 – TGS
2	TGP	se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat	1855 – TGP

- g. **Pariul „Prima repriză / final meci” (P/F)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la FOTBAL)

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

- h. **Pariul „Total goluri prima repriză” (I TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul de goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I TGS	se înscriu mai puține goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă	1855 – I TGS
2	I TGP	se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă	1855 – I TGP

- i. **Pariul „Total goluri repriza secundă” (II TG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza a doua, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II TGS	se înscriu mai puține goluri în repriza secundă raportat la numărul de goluri specificat în ofertă	1855 – II TGS
2	II TGP	se înscriu mai multe goluri în repriza secunda raportat la numărul de goluri specificat în ofertă	1855 – II TGP

- j. **Pariul „Total goluri echipă” (GTG sau OTG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice echipa ce înscrie mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	GTGS	prima echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – GTGS
2	GTGP	prima echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – GTGP
3	OTGS	a doua echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – OTGS
4	OTGP	a doua echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – OTGP

- k. **Pariul „Total goluri echipă prima repriză” (I GTG sau I OTG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice echipa ce înscrie mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I GTGS	prima echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – I GTGS
2	I GTGP	prima echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – I GTGP
3	I OTGS	a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – I OTGS
4	I OTGP	a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – I OTGP

- l. **Pariul „Total goluri echipă repriza secundă” (II GTG sau II OTG)** este tipul de pariu prin care Jucătorul ar trebui să indice echipa ce înscrie mai multe sau mai puține goluri în repriza secunda, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	II GTGS	prima echipa înscrie în repriza secundă mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – II GTGS
2	II GTGP	prima echipa înscrie în repriza secundă mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – II GTGP
3	II OTGS	a doua echipa înscrie în repriza secundă mai puține goluri decât numărul specificat	1855 – II OTGS

4	II OTGP	a doua echipa înscrie în repriza secundă mai multe goluri decât numărul specificat	1855 – II OTGP
---	---------	--	----------------

- m. **Pariul „Mai Multe Goluri „(MG)** se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc(indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I>II	în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză	2-0 pauză, 2-1 final
2	I=II	în ambele repriză se marchează același număr de goluri	2-0 pauză, 2-2 final
3	I<II	în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză	2-0 pauză, 5-1 final

- n. **Pariul „Succesiune de evenimente” (SE)** este un pariu în care trebuie indicat de Jucator, atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în meci. (trebuie îndeplinite cumulativ, AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1&TGS	la finalul meciului câștigă prima echipa și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – 1&TGS
2	1&TGP	la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – 1&TGP
3	2&TGS	la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – 2&TGS
4	2&TGP	la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – 2&TGP
5	VDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză	1855 – VDG
6	VDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză	1855 – VDO
7	H1&TGS	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat	1855 – H1&TGS
8	H1&TGP	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat	1855 – H1&TGP
9	H2&TGS	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat	1855 – H2&TGS
10	H2&TGP	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat	1855 – H2&TGP

- o. **Pariul „ Succesiune de evenimente prima repriză” s (SE)** este un pariu în care Jucatorul ar trebui sa indice atât câștigătorul primei repriza cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în prima repriza. (trebuie îndeplinite cumulativ ambele pronosticuri – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	I1&ITGS	la finalul primei reprize câștigă prima echipa și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – I1&ITGS
2	I1&ITGP	la finalul primei reprize câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere	1855 – I1&ITGP

3	I2&ITGS	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariare	1855 – I2&ITGS
4	I2&ITGP	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariare	1855 – I2&ITGP

- p. **Pariul „Total goluri par/ impar (Par/ Impar)”** se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de goluri par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de goluri impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.
- q. **Pariul “Pauză sau Final” (PsF)**

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	PsF 1	la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă	1855 – PsF 1
2	PsF X	la pauză și/sau la final de meci este egalitate	1855 – PsF X
3	PsF 2	la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete	1855 – PsF 2

- r. **Pariul “Total goluri gazde”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă echipa gazdă înscrie mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr. Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1		Echipa gazdă înscrie mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat	
2		Echipa gazdă înscrie mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat	

- s. **Pariul “Total goluri oaspeti”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă echipa oaspete înscrie mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1		Echipa oaspete înscrie mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat	
2		Echipa oaspete înscrie mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat	

- t. **Pariul “Total goluri gazde prima repriza”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă echipa gazdă înscrie mai multe sau mai puține goluri în prima repriză, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1		Echipa gazdă înscrie mai puține goluri în prima repriză raportat la numărul specificat	
2		Echipa gazdă înscrie mai multe goluri în prima repriză raportat la numărul specificat	

- u. **Pariul “Total goluri oaspeti prima repriza”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă echipa oaspete înscrie mai multe sau mai puține goluri în prima repriză, comparativ cu numărul goluri indicat.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1		Echipa oaspete înscrie mai puține goluri în prima repriză raportat la numărul specificat	

2		Echipa oaspete înscrie mai multe goluri în prima repriză raportat la numărul specificat	
---	--	---	--

6. 6 FOTBAL AMERICAN (NFL)

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

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Prima Repriza
3.	Handicap
4.	Handicap Prima Repriză
5.	Total Puncte
6.	Total Puncte Prima Repriză
7.	Total Puncte Repriza Secundă
8.	Total Puncte Echipă
9.	Total Puncte Echipă Prima Repriză
10.	Total Puncte Echipă Repriza Secundă
11.	Mai Multe Puncte
12.	Sucesiune Evenimente
13.	Total Puncte Par/ Impar.

6.7. VOLEI

La Volei (3/5 Seturi) se poate paria pe:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Primul Set
3.	Handicap Seturi
4.	Handicap Puncte
5.	Total Puncte
6.	Primul Set/ Final Meci
7.	Primul Set & Setul 2
8.	Scor Corect
9.	Total Puncte Primul Set.
10.	Total Puncte Par/Impar
11.	Minimum un Set
12.	Handicap Puncte Primul Set

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri la VOLEI se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.8. VOLEI PE PLAJĂ

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe VOLEI DE PLAJA, se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.9. HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
--------	-----------

1.	Rezultat Final
2.	Șansă Dublă
3.	Handicap
4.	Total Goluri

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe HOCHEI PE IARBA se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.10. POLO

Oferta la POLO (**atenție:** primele 2 sferturi se consideră a fi PRIMA REPRIZĂ, sferturile 3 și 4 se consideră a fi REPRIZA a DOUA) poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Șansă Dublă
3.	Handicap
4.	Handicap Prima Repriză
5.	Total Goluri
6.	Total Goluri Prima Repriză
7.	Total Goluri Repriza Secundă
8.	Total Goluri Echipă
9.	Total Goluri Echipă Prima Repriză
10.	Total Goluri Echipă Repriza Secundă
11.	Mai Multe Goluri
12.	Cine Merge Mai Depart
13.	Sucesiune Evenimente

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul POLO se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.11. BASEBALL

Oferta la BASEBALL poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte
4.	Sucesiune Evenimente
5.	Primul Inning
6.	Total Puncte Primul Inning
7.	Total Puncte Par / Impar

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul BASEBALL se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.12 FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
--------	-----------

1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Goluri
4.	Sucesiune Evenimente
5.	Câștigă Meciul

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.13. ATLETISM

Oferta la ATLETISM poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

6.14 ÎNOT

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

6.15 FORMULA 1 și MOTO GP

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

6.16. SCHI

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	V – se indică câștigătorul cursei
2.	Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții
3.	Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții

6.17. CICLISM

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	V – se indică câștigătorul cursei
2.	Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții.
3.	Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții.

6.18. BOX

Oferta poate cuprinde

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

6.19. RUGBY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Șansă Dublă
3.	Handicap
4.	Total Puncte
5.	Sucesiune Evenimente

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **RUGBY** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare

6.20 SNOOKER

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Primul Frame
3.	Handicap Frame-Uri
4.	Total Frame-Uri
5.	Sucesiune Evenimente

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **SNOOKER** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare

6.21. DARTS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

2.	Handicap
3.	Total Puncte
4.	Sucesiune Evenimente

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **DARTS** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.22. FOTBAL DE PLAJĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Goluri
4.	Sucesiune Evenimente

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **FOTBAL DE PLAJĂ** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.23. K1

Oferta poate cuprinde

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

6.24. SAH

Oferta poate cuprinde următoarele

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **SAH** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.25. CRICKET

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **CRICKET** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.26. BANDY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Șansă Dublă

3.	Handicap
4.	Total Goluri
5.	Câștigă Meciul

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **BANDY** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.27. FLOORBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Șansă Dublă
3.	Handicap
4.	Total Goluri
5.	Câștigă Meciul

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **FLOORBALL** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.28. TENIS DE MASĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Primul Set
3.	Handicap Seturi
4.	Total Puncte

NOTĂ: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **TENIS DE MASĂ** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare

6.29. BADMINTON

Oferta poate cuprinde

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

6.30. FOTBAL AUSTRALIAN

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte

NOTA: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **FOTBAL AUSTRALIAN** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare

6.31. PESAPALLO

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte

NOTA: Interpretarea tipurilor de pariuri pe sportul **PESAPALLO** se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare

6.32. BOWLS

Oferta poate cuprinde

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final

6.33. NETBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte

6.34. ESPORTS

6.34.1. COUNTER – STRIKE

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- a. **Pariul “1 X 2”** este tipul de pariu prin care se indică de către Jucător, pronosticul de la finalul meciului, cu cele trei opțiuni de pariere:

Nr. Crt.	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1.	1	Victoria echipei gazdă	1X2 - 1
2.	X	Egalitate	1X2 - X
3.	2	Victoria echipei oaspete	1X2 - 2

- b. **Pariul “Câștigători”** este tipul de pariu prin care trebuie indicat de către Jucător, echipa care va câștiga meciul, după eventualele prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:

Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Câștigă echipa gazdă	Câștigători - 1
2	2	Câștigă echipa oaspete	Câștigători - 2

- c. **Pariul "Handicap"** este tipul de pariu în care unei echipe i se alocă fie un avantaj, fie un dezavantaj de un anumit număr de hărți, care va fi aplicat numărului total de hărți pe care echipa respectivă îl realizează.

Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
2.	H1	Echipa Gazdă (-/+ x.5)	Echipa Gazdă -1.5
3.	H2	Echipa Oaspete (-/+ x.5)	Echipa Oaspete 2.5

Exemplu:

- Pariul Handicap , selecția Echipa Gazdă (-1.5)
- dacă echipa Gazdă câștigă 5 hărți iar echipa Oaspete câștigă 4 hărți, atunci pariul este validat de Organizator ca pierzător: $5 \text{ (hărți echipa Gazdă)} - 1.5 \text{ (handicap)} = 3.5 < 4 \text{ (hărți echipa Oaspete)}$
 - dacă echipa Gazdă câștigă 5 hărți iar echipa Oaspete câștigă 3 hărți, atunci pariul este validat de Organizator ca si câștigător: $5 \text{ (hărți echipa Gazdă)} - 1.5 \text{ (handicap)} = 3.5 > 3 \text{ (hărți echipa Oaspete)}$;
- Pariul Handicap, selecția Echipa Oaspete (2.5)
- dacă echipa Gazdă câștigă 5 hărți iar echipa Oaspete câștigă 4 hărți, atunci pariul este câștigător: $4 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 2.5 \text{ (handicap)} = 6.5 > 5 \text{ (hărți echipa Gazdă)}$
 - dacă echipa Gazdă câștigă 5 hărți iar echipa Oaspete câștigă 2 hărți, atunci pariul este pierzător: $2 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 2.5 \text{ (handicap)} = 4.5 < 5 \text{ (hărți echipa Gazdă)}$

- d. **Pariul "Handicap 3-way"** este tipul de pariu handicap hărți care are întotdeauna trei opțiuni de pariere: Echipa Gazdă, Egal și Echipa Oaspete

Nr. Crt.	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1.	1	Echipa Gazdă (x:y)	Echipa Gazdă (0:1)
2.	X	Egalitate (x:y)	Egalitate (0:1)
3.	2	Echipa Oaspete (x:y)	Echipa Oaspete (1:0)

Exemplu:

- Presupunem că scorul final la hărți este 2-1, așadar avem următoarele situații:
- Pentru selecția Echipa Gazdă (0:1), Echipa Gazdă primește un dezavantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat pierzător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} = 1 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.
 - Pentru selecția Egal (0:1), opțiunea Egal primește un avantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat ca si câștigător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} = 1 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.
 - Pentru selecția Echipa Oaspete (1:0), Echipa Oaspete primește un avantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat ca pierzător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} = 1 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.
- Presupunem că scorul final la hărți este 2-0, așadar avem următoarele situații:

- Pentru selecția Echipa Gazdă (0:1), Echipa Gazdă primește un dezavantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat ca si câștigător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} > 0 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.
- Pentru selecția Egal (0:1), opțiunea Egal primește un avantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat ca si pierzător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} > 0 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.
- Pentru selecția Echipa Oaspete (1:0), Echipa Oaspete primește un avantaj de 1 hartă, astfel că pariul este validat ca si pierzător: $2 \text{ (hărți echipa Gazdă)} + 0 \text{ (handicap)} > 0 \text{ (hărți echipa Oaspete)} + 1 \text{ (handicap)}$.

e. **Pariul “Total hărți”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de hărți indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă.

Exemplu: sub/peste 2.5 hărți sau sub/peste 3.5 hărți

f. **Pariul “Scor corect hărți”** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul exact la hărți la final de meci.

Pot fi următoarele opțiuni de pariere: 2:0 1:1 0:2 sau 2:0 2:1 1:2 0:2 sau 3:0 3:1 3:2 2:3 1:3 0:3 sau 4:0 4:1 4:2 4:3 3:4 2:4 1:4 0:4, în funcție de tipul competiției – cei mai buni din 2, 3, 5.

g. **Pariul “Harta X – Câștigători (inclusiv prelungiri)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice echipa care câștigă Harta specificată, după eventualele prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:

Nr crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Câștigă echipa gazdă	Câștigători Harta 1 - 1
2	2	Câștigă echipa oaspete	Câștigători Harta 1 - 2

h. **Pariul “Harta X – Handicap runde (inclusiv prelungiri)”** este tipul de pariu în care unei echipe i se alocă fie un avantaj, fie un dezavantaj de un anumit număr de runde în harta specificată, care va fi aplicat numărului total de runde pe care echipa respectivă îl realizează în acea hartă

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1	Echipa Gazdă (-/+ x.5)	Echipa Gazdă 7.5
2	H2	Echipa Oaspete (-/+ x.5)	Echipa Oaspete -3.5

Exemplu:

- ➔ Pariul Harta 3 – Handicap runde (inclusiv prelungiri), selecția Echipa Gazdă (7.5)
- dacă echipa Gazdă câștigă 6 runde iar echipa Oaspete câștigă 16 runde, atunci pariul este validat ca pierzător: $6 \text{ (runde echipa Gazdă)} + 7.5 \text{ (handicap)} = 13.5 > 16 \text{ (runde echipa Oaspete)}$

- dacă echipa Gazdă câștigă 9 runde iar echipa Oaspete câștigă 16 runde, atunci pariul este validat ca si câștigător: $9 \text{ (runde echipa Gazdă)} + 7.5(\text{handicap}) = 16.5 > 16$ (runde echipa Oaspete)
- ➔ **Pariul Harta 3 – Handicap runde (inclusiv prelungiri)**, selecția Echipa Oaspete (-3.5)
 - dacă echipa Gazdă câștigă 14 runde iar echipa Oaspete câștigă 16 runde, atunci pariul este validat ca pierzător: $16 \text{ (runde echipa Oaspete)} - 3.5 \text{ (handicap)} = 12.5 < 14$ (runde echipa Gazdă)
 - dacă echipa Gazdă câștigă 9 runde iar echipa Oaspete câștigă 16 runde, atunci pariul este validat ca si câștigător: $16 \text{ (runde echipa Oaspete)} - 3.5 \text{ (handicap)} = 12.5 > 9$ (runde echipa Gazdă)

- i. **Pariul “Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de runde indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste acel numărul de runde indicat în ofertă, incluzând eventualele prelungiri

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	Sub	In Harta X se vor juca mai puține runde fata de numărul specificat	-
2	Peste	In Harta X se vor juca mai multe runde fata de numărul specificat	-

- j. **Pariul “Harta X – Cine va reuși Kill-ul X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să precizeze cine va reuși Kill-ul specificat

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Echipa Gazdă	Cine va reuși Kill-ul 4 - 1
2	2	Echipa Oaspete	Cine va reuși Kill-ul 6 - 2

- k. **Pariul “Harta X – 1 X 2”** este tipul de pariu prin care Jucătorul va indica pronosticul de la finalul Hărții specificate, cu cele trei opțiuni de pariere:

Nr. Crt.	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1.	1	Victoria echipei gazdă	1X2 - 1
2.	X	Egalitate	1X2 - X
3.	2	Victoria echipei oaspete	1X2 - 2

- l. **Pariul “Harta X – Vor fi prelungiri?”** este tipul de pariu prin care Jucătorul va indica pronosticul dacă vor fi sau nu prelungiri în harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	Da	Vor fi prelungiri	Vor fi prelungiri în Harta 3? - Da
2	Nu	Nu vor fi prelungiri	Vor fi prelungiri în Harta 3? - Nu

- m. **Pariul “Harta X – Cine câștigă runda de cuțite”** este tipul de pariu prin care Jucătorul va indica cine va câștiga Runda de Cuțite în harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Victoria echipei gazdă	Harta 2 - Cine câștigă runda de cuțite - 1
2	2	Victoria echipei oaspete	Harta 2 - Cine câștigă runda de cuțite - 2

- n. **Pariul “Harta X – Runda X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul va indica cine va câștiga Runda specificată în harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Victoria echipei gazdă	Harta 2 - Cine câștigă runda 3? - 1
2	2	Victoria echipei oaspete	Harta 2 - Cine câștigă runda 3? - 2

- o. **Pariul “Harta X – Primii la X runde”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice care dintre echipe va ajunge prima la numărul specificat de runde, din Harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Echipa Gazdă	Harta 2 – Primii la 3 runde - 1
2	2	Echipa Oaspete	Harta 2 – Primii la 3 runde - 2

- p. **Pariul “Harta X – Total Runde Impar/Par”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să precizeze paritatea numărului de runde din harta specificată. Dacă va fi un număr de runde par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă va fi un număr de runde impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.

- q. **Pariul “Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de Headshot-uri indicat și să precizeze dacă vor fi sub sau peste numărul de Headshot-uri indicat în ofertă.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	Sub	(- x.5)	Sub 7.5 headshot-uri
2	Peste	(+ x.5)	Peste 7.5 headshot-uri

- r. **Pariul “Harta X – Va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri)”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice dacă va avea loc un Ace în harta specificată, incluzând eventualele prelungiri.

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	Da	Va avea loc un Ace	Va avea loc un Ace? - Da
2	Nu	Nu va avea loc un Ace	Va avea loc un Ace? - Nu

- s. **Pariul “Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, participantul care va realiza cele mai multe Kill-uri în harta specificată

- t. **Pariul “Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, participantul care va avea cele mai multe Death-uri în harta specificată;
- u. **Pariul “Harta X – Total Kill-uri Runda X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze la momentul efectuării pariului, la numărul de Kill-uri indicat și să precizeze dacă vor fi sub sau peste numărul de Kill-uri indicat în ofertă în Harta X, Runda X:

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	Sub	În unități (- x.5)	Harta 2 – Total Kill-uri Runda 3 - Sub 6.5 Kill-uri
2	Peste	În unități (- x.5)	Harta 2 – Total Kill-uri Runda 3 - Peste 6.5 Kill-uri

- v. **Pariul “Harta X – Handicap Kill-uri Runda X”** este tipul de pariu în care unei echipe i se alocă fie un avantaj, fie un dezavantaj de un anumit număr de Kill-uri în runda specificată, care va fi aplicat numărului total de Kill-uri pe care echipa respectivă îl realizează în acea rundă, pe harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	H1	Echipa Gazdă (-/+ x.5)	Echipa Gazdă -1.5
2	H2	Echipa Oaspete (-/+ x.5)	Echipa Oaspete 2.5

Exemplu:

- ➔ **Pariul Harta 2 – Handicap Kill-uri Runda 3, selecția Echipa Gazdă (-1.5)**
- dacă echipa Gazdă realizează 5 Kill-uri iar echipa Oaspete realizează 4 Kill-uri, atunci pariul este validat pierzător: $5 \text{ (Kill-uri echipa Gazdă)} - 1.5 \text{ (handicap)} = 3.5 < 4 \text{ (Kill-uri echipa Oaspete)}$
 - dacă echipa Gazdă realizează 5 Kill-uri iar echipa Oaspete realizează 3 Kill-uri, atunci pariul este validat ca si câștigător: $5 \text{ (Kill-uri echipa Gazdă)} - 1.5 \text{ (handicap)} = 3.5 > 3 \text{ (Kill-uri echipa Oaspete)}$
- ➔ **Pariul Harta 2 – Handicap Kill-uri Runda 3, selecția Echipa Oaspete (2.5)**
- dacă echipa Gazdă realizează 5 Kill-uri iar echipa Oaspete realizează 2 Kill-uri, atunci pariul este validat ca pierzător: $2 \text{ (Kill-uri echipa Oaspete)} + 2.5 \text{ (handicap)} = 4.5 < 5 \text{ (Kill-uri echipa Gazdă)}$
 - dacă echipa Gazdă realizează 4 Kill-uri iar echipa Oaspete câștigă realizează 5 Kill-uri, atunci pariul este validat ca si câștigător: $5 \text{ (Kill-uri echipa Oaspete)} + 2.5 \text{ (handicap)} = 7.5 > 4 \text{ (Kill-uri echipa Gazdă)}$
- w. **Pariul “Harta X – Cine reușește Kill-ul X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, echipa care va reuși Kill-ul specificat, în harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Echipa gazdă	Harta X – Cine reușește Kill-ul 4 ? - 1
2	2	Echipa oaspete	Harta X – Cine reușește Kill-ul 6 ? - 2

- x. **Pariul “Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze, prin pariu, la numărul de Kill-uri indicat și să precizeze dacă Gazdele vor reuși sub sau peste numărul de Kill-uri indicat în ofertă în Harta X, Runda X;
- y. **Pariul “Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze, prin pariu, la numărul de Kill-uri indicat și să precizeze dacă Oaspeții vor reuși sub sau peste numărul de Kill-uri indicat în ofertă în Harta X, Runda X;
- z. **Pariul “Harta X – Se plantează bomba în Runda X?”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze prin pariu, dacă se va planta sau nu bomba în Runda specificată;
- aa. **Pariul “Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să se raporteze prin pariu, dacă se va dezamorsa sau nu bomba în Runda specificată;
- bb. **Pariul “Harta X – Jucătorul cu Kill-ul X în Runda X”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, participantul care va reuși Kill-ul specificat, din runda și harta specificată;
- cc. **Pariul “Harta X – Câștigători prima repriză”** este tipul de pariu prin care Jucătorul trebuie să indice prin pariu, câștigătorii primei reprize din harta specificată

Nr Crt	Tip pariu	Explicatie	Exemplu
1	1	Echipa gazdă	Harta X – Câștigători prima repriză - 1
2	2	Echipa oaspete	Harta X – Câștigători prima repriză - 2

6.34.2. DOTA 2

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	1 X 2
2.	Câștigători
3.	Handicap hărți
4.	Handicap Asiatic hărți
5.	Total hărți
6.	Scor corect hărți
7.	Harta X – Cine va reuși Kill-ul X
8.	Harta X – Câștigători
9.	Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X
10.	Harta X – Cine distruge Turnul numărul X
11.	Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X

12.	Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri
13.	Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri
14.	Va avea loc un Rampage?
15.	Va avea loc un Ultra Kill?
16.	Harta X – Total Kill-uri
17.	Harta X – Total Aegis-uri
18.	Harta X – Total Turnuri
19.	Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri
20.	Harta X – Handicap Asiatic Turnuri
21.	Harta X – Primii la X Kill-uri
22.	Harta X – Primii la X Net Worth
23.	Harta X – Primii care ajung la Level X
24.	10 minute - total Kill-uri de la {x:00} la {x:59}
25.	Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi
26.	Harta X – Cine activează Shrine-ul numărul X

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri pe sportul DOTA 2 se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

6.34.3. LEAGUE OF LEGENDS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	1 X 2
2.	Câștigători
3.	Handicap hărți
4.	Handicap Asiatic hărți
5.	Total hărți
6.	Scor corect hărți
7.	Harta X – Cine va reuși Kill-ul X
8.	Harta X – Câștigători
9.	Harta X – Cine distruge Turnul numărul X
10.	Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri
11.	Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri
12.	Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri
13.	Harta X – Cine omoară Dragonul numărul X
14.	Harta X – Cine omoară Baronul numărul X
15.	Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri pe sportul LEAGUE OF LEGENDS se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

Reguli speciale de validare pentru pariuri pe evenimentele de tip “ESPORTS”

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, toate pariurile nedecise vor fi nule.
- Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.
- Toate pariurile vor fi validate conform rezultatului oficial publicat

- Dacă evenimentul este afișat incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda pariului, Cotă 1.
- Dacă o echipă abandonează sau se retrage, toate pariurile nedecise vor fi nule.
- Dacă un meci sau o hartă nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi nule
- Dacă un meci sau o hartă sunt rejucate ca urmare a unor disfuncționalități tehnice sau deconectări, situații care nu au legătură cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi nule. Meciul sau harta care vor fi rejucate vor fi considerate entități separate
- Dacă numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariere, pariurile vor primi Cotă 1.00.

6.35 BASCHET 3x3

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

Nr crt	Tip pariu
1.	Rezultat Final
2.	Handicap
3.	Total Puncte

NOTĂ: Interpretarea acestor tipuri de pariuri se va face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare. Formatul meciurilor poate varia. Pentru fiecare meci, relevant este formatul ligii sau competiției din care face parte meciul respectiv.

Sectiunea a II a - EVENIMENTE NON SPORTIVE

6.44. Organizatorul poate dispune în Oferta și pariuri pentru orice alt fel de evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar, concursul Miss World, concursul de muzică Eurovision, concursul de muzică Sanremo etc.

Nota 1: Atunci când apare o egalitate în cadrul unui eveniment (de ex. doi câștigători, două locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.

Nota 2: Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente, vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată în ziua / zilele următoare nu va fi luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

Nota 3. Nu se vor oferi pentru Loteria Română pariuri pe numere sau pariuri pe rezultatele extragerilor.

Nota 4: Pariurile de orice fel sunt acceptate numai pe o bază unică și nu pot fi combinate cu alte evenimente.

Sectiunea a III a - PARIURI PE NUMERE

6.45 Pariurile pe numere sunt pariurile efectuate pe evenimente constand in extrageri de numere la loterii internationale, pariul efectuat de Jucator bazandu-se pe rezultatele extragerilor la acestea.

6.46. Organizatorul nu ofera pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române

6.47. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii evenimentului, dacă nu există alte specificații. Lista de pariere cuprinde **specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.**

6.48 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 rămâne valabile pentru următoarea extragere de numere disponibilă. Dacă următoarea extragere nu are loc în maxim 7 zile de la data oficială a extragerii, pariurile vor primi COTĂ 1.

Excepție fac extragerile loto de tip Kino, Keno și Putto, care au loc din 4 în 4 și din 5 în 5 minute, unde în cazul în care extragerea nu are loc, biletele vor fi omologate cu COTĂ 1

6.49. În cazul în care au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corectă la extragerea aferentă ofertei.

6.50. Rezultatul luat în calcul de către Organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere loto, pentru niciun tip de pariu, exceptand loteria Win For Life unde se aplica urmatoarele reguli:

6.50.1. Numărul suplimentar extras din cele 20 va avea o cota fixa, va fi considerat ca o loterie separata, cu un cod separat in oferta, denumita "WFL Numerone"

6.50.2. Suma minima de pariere este de 1 lei;

6.51. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către soOrganizator, pe baza datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea își asumă răspunderea pentru exactitatea preluării datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

6.52. Anuntul privind rezultatul extragerii se va face de Organizator, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

6.53. Oferta de pariere va fi adusă la cunoștința Jucătorilor săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare pe platforma online și în agenții

6.54. Tipuri de pariuri:

- a. **Pariul simplu , fără combinații,** implică selectarea de catre Jucator pentru o Loterie , a unuia sau mai multor numere și înscrierea lor pe același bilet de pariu (minim 1 – maxim 8). În acest caz, cota finală se determină, in functie de cate numere au fost selectate ,suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale cu miza jucată. **NOTA:** Numarul maxim de numere selectate difera de la o loterie la alta, in functie de sistemul de joc al Loteriei.
- b. **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor numere (minim 2, maxim 16) din cadrul aceleiasi loterii, iar Jucatorul optează pentru o anumită condiție de minim de numere indicate corect.. Numărul de variante se determină matematic după formula cobinărilor de "n" luate câte "k". Biletul este castigator cand conditia de minim a

sistemului ales a fost indeplinita. Cu cat pronosticurile indicate correct sunt mai multe fata de minimul ales, cu atat suma castigata este mai mare.

c. Pariul sistem cu fixe (baze) presupune selectarea unor numere (intre un numar si maxim 14 numere, numite „baze”) pentru care este obligatorie, indicarea corecta si a unor numere pentru care se indica un sistem de pariare, similar cu cel de la punctul b). Pariul este castigator, cand toate bazele au fost indicate corect, iar conditia de minim a sistemului a fost indeplinita.

6.55. Pariuri speciale pe numere:

6.55.1. Pariul “Sub/Peste”: Jucatorul poate paria pe suma totală a numerelor extrase adunate. Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35, în Ofertă, totalul este 227.5, suma numerelor extrase este 225. Pariul sub 227.5 este câștigător, pariul peste 227.5 va fi declarant necâștigător.

6.55.2. Pariul “Par/Impar”: Jucatorul poate paria pe suma totală a numerelor extrase adunate dacă va fi pară sau impară. **Exemplu:** loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35, suma numerelor extrase este 225, un număr impar. Pariul par va fi validat necâștigător, pariul impar va fi validat câștigător.

6.55.3. Pariul “Numere mici / mari”: Jucatorul poate paria pe un grup de numere dacă acesta formează un grup cu numere mici, sau unul cu numere mari. Grupul numerelor mici este format de la numărul 1 până la numărul 45 (inclusiv), grupul numerelor mari este format de la numărul 46 până la numărul 90 (inclusiv). **Exemplu:** loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. De la numărul 1 la numărul 45 exista extrase 3 numere, respectiv 40, 15, 35 care fac parte din grupul numerelor mici. De la numărul 46 la numărul 90 exista extrase 2 numere, respectiv 75, 60, care fac parte din grupul numerelor mari. Pariul pe numere mici va fi câștigător pentru ca are 3 numere, pariul pe numere mari va fi necâștigător pentru ca sunt 2 numere.

6.55.4. Pariul “Numărul mai mare primul sau ultimul”: Jucatorul poate paria pe primul, respectiv ultimul număr extras care din cele doua va fi numărul mai mare. **Exemplu:** loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. Primul număr extras este 75, ultimul număr extras este 35. Pariul câștigător va fi primul număr, pentru că 75 este mai mare decât 35, pariul pe ultimul număr este validat ca si necâștigător, pentru că 35 este mai mic decât 75.

6.55.5. Pariul “Număr care nu va fi extras”: Jucatorul poate paria pe numărul sau numerele care nu vor fi extrase. **Exemplu:** loto Milano, nu se va extrage numărul 10. Pariul va fi câștigător dacă nu se extrage numărul 10.

6.55.6. În cazul în care se pariază două sau mai multe numere care NU vor fi extrase pe bilet, ambele sau toate cele alese trebuie să nu fie extrase pentru ca biletul să fie câștigător. **Exemplu:** Jucatorul poate paria că numerele 1 și 2 nu vor fi extrase, biletul este câștigător dacă niciun număr nu a fost extras. Dacă unul sau ambele numere sunt extrase, pariul este pierzător.

6.55.7. Pentru pariurile simple, dacă se alege la o loterie două numere și la a doua loterie tot 2 numere, pentru ca biletul să fie câștigător, trebuie să fie extras toate cele 4 numere. **Exemplu:** Grecia Kino 1 și 2, Slovacia Keno 3 și 4. Biletul este câștigător dacă la Grecia Kino s-a extras 1 și 2, respectiv Slovacia Keno 3 și 4. Dacă unul sau mai multe numere alese nu este extras de fiecare loterie în parte, pariul este pierzător.

6.55.8. Pentru pariurile sistem, daca se decide pariarea pe numerele 10 si 20 la loteria Grecia Kino (cotă 15.5) și la loteria Slovacia Keno , alte doua numere, respectiv 30 și 40 (cotă 15.5) si se doreste pariu sistem 1 din 2, algoritmul este: (a). Grupul 1 este format din ambele numere de la Grecia Kino 10 și 20, ca atare ambele numere trebuie prinse ca poziția să fie validata câștigătoare, iar în cazul se prinde un singur număr ea este pierzătoare. La fel și pentru (b) grupul 2, Slovacia Keno numerele 30 și 40, ca să fie validat câștigător trebuie

ambele numere prinse de la Slovacia Keno. Dacă se prinde doar un singur număr de la Slovacia Keno, biletul este pierzător.

6.55.9. Pariul “Interval număr extras”: Jucatorul poate paria pe intervalul de numere din care face parte primul, al doilea, al treilea, al patrulea sau al cincilea număr extras. Se pariază pe intervalele:

- a. 1-45 / 46-90
- b. 1-30 / 31-60 / 61-90
- c. 1-15 / 16-30 / 31-45 / 46-60 / 61-75 / 76-90
- d. 1-10 / 11-20 / 21-30 / 31-40 / 41-50 / 51-60 / 61-70 / 71-80 / 81-90
- e. 1-5 / 6-10 / 11-15 / 16-20 / 21-25 / 26-30 / 31-35 / 36-40 / 41-45 / 46-50 / 51-55 / 56-60 / 61-65 / 66-70 / 71-75 / 76-80 / 81-85 / 86-90.

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. Dacă s-a pariat pe primul număr extras 75, acesta face parte din categoria 61-90, 61-75, 71-80 și 71-75. Toate aceste intervale sunt declarate câștigătoare, iar pentru celelalte pariuri, pe primul număr din extragere, intervalele sunt necâștigătoare.

6.55.10 Pariul “Suma numerelor extrase este sub/peste”: JUCĂTORUL poate paria pe suma totală a numerelor extrase, dacă va fi peste sau sub numărul specificat

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. Suma numerelor extrase este 225. Jucătorul a pariat că suma totală a numerelor este peste 195,5, astfel că pariul este câștigător.

6.55.11 Pariul “Suma celor mai mici 3 numere extrase sub/peste”: JUCĂTORUL poate paria pe suma totală a celor mai mici 3 numere extrase, dacă va fi peste sau sub numărul specificat

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. Jucătorul a pariat pe opțiunea Peste 25,5. Suma celor mai mici numere extrase (5,9,13) este 27, astfel că pariul este câștigător.

6.55.12 Pariul “Suma celor mai mari 3 numere extrase sub/peste”: JUCĂTORUL poate paria pe suma totală a celor mai mari 3 numere extrase, dacă va fi peste sau sub numărul specificat

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. Jucătorul a pariat pe opțiunea Peste 200,5. Suma celor mai mari numere extrase (71,74,75) este 220, astfel că pariul este câștigător.

6.55.13 Pariul “Suma celor mai mici 5 numere extrase sub/peste”: JUCĂTORUL poate paria pe suma totală a celor mai mici 5 numere extrase, dacă va fi peste sau sub numărul specificat

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. Suma celor mai mici 5 numere extrase (5,9,13,14,18) este 59. Jucătorul a pariat pe opțiunea Sub 55,5, astfel că pariul este necâștigător.

6.55.14 Pariul “Suma celor mai mari 5 numere extrase sub/peste”: JUCĂTORUL poate paria pe suma totală a celor mai mari 5 numere extrase, dacă va fi peste sau sub numărul specificat

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. Suma celor mai mari 5 numere extrase (75,74,71,70,65) este 355. JUCĂTORUL a pariat pe opțiunea Peste 335,5, astfel că pariul este câștigător.

6.55.15 Pariul “Cel mai mic număr extras este”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect cel mai mic număr extras

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. JUCĂTORUL a pariat pe cel mai mic număr extras va fi sub 16.5. Numărul extras a fost 15, astfel că pariul este câștigător.

6.55.16 Pariul “Cel mai mare număr extras este”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect cel mai mare număr extras

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. JUCĂTORUL a pariat pe cel mai mare număr extras va fi peste 88.5, astfel că pariul este necâștigător.

6.55.17 Pariul “Numărul total de numere pare extrase”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect total de numere pare extrase

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. JUCĂTORUL a pariat că vor fi extrase peste 11.5 numere pare. Au fost extrase 10 (18,56,30,70,74,36,58,44,40,14) numere pare, astfel că pariul este necâștigător.

6.55.18 Pariul “Cel mai mic numar extras este par sau impar”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect dacă cel mai mic număr din cele extrase va fi par sau impar

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. JUCĂTORUL a pariat că cel mai mic număr extras este impar, astfel că pariul este câștigător.

6.55.19 Pariul “Cel mai mare numar extras este par sau impar”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect dacă cel mai mare număr din cele extrase va fi par sau impar

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. JUCĂTORUL a pariat că cel mai mare număr extras este par, astfel că pariul este necâștigător.

6.55.20 Pariul “Se extrag mai multe numere pare,egal,impare”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască dacă se vor extrage mai multe numere pare decât cele impare sau numărul va fi egal.

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. S-au extras 2 numere pare și 3 numere impare. S-a pariat pe mai multe numere pare, astfel că pariul este necâștigător.

6.55.21 Pariul “Se extrag mai multe numere de la 1-40/egal/41-80”: JUCĂTORUL trebuie să intuiască corect intervalul din care fac parte cele mai multe numere extrase.

Exemplu: Ungaria Keno, numerele extrase sunt: 5, 18, 9, 13, 51, 56, 30, 70, 74, 36, 58, 44, 40, 59, 14, 71, 75, 65, 27, 29. S-au extras 10 numere din intervalul 1-40 (5,18,9,13,30,36,40,14,27,29) și 10 numere din intervalul 41-80 (51,56,70,74,58,44,59,71,75,65), astfel că pariul pe opțiunea “egal” este câștigător.

Sectiunea a IV a – PARIURI VIRTUALE oferite de Organizator sunt (a) Pariul “Curse de Caini (Curse Greyhound) (b) Pariul Lucky Six, (c) Pariul pe meciuri virtuale de fotbal – (Rush Football 2) si (d) Ruleta Virtuala.

6.55.22. PARIUL “Curse de Câini” (Curse Greyhound) este un joc electronic în care Jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate si care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).

6.55.22.1. Descrierea jocului: 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.

6.55.22.2. Mecanismul de extragere: 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. Cu precizarea că selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG), iar stornarea biletelor este posibilă până înainte de începerea cursei.

6.55.22.3.Posibilitati de pariere:

a. Pariuri standard

- | Nr crt | Tip pariu |
|--------|---|
| 1. | Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor câini |
| 2. | 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. |
| 3. | Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet. |

b. Pariuri speciale:

- | Nr crt | Tip pariu |
|--------|--|
| 1. | Primii doi caini în orice ordine – jucătorul pariază pe doi câini că se vor clasa în primele doua locuri, 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

6.55.23. 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.

6.55.23.1. Descrierea Jocului: 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. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate în agențiile Organizatorului. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu Malta Lotteries & Gaming Authority de către de către BMM SPAIN TESTLABS S.L.U., laborator de testare acreditat și licențiat clasa a II-a. Jocul "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).

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

Nota 1: 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..

Nota 2: Sistemul video de pariuri 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.

Nota 3: 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.

6.55.23.2. Tipuri de pariuri:

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. Jucătorul este informat despre cotele de pariuri, acestea fiind afișate pe monitoarele din agenții astfel:

Nr crt	Tipul:
1.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 6 cota va fi 10000;
2.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 7 cota va fi 7500
3.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 8 cota va fi 5000
4.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 9 cota va fi 2500
5.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 10 cota va fi 1000
6.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 11 cota va fi 500
7.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 12 cota va fi 300
8.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 13 cota va fi 200
9.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 14 cota va fi 150
10.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 15 cota va fi 100
11.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 16 cota va fi 90
12.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 17 cota va fi 80
13.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 18 cota va fi 70
14.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 19 cota va fi 60
15.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 20 cota va fi 50
16.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 21 cota va fi 40
17.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 22 cota va fi 30
18.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 23 cota va fi 25
19.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 24 cota va fi 20
20.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 25 cota va fi 15
21.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 26 cota va fi 10
22.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 27 cota va fi 9
23.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 28 cota va fi 8
24.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 29 cota va fi 7
25.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 30 cota va fi 6
26.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 31 cota va fi 5
27.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 32 cota va fi 4

28.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 33 cota va fi 3
29.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 34 cota va fi 2
30.	Dacă ultimul număr indicat de Jucator este la bila extrasă 35 cota va fi 1

- **Steluță câștigătoare** - În tabelul numerelor sunt afișate, pe langa celelalte informatii, 2 (doua) 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 "steluță", câștigul este înmulțit cu 2.
 În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar două dintre cele 6 numere jucate se află în cele două câmpuri marcate cu simbolul "steluță", câștigul este înmulțit cu 3.

NOTA: Simbolurile "steluță" nu se regăsesc întotdeauna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

▪ 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 castigator in cazul in care 6 numere de aceeasi 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 <i>pentru par</i> cât și <i>pentru impar</i> .
3.	Primul număr (par/impar)	Jucătorul are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru <i>par</i> cât și <i>pentru impar</i>
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 <i>sub</i> cât și pentru <i>peste</i> .
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 <i>peste</i> cât și pentru <i>sub</i> .
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 de pariu. Cotele sunt de 7.20 dacă jucătorul pariază pe 1 (una) 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.
----	-------------------------	---

Pariul de tip sistem (combinat) - acest tip de pariu oferă posibilitatea de a paria 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 plata (miza) crește în funcție de numărul de variante jucate. Pariuri sistem posibile:

Nr crt	Tipul pariului system:
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 1: Prețul biletului de pariu este calculat utilizând numărul de combinații prezente pe pariul de tip sistem, prețul minim pentru o combinație fiind de 0.1 lei. **Exemplu:** pentru varianta 6/8, cu 28 de combinații posibile, valoarea de 0.1 lei / combinație x 28 combinații posibile = preț minim 2.8 Lei. Excepția de la această regulă este cazul variantei 6/7, la care prețul minim al pariului este de minim 2 lei pentru un bilet.

Nota 2: Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul poate fi stornat până înainte de momentul începerii extragerii (în cazul biletelor cu mai multe runde de joc: înainte de momentul începerii extragerii primei runde). Acceptarea pariurilor se oprește la începerea runde.

Nota 3: 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.

Nota 4: Organizatorul nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a Jucătorului care poate apărea din cauza unor defecțiuni ale sistemului de comunicații sau echipamentelor din cauza unor circumstanțe excepționale (spre ex : de forță majoră etc.).

Nota 5: Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții din Regulamentul de Joc;

Nota 6: 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.

6.55.24 – PARIURI PE MECIURI VIRTUALE DE FOTBAL (Rush Football 2)

- Pariul “ Meci de fotbal virtual” este un pariu în cota fixă bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
- Aceste evenimente constau în meciuri de fotbal virtual care se generează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul, nici o terță persoană, nu pot interveni în nici un fel.
- Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate în agențiile Organizatorului în care se accepta aceste pariuri.

- Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.
- Nu exista posibilitatea de a schimba cota pe durata meciului.
- Alegerea meciurilor de fotbal virtual este facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de Organizator.
- Jocul de fotbal virtual foloseste un Generator Aleatoriu de Numere (RNG), care va genera intr-un mod aleatoriu rezultatele meciurilor, prin folosirea unui algoritm matematic complex.
- Organizatorul nu poate influenta in nici un fel alegerea meciurilor de fotbal virtuale, rezultatul meciului sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.
- Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testata independent si este certificata de catre laboratorul BMM Spania, in concordanta cu prevederile OUG 77/2009 si HG 111/2016.
- Meciurile de fotbal ruleaza la un interval de 3 minute. Astfel, la fiecare minim 3 (trei) minute, Jucatorul /Clientul este informat despre cotele de pariuri; aceasta informare se produce prin afisarea pe televizoarele din cadrul locatiilor specializate a unui set de cote de pariuri pentru meciul respectiv
- Numarul maxim de goluri care pot fi marcate intr-un meci virtual de fotbal este de 4 goluri.
- Pariul se considera a fi efectuat in momentul tiparirii biletului.
- Biletele jucate pot fi de doua feluri:
 - bilete INDIVIDUALE, in cazul carora evenimentele inscise pe bilet sunt tratate in mod individual, calculul castigului total facandu-se prin insumarea produselor dintre cota fiecarui eveniment pronosticat corect si miza totala impartita la numarul de evenimente de pe bilet.
 - bilete SIMPLE, in cazul carora evenimentele sunt tratate in mod cumulativ, biletele fiind castigatoare daca toate evenimentele inscise pe acestea au fost pronosticate corect. Calculul castigului se face prin inmultirea cotelor evenimentelor de pe bilet si a mizei acestuia.
- Biletul poate fi schimbat sau stornat doar pana la inceperea meciului.
- Rezultatele meciurilor virtuale de fotbal sunt furnizate direct de catre Furnizorul Organizatorului. Datorită acestui tip de pariu specific, cu mai mult de 50.000 evenimente anuale, rezultatele nu pot fi afișate pe suport de hârtie sau pe website. Biletele sunt validate în mod automat, în timp real, pe baza informațiilor extrase direct din bazele de date ale Furnizorului Organizatorului, respectiv INSPIRED ENTERTAINMENT INC.
- După fiecare eveniment, se informează rezultatul iar biletele sunt validate automat.

Tipurile de pariuri:

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Rezultat final cu urmatoarele optiuni de pariuri:	Explicatii: ▪ 1 – echipa gazda castiga meciul ▪ X – egalitate ▪ 2 – echipa oaspete castiga meciul
2.	Scor corect cu urmatoarele optiuni de pariuri:	Explicatii: ▪ 1:0 – scor la finalul meciului 1:0

		▪ 2:0 – scor la finalul meciului 2:0 ▪ 3:0 – scor la finalul meciului 3:0 ▪ 4:0 – scor la finalul meciului 4:0 ▪ 2:1 – scor la finalul meciului 2:1 ▪ 3:1 – scor la finalul meciului 3:1 ▪ 0:0 – scor la finalul meciului 0:0 ▪ 1:1 – scor la finalul meciului 1:1 ▪ 2:2 – scor la finalul meciului 2:2 ▪ 0:1 – scor la finalul meciului 0:1 ▪ 0:2 – scor la finalul meciului 0:2 ▪ 0:3 – scor la finalul meciului 0:3 ▪ 0:4 – scor la finalul meciului 0:4 ▪ 1:2 – scor la finalul meciului 1:2 ▪ 1:3 – scor la finalul meciului 1:3
3.	Sansa dubla cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ 1X – echipa gazda castiga meciul sau egalitate ▪ X2 – echipa oaspete castiga meciul sau egalitate ▪ 12 – echipa gazda castiga meciul sau echipa oaspete castiga meciul
4.	Numar de goluri cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ 0 – nu se inscrie niciun gol in meci ▪ 1 – se inscrie exact 1 gol in meci ▪ 2 – se inscriu exact 2 goluri in meci ▪ 3 – se inscriu exact 3 goluri in meci ▪ 4 – se inscriu exact 4 goluri in meci
5.	Sub/peste 0.5 goluri inscise cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ Sub 0.5 – se inscriu mai putin de 0.5 goluri (0) ▪ Peste 0.5 – se inscriu mai mult de 0.5 goluri (1,2,3,4)
6.	Sub/peste 1.5 goluri inscise cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ Sub 1.5 - se inscriu mai putin de 1.5 goluri (0,1) ▪ Peste 1.5 - se inscriu mai mult de 1.5 goluri (2,3,4)
7.	Sub/peste 2.5 goluri inscise cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ Sub 2.5- se inscriu mai putin de 2.5 goluri(0,1,2) ▪ Peste 2.5 - se inscriu mai mult de 2.5 goluri (3,4)
8.	Sub/peste 3.5 goluri inscise cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ Sub 3.5 – se inscriu mai putin de 3.5 goluri (0,1,2,3) ▪ Peste 3.5 - se inscriu mai mult de 3.5 goluri (4)
9.	Handicap +1 cu urmatoarele optiuni de pariare:	Situatii: ▪ 1 – echipa gazda castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazda ▪ X - egalitate dupa ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazda

		2 – echipa oaspete castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazda
10.	Handicap +2 cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: 1 – echipa gazda castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu +2 goluri pentru echipa gazda - X - egalitate dupa ce rezultatul final este ajustat cu +2 gol pentru echipa gazda 2 – echipa oaspete castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu +2 goluri pentru echipa gazda
11.	Handicap -1 cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: 1 – echipa gazda castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazda - X - egalitate dupa ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazda 2 – echipa oaspete castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazda
12.	Handicap -2 cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: 1 – echipa gazda castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazda - X - egalitate dupa ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazda 2 – echipa oaspete castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazda
13.	Total goluri echipa gazda cu urmatoarele optiuni de pariere: -	Situatii: 0 – echipa gazda nu inscrie niciun gol 1 – echipa gazda inscrie exact 1 gol 2 – echipa gazda inscrie exact 2 goluri 3 – echipa gazda inscrie exact 3 goluri 4 – echipa gazda inscrie exact 4 goluri
14.	Total goluri echipa oaspete cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: 0 – echipa oaspete nu inscrie niciun gol 1 – echipa oaspete inscrie exact 1 gol 2 – echipa oaspete inscrie exact 2 goluri 3 – echipa oaspete inscrie exact 3 goluri 4 – echipa oaspete inscrie exact 4 goluri
15.	Ambele echipe inscriu cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii - DA – ambele echipe inscriu minim un gol - NU – ambele echipe nu inscriu(cel putin una dintre echipe nu inscrie)
16.	Echipa gazda inscrie cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii - DA – echipa gazda inscrie minim un gol - NU – echipa gazda nu inscrie

17.	Echipa oaspete inscrie cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ DA – echipa oaspete inscrie minim un gol ▪ NU – echipa oaspete nu inscrie
18.	Prima echipa care inscrie cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 1 – echipa gazda inscrie primul gol ▪ Niciuna – nu se inscrie niciun gol ▪ 2 – echipa oaspete inscrie primul gol
19.	Ultima echipa care inscrie cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 1 – echipa gazda inscrie ultimul gol ▪ Niciuna – nu se inscrie niciun gol ▪ 2 – echipa oaspete inscrie ultimul gol
20.	Rezultat pauza/rezultat final cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 1/1 – echipa gazda conduce la pauza si castiga la final ▪ 1/X – echipa gazda conduce la pauza si egalitate la final ▪ ½ – echipa gazda conduce la pauza si echipa oaspete castiga la final ▪ X/1 – egalitate la pauza si echipa gazda castiga la final ▪ X/X – egalitate la pauza si egalitate la final ▪ X/2 – egalitate la pauza si echipa oaspete castiga la final ▪ 2/1 – echipa oaspete conduce la pauza si echipa gazda castiga la final ▪ 2/X – echipa oaspete conduce la pauza si egalitate la final ▪ 2/2 – echipa oaspete conduce la pauza si castiga la final
21.	Rezultat la pauza cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 1 – echipa gazda conduce la pauza ▪ X – egalitate la pauza ▪ 2 – echipa oaspete conduce la pauza
22.	Scor corect la pauza cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 0:0 - scor la pauza 0:0 ▪ 0:1 - scor la pauza 0:1 ▪ 0:2 - scor la pauza 0:2 ▪ 1:0 - scor la pauza 1:0 ▪ 1:1 - scor la pauza 1:1 ▪ 2:0 - scor la pauza 2:0 ▪ Alt scor - al scor decat cele enumerate mai sus
23.	Scor corect cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 0:0 – scor la finalul meciului 0:0 ▪ 0:1 – scor la finalul meciului 0:1 ▪ 0:2 – scor la finalul meciului 0:2 ▪ 0:3 – scor la finalul meciului 0:3

		▪ 1:0 – scor la finalul meciului 1:0 ▪ 1:1 – scor la finalul meciului 1:1 ▪ 1:2 – scor la finalul meciului 1:2 ▪ 2:0 – scor la finalul meciului 2:0 ▪ 2:1 – scor la finalul meciului 2:1 ▪ 2:2 – scor la finalul meciului 2:2 ▪ 3:0 – scor la finalul meciului 3:0 ▪ Alt scor – al scor decat cele enumerate mai sus
24.	Castigatoare meci si ambele echipe inscriu cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 0:0 ▪ 1&GG – Echipa gazda castiga si ambele echipe inscriu ▪ 1&NG – Echipa gazda castiga si ambele echipe nu inscriu ▪ 2&GG – Echipa oaspete castiga si ambele echipe inscriu ▪ 2&NG – Echipa oaspete castiga si ambele echipe nu inscriu ▪ X&GG – Egalitate si ambele echipe inscriu
25.	Prima echipa care inscrie si scor corect cu urmatoarele optiuni de pariere:	Situatii: ▪ 0:0 ▪ PG1&1:0 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 1:0 ▪ PG1&1:1 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 1:1 ▪ PG1&1:2 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 1:2 ▪ PG1&1:3 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 1:3 ▪ PG1&2:0 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 2:0 ▪ PG1&2:1 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 2:1 ▪ PG1&2:2 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 2:2 ▪ PG1&3:0 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 3:0 ▪ PG1&3:1 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 3:1 ▪ PG1&4:0 – echipa gazda inscrie primul gol si scor corect 4:0 ▪ PG2&0:1 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 0:1 ▪ PG2&0:2 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 0:2 ▪ PG2&0:3 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 0:3 ▪ PG2&0:4 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 0:4

		- PG2&1:1 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 1:1 - PG2&1:2 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 1:2 - PG2&1:3 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 1:3 - PG2&2:1 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 2:1 - PG2&2:2 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 2:2 - PG2&3:1 – echipa oaspete inscrie primul gol si scor corect 3:1
26.	Victorie la diferenta:	Situatii: 1 diferenta 1 gol – echipa gazda castiga la o diferenta de exact 1 gol 1 diferenta 2 goluri – echipa gazda castiga la o diferenta de exact 2 goluri 1 diferenta 3+ goluri – echipa gazda castiga la o diferenta de 3 sau mai mult de 3 goluri 2 diferenta 1 gol – echipa oaspete castiga la o diferenta de exact 1 gol 2 diferenta 2 goluri – echipa oaspete castiga la o diferenta de exact 2 goluri 2 diferenta 3+ goluri – echipa oaspete castiga la o diferenta de 3 sau mai mult de 3 goluri - X&GG – egalitate si ambele echipe inscriu - X&NG – egalitate si ambele echipe nu inscriu (0:0)

6.55.25. Ruleta Virtuala este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

- Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul si nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.
- Corectitudinea si exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testata independent si este certificata de catre laboratorul BMM Spania, in concordanta cu prevederile OUG 77/2009 si HG 111/2016.
- Extragerile sunt redade in timp real in Agentiile Organizatorului si poarta denumirea de „RUNDE”. Pe parcursul unei runde este extras un singur numar care va fi considerat numarul castigator. Fiecarui numar ii corespunde o culoare, care, in functie de numarul extras, va fi considerata culoarea castigatoare.
- Runde sunt impartite in 3 segmente:
 - ➔ Număratoarea inversă – include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului
 - ➔ Rotirea – vizualizarea extragerii
 - ➔ Rezultatele – rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri castigatoare

- Roata ruletei este marcată cu numere care variaza de la 0 la 36.
- Pentru a simplifica pariarea, tipurile de pariuri specifice ruletei sunt prezentate cu prescurtari.
- Statisticile extragerilor sunt prezentate in partea dreapta a ecranului de afisare in cadrul segmentului „Numaratoarea inversa” si sunt disponibile pentru fiecare număr separat, cat si pentru diverse tipuri de pariuri. Frecventa de aparitie a fiecarui numar este reprezentata atat numeric cat si grafic, prin culori ce variaza de la albastru la rosu, unde albastru reprezinta numerele reci (frecventa mai mica de aparitie), iar rosu numerele calde (frecventa mai mare de aparitie).

Tipurile de pariuri:

A) PARIURI INTERIOARA

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Pariul EXACT	▪ Se plaseaza pariuri pe numere individuale, inclusiv zero (0).
2	Pariul COȘ	▪ Cu acest pariu sunt acoperite numerele 0, 1, 2 si 3. ▪ Pariurile sunt plasate prin folosirea prescurtarii B1.
3	Pariul SEPARAT -	▪ Cu acest pariu sunt acoperite doua numere adiacente (pe verticala sau pe orizontala). ▪ Plasarea pariului se poate face prin folosirea prescurtarii XS, unde X si Y se inlocuiesc cu cele 2 numere alese de catre Jucator
4	Pariul STRADĂ	▪ Pariul acopera 3 numere pe o linie verticala. Plasarea pariului in agentii se face cu ajutorul prescurtarii SX, unde X reprezinta numarul aflat in partea superioara a liniei verticale.
5	Pariul TRIO	▪ Trio permite Jucătorului să parieze pe 0, 1 și 2 sau pe 0, 2 și 3. ▪ Pariul poate fi plasat in agentie, prin folosirea prescurtarii T1 pentru numerele 0, 1 si 2. Cu prescurtarea T2 se poate plasa pariu pe numerele 0, 2 si 3.
6	Pariul COLȚ	▪ Pariul acoperă 4 numere invecinate care se ating toate intre ele (descriu un patrat). ▪ Plasarea pariului se poate face folosind prescurtarea CX, unde X reprezinta numarul ales de Jucator si este pozitionat in partea stanga-sus a selectiei.
7	Pariul STRADĂ DUBLĂ	▪ Pariul acopera doua linii succesive pe verticala (echivalent cu selectia a doua pariuri Strada).

		Plasarea pariului in agentii se poate face folosind prescurtarea SLX, unde X reprezinta numarul ales de Jucator si este pozitionat in partea stanga-sus a selectiei.
--	--	--

B) PARIURI EXTERIOARE

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Pariul Coloană (2 to 1) -	- O coloana contine 12 numere, iar la capatul ei apare notatia „2 to 1” - Prin folosirea prescurtarii H1 se poate plasa un pariu pe (1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34), cu prescurtarea H2 se poate plasa un pariu pe (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35), iar cu prescurtarea H3 se poate plasa un pariu pe (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36) - In cazul in care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necastigator.
2	Pariul MARE/MIC (1 to 18 / 19 to 36)	- Se plaseaza pariuri pe numerele mici sau pe numerele mari. - Prin folosirea prescurtarii L se poate plasa un pariu pe numerele mici (de la 1 la 18), iar prin folosirea prescurtarii H se poate plasa un pariu pe numerele mari (de la 19 la 36). - In cazul in care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necastigator.
3	Pariul PAR/IMPAR (Even/Odd) -	- Se plaseaza pariuri pe numerele pare sau pe numerele impare. - Prin folosirea prescurtarii E se pot plasa pariuri pe numerele PARE (EVEN), cu prescurtarea O (litera „O”) se pot plasa pariuri pe numerele IMPARE (ODD). - In cazul in care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necastigator.
4	Pariul ROȘU/NEGRU (Red/Black) -	- Se plaseaza pariuri pe numerele rosii sau pe numerele negre. - Prin folosirea prescurtarii R se pot plasa pariuri pe numerele rosii (selectia ROȘU (RED)), iar cu prescurtarea B se pot plasa pariuri pe numerele negre (selectia NEGRU (BLACK)). - In cazul in care este extras numarul zero (0), pariul este validat ca necastigator.
5	Pariul DUZINĂ	Se plaseaza pariuri pe grupuri de 12 numere (duzini).

		- Folosind prescurtarea D1 se pot plasa pariuri pe Duzina 1 - 1st 12 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12), cu prescurtarea D2 se pot plasa pariuri pe Duzina 2 - 2nd 12 (13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24), iar cu prescurtarea D3 se pot plasa pariuri pe Duzina 3 - 3rd 12 (25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36) - În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necastigator.
--	--	---

Nota 1 Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).

Nota 2: Pe un bilet de pariere pot exista mai multe pariuri individuale cu castiguri aferente.

Nota 3: Stornarea/anularea biletelor de joc pentru acest tip de pariu, este posibilă până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

Sectiunea a V a - PARIURI LIVE

6.55.26 Pariurile LIVE sunt pariurile pe care Jucatorii pot paria înainte sau pe parcursul desfășurării evenimentului sportive, cu mențiunea că pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

6.55.27 Cotele și Oferta se pot schimba în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de curs, se transmit automat pe monitoarele din locațiile specializate.

NOTA: În situația în care, de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului în sistem, asupra cotei s-au dispus modificări, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de Regulament.

6.55.28 Dipozitii generale :

6.55.28.1. Pariurile Live nu se pot paria împreună cu alte evenimente din Ofertă.

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

6.55.28.3. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, Organizatorul își rezervă dreptul de a amâna validarea pariurilor, până la confirmarea oficială.

6.55.28.4. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 oricărui pariu.

6.55.28.5. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a decide unilateral dacă achită cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.

6.55.28.6. În cazul în care transmisia este abandonată și evenimentul sportiv se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

6.55.28.7.În cazul validării incorecte a pariurilor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a le corecta în orice moment.

6.55.28.8.În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

6.55.28.9.În cazul în care regulile și formatul unui eveniment sportiv diferă față de informațiile implicite, Organizatorul isi rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 oricărui pariu.

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

6.55.28.11Pariul se considera a fi efectuat, în momentul tipăririi biletului, cu precizarea ca biletul nu poate fi schimbat sau stornat.

6.55.29 Tipuri de pariuri per evenimente sportive:

A). FOTBAL

6.55.29.1. Tipuri de pariuri – FOTBAL:

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Total (doar totaluri *.5)	Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
3.	Handicap - Handicap European	Ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...; 1-X-2
4.	Asiatic total - Total	Ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...
5.	Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic	Ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5
6.	Egal	Situatie, in care pariul primește cota 1 Nota: ▪ Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule; ▪ Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
7.	Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?	
8.	Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)	Ex: 1 - X (Niciun gol) – 2;
9.	Șansă dublă (1X-12-X2) -	Ex: Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
10.	Scor corect	Situatii: ▪ Rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul") ▪ Dacă o echipă înscrie 4 goluri, pariul este decis "oricare altul".
11.	Scor corect flex -	Similar cu scor corect dar extins de către scorul current
12.	Goluri gazde	Situatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa gazdă ▪ 0, 1, 2, 3+
13.	Goluri oaspeți	Situatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa oaspete ▪ 0, 1, 2, 3+

14.	Ambele echipe să înscrie -	Gol/Niciun gol; (da; nu)
15.	Impar/Par	Număr Impar/Par de goluri
16.	Care echipă va avea lovitura de start?	Gazde/ oaspeți
17.	Repriza 1 – 1 X 2	Situații: ▪ Care echipă va câștiga prima repriză? ▪ Rezultat la pauză 1 X 2
18.	Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5)	Doar golurile înscrise în prima repriză
19.	Repriza 1 - Asiatic Total - Total	Ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...
20.	Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1	Ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...
21.	Repriza 1 reprise	Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize
22.	Repriza 1	Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
23.	Repriza 1	Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
24.	Prelungiri 1 x 2	Doar golurile înscrise în prelungiri
25.	Prelungiri – Total	Doar golurile înscrise în prelungiri
26.	Prelungiri - Cine va câștiga restul meciului?	Doar golurile înscrise în prelungiri
27.	Prelungiri - Golul următor	Doar golurile înscrise în prelungiri
28.	Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?	Doar golurile înscrise la loviturile de departajare
29.	Prelungiri - Handicap Asiatic	Situații: ▪ Doar golurile înscrise în prelungiri ▪ Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
30.	Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2	Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
31.	Prelungiri - Scor corect flex	Situații: ▪ Doar golurile înscrise în prelungiri ▪ Extins de scorul curent
32.	Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex	Situații: ▪ Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1 ▪ Extins de scorul curent
33.	Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex	Situații: ▪ Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1 ▪ Extins de scorul curent
34.	Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic	Situații: ▪ Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1 ▪ Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
35.	Cornere	Care echipă va primi cele mai multe cornere
36.	Cartonașe	Care echipă va primi cele mai multe cartonașe
37.	Handicap cornere	Handicap 12 în unități *.5
38.	Total cornere	Număr total de cornere în unități *.5

39.	Total cornere (agreat)	Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)
40.	Total cornere gazde	Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)
41.	Total cornere oaspeți	Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)
42.	Total cornere gazde	Număr total de cornere pentru gazde în unități *.5
43.	Total cornere oaspeți	Număr total de cornere pentru oaspeți în unități *.5
44.	Cornere Impar/Par	Număr Impar/Par de cornere
45.	Repriza 1 – Cornere	Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
46.	Repriza 1 - Handicap cornere -	Handicap 12 în repriza 1 în unități *.5
47.	Repriza 1 - Total cornere -	Număr total de cornere în repriza 1 în unități *.5
48.	Repriza 1 - Total cornere (agreat)	Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-6, 7+)
49.	Repriza 1 - Cornere gazde -	Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
50.	Repriza 1 - Cornere oaspeți -	Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
51.	Repriza 1 - Total cornere gazde	Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități *.5
52.	Repriza 1 - Total cornere oaspeți	Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități *.5
53.	Repriza 1 - Cornere Impar/Par	Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
54.	Total gazde	Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5
55.	Total oaspeți	Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5
56.	Număr exact de goluri	Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
57.	Repriza 1 - Goluri gazde	Situații: ▪ Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1 ▪ 0, 1, 2, 3+
58.	Repriza 1 - Goluri oaspeți	Situații: ▪ Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1 ▪ 0, 1, 2, 3+
59.	Repriza cu cele mai multe goluri	Situații: ▪ Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal) ▪ Se consideră doar timpul regulamentar
60.	Când se va înscrie golul următor?	Situații: ▪ În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol) ▪ Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30) ▪ 31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri ▪ Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV
61.	Total cartonașe	Număr total de cartonașe în unități *.5
62.	Total cartonașe (exact)	Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
63.	Eliminare	Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci
64.	Cartonașe gazde	Număr total de cartonașe pentru gazde în unități *.5
65.	Cartonașe oaspeți	Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități *.5

66	Total puncte pentru cartonașe -	Număr total de puncte pentru cartonașe în unități *.5
67	Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
68.	Repriza 1 Total cartonașe	- Doar cartonașe acordate în repriza 1
69	Repriza 1 - Total cartonașe (exact)	Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
70	Repriza 1 - Cartonașe gazde -	Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități *.5
71	Repriza 1 - Cartonașe oaspeți -	Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități *.5
72	Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe	Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități *.5
73	Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
74	Repriza 1 - Goluri exact	Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
75	Rezultat final și Totaluri -	Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștiga și sub, Oaspeții câștiga și peste)
76	Care echipă se califică pentru runda următoare?	gazde; oaspeți
77	Cum se va decide meciul? - “	“Gazde/Oaspeți” după “Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare”
78	Să înscrie oricând	Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul
79	Următorul marcator	Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT

6.55.29.2. NOTE:

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se vor lua în considerare, sub condiția desfășurării doar în timpul regulamentar de joc.
- Dacă un eveniment sportiv este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

6.55.29.3. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

- Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului;
- Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă se introduce un scor greșit (afisare eronată pe monitoare), toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitură de start, pariul va fi nul.

- Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

6.55.29.4. Alte pariuri privind evenimente sportive de tip fotbal

6.55.29.4.1. PARIURILE PE CARTONAȘE

Nr crt	Descriere
1	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.
Nota:	▪ Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute. ▪ Cartonașele dispuse 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.

6.55.29.4.2. PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE

Nr crt	Descriere
1	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.
Nota:	▪ Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute. ▪ Cartonașele dispuse 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.

6.55.29.4.3. PARIURILE PE CORNERE

Nr crt	Descriere
1	Se raportează la cornele acordate Jucătorilor. NU se iau în considerare, cornerele care nu sunt executate.

6.55.29.4.4. Pariul „URMĂTORUL MARCATOR”

Nr crt	Descriere
1	Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat, înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile
Note:	▪ Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor de tip “Următorul marcator” și vor fi ignorate. ▪ Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili.

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

6.55.29.4.5. Pariul “SĂ ÎNSCRIE ORICÂND”

Nr crt	Descriere
1	Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați eligibili . Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile
Note:	- Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariului de tip “Să Înscrie Oricând” și vor fi ignorate. - În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48 ore de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja. - Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

6.55.29.4.6. Pariul “ pe intervale”

Nr crt	Descriere
	Pariurile pe intervale corner se decid în baza timpului în care se joacă lovitura de la colț, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată. Pariurile pe intervale cartonașe se decid în baza timpului în care se arată cartonașul, și nu a timpului în care s-a produs încălcarea regulilor.

B). TENIS

6.55.29.4.7. – Tipuri de pariuri – TENIS:

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 sau 2 - Jucător1; Jucător2	
2.	Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2	
3.	Care jucător va câștiga game-urile x și y din setul n?	Nota 1: Întotdeauna pentru următoarele 2 game-uri (ex: Care jucător va câștiga game-urile 3 și 4 din setul 2?) Nota 2: Disponibil doar înainte de începerea primului din cele 2 game-uri
4.	Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2	
5.	Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3	
6.	Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3	
7.	Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5	

8.	Setul X - Cine va câștiga game-ul X?	Nota 1: Câștigătorul următorului game (ex: Care jucător va câștiga game-ul 3 din setul X?) Nota 2: Disponibil doar înainte de începerea game-ului
9.	Număr total de game-uri	- Pariuri total game-uri *.5 - Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
10.	Setul X - Total - Pariuri total game-uri pentru setul X *.5 (ex: sub/peste 9.5)	
11.	Număr Impar/Par de game-uri	- Se consideră game-urile din tot meciul - Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
12.	Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare	
13.	Setul X - Scorul game-ului X	Situatii: - Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40 - Disponibil doar înainte de începerea game-ului
14.	Setul X - Scorul game-ului X	Situatii: - Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40 - Disponibil doar înainte de începerea game-ului
15.	Setul X - Scorul game-ului X sau break	Situatii: - Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break - Disponibil doar înainte de începerea game-ului

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

- În cazul unor amânări (spre exemplificare: ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
- În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile. În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

6.55.29.4.9. REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
- Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.
- Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.

C). BASCHET

6.55.29.4.10. Tipuri de pariuri – BASCHET

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți	
2.	Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc	
3.	1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți	
4.	Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub	
5.	Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: - 2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)	
6.	Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap *.5) - Gazde; Oaspeți	
7.	Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par	
8.	Vor fi prelungiri?	Situatii: Da or Nu;
9.	Cine va înscrie punctul X?	Situatii: ▪ X în 10, 15, 20, 25, ... ▪ Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct). ▪ Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
10.	Care echipă va câștiga mingea de început?	Situatii: Gazde or Oaspeti;
11.	Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Situatii: ▪ X în 20, 30, 40, ... ▪ Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte). ▪ Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.
12.	Sferturile 1-2	Situatii: ▪ Egal pariul primește Cota 1 ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
13.	Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) -	Situatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
14.	Sferturile 1-2 – Total	Situatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

15.	Sferturile 1-2 - Impar/Par -	Situatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
16.	Repriza X	Situatii: ▪ Egal pariul primește cota 1 ; ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
17.	Repriza X	Situatii: ▪ Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
18.	Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Situatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
19.	Repriza X - Impar/Par	Situatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

6.55.29.4.11. NOTA

- Nu se iau in considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.

6.55.29.4.12.REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la data startului, pariurile vor fi considerate nule.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

D). FOTBAL AMERICAN

6.55.29.4.13 Tipuri de pariuri – FOTBAL AMERICAN :

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 sau 2 (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Gazde ; Oaspeti;
2.	Total (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Doar x5;
3.	Handicap (inclusiv prelungiri);	Explicatii: ▪ Doar x5;
4.	Șansă dublă (1X-12-X2)	Explicatii: ▪ Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
5.	Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ 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
6.	Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, ...
7.	Total gazde (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ - Doar x.5

8.	Total oaspeți (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Doar x.5
9.	Impar/Par (inclusiv prelungiri) ;	Explicatii: ▪ Impar; Par
10.	Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Gazde; Niciun punct; Oaspeți
11.	Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul
12.	Vor fi prelungiri?	Explicatii: ▪ Da/Nu
13	Repriza cu cele mai multe înscrieri ;	Explicatii: ▪ 1, 2, Egal
14	Pauză/Final	Explicatii: ▪ 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2
15	Repriza 1 – 1 X 2	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
16.	Repriza 1 – Handicap	Explicatii: ▪ Doar x.5
17	Repriza 1 – Total	Explicatii: ▪ Doar x.5
18	Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1.	Explicatii: ▪ Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule
19	Repriza 1 - Total gazde	Explicatii: ▪ Doar x.5
20	Repriza 1 - Total oaspeți	Explicatii: ▪ Doar x.5
21	Repriza 1 - Impar/Par	Explicatii: ▪ Impar; Par
22	Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa)	Explicatii: ▪ Gazde; Niciun punct; Oaspeți
23	Sfertul cu cele mai multe înscrieri	Explicatii: ▪ 1, 2, 3, 4, Egal
24	Sfertul X – 1 X 2	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
25	Sfertul X – Total	Explicatii: ▪ Doar x.5

NOTE:

- În cazul unor amânări (spre exemplificare: conditii meteo nefavorabile...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
- Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă se afișează un scor incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului din acest interval de timp.
- Dacă echipele sunt afișate incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

E) HOCHEI

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2 -	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Total	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
3.	Handicap - Handicap European	Explicatii: ▪ (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)
4.	Egal	Explicatii: ▪ pariul primește Cota 1; ▪ Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
5.	Șansă dublă (1X-12-X2)	Explicatii: ▪ Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
6.	Următorul gol	Explicatii: ▪ Cine va înscrie următorul gol?
7.	Cine va câștiga repriza?	Explicatii: ▪ Cine va câștiga repriza curentă?
8.	Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
9.	Goluri gazde	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa gazdă? ▪ 0, 1, 2, 3,+
10.	Goluri oaspeți	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa oaspete? ▪ 0, 1, 2, 3,+
11.	Total gazde	Explicatii: ▪ Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

12.	Total oaspeți	Explicatii: ▪ Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5
13.	Impar/Par	Explicatii: ▪ Număr Impar/Par de goluri
14.	Repriza 1 – Total	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
15	Cine va câștiga restul Reprizei 1?	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
16	Repriza 2 - Total	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
17	Cine va câștiga restul Reprizei 2?	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
18	Următorul gol (doar prelungiri!)	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
19	Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!)	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
20	Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare
21	Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare
22	Scor corect flex	Explicatii: ▪ Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

NOTE:

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.
- Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- În cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decideră. Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

- Dacă se afișează un scor incorect, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului din acest interval de timp.
- Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48 ore de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

F). BASEBALL

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 2 (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeți
2.	Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
3.	Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri?	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
4.	Total (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Doar totaluri *.5
5.	Impar / Par (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Număr Impar/Par de run-uri
6.	Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Explicatii: ▪ Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$
7.	Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
8.	Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?	Explicatii:
9.	Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+	Explicatii: ▪ Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
10	Cine marchează al X-lea punct?	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
11	Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
12	Va fi al 18-lea half-inning (baseball)?	Explicatii: ▪ Da/Nu
13	Vor fi prelungiri?	Explicatii: ▪ Da/Nu
14	Care echipă va conduce la pauză?	Explicatii:

		▪ Gazde; Egal; Oaspeți
15	Pauză – Total	Explicatii: ▪ Doar totaluri *.5
16	Cine va câștiga repriza?	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
17	Repriza X - Total (doar totaluri *.5)	Explicatii: ▪ Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
18	Care echipă va conduce după 5 inning-uri?	Explicatii: ▪ gazde; egal; oaspeți;
19	Total după 5 inning-uri	Explicatii: ▪ peste /sub;

IMPORTANT

- Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte?” sau alte specificatii.
- Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. (a se consulta legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball)

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 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)În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

G). HANDBAL

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Handicap - Handicap European	Explicatii: ▪ ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...
3.	Total	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

4.	Repriza 1	Explicatii: ▪ 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?
5.	Repriza 1	Explicatii: ▪ Total (doar totaluri *.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1
6.	Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
7.	Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap Asiatic *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
8.	Cine va înscrie al X-lea punct?	Explicatii: ▪ X în 10, 15, 20, 25, ... ▪ Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci? ▪ Dacă un meci se termină înaintea înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.
9.	Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 10, 20, 30, 40, ... ▪ Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri) ▪ Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.
10	Impar/Par	Explicatii: ▪ Număr Impar/Par de goluri
11	Repriza 1 - Impar/Par	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
12	Câștig la diferență	Explicatii: ▪ Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)

NOTE :

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- Dacă se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor deveni invalide.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

H). VOLEI

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 sau 2	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeți
2.	Care echipă va câștiga setul?	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeți
3.	Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
4.	Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
5.	Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20 ▪ Care echipă va ajunge prima la X puncte?
6.	Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20, 25, ... ▪ Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X? ▪ Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
7.	Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5)	Explicatii: ▪ 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
8.	Număr de seturi (cel mai bun din 5)	Explicatii: ▪ 3, 4 sau 5
9.	Total	Explicatii: ▪ Peste; Sub
10.	Setul X – Total;	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
11.	Setul X - Impar/Par	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
12.	Câte seturi vor depăși scorul limită?	Explicatii: ▪ În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)

NOTE :

- În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncta.

I) VOLEI DE PLAJĂ

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 sau 2	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeți
2.	Care echipă va câștiga setul?	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeți
3.	Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
4.	Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Explicatii: ▪ Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
5.	Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20 ▪ Care echipă va ajunge prima la X puncte?
6.	Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20, 25, ... ▪ Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X? ▪ Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
7.	Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3)	Explicatii: ▪ 2:0, 2:1, 1-2 si 0:2
8.	Număr de seturi (cel mai bun din 3)	Explicatii: ▪ 2 sau 3
9.	Total	Explicatii: ▪ Peste; Sub
10.	Setul X – Total;	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
11.	Setul X - Impar/Par	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
12.	Câte seturi vor depăși scorul limită?	Explicatii: ▪ În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

NOTE :

- În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48 ore de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

J) FUTSAL

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Total (doar totaluri *.5)	Explicatii: ▪ Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
3.	Handicap - Handicap European	Explicatii: ▪ (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
4.	Asiatic total - Total	Explicatii: ▪ (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
5.	Handicap Asiatic	Explicatii: ▪ Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
6.	Egal pariul primește Cota 1	Explicatii: ▪ Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule ▪ Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
7.	Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
8.	Golul următor	Explicatii: ▪ Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
9.	Șansă dublă (1X-12-X2)	Explicatii: ▪ Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
10.	Goluri gazde	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa gazdă ▪ 0, 1, 2, 3+
11.	Goluri oaspeți	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa oaspete ▪ 0, 1, 2, 3+

12.	Ambele echipe să înscrie	Explicatii: ▪ Gol/Niciun gol; (da; nu)
13.	Impar/Par	Explicatii: ▪ Număr Impar/Par de goluri
14.	Scor corect flex	Explicatii: ▪ Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor active
15.	Repriza 1 – 1 X 2	Explicatii: ▪ Care echipă va câștiga prima repriză? ▪ Rezultat la pauză 1-X-2
16.	Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5)	Explicatii: ▪ Doar golurile înscrise în prima repriză
17.	Repriza 1 - Asiatic Total	Explicatii: ▪ Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
18.	Repriza 1 - Handicap Asiatic -	Explicatii: ▪ Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
19.	Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Cine va câștiga restul primei reprize?
20.	Repriza 1 - Golul următor -	Explicatii: ▪ Gazde; Niciun gol; oaspeți
21.	Repriza 1 - Scor corect flex	Explicatii: ▪ Similar cu Scor corect flex

NOTE:

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

- Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la lovitură de start, pariul va fi nul.

- Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

K). BADMINTON

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Total -	Explicatii: ▪ Peste; Sub
2.	Care jucător va câștiga meciul?	Explicatii: ▪ Gazdă; Oaspete
3.	Care jucător va câștiga setul?	Explicatii ▪ Gazdă; Oaspete
4.	Handicap Asiatic	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
5.	Handicap Asiatic pentru setul X	Explicatii ▪ Pariuri handicap asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
6.	Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20 ▪ Care echipă va ajunge prima la X puncte?
7.	Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?	Explicatii ▪ X în 5, 10, 15, 20, 25, ... ▪ Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X? ▪ Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.
8.	Câte seturi vor depăși scorul limită?	Explicatii ▪ În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
9.	Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3)	Explicatii ▪ 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
10	Număr de seturi (cel mai bun din 3)	Explicatii: ▪ 2 sau 3
11	Setul X - Total	Explicatii ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
12	Setul X - Impar/Par	Explicatii ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X

NOTA:

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la data de start, pariul va fi nul.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
- Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

L). RUGBY

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Explicatii: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Total (doar totaluri *.5)	Explicatii: ▪ Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
3.	Handicap - Handicap European	Explicatii: ▪ (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
4.	Asiatic total - Total	Explicatii: ▪ (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
5.	Handicap Asiatic	Explicatii: ▪ Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
6.	Egal pariul primește Cota 1	Explicatii: ▪ Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule ▪ Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
7.	Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
8.	Golul următor	Explicatii: ▪ Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
9.	Șansă dublă (1X-12-X2)	Explicatii: ▪ Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
10.	Goluri gazde	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa gazdă ▪ 0, 1, 2, 3+

11.	Goluri oaspeți	Explicatii: ▪ Câte goluri va înscrie echipa oaspete ▪ 0, 1, 2, 3+
12.	Ambele echipe să înscrie	Explicatii: ▪ Gol/Niciun gol; (da; nu)
13.	Impar/Par	Explicatii: ▪ Număr Impar/Par de goluri
14	Scor corect flex	Explicatii: ▪ Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor active
15	Repriza 1 – 1 X 2	Explicatii: ▪ Care echipă va câștiga prima repriză? ▪ Rezultat la pauză 1-X-2
16.	Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5)	Explicatii: ▪ Doar golurile înscrise în prima repriză
17	Repriza 1 - Asiatic Total	Explicatii: ▪ Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
18	Repriza 1 - Handicap Asiatic -	Explicatii: ▪ Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
19	Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Cine va câștiga restul primei reprize?
20	Repriza 1 - Golul următor -	Explicatii: ▪ Gazde; Niciun gol; oaspeți
21	Repriza 1 - Scor corect flex	Explicatii: ▪ Similar cu Scor corect flex

NOTE:

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

- Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la lovitură de start, pariul va fi nul.
- Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cota 1 pariului.

M). DARTS

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Explicatii: ▪ Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
2.	Handicap set - Handicap European pentru set	Explicatii: ▪ ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
3.	Să câștige restul setului X	Explicatii: ▪ Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
4.	Cine va câștiga meciul?	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
5.	Cine va câștiga setul?	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
6.	Handicap leg asiatic pentru setul X	Explicatii: ▪ Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
7.	Cine va câștiga leg-ul X din setul X ;	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
8.	Handicap set asiatic -Handicap asiatic pentru set	Explicatii: ▪ ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2
9.	Scor corect în seturi	Explicatii: ▪ Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
10.	Scor corect leg-uri în set	Explicatii: ▪ Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
11.	Total leg-uri pentru setul X	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
12.	Total seturi	Explicatii: ▪ Doar totaluri x.5

NOTE:

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul își rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

N). SNOOKER

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Cine va câștiga meciul?	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
2.	Cine va câștiga frame-ul x?	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
3.	Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame	Explicatii: ▪ ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5;
4.	Total frame-uri	Explicatii: ▪ peste; sub
5.	Cine va câștiga restul meciului?	Explicatii: ▪ Jucătorul 1 , Jucătorul 2
6.	Scor corect	Explicatii: ▪ Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)

NOTE:

- În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- În cazul unei repositionări, decidera rămâne valabilă dacă rezultatul a fost determinat înaintea repositionării.
- Faulturile și free ball-urile nu se iau în considerare pentru decidera oricărui pariu pe bile colorate
- În cazul în care un frame este început dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

O). TENIS DE MASĂ

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Total	Explicatii: ▪ Peste; Sub
2.	Cine va câștiga meciul?	Explicatii: ▪ Gazdă; Oaspete
3.	Cine va câștiga setul?	Explicatii: ▪ Gazdă; Oaspete
4.	Handicap Asiatic	Explicatii: ▪ Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
5.	Handicap Asiatic pentru setul X	Explicatii: ▪ Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
6.	Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?	Explicatii: ▪ X în 3, 5, 7, 9 ▪ Care jucător va ajunge primul la X puncte?
7.	Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?	Explicatii: ▪ X în 5, 10, 15, 20 ▪ Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X? ▪ Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
8.	Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5)	Explicatii: ▪ În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
9.	Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7)	Explicatii: ▪ În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
10.	Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5)	Explicatii: ▪ 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3
11.	Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7)	Explicatii: ▪ 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4
12.	Număr de seturi (cel mai bun din 5)	Explicatii: ▪ 3, 4 sau 5
13.	Număr de seturi (cel mai bun din 7)	Explicatii: ▪ 4, 5, 6 sau 7
14.	Setul X – Total	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X

15	Setul X - Impar/Par	Explicatii: ▪ Se iau în considerare doar punctele din setul X
----	---------------------	--

NOTE:

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la data de start, pariul va fi nul.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

P). RUGBY SEVENS

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	1 X 2	Explicatie: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
2.	Șansă dublă (1X-12-X2)	Explicatie: ▪ Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
3.	Egal	Explicatie: ▪ pariul primește Cota 1 - Gazde; Oaspeți
4.	Cine va câștiga restul meciului?	Explicatie: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
5.	Handicap	Explicatie: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
6.	Handicap Asiatic	Explicatie: ▪ Gazde; Oaspeți
7.	Câștig la diferență	Explicatie: ▪ >14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14;
8.	Total	Explicatie:

		▪ Sub; Peste
9.	Total Gazde	Explicatie: ▪ Sub; Peste
10.	Total Oaspeți	Explicatie: ▪ Sub; Peste
11	Rezultat final și Totaluri	Explicatie: ▪ Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștiga și peste)
12	Impar/Par	Explicatie: ▪ Impar; Par
13	Repriza 1	Explicatie: ▪ 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
14	Repriza 1	Explicatie: ▪ Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
15	Repriza 1	Explicatie: ▪ Egal pariul primește Cota 1 - Gazde; Oaspeți
16	Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului?	Explicatie: ▪ Gazde; Egal; Oaspeți
17	Repriza 1 - Handicap	Explicatie: ▪ Gazde; Egal; Oaspeti
18	Repriza 1 – Handicap Asiatic	Explicatie: ▪ Gazde; Oaspeti
19	Repriza 1 - Câștig la diferență	Explicatie: ▪ >14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14;
20	Repriza 1 - Total	Explicatie: ▪ Sub; Peste
21	Repriza 1 - Total gazde	Explicatie: ▪ Sub; Peste
22	Repriza 1 - Total oaspeți	Explicatie: ▪ Sub; Peste
23	Repriza 1 - Impar/Par	Explicatie: ▪ Impar; Par

NOTE:

- Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.
- Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor primi Cota 1.
- 14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: modificări de scor sau cartonașe roșii, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48 ore de la lovitură de start, toate pariurile vor primi Cota 1.
- Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.

R). BOWLS

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Cine va câștiga setul [setNr!]	Explicatii: ▪ (1X2) - gazde; egalitate; oaspeți
2.	Handicap [setNr!]	Explicatii: ▪ gazde; egalitate; oaspeți
3.	Care echipa va castiga meciul?	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
4.	Handicap asiatic set	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
5.	Cine va castiga end [endNR!] in set [set Nr!]?	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
6.	Câștig la diferență pentru set [setNr!]	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
7.	Care echipa va castiga cursa catre X puncte?	Explicatii:
8.	Cine va inscrie al X-lea punct?	Explicatii:

9.	Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.	Explicatii:
10.	Handicap asiatic set [setNr!]	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
11.	Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNR!]	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
12.	Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNR!]	Explicatii: ▪ Gazde; Oaspeti
13.	Total seturi	Explicatii: ▪ Sub; Peste
14.	Scor corect	Explicatii: ▪ doar rezultatele posibile se vor active
15.	Total Gazde in set [setNr!]	Explicatii: ▪ Sub; Peste
16.	Total Oaspeti in set [setNr!]	Explicatii: ▪ Sub; Peste
17.	Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!]	Explicatii: ▪ 0; 1; 2; 3; 4
18.	Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!]	Explicatii: ▪ Par; Impar
19.	Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!]	Explicatii: ▪ Sub; Peste
20.	Total pentru setul [setNr!]	Explicatii: ▪ Sub; Peste

NOTE:

- În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise vor primi Cota 1.
- Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48 ore de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor primi Cota 1.

REGULI DE VALIDARE SI COTA 1

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor primi Cota 1

S). SQUASH

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Total	Explicatie: ▪ Peste; Sub
2.	Cine va câștiga meciul?	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
3.	Total	Explicatie: ▪ Peste; Sub
4.	Cine va câștiga meciul?	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
5.	Handicap Asiatic	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
6.	Handicap Asiatic pentru setul X	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
7.	Cine va câștiga cursa către X puncte in setul X?	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
8.	Cine va marca punctul X in setul X?	Explicatie: ▪ Gazdă; Oaspete
9.	Dacă un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.	Explicatie:
10.	Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3)	Explicatie: ▪ 2:0; 2:1; 1:2; 0:2
11.	Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5)	Explicatie: ▪ 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3
12.	Număr de seturi (cel mai bun din 5)	Explicatie: ▪ 3; 4; 5
13.	Total pentru setul X	Explicatie: ▪ sub; peste
14.	Par/ Impar pentru setul X	Explicatie: ▪ par; impar
15.	Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3)	Explicatie: ▪ 0; 1; 2; 3
16.	Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5)	Explicatie: ▪ 0; 1; 2; 3; 4; 5

NOTE:

- În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor primi Cota 1.

REGULI DE VALIDARE SI COTA 1

- Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48 ore de la data de start, pariul va primi Cota 1.
- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cotă 1 pariului.
- Dacă un jucător se retrage, abandoneaza meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise primesc Cota 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.
- Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile

T). CRICKET T20 + ODI

Nr crt	Tipul pariului	Explicatie / Exemple
1.	Câștigătoarea meciului (incl. super over)	Explicatie: ▪ Gazde; Oaspeti
2.	Total run-uri	Explicatie: ▪ Sub; Peste
3.	Total run-uri echipa gazda	Explicatie: ▪ Sub; Peste
4.	Total run-uri echipa oaspete	Explicatie: ▪ Sub; Peste
5.	Runs echipa gazda	Explicatie: ▪ i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
6.	Runs echipa oaspete	Explicatie: ▪ i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
7.	Număr impar/par de runs	Explicatie: ▪ impar; par
8.	Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri	Explicatie: ▪ i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6
9.	Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri	Explicatie: ▪ gazde; egalitate; oaspeti
10.	Va fi un superover?	Explicatie: ▪ da; nu
11.	Va fi egalitate?	Explicatie: ▪ da; nu
12.	Care echipă va conduce după x overs?	Explicatie: ▪ gazde; egalitate; oaspeti
13.	Total runs echipa gazdă după x overs	Explicatie: ▪ peste; sub
14.	Total runs echipa oaspete după x overs	Explicatie: ▪ peste; sub

15	Runs echipa gazdă după x overs	Explicatie: ▪ i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
16	Runs echipa oaspete după x overs	Explicatie: ▪ i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
17	Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ peste; sub
18	Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ peste; sub
19	Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ impar; par
20	Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ impar; par
21	Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ peste; sub
22	Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings	Explicatie: ▪ peste; sub
23	Următoarea demitere	Explicatie: ▪ prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele
24	Următoarea demitere (prindere / scăpare)	Explicatie: ▪ prindere; scăpare
25	Total runs echipa gazdă la prima demitere	Explicatie: ▪ peste; sub
26	Total runs echipa oaspete la prima demitere	Explicatie: ▪ peste; sub

NOTE:

- Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat
- Penalty run-urile nu se iau în considerare pentru niciun tip de pariu pe over sau aruncări (tipurile de pariuri pe multiple overs nu se iau în considerare pentru această regulă)
- Twenty 20: trebuie jucate toate over-urile pentru ca tipurile de pariuri nedecise să fie soluționate, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală
- ODIs: trebuie să se fi jucat minimum 90% din toate over-urile alocate pentru innings în momentul în care a fost plasat pariul pentru ca tipurile de pariuri să fie decise, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

REGULI DE VALIDARE SI COTA 1

- Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri devin invalide dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.
- Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea

monezii sau tragere la sorți, atunci toate tipurile de pariuri indecise vor primi Cota 1. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor deveni invalide cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.

- Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda Cota 1 pariului.

Capitolul VII – AGENTII PARTENERE

7.1. Organizatorul poate exploata în comun activități de jocuri de noroc împreună cu operatori economici care detin sau nu Licența de organizare și Autorizație de exploatare a activității, în conformitate cu dispozițiile din legislația specială privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc.

7.2. Ansamblul acțiunilor desfășurate în conformitate cu Art. 7.1. se va menționa într-un Contract încheiat în forma scrisă care să prevadă îndeplinirea a cel puțin uneia dintre activitățile specifice jocurilor de noroc constând în operarea mijloacelor de joc, evidențierea încasărilor și plăților și completarea documentelor aferente activității curente, precum și altele asemenea, de către partenerul contractual, în numele și pe seama Organizatorului.

7.3. Răspunderea pentru respectarea condițiilor de organizare și exploatare a jocurilor de noroc desfășurate în condițiile menționate la Art. 7.1. și Art. 7.2. , aparține părții care s-a obligat, conform clauzelor contractuale.

Capitolul VIII – ACTIVITATEA DE PROCESARE PLATI

8.1. Organizatorul poate efectua în numele și pe seama unui Organizator de jocuri de noroc la distanță, operațiuni de alimentare sau de retragere a fondurilor din contul de joc al Participantului, în baza autorizării prealabile emise de organizatorul de jocuri de noroc la distanță.

8.2. În sensul celor de mai sus, Organizatorul poate :

8.2.1. colecta sume depuse de către participanții la jocurile de noroc organizate de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, respectiv operațiuni de alimentare a conturilor de joc ale Jucătorilor;

8.2.2. achita către Jucători, respectiv, operațiuni de retragere a fondurilor din conturile de joc ale Jucătorilor (retragerile din conturile de joc ale Jucătorilor), numai în baza autorizării prealabile emise de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, conform Procedurilor de plată și încasare stabilite între Superbet și organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță.

8.3. Depunerile și retragerile din conturile de joc ale Jucătorilor vor fi efectuate prin intermediul agenților specializate ale Organizatorului.

8.4. Licența de clasă a II a – procesator de plăți emisă de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc în favoarea SUPERBET , conferă dreptul de a desfășura activitate conexasă jocurilor de noroc tradiționale și la distanță în România.

Capitolul IX DESFASURAREA ACTIVITATII DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL TERMINALELOR AUTONOME DE PARIERE (denumite „Terminale”)

Terminalul autonom de pariare

I. Elementele constructive minimale ale Terminalului:

- sistem hardware conectat la serverul central al Organizatorului prin conexiune internet si pe care ruleaza programul de pariare al Organizatorului;
- interfata (ecranul) cu sistem touch-screen care permite Jucatorului accesarea prin comenzi a produselor de pariare
- ecran de afisare a diverselor informatii legate de procesul de pariare
- acceptor de bancnote prin intermediul caruia Jucatorul achita valoarea mizelor dorite, respectiv alimenteaza balanta terminalului;
- cititor de coduri de bare pentru citirea biletelor de pariare
- imprimanta prin care se printeaza biletele de joc si voucher-ul valoric;

NOTA: Toate pariurile plasate prin intermediul Terminalului se supun regulilor generale de pariare enuntate in Regulamentul de joc, sistemele software si hardware fiind conectate la serverul Organizatorului, functionand dupa principiile softului de pariare existent in locatiile specializate;

NOTA • Jucatorii pot transforma castiguri in CREDIT din bilete eligibile. Eligibilitatea este comunicata pe ecranul terminalului, dupa ce biletul este scanat, in sectiunea "Rezultate si Verificare Bilet".

Procedura de pariare prin intermediul Terminalului, cuprinde urmatoarele etape:

a. Inregistrarea biletelor de pariare prin intermediul Terminalului se face de catre Jucator prin selectarea evenimentelor, a tipului de pariu si a depunerii mizei totale, dupa cum urmeaza:

- i. Jucatorul introduce valoarea mizei pe care doreste sa o joace in acceptorul de bancnote al Terminalului, obtinand pe ecranul acestuia balanta disponibila pentru pariare in concordanta cu suma depusa;
- ii. Jucatorul selecteaza evenimentele dorite, tipul de pariu si verifica datele cu lista de pariuri si Regulamentul de joc, stabilind miza conform platii efectuate prin acceptorul de bancnote;
- iii. Jucatorul genereaza biletul de pariu, acesta fiind tiparit pe imprimanta cu care este dotat Terminalul si ridicat de Jucator;

b. Retragera banilor neutilizati de Jucator din balanta Terminalului

- i. In cazul in care Jucatorul nu doreste sa joace toata suma de bani disponibila, acesta are posibilitatea sa printeze un voucher cu valoarea ramasa. **Nota :** „Valoarea ramasa” reprezinta suma achitata de Jucator din care se scade valoarea mizei achitate de acesta pentru biletul (biletele) de pariu emis(e) prin intermediul Terminalului;
- ii. Voucher-ul poate fi decontat de Jucator doar la casieria locatiei specializata in care a fost emis , respectiv poate fi transformat

in bani fizici **sau** poate fi valorificat de Jucator prin emiterea unui nou bilet de pariu prin intermediul Terminalului;

- iii. Voucher-ul are o valabilitate de **30 de zile calendaristice**, dupa acest termen, isi pierde valoarea si nu mai poate fi folosit.

Nota: La momentul in care Jucatorul prindea Voucher-ul, balanta terminalului de pariare se reseteaza automat la 0 lei.

c. Alimentarea balantei Terminalului cu Voucher-ul/Bilet de pariu validat castigator se poate face direct de catre Jucator, prin introducerea codului unic sau scanarea codului de bare si confirmarea alimentarii. Voucherul /Biletul de pariu este valabil pentru o singura utilizare. Jucatorii care sunt in posesia unui Voucher/unui Bilet de pariu care a fost deja utilizat prin intermediul Terminalului, nu sunt indreptatiti la cererea platii acestuia. Nota: Dupa inregistrarea Voucher.ului / Biletului de pariu in sistemul informatic al Terminalului, Biletul de pariu /Voucher.ul nu poate crea nicio obligatie pentru Organizator, iar orice incercare ulterioara de revendicare a Voucher.ului /Biletului de pariu din partea Jucatorului poate crea suspiciuni de fraudă asupra Organizatorului.

d. Validarea castigurilor :

- i. Evenimentele sunt validate de Organizator, conform procedurii descrisa in Regulamentul de Joc
- ii. Biletul de pariu poate fi verificat direct de catre Jucator, pe baza numarului sau unic sau folosind cititorul de cod de bare al Terminalului, sistemul electronic centralizator al Organizatorului indicand Jucatorului valoarea castigului;

e. Plata biletelor castigatoare:

- i. Dreptul de a încasa câștigul se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale. În situația în care pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfășurare, data considerată ca fiind oficială este data anunțării ultimului rezultat oficial de pe bilet;
- ii. Câștigurile se ridica de către Jucator doar in locatia specializata unde a fost emis biletul;
- iii. La ridicarea castigului, Jucatorul are obligatia de a prezenta act de identitate cu fotografie in original cat si biletul in original;
- iv. Suma achitata Jucatorului de catre operatorul din cadrul Agentiei se plateste dupa retinerea la sursa a impozitului pe castig, conform dispozitiilor Codului Fiscal;
- v. Organizatorul are dreptul de a suspenda prin decizie a administratorului plata castigurilor in cazul in care exista suspiciuni de fraudă sau orice alte nereguli in legatura cu biletele de joc, cu mecanismul de pariare sau daca evenimentele pe care s-a pariat se afla in cercetarea organismelor abilitate (penale sau sportive), romane sau straine

f. Anularea/stornarea biletelor:

- i. Jucatorul are posibilitatea de a-si anula/storna biletul de joc doar pentru unele produse ale Organizatorului, conform regulilor prevazute in acest Regulament;
- ii. Anularea/stornarea se face prin pozitionarea codului de bare al biletului in dreptul cititorului de coduri de bare, apoi, dupa identificarea biletului de catre terminal, prin selectarea optiunii ANULEAZA de catre Jucator;
- iii. Contravaloarea mizei achitate de Jucator pentru biletul de pariu anulat se va adauga la balanta Terminalului;
- iv. Regulile privind stornarea/anularea biletelor de joc se regasesc in acest Regulament in capitolele destinate fiecarui produs in pparte;
- v. Biletele anulate/stornate raman in posesia Jucatorului acesta nefiind indreptatit sa solicite plata unui eventual castig pe baza acestora.

NOTA: Organizatorul isi rezerva dreptul de a selecta produsele pe care le ofera prin intermediul Terminalului.

Capitolul X- REGULI SPECIFICE JOCURILOR DE NOROC TRADIȚIONALE

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

10.2.Câștigurile se ridica de către Jucator din oricare locatie specializata Superbet, in baza biletului de pariu, in original, Organizatorul **stabilind urmatoarele :**

- pentru **castigurile ≤ 1.000 lei** , Jucatorul poate incasa valoarea castigului din orice Agentie Superbet, fara aprobari suplimentare din partea Organizatorului, cu exceptia castigurilor aferente evenimentelor de tip live si virtuale, situatie in care castigul se ridica doar in Agentia in care a fost emis biletul de pariu;
- Pentru **castigurile ≥ 1.001 lei**, Jucatorul poate incasa valoarea castigului, in Agentia Superbet in care a fost emis biletul de pariu sau in oricare alta Agentie Superbet, exceptie facand Agentiile de pe raza orasului in care a fost emis biletul de pariu (spre exemplificare : castigul aferent unui bilet de pariu emis in Agentia Constanta 01 se poate incasa din Agentia Constanta 01 sau in oricare alta Agentie Superbet din tara, cu exceptia Agentiilor Superbet din Municipiul Constanta) ;
- La validarea biletului, operatorul /casierul comunica catre Jucator, suma neta reprezentand suma efectiv de achitat Jucatorului dupa retinerea la sursa a impozitului pe castig, conform dispozitiilor Art 110 (2) Cod Fiscal. Operatorul / casierul poate cere celui care solicita plata castigurilor sa prezinte un document de identitate cu fotografie, in original. Pentru castigurile mai mari de 10.000 euro (c.val in moneda nationala), plata se poate face de Organizator, prin ordin de plata, in termenul stabilit prin Regulament.
- Biletul de pariare, in original, aflat in posesia Organizatorului, semnifica corecta si completa achitare a acestuia si il exonereaza pe Organizator de orice pretentie ulterioara in legatura cu respectivul bilet de pariu, atat din partea Jucatorului cat si a oricarui tert ;
- Plata castigului prin virament bancar, impune indeplinirea cumulativa a doua conditii :
 - ➔ (i) predarea biletului de pariu in original de Jucator catre Organizator ;
 - ➔ (ii) semnarea Procesului Verbal de predare - primire bilet de pariu in original, in care se vor stabili urmatoarele :

- (a) date de identificare Jucator , respectiv nume , prenume si CNP;
- (b) seria, numarul biletului, data acestuia cat si agentia in care a fost emis;
- (c) contul bancar al Jucatorului in care va fi efectuata plata. Jucatorul are obligatia de a furniza un extras de cont care va contine numele , prenumele , CNP.ul si contul IBAN catre care se va face plata, document semnat olograf de Jucator ;
- (d) termenul de plata care nu poate excede termenul prevazut prin Regulament ;

Efectuarea platii de Organizator, prin virament bancar, exonereaza pe Organizator de orice pretentie ulterioara in legatura cu respectivul bilet de pariu, atat din partea Jucatorului cat si a oricarui tert .

- Pentru situatii exceptionale date de declararea de catre Autoritati a starii de urgenta, respectiv inchiderea Agentiilor SUPERBET, Organizatorul poate achita c/val castigurilor biletelor de pariu validate castigatoare prin virament bancar sau prin terti, indiferet de valoarea acestora, conform fluxului: **(a)** Jucatorul contacteaza serviciul Call Center Superbet la adresa de email: suport@superbet.ro; **(b)** Jucatorul comunica urmatoarele documente justificative: (i) Carte de identitate;(ii) Bilet castigator; (iii) Extras de cont
 - In baza documentelor comunicate, SUPERBET va efectua plata in contul indicat de Jucator;
 - Prin aplicarea procedurii data de **Art 10.2. alin 6) din Regulament**, Jucatorul declara sub sanctiunea dispozitiilor Codului Penal privind falsul in declaratii urmatoarele:
 - ➔ Datele personale pe care le-a scris pe verso.ul biletului ii apartin si ca este proprietarul Biletului castigator a carui copie o anexeaza pe email;
 - ➔ Este de acord ca plata biletului castigator sa fie efectuata in contul indicat prin documentele justificative comunicate, conform flux.
 - ➔ Ca urmare a solicitarii sale si cu consecinta incasarii castigului, Jucatorul declara ca nu mai are nicio alta pretentie ulterioara asupra Organizatorului;

Jucatorul are posibilitatea de a mandata SUPERBET ca valoarea castigului rezultata in baza unui bilet de pariu validat castigator, sa fie transferata in contul sau de joc online, deschis pe platforma online www.superbet.ro;

Efectuarea platii de Organizator, conform fluxului detaliat, exonereaza pe Organizator de orice pretentie ulterioara in legatura cu respectivul bilet de pariu, atat din partea Jucatorului cat si a oricarui tert.

10.3.Pe spatele biletului de pariu sunt stipulate rubrici pe care Jucatorul trebuie sa le completeze in vederea identificarii sale cu ocazia platii castigului, cu precizarea ca biletul de pariu in original, validat castigator de catre Organizator reprezinta dovada legala a efectuarii platii castigului. Pe cale de consecinta, plata castigului se poate efectua doar daca este prezentat spre validare, nedeteriorat, cu continut lizibil si avand completate de catre Jucator toate informatiile de pe verso.ul biletului. Biletul câștigător nu se returnează Jucatorului. In situatia nerespectarii Art. 10.1 si Art 10.2, reprezentantul organizatorului din locatia specializata poate refuza plata biletului.

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

10.5.Organizatorul își rezerva dreptul de a nu achita câștigurile pretinse de Jucător, dacă se constata dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate, investighează, constata și fac public fraudarea/trucarea unui eveniment.

10.6.Orice reclamație privind contractul de pariere va fi adresata conducerii operatorului, prin modalitățile și urmând procedura descrisa mai sus. Este interzis reprezentanților din agenții a primi sau a-și exprima părerea asupra conținutului reclamațiilor clienților. Litigiile dintre părți vor fi soluționate, pe cat posibil pe cale amiabilă, în caz contrar apelându-se la instanța judecătorească competentă.

10.7.**Veniturile din jocuri de noroc** cuprind toate sumele încasate ca urmare a participării la jocuri de noroc și se impozitează conform prevederilor Codului Fiscal în vigoare. Pentru o mai buna înțelegere, **veniturile** din jocuri de noroc se impun, prin reținere la sursa, impozitul datorat se determina la fiecare plata, prin aplicarea baremului de impunere asupra fiecarui venit brut primit de un Jucator, astfel:

Transe de venit brut	Impozit
Pana la 66.750 RON (inclusiv)	1%
Peste 66.750 RON – 445.000 (inclusiv)	667,5 + 16% pentru ceea ce depaseste suma de 66.750,00 RON
Peste 445.000 RON	61.187,5 +25% pentru ceea ce depaseste suma de 445.000 RON

10.8.Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minimum 60% conform dispozițiilor legale, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației. În cazul realizării unui procent inferior, Organizatorul se obliga a acoperi diferența sub forma unor premii în cadrul unor **CAMPANII PROMOȚIONALE**, prin tragerea la sorti de bilete necâștigătoare, acțiune desfășurată anual și anunțată în prealabil.

10.9 Solicitarile din partea Jucatorilor, ce exced dispozitiile Art 3.14 - Capitolul III « Termeni si conditii de efectuare a Pariurilor » din Regulamentul de Joc, se pot face de Jucatori **exclusiv prin scrisoare recomandata** (semnata si datata), transmisa doar la adresa sediului social al Organizatorului, **cat si prin inregistrare directa a Cererii de catre Petent, la sediul social al Societatii**. Termenul de raspuns la solicitare este de 30 de zile de la data verificarii identitatii solicitantului, de catre Organizator, conform Regulamentului (EU) 2016/679, si orice act normativ national implementat in baza sau in legatura cu acesta . Astfel, in vederea verificarii identitatii solicitantului, Organizatorul va comunica catre acesta, un raspuns (in scris), in termen de 5 zile de la data inregistrarii Cererii de catre SUPERBET, indicandu-i modalitatea de verificare a identitatii .

10.10. SUPERBET are posibilitatea de a dispune masura excluderii Jucatorului din incinta Agentiei SUPERBET, pentru oricare dintre situatiile enumerate mai jos:

- ⇒ Tulburarea ordinii si linistii publice, prin aducerea unor injurii, amenintari la adresa Angajatilor SUPERBET;
- ⇒ Amenintarea Angajatilor SUPERBET;
- ⇒ Amenintarea Angajatilor cu acte de violenta;
- ⇒ Savarsirea de catre Jucator, in cadrul Agentiilor, de fapte, acte sau gesturi obscene, expresii jignitoare sau vulgare;

- ⇒ Distrugerea bunurilor Societatii sau Partenerilor Superbet;
- ⇒ Provocarea ori participarea efectiva de catre Jucator, la scandal, in cadrul Agentiilor specializate;
- ⇒ Incalcarea dispozitiilor legale privind interdictia fumatului in cadrul Agentiilor;
- ⇒ Accesul in stare de ebrietate si/sau cu bauturi alcoolice, in cadrul Agentiilor de catre Jucatori.
- ⇒ Nerespectarea normelor de igienico-sanitare, asa cum sunt ele afisate in cadrul Agentiilor SUPERBET.

10.11. Superbet poate selecta clientela, avand in vedere criteriile enumerate la Art 10.10 din Regulament.

10.12 Jucatorii au obligatia de a respecta normele igienico -sanitare, asa cum sunt ele, afisate de SUPERBET in locatiile specializate.

Capitolul XI - CONFIDENTIALITATEA DATELOR SI PRELUCRAREA DATELOR CU CARACTER PERSONAL

11.1. Superbet respect dreptul la confidențialitate și este dedicată protejării datelor cu caracter personal și folosirii corespunzătoare a acestor date.

11.2. Colectarea datelor cu caracter personal se realizează numai cu știința utilizatorilor, în cunoștință de cauză, și anume atunci când sunt transmise în mod voluntar sau atunci când acestea sunt generate pe parcursul relației cu noi. Odată colectate, ne vom asigura în orice moment că orice prelucrare a datelor cu caracter personal se realizează cu respectarea legilor aplicabile, pentru scopurile pentru care ne-au fost transmise aceste date, în conformitate cu Politica noastră de confidențialitate.

11.3. Superbet a implementat toate măsurile tehnice și organizatorice necesare, fie de natură fizică, electronică sau procedurală, pentru a proteja confidențialitatea și securitatea datelor cu caracter personal.

11.4. Aceste măsuri au fost implementate pentru a proteja datele clienților noștri împotriva accesului, distrugerii, pierderii, modificării, accesării, dezvăluirii sau utilizării neautorizat(e). Controalele noastre de securitate sunt menite să mențină un nivel adecvat de confidențialitate, integritate și disponibilitate a datelor.

11.5. Detalii referitoare la protecția datelor personale sunt disponibile pentru consultare în format tipărit în cadrul fiecărei locații Superbet și pe website-ul Superbet - *Declarația de confidențialitate pentru jucătorii retail*.

Capitolul XII – CLAUZE FINALE

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

12.2. Prezentul Regulament de Joc a fost semnat in doua exemplare, astazi, **09.06.2020** cu aceeasi valoare juridica, un exemplar se comunica catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc via email la adresa registratura@onjn.gov.ro.

SUPERBET BETTING & GAMING S.A.
Sebastian BOER – Administrator