

TITLE

Regulament de Joc

Regulament de funcționare pentru pariurile în cotă fixă

Table of Contents

1. Capitolul I – Definiții	4
2. Capitolul II – Introducere	6
3. Capitolul III – Termeni Generali.....	7
4. Capitolul IV - Confidențialitate și prelucrarea datelor cu caracter personal.....	12
5. Capitolul V – Agenții partenere	13
6. Capitolul VI – Activitatea de procesare plăți	13
7. Capitolul VII – Terminale autonome de pariere	14
8. Capitolul VIII : Tipurile de pariuri	16
8.1 Oferta ORGANIZATORULUI include următoarele tipuri de pariuri:.....	16
8.2 Single, Simplu, Sistem	18
8.3 Produse Superbet.....	19
8.4 Tipurile de bonus și condiții privind acordarea acestora.....	22
8.4.1 Pariul Șansă	22
8.4.2 Super Bonus.....	22
8.4.3 Jackpot Local / Global.....	24
9 Opțiunile de pariere.....	24
9.1 Pre-meci.....	24
9.2 Live	61
9.3 Ghid opțiuni de pariere.....	94
10 Reguli generale de validare și cotă 1.....	102
11 Reguli speciale de validare și cotă 1.....	104
11.1 FOTBAL.....	104
11.2 TENIS.....	107
11.3 HOCHEI.....	108
11.4 BASCHET.....	109
11.5 HANDBAL	109
11.6 FOTBAL AMERICAN	109
11.7 VOLEI	110
11.8 VOLEI DE PLAJĂ	110
11.9 BASEBALL	110
11.10 FUTSAL.....	111
11.11 RUGBY UNION & LEAGUE.....	111
11.12 RUGBY SEVENS.....	112
11.13 SNOOKER	112
11.14 DARTS	112
11.15 CRICKET.....	112
11.16 TENIS DE MASĂ	113
11.17 BADMINTON	113
11.18 FOTBAL AUSTRALIAN	113
11.19 SQUASH	113

11.20	E-SPORTS.....	114
11.21	ATLETISM	114
11.22	SPORTURI DE IARNĂ	115
11.23	ÎNOT.....	115
11.24	FORMULA 1	115
11.25	MOTO GP	116
11.26	BOX.....	116
11.27	UFC	116
11.28	K-1	116
11.29	MMA.....	116
11.30	PARIURI ANTEPOST.....	116
11.31	EVENIMENTE NON-SPORTIVE.....	117
12	Pariuri pe numere (Loterii Internaționale).....	118
13	Virtuale	122
13.1	Lucky Six.....	122
13.1.1	Tipuri de pariuri.....	123
13.2	Curse Virtuale de Câini.....	125
13.2.1	Tipuri de pariuri.....	126
13.3	Meciuri virtuale de fotbal (Rush Football 2)	127
13.3.1	Tipuri de pariuri.....	128
13.4	Ruleta Virtuală.....	134
13.4.1	Tipuri de pariuri:.....	135
13.5	Keno.....	136
13.5.1	Tipuri de pariuri :	137
13.5.2	Pariuri viitoare	137

CUPRINS

REGULAMENT DE JOC

Societatea SUPERBET BETTING & GAMING S.A., cu sediul social în Municipiul București, Str Buzești Nr. 75-77, Etaj 2, Camera 5, Sector 1, înregistrată la Oficiul Registrului Comerțului de pe lângă Tribunalul București sub nr. J40/11902/2015, având Codul Unic de Înregistrare 30091981, înregistrată ca operator de date cu caracter personal sub nr. 5765/2015, **Organizator de jocuri de noroc de tip pariuri în cotă fixă**, în baza Licenței de organizare a jocurilor de noroc seria RO3229L001332 și a Autorizației de exploatare a jocurilor de noroc, conform Decizie nr. 443 din data de 15.03.2019 emise de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc, emite prezentul Regulament de Joc, care reglementează modalitatea de desfășurare a activității de jocuri de noroc, între ORGANIZATOR și JUCĂTOR

1. Capitolul I – Definiții

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

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

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

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

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

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

EROARE – mențiune greșită cuprinsă în BILET /în OFERTĂ sau în sistemul informatic, care este evidentă. **Notă:** În caz de **ERORI** de afișare, ERORI pe BILET sau ERORI ale datelor introduse în sistem, ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind NULE sau să le valideze folosind COTELE corecte (eventual 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. JUCĂTORUL plasează o MIZĂ (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.

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

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

OFERTA / LISTA - reprezintă totalitatea evenimentelor pe care ORGANIZATORUL le pune la dispoziția JUCĂTORILOR și pe a căror rezultat(e) se poate paria. **LISTA** poate cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariare / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului.

Notă: Informațiile privind ora de start a evenimentelor, inserate în OFERTĂ, au doar rol orientativ.

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

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

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

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

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

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

PRONOSTIC – previziune privind rezultatul unui eveniment viitor.

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

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

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

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

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

2. Capitolul II – Introducere

1. Prezentul REGULAMENT DE JOC (denumit în continuare „REGULAMENTUL”), stabilește regulile generale aplicabile tuturor tipurilor de pariuri puse la dispoziție JUCĂTORILOR de către ORGANIZATOR, acestea fiind obligatorii atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTOR.
2. REGULAMENTUL este afișat în punctele de lucru ale ORGANIZATORULUI, la loc vizibil, JUCĂTORII având obligația să cunoască prevederile acestuia. Prin participarea la jocurile de noroc oferite de către ORGANIZATOR, JUCĂTORUL înțelege pe deplin și este de acord: (i) să accepte pe deplin prevederile prezentului Regulament; (ii) că va citi și analiza toate prevederile prezentului Regulament; și (iii) că a citit, a înțeles și va respecta TERMENII ȘI CONDIȚIILE prevăzute de prezentul Regulament.
3. Invocarea de către JUCĂTOR a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a REGULAMENTULUI de Joc este nulă. REGULAMENTUL DE JOC, document aprobat de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, cu prevederi obligatorii atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTOR, se prezumă a fi cunoscut. JUCĂTORUL confirmă această prezumție prin acceptarea și achitarea BILETULUI DE PARIU.
4. Prevederile prezentului REGULAMENT se completează cu cele ale legislației aplicabile. De asemenea, ORGANIZATORUL poate completa regulile de participare la activitatea de pariare, cu precizări care sunt introduse în OFERTA de pariare pe care ORGANIZATORUL o anunță zilnic, și acestea având caracter obligatoriu, atât pentru ORGANIZATOR cât și pentru JUCĂTORI.
5. Pariurile primite de ORGANIZATOR sunt valabile doar dacă au fost plasate cu respectarea REGULAMENTULUI DE JOC.
6. Încheind orice contract, JUCĂTORUL declară pe propria răspundere că nu cunoaște rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru încheierea contractului și că a citit, a înțeles și este pe deplin de acord cu dispozițiile prezentului REGULAMENT.
7. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a face modificări în prezentul REGULAMENT, așa cum le consideră adecvate, numai cu aprobarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc. JUCĂTORUL se obligă să verifice REGULAMENTUL la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare.

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

3. Capitolul III – Termeni Generali

1. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților ORGANIZATORULUI nu le este permisă participarea la jocurile de noroc organizate în incinta LOCAȚIILOR SPECIALIZATE, în conformitate cu dispozițiile legislației privind organizarea și funcționarea activității 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 dacă Angajatul nu a respectat procedura privind încasarea c/valorii sumelor de bani aferente pariurilor solicitate de JUCĂTOR.
2. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani li se interzice nu doar participarea la joc, ci și accesul în cadrul LOCAȚIILOR SPECIALIZATE. În situația refuzului din partea acestora de a nu intra sau de a părăsi locația, ORGANIZATORUL are dreptul de a solicita intervenția organelor de ordine publică sau a firmei de pază, în vederea îndeplinirii obligațiilor legale.
3. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a selecta clientela și are posibilitatea de a dispune măsura excluderii JUCĂTORULUI din incinta Agenției SUPERBET, pentru oricare din situațiile enumerate mai jos:
 - Tulburarea ordinii și liniștii publice, prin aducerea unor injurii, amenințări la adresa Angajaților SUPERBET;
 - Amenințarea Angajaților SUPERBET;
 - Amenințarea Angajaților cu acte de violență;
 - Savârșirea de către JUCĂTOR, în cadrul Agențiilor, de fapte, acte sau gesturi obscene, expresii jignitoare sau vulgare;
 - Distrugerea bunurilor Societății sau Partenerilor Superbet;
 - Provocarea ori participarea efectivă de către JUCĂTOR, la scandal, în cadrul Agențiilor specializate;
 - Încălcarea dispozițiilor legale privind interdicția fumatului în cadrul Agențiilor;
 - Accesul în stare de ebrietate și/sau cu băuturi alcoolice, în cadrul Agențiilor de către JUCĂTORI
4. JUCĂTORII au obligația de a respecta normele igienico-sanitare, așa cum sunt ele afișate de ORGANIZATOR în LOCAȚIILE SPECIALIZATE.
5. Ca organizator de jocuri de noroc de tip pariuri în cotă fixă, societatea SUPERBET BETTING & GAMING S.A. poate deschide și opera LOCAȚII SPECIALIZATE pe tot cuprinsul României, în condițiile legii.
6. Monitoarele/echipamentele TV existente în LOCAȚIILE SPECIALIZATE pentru desfășurarea jocurilor de noroc sunt utilizate exclusiv pentru exploatarea jocurilor de noroc, în sensul prevăzut de dispozițiile Art. 21 alin 1 lit b) din H.G. 111/2016 privind Normele metodologice de punere în aplicare a Ordonanței de Urgență a Guvernului nr.77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc. Astfel, toate LOCAȚIILE SPECIALIZATE au în dotare dispozitive electronice

folosite exclusiv pentru afișarea informațiilor necesare participării la jocul de noroc, în număr minim de 3 monitoare/echipamente TV.

7. Plata realizată de către JUCĂTOR se efectuează doar în moneda națională, conform legislației în vigoare. ANGAJATUL ORGANIZATORULUI are obligația de a accepta/efectua încasări și plăți doar în moneda națională. Astfel, în baza acestor elemente, JUCĂTORUL încheie “contractul de pariere”, materializat prin înregistrarea BILETULUI în sistemul informatic al ORGANIZATORULUI.
8. De regulă, plata minimă acceptată de ORGANIZATOR, pentru un singur BILET, este de 2 Lei pentru pariurile în Cotă fixă, cursele virtuale și pariurile Live și 1 Leu pentru pariurile pe numere. Pentru fiecare pariu acceptat, ORGANIZATORUL poate percepe o taxă administrativă în valoare de 5% din miză. 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.
9. CÂȘTIGUL maxim pentru un BILET este de 500.000 Lei (cinci-sute-mii Lei), indiferent dacă în urma înmulțirii COTEI cu MIZA rezultă un CÂȘTIG mai mare.
10. De regulă, CÂȘTIGURILE se achită imediat după încheierea ultimului eveniment înscris pe BILET. În mod 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.
11. Dreptul de a încasa CÂȘTIGUL se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale. În situația în care pe un BILET sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfășurare, data considerată ca fiind oficială este data anunțării ultimului rezultat oficial de pe BILET.
12. Câștigurile se ridică de către JUCĂTOR din LOCAȚIILE SPECIALIZATE Superbet, în baza BILETULUI de pariu, în original, ORGANIZATORUL stabilind următoarele:
 - a) pentru CÂȘTIGURILE ≤ 1.000 lei , JUCĂTORUL poate încasa valoarea câștigului din orice Agenție Superbet, fără aprobări suplimentare din partea ORGANIZATORULUI, cu excepția câștigurilor aferente evenimentelor de tip Live și Virtuale, situație în care câștigul se ridică doar în Agenția în care a fost emis.
 - b) pentru CÂȘTIGURILE ≥ 1.001 lei, JUCĂTORUL poate încasa valoarea câștigului în Agenția Superbet în care a fost emis BILETUL sau în oricare altă Agenție Superbet, excepție făcând Agențiile de pe raza orașului în care a fost emis BILETUL de pariu (spre exemplificare: CÂȘTIGUL aferent unui BILET emis în Agenția Constanța 01 se poate încasa din Agenția Constanța 01 sau în oricare altă Agenție Superbet din țară, cu excepția Agențiilor Superbet din Municipiul Constanța).
13. Pe spatele BILETULUI sunt stipulate rubrici pe care JUCĂTORUL trebuie să le completeze în vederea identificării sale cu ocazia plății CÂȘTIGULUI, cu precizarea că BILETUL DE PARIU în original, validat CÂȘTIGĂTOR de către ORGANIZATOR, reprezintă dovada legală a efectuării plății CÂȘTIGULUI. Pe cale de consecință, plata CÂȘTIGULUI se poate efectua doar dacă este prezentat spre validare, nedeteriorat, cu conținut lizibil și având completate de către JUCĂTOR toate informațiile de pe verso-ul BILETULUI. BILETUL câștigător nu se returnează JUCĂTORULUI. În situația nerespectării punctelor 11.,12.,15 și 16. din Capitolul III – Termeni Generali,

reprezentantul ORGANIZATORULUI din LOCAȚIA SPECIALIZATĂ poate refuza plata BILETULUI. Excepția de la această regulă este dată de punctul numărul 17 din Capitolul III Termeni Generali.

14. Veniturile din jocuri de noroc cuprind toate sumele încasate ca urmare a participării la JOCURI DE NOROC și se impozitează conform prevederilor Codului Fiscal în vigoare. Pentru o mai bună înțelegere, veniturile din jocuri de noroc se impun, prin reținere la sursă, impozitul datorat se determină la fiecare plată, prin aplicarea baremului de impunere asupra fiecărui venit brut primit de un JUCĂTOR, astfel:

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

15. La validarea BILETULUI, operatorul/casierul comunică către JUCĂTOR suma netă, reprezentând suma efectiv de achitat JUCĂTORULUI după reținerea la sursă a impozitului pe CÂȘTIG, conform dispozițiilor Art 110 (2) Cod Fiscal. Operatorul/casierul poate cere celui care solicită plata câștigurilor să prezinte un document de identitate cu fotografie, în original.

BILETUL de pariare, în original, aflat în posesia ORGANIZATORULUI, semnifică corecta și completa achitare a acestuia și îl exonerează pe ORGANIZATOR de orice pretenție ulterioară în legătură cu respectivul BILET DE PARIU, atât din partea JUCĂTORULUI cât și a oricărui terț.

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

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

- a) predarea BILETULUI DE PARIU în original de către JUCĂTOR ORGANIZATORULUI.
- b) semnarea Procesului Verbal de predare – primire BILET DE PARIU în original, în care se vor stabili următoarele:
- i) date de identificare JUCĂTOR, respectiv nume, prenume și CNP
 - ii) seria, numărul BILETULUI, data acestuia cât și Agenția în care a fost emis
 - iii) contul bancar al JUCĂTORULUI în care va fi efectuată plata. JUCĂTORUL are obligația de a furniza un extras de cont care va conține numele, prenumele, CNP-ul și contul IBAN către care se va face plata, document semnat olograf de către JUCĂTOR.
 - iiii) termenul de plată, care nu poate excede termenul prevăzut prin REGULAMENT

Efectuarea plății de către ORGANIZATOR, prin virament bancar, exonerează pe ORGANIZATOR de orice pretenție ulterioară în legătură cu respectivul BILET DE PARIU, atât din partea JUCĂTORULUI cât și a oricărui terț.

17. Pentru situații excepționale date de declararea de către Autorități a stării de urgență, respectiv închiderea Agențiilor Superbet, ORGANIZATORUL poate achita c/val câștigurilor BILETELOR DE PARIU validate câștigătoare prin virament bancar sau prin terți, indiferent de valoarea acestora, conform fluxului:

- a) JUCĂTORUL contactează serviciul Call Center Superbet la adresa de e-mail suport@superbet.ro

b) JUCĂTORUL comunică următoarele documente justificative:

- i) carte de identitate
- ii) BILET câștigător
- iii) extras de cont

În baza documentelor comunicate, ORGANIZATORUL va efectua plata în contul indicat de către JUCĂTOR.

Prin aplicarea procedurii mai sus menționate, JUCĂTORUL declară sub sancțiunea dispozițiilor Codului Penal privind falsul în declarații următoarele:

a) datele personale pe care le-a scris pe verso-ul BILETULUI îi aparțin și că este proprietarul BILETULUI câștigător a cărui copie o anexează pe e-mail.

b) este de acord ca plata BILETULUI câștigător să fie efectuată în contul indicat prin documentele justificative comunicate, conform fluxului.

c) ca urmare a solicitării sale și cu consecința încasării CÂȘTIGULUI, JUCĂTORUL declară că nu mai are nicio altă pretenție ulterioară asupra ORGANIZATORULUI.

JUCĂTORUL are posibilitatea de a mandata Superbet ca valoarea câștigului rezultată în baza unui BILET câștigător să fie transferată în contul său de joc Online, deschis pe platforma online www.superbet.ro.

Efectuarea plății de către ORGANIZATOR, conform fluxului detaliat, exonerează pe ORGANIZATOR de orice pretenție ulterioară în legătură cu respectivul BILET, atât din partea JUCĂTORULUI cât și a oricărui terț.

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

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

- a) scrisoare recomandată la adresa sediului social
- b) depunere directă la sediul social
- c) prin adresa de e-mail suport@superbet.ro

Decizia va fi comunicată tot în scris, în aceeași modalitate aleasă de JUCĂTOR, în termen de 30 zile lucrătoare de la primirea cererii, termenul de plată al CÂȘTIGULUI întrerupându-se până la soluționarea reclamației.

19. Orice reclamație privind contractul de pariere va fi adresată conducerii operatorului, prin modalitățile și urmând procedura descrisă mai sus. Este interzis reprezentanților din agenții a primi sau a-și exprima părerea asupra conținutului reclamațiilor clienților. Litigiile dintre părți vor fi soluționate, pe cat posibil pe cale amiabilă, în caz contrar apelându-se la instanța judecătorească competentă.
20. Solicitățile din partea JUCĂTORILOR, ce exced dispozițiile punctului 17 din capitolul III Termeni Generali, se pot face de JUCĂTORI exclusiv prin scrisoare recomandată (semnată și datată), transmisă doar la adresa sediului social al ORGANIZATORULUI, cât și prin înregistrare directă a

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

21. Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minimum 60% conform dispozițiilor legale, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației. În cazul realizării unui procent inferior, ORGANIZATORUL se obligă a acoperi diferența sub forma unor premii în cadrul unor CAMPANII PROMOȚIONALE, prin tragerea la sorți de bilete necâștigătoare, acțiune desfășurată anual și anunțată în prealabil.
22. 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.
23. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotele, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica MIZA minimă și CÂȘTIGUL maxim, numărul minim și maxim de evenimente de pe un BILET în funcție de tipul de BILET. De asemenea, ORGANIZATORUL își rezervă dreptul, fără a fi nevoie de justificare, de a nu accepta BILETE de la anumiți JUCĂTORI, de a solicita modificarea MIZEI, de a nu accepta BILETE repetate etc.
24. Un BILET poate conține maxim 35 de evenimente.
25. COTELE evenimentelor fixate de ORGANIZATOR pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însă cota acceptată de JUCĂTOR și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de REGULAMENT.
26. 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 de pe BILET. După expirarea acestui termen, softul va bloca automat posibilitatea corectării biletului, iar JUCĂTORUL va pastra BILETUL și nu va mai avea dreptul de a solicita returnarea MIZEI. JUCĂTORUL are posibilitatea de a verifica, în timp real, pe monitorul din cadrul LOCAȚIEI SPECIALIZATE, dacă datele cerute de acesta corespund cu cele inserate de către operator/casier.
Din cauza caracterului imediat al jocului, BILETELE care conțin evenimente Live nu se pot anula sau modifica.
27. 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.

28. Falsificarea biletelor de joc și/sau tentativa de falsificare a acestora, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt către organele abilitate, prin formularea de plângeri penale.
29. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a înscrie pe BILETE un cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv mesaje publicitare.
30. ORGANIZATORUL poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării, care nu presupun taxă de participare, pentru care va comunica către O.N.J.N. Regulamentul Campaniei, înainte de demararea acesteia.
31. Cardul de fidelitate "CARD DE MEMBRU SUPERBET" se emite gratuit de ORGANIZATOR, pe bază de cerere, în incinta LOCAȚIILOR SPECIALIZATE, tuturor persoanelor care acceptă condițiile de eliberare și utilizare impuse de ORGANIZATOR, așa cum sunt detaliate în Agențiile Superbet sau / și pe site-ul www.superbet.ro.

Cardul este **unic, nominal, netransmisibil** și recunoscut ca generator de drepturi doar la nivelul ORGANIZATORULUI, reprezentanții acestuia având posibilitatea de a verifica valabilitatea și autenticitatea cardului, atunci când este utilizat.

În situația pierderii, furtului, deteriorării sau distrugerii "CARDULUI DE MEMBRU SUPERBET", JUCĂTORUL are obligația de a se adresa direct și imediat (în termen de 24 de ore) ORGANIZATORULUI, în vederea înlocuirii acestuia cu un nou card, în mod gratuit, participantul păstrându-și toate beneficiile obținute până în acel moment. SUPERBET are dreptul de a verifica dacă înlocuirea este sau nu motivată.

În situația în care clientul omite să notifice SUPERBET despre oricare dintre situațiile prevăzute mai sus, SUPERBET va considera că persoana care a prezentat cardul, în orice moment, anterior îndeplinirii obligației de a se adresa ORGANIZATORULUI, este titularul cardului și l-a utilizat în mod legal, ORGANIZATORUL fiind exonerat de orice fel de răspundere față de terți și față de persoana căreia i s-a emis cardul.

32. ORGANIZATORUL prelucrează date cu caracter personal furnizate de JUCĂTORI, respectiv numele, prenumele și codul numeric personal, în scopul depunerii la organul fiscal competent a declarațiilor obligatorii privind impozitul pe venituri din jocuri de noroc, reținut la sursă.
33. Reprezentanții ORGANIZATORULUI (agenți de pariuri, personal de conducere, colaboratori etc.) nu vor face publice date asupra JUCĂTORILOR sau companiei decât în cazuri stipulate în mod expres de lege sau cu acordul JUCĂTORULUI.
34. În cazul apariției oricărei situații care nu este prevăzută în REGULAMENT, ORGANIZATORUL are dreptul să decidă în mod echitabil, corect și în baza consultării cu JUCĂTORUL, modalitatea optimă de rezolvare a acesteia, urmând ca ulterior să amendeze prezentul REGULAMENT, în consecință.

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

1. Superbet respectă dreptul la confidențialitate și este dedicat protejării datelor cu caracter personal și folosirii corespunzătoare a acestor date.
2. Colectarea datelor cu caracter personal se realizează numai cu știința utilizatorilor, în cunoștință de cauză, și anume atunci când sunt transmise în mod voluntar sau atunci când acestea sunt generate pe parcursul relației cu noi. Odată colectate, ne vom asigura în orice moment că orice prelucrare a datelor cu caracter personal se realizează cu respectarea legilor aplicabile, pentru scopurile pentru care ne-au fost transmise aceste date, în conformitate cu Politica noastră de confidențialitate.
3. Superbet a implementat toate măsurile tehnice și organizatorice necesare, fie de natură fizică, electronică sau procedurală, pentru a proteja confidențialitatea și securitatea datelor cu caracter personal.
4. Aceste măsuri au fost implementate pentru a proteja datele clienților noștri împotriva accesului, distrugerii, pierderii, modificării, accesării, dezvăluirii sau utilizării neautorizat(e). Controalele noastre de securitate sunt menite să mențină un nivel adecvat de confidențialitate, integritate și disponibilitate a datelor.
5. Detalii referitoare la protecția datelor personale sunt disponibile pentru consultare în format tipărit în cadrul fiecărei locații Superbet și pe website-ul Superbet - Declarația de confidențialitate pentru JUCĂTORII retail.

5. Capitolul V – Agenții partenere

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

6. Capitolul VI – Activitatea de procesare plăți

1. ORGANIZATORUL poate efectua în numele și pe seama unui Organizator de jocuri de noroc la distanță operațiuni de alimentare sau de retragere a fondurilor din contul de joc al

Participantului, în baza autorizării prealabile emise de organizatorul de jocuri de noroc la distanță.

2. În sensul celor de mai sus, ORGANIZATORUL poate:
 - i. colecta sume depuse de către participanții la jocurile de noroc organizate de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, respectiv operațiuni de alimentare a conturilor de joc ale JUCĂTORILOR.
 - ii. achita către JUCĂTORI, respectiv, operațiuni de retragere a fondurilor din conturile de joc ale JUCĂTORILOR (retragerile din conturile de joc ale JUCĂTORILOR), numai în baza autorizării prealabile emise de Organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță, conform Procedurilor de plată și încasare stabilite între Superbet și organizatorul de jocuri de noroc de tip la distanță.
3. Depunerile și retragerile din conturile de joc ale JUCĂTORILOR vor fi efectuate prin intermediul agențiilor specializate ale ORGANIZATORULUI.
4. Licența de clasa a II a – procesator de plăți emisă de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc în favoarea SUPERBET, conferă dreptul de a desfășura activitate conexasă jocurilor de noroc tradiționale și la distanță în România.

7. Capitolul VII – Terminale autonome de pariere

1. Toate pariurile plasate prin intermediul Terminalului se supun regulilor generale de pariere enunțate în REGULAMENT, sistemele software și hardware fiind conectate la serverul ORGANIZATORULUI, funcționând după principiile softului de pariere existent în LOCAȚIILE SPECIALIZATE.
2. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a selecta produsele pe care le oferă prin intermediul Terminalului.
3. JUCĂTORII pot transforma CÂȘTIGURILE din biletele eligibile în Credit. Eligibilitatea este comunicată pe ecranul terminalului, după ce BILETUL este scanat, în secțiunea “Rezultate și Verificare Bilet”.
4. Elementele constructive minimale ale Terminalului:
 - sistem hardware conectat la serverul central al ORGANIZATORULUI prin conexiune internet și pe care rulează programul de pariere al ORGANIZATORULUI
 - interfața (ecranul) cu sistem touch-screen care permite JUCĂTORULUI accesarea prin comenzi a produselor de pariere
 - ecran de afișare a diverselor informații legate de procesul de pariere
 - acceptor de bancnote prin intermediul căruia JUCĂTORUL achită valoarea mizelor dorite, respectiv alimentează balanța terminalului
 - cititor de coduri de bare pentru citirea BILETELOR
 - imprimanta prin care se printează BILETELE și voucher-ul valoric
5. **Procedura de pariere** prin intermediul Terminalului:
 - a) **Înregistrarea BILETELOR de pariere** – se face de către JUCĂTOR prin selectarea evenimentelor, a tipului de pariu și a depunerii MIZEI totale, după cum urmează:

- i. JUCĂTORUL introduce valoarea MIZEI pe care dorește să o joace în acceptorul de bancnote al Terminalului, obținând pe ecranul acestuia balanța disponibilă pentru pariuri în concordanță cu suma depusă
- ii. JUCĂTORUL selectează evenimentele dorite, tipul de pariu și verifică datele cu lista de pariuri și REGULAMENTUL de joc, stabilind MIZA conform plății efectuate prin acceptorul de bancnote
- iii. JUCĂTORUL generează BILETUL de pariu, acesta fiind tipărit pe imprimanta cu care este dotat Terminalul și ridicat de către JUCĂTOR

b) Retragerea banilor neutilizați de JUCĂTOR din balanța Terminalului:

- i. În cazul în care JUCĂTORUL nu dorește să joace toată suma de bani disponibilă, acesta are posibilitatea să printeze un voucher cu valoarea rămasă.
Notă: „Valoarea ramasă” reprezintă suma achitată de JUCĂTOR din care se scade valoarea MIZEI achitate de acesta pentru BILETUL (biletele) de pariu emis(e) prin intermediul Terminalului
- ii. Voucher-ul poate fi decontat de JUCĂTOR doar la casieria LOCAȚIEI SPECIALIZATE în care a fost emis, respectiv poate fi transformat în bani fizici sau poate fi valorificat de JUCĂTOR prin emiterea unui nou BILET prin intermediul Terminalului
- iii. La momentul în care JUCĂTORUL printează Voucher-ul, balanța Terminalului se resetează automat la 0 Lei.
- iv. Voucher-ul are o valabilitate de 30 de zile calendaristice. După acest termen, își pierde valoarea și nu mai poate fi folosit

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

- i. Se poate face direct de către JUCĂTOR, prin introducerea codului unic sau scanarea codului de bare și confirmarea alimentării.
- ii. Voucher-ul/BILETUL de pariu este valabil pentru o singură utilizare. JUCĂTORII care sunt în posesia unui Voucher/BILET de pariu care a fost deja utilizat prin intermediul Terminalului nu sunt îndreptățiți la cererea plății acestuia.
- iii. După înregistrarea Voucher-ului/BILETULUI în sistemul informatic al Terminalului, BILETUL/Voucher-ul nu poate crea nicio obligație pentru ORGANIZATOR, iar orice încercare ulterioară de revendicare a Voucher-ului/BILETULUI de pariu din partea JUCĂTORULUI poate crea suspiciuni de fraudă asupra ORGANIZATORULUI.

d) Validarea CÂȘTIGURILOR:

- i. Evenimentele sunt validate de ORGANIZATOR conform procedurii descrisă în REGULAMENTUL DE JOC
- ii. BILETUL de pariu poate fi verificat direct de către JUCĂTOR, pe baza numărului său unic sau folosind cititorul de cod de bare al Terminalului, sistemul electronic centralizator al Organizatorului indicând JUCĂTORULUI valoarea CÂȘTIGULUI

e) Plata BILETELOR câștigătoare:

- i. Dreptul de a încasa CÂȘTIGUL se 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 ridică de către JUCĂTOR doar în LOCAȚIA SPECIALIZATĂ unde a fost emis BILETUL
- iii. La ridicarea CÂȘTIGULUI, JUCĂTORUL are obligația de a prezenta act de identitate cu fotografie în original cât și BILETUL în original
- iv. Suma achitată JUCĂTORULUI de către operatorul din cadrul Agenției se plătește după reținerea la sursă a impozitului pe câștig, conform dispozițiilor Codului Fiscal
- v. ORGANIZATORUL are dreptul de a suspenda prin decizie a administratorului plata CÂȘTIGURILOR în cazul în care există suspiciuni de fraudă sau orice alte nereguli în legătură cu BILETELE de joc, cu mecanismul de pariere sau dacă evenimentele pe care s-a pariat se află în cercetarea organismelor abilitate (penale sau sportive), române sau străine
- vi. JUCĂTORUL poate transforma câștigul în CREDIT din bilete eligibile. Eligibilitatea este comunicată pe ecranul terminalului, după ce biletul este scanat, în secțiunea "Rezultate și Verificare Bilet". **Notă:** Doar JUCĂTORUL care deține cardul de membru Superbet, prin scanarea acestuia, poate activa aceasta opțiune pentru biletele câștigătoare a caror suma depășește valoarea de 50 lei.

f) Anularea/stornarea BILETELOR:

- i. JUCĂTORUL are posibilitatea de a-și anula/storna BILETUL de joc doar pentru unele produse ale ORGANIZATORULUI, conform regulilor prevăzute în acest REGULAMENT
- ii. Anularea/stornarea se face prin poziționarea codului de bare al BILETULUI în dreptul cititorului de coduri de bare, apoi, după identificarea BILETULUI de către Terminal, prin selectarea opțiunii ANULEAZA de către JUCĂTOR
- iii. Contravaloarea MIZEI achitate de JUCĂTOR pentru BILETUL anulat se va adăuga la balanța Terminalului
- iv. Regulile privind stornarea/anularea BILETELOR de joc se regăsesc în acest REGULAMENT
- v. Biletele anulate/stornate rămân în posesia JUCĂTORULUI, acesta nefiind îndreptățit să solicite plata unui eventual CÂȘTIG pe baza acestora

8. Capitolul VIII : Tipurile de pariuri

8.1 Oferta ORGANIZATORULUI include următoarele tipuri de pariuri:

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

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

2. **Live:** evenimente pe care JUCĂTORUL alege PRONOSTICUL pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv, cu mențiunea că pe un singur BILET se poate paria un singur tip de pariu aparținând aceluiași eveniment.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a accepta sau a nu accepta combinarea, pe același BILET DE PARIU, a pariurilor pe evenimente de tip Ligi Fantasy cu pariuri pe alte evenimente prezentate în OFERTĂ. În cazul meciurilor amânate, anulate, suspendate sau întrerupte, se aplică următoarele reguli:

- a. Pentru pariurile care fac obiectul unui singur meci se aplică regulile generale de validare și cotă 1 specificate în prezentul REGULAMENT.
- b. Pentru pariurile care fac obiectul mai multor meciuri se aplică regulile generale de validare și cotă 1 specificate în prezentul REGULAMENT, cu mențiunea că termenul de 48 de ore se poate prelungi (dacă este cazul) până la finalizarea ultimului meci (în ordine cronologică), conform programării inițiale din OFERTA de pariere.

Exemplu: Dacă pariul face obiectul a două meciuri, unul programat Joi și altul programat Duminică, pariul rămâne valabil în cazul amânării cu mai mult de 48 de ore a meciului de Joi, dacă acesta apucă să se dispute până la încheierea meciului programat pentru ziua de Duminică

8.2 Single, Simplu, Sistem

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

1. **Pariul solo** reprezintă selectarea de către JUCĂTOR și înscrierea pe BILET a unui singur eveniment. Condiția de câștig pentru acest tip de pariu este indicarea 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.
2. **Pariul simplu, fără combinații** implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același BILET. 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 anume 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.
3. **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente pentru care JUCĂTORUL optează pentru o anume condiție de minim în indicarea PRONOSTICURILOR corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.
 - a) **Pariul sistem simplu** presupune indicarea corectă a numărului de PRONOSTICURI minim ales, în acest caz CÂȘTIGUL maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit PRONOSTICURILE exacte. Cu cât PRONOSTICURILE exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.

b) **Pariul sistem cu fixe** presupune selectarea 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 alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

Exemplu:

Ex 1: Dacă un JUCĂTOR joacă 5 meciuri și joacă 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 el a jucat pe o combinație 5 Lei / 5 variante = 1 Leu (MIZA pe combinație). Cele 5 variante vor fi:

- a) $C2 * C3 * C4 * C5 * 1$ (MIZA pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 1
- b) $C1 * C3 * C4 * C5 * 1$ (MIZA pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 2
- c) $C1 * C2 * C4 * C5 * 1$ (MIZA pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 3
- d) $C1 * C2 * C3 * C5 * 1$ (MIZA pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 4
- e) $C1 * C2 * C3 * C4 * 1$ (MIZA pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = CÂȘTIG 5
- Dacă JUCĂTORUL nimerește toate PRONOSTICURILE și nu va avea nici o COTĂ de 1 atunci el va atinge CÂȘTIGUL maxim: CÂȘTIG 1+ CÂȘTIG 2+ CÂȘTIG 3+ CÂȘTIG 4+ CÂȘTIG 5
- Dacă va pierde un meci, atunci el va câștiga $4(k) / 4$ (numărul PRONOSTICURILOR ghicite) = 1 variantă câștigătoare
- Dacă va pierde 2 meciuri biletul este necâștigător.

Nota: În general NUMĂRUL VARIANTELOR CÂȘTIGĂTOARE pe un BILET cu "N" meciuri și sistem K/N se calculează ca fiind $K / \text{numărul meciurilor câștigate de JUCĂTOR}$.

Ex 2: Dacă un JUCĂTOR joacă $5 / 9 = 126$ variante și nimerește 7 PRONOSTICURI corecte, atunci numărul variantelor câștigătoare va fi calculat după formula $5 / 7 = 21$ variante câștigătoare.

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

- Situația în care PRONOSTICURILE alese sunt compatibile. *Exemplu:* JUCĂTORUL a ales pe un BILET meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și 2-3 goluri. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat și sunt și 3 goluri. În această situație CÂȘTIGUL potențial maxim afișat pe BILET este identic cu câștigul obținut de către JUCĂTOR.
- Situația în care PRONOSTICURILE alese sunt contradictorii. *Exemplu:* JUCĂTORUL a ales pe un BILET meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și Rezultat final X. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat dar nu există egalitate. În această situație CÂȘTIGUL potențial maxim afișat pe BILET nu este identic cu câștigul obținut de către JUCĂTOR.

8.3 Produse Superbet

- i. **SUPER COTĂ:** se stabilesc zilnic câteva meciuri cu cote speciale, cu opțiuni de pariere: 1, X, 2, 1X, X2, 12 și se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente Super Cotă pe același BILET.
- ii. **SUPER EXTRA (+5):** se stabilesc meciuri cărora li se acordă o COTĂ specială cu opțiuni de pariere: 1, X, 2, 1X, X2, 12. Se poate juca un singur eveniment din categoria Super EXTRA, dar cu încă 5 alte evenimente din oferta standard sau chiar Super Cotă. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 6 evenimente / variantă). Nu se impune sumă fixă de pariere.
- iii. **SUPER 6:** 6 meciuri de fotbal prestabilite cu opțiuni de pariere: 1, X, 2 și COTĂ fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu.
- iv. **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.*
 - *Meci Duel Fantezie - Să presupunem există două meciuri de fotbal, Steaua vs Dinamo și Dortmund vs Bayern. Evenimentul propus spre pariere este Meciu 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.
- v. **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) 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.
- c) 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.
- d) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariare 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. 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.
- e) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariare 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 pariare 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.
- f) În cazul Super Pariurilor care conțin opțiuni de pariare pe cornere:
 - i. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

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

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

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

Următoarele reguli se aplică:

a) Toate opțiunile de pariare 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.

8.4 Tipurile de bonus și condiții privind acordarea acestora

8.4.1 Pariul Șansă

a) Condiții de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI:

- Efectuarea de către JUCĂTOR a unui pariu Simplu pre-meci 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 JUCĂTOR este necâștigător, ORGANIZATORUL plătește pentru perseverența JUCĂTORULUI, chiar și la BILET de pariu cu un eveniment necâștigător, 10% din câștigul total potențial așa cum este menționat pe BILETUL de pariu, împărțit la cota evenimentului pierzător; (spre exemplificare: Dacă un pariu cu o cotă de 2.00, din cele 11 evenimente sportive înscrise pe BILET este declarat pierzător, câștigul oferit de ORGANIZATOR se calculează, conform următorului algoritm: $4000 \text{ lei} : 2 : 10 = 200 \text{ lei}$. Notă: Valoarea de 4000 lei reprezintă câștigul total potențial înscris pe BILETUL de pariu;
- La calcularea câștigului nu se aplică grila de bonusare descrisă la tipul de bonus "Super Bonus";
- Dacă unul sau mai multe evenimente de pe BILETUL de pariu primesc Cotă 1, conform Regulamentului de Joc al Societății Superbet Betting & Gaming SA, atunci pariul șansă este în continuare valabil, dar valoarea potențială a câștigului înscris pe BILETUL de pariu se calculează luând în considerare Cota 1 aferentă evenimentelor în cauză.

8.4.2 Super Bonus

a) Condiții de eligibilitate privind acordarea BONUSULUI:

- Efectuarea de către JUCĂTOR a unui pariu pre-meci pe evenimentele sportive, în condițiile REGULAMENTULUI de Joc al Societății Superbet Betting & Gaming SA, cu cel puțin 6 evenimente sportive înscrise pe BILET;
- Cota minimă este de 1,25 pentru fiecare eveniment sportiv pariat;
- Câștigul JUCĂTORULUI poate spori, în funcție de numărul evenimentelor sportive înscrise 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	100%
21 evenimente sportive	100%
22 evenimente sportive	100%
23 evenimente sportive	100%
24 evenimente sportive	100%
25 evenimente sportive	150%

Tabel nr 1 – Grila Bonusare

Nota 1: Dacă unor evenimente sportive înscrise pe BILET li se atribuie COTA 1, în condițiile prezentului REGULAMENT de Joc, grila de bonusare se aplică pentru celelalte evenimente înscrise pe BILET.

Exemplu: Dacă un JUCĂTOR efectuează un pariu pe 11 evenimente sportive, iar două dintre evenimente sunt validate cu COTĂ 1, atunci se aplică grila de bonusare pentru 9 evenimente sportive, aplicându-se procentajul de 20%.

Nota 2: Evenimentele pariate în condițiile Super Cota, Super Extra și Super 6 nu se iau în considerare pentru Super Bonus. În situația în care JUCĂTORUL dorește să adauge un eveniment sportiv din Oferta “Super Cota” sau “Super Extra”, pariul respectiv va fi luat în considerare pentru Super Bonus, dar grila de bonusare va fi calculată fără a lua în considerare evenimentele pariate la SuperCota sau SuperExtra.

Nota 3: În cazul biletelor sistem, SuperBonusul se calculează pentru fiecare combinație în parte care îndeplinește condițiile de SuperBonus, atât timp cât cota minimă a fiecărui eveniment este 1,25.

Exemplu: Un JUCĂTOR alege să joace un bilet sistem pre-meci de tip 5/6 (6 evenimente pe bilet, denumite în continuare E1, E2...,E6, având în total 6 combinații, denumite în continuare C1, C2...,C6), având cotele mai mari sau egale cu 1.25:

$$C1 = E1 * E2 * E3 * E4 * E5$$

$$C2 = E1 * E3 * E4 * E5 * E6$$

$$C3 = E1 * E2 * E4 * E5 * E6$$

$$C4 = E1 * E2 * E3 * E5 * E6$$

$$C5 = E1 * E2 * E3 * E4 * E6$$

$$C6 = E1 * E2 * E3 * E4 * E5 * E6$$

Dacă toate evenimentele de pe bilet sunt câștigătoare, atunci JUCĂTORUL va primi SuperBonusul aferent combinației 6, pentru că este singura care îndeplinește toate condițiile de eligibilitate (pre-meci, cotă minimă 1.25, 6 evenimente)

8.4.3 Jackpot Local / Global

Programul software utilizat de SUPERBET poate acorda, în mod aleatoriu, pe BILETELE DE PARIURI efectuate la cursele de câini și Lucky Six, premii suplimentare, astfel: „Jackpot Local” - la nivel de Agenție și /sau „Jackpot Global” - la nivel național. Premiul „Jackpot Global” și /sau premiul „Jackpot Local” se pot acorda la BILETELE DE PARIURI efectuate la cursele de câini și la pariul Lucky Six. Premiul „Jackpot Global” poate fi acordat unui singur JUCĂTOR sau poate fi divizat, conform criteriilor ORGANIZATORULUI, în două sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate în mod aleatoriu JUCĂTORILOR, în baza selecției realizate de programul software. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global” și „Jackpot Local”, în orice moment, cu condiția anunțării în prealabil a JUCĂTORILOR, respectiv cu 24 de ore înainte de eliminare și cu informarea în prealabil a Comitetului de Supraveghere din cadrul Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

Notă: Aplicarea prezentului subpunct se va face de către ORGANIZATOR, sub îndeplinirea de către ORGANIZATOR a condițiilor cumulative, respectiv: (a) Notificarea O.N.J.N. de către ORGANIZATOR a Regulamentului de tip jackpot și (b) prezentarea/notificarea ONJN de către ORGANIZATOR a certificatului aferent sistemului aleator de acordare a premiilor.

9 Capitolul IX - Opțiunile de pariere

9.1 Pre-meci

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

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

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

IIIP 1	la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă
II X	repriza secunda se termină la egalitate
II 2	la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete

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

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

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

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

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

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

CM1	câștigă echipa gazdă
CM2	câștigă echipa oaspete

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

1	câștigă echipa gazdă
2	câștigă echipa oaspete

7. **Câștigători prima rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii primei runde de pistoale

8. **Câștigători a doua rundă de pistoale** - Pariază pe câștigătorii celei de-a 2-a runde de pistoale

9. **Cine merge mai departe (CMM)** - Pariază pe echipa care va merge mai departe în competiție, după eventualele reprize de prelungiri și/sau lovituri de departajare. Opțiunile sunt:

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

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

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

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

G1+	echipa gazdă înscrie minim 1 gol
O1+	echipa oaspete înscrie minim 1 gol
GNG	echipa gazdă nu înscrie niciun gol
ONG	echipa oaspete nu înscrie niciun gol
GG	fiecare echipă înscrie cel puțin 1 gol în meci
NGG	nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
VSG	echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează
VSO	echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă nu marchează
GG3+	ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 3 goluri
NGG3+	va fi 0-2 goluri si/sau NGG
NGG4+	va fi 0-3 goluri si/sau NGG
G2+	echipa gazdă marchează în meci minim două goluri
O2+	echipa oaspete marchează în meci minim două goluri
IG1+&IIG1+	echipa gazdă marchează în ambele reprize
IG1+ &IIG2+	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG1+&IIG3+	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză
IG2+&IIG1+	ehipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză
IG2+&IIG2+	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG0-1&IIG0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IG0-1&IIG0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
IG0-2&IIG0-	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima

1	repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IG0-2&IIG0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în a doua repriză
IGNG&IIG1+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză
IGNG&IIG2+	echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IG1+&IIGNG	echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
IG2+&IIGNG	echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
IGNGsIIGNG	echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză
IO1+&IIO1+	echipa oaspete marchează în ambele reprize
IO1+&IIO2+	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO1+&IIO3+	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză
IO2+&IIO1+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză
IO2+&IIO2+	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO0-1&IIO0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
IO0-1&IIO0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
IONG&IIO1+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză
IONG&IIO2+	echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
IO1+&IIONG	echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
IO2+&IIONG	echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
IONGsIIONG	echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză
I G1+	echipa gazdă marchează în prima repriză
I GNG	echipa gazdă nu marchează în prima repriză
I G2+	echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză
I O1+	echipa oaspete marchează în prima repriză
I ONG	echipa oaspete nu marchează în prima repriză

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

IGG&IIGG	ambele echipe marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză
IGG&IINGG	ambele echipe marchează în prima repriză și nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
INGG&IIGG	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză
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
IGGsauIIGG	ambele echipe marchează în prima repriză sau ambele echipe marchează în a doua repriză
G3+	echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci
O3+	echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci
G4+	echipa gazdă înscrie minim 4 goluri în meci
O4+	echipa oaspete înscrie minim 4 goluri în meci
G0-1	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
G0-2	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
G0-3	echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
G1-2	echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în meci
G1-3	echipa gazdă marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
G2-3	echipa gazdă marchează 2 sau 3 goluri în meci
GE1	echipa gazdă marchează exact 1 gol în meci
GE2	echipa gazdă marchează exact 2 goluri în meci
GNE1	echipa gazdă nu marchează exact 1 gol în meci
GNE2	echipa gazdă nu marchează exact 2 goluri în meci
O0-1	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
O0-2	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
O0-3	echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
O1-2	echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în meci
O1-3	echipa oaspete marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
O2-3	echipa oaspete marchează 2 sau 3 goluri în meci
OE1	echipa oaspete marchează exact 1 gol în meci
OE2	echipa oaspete marchează exact 2 goluri în meci
ONE1	echipa oaspete nu marchează exact 1 gol în meci
ONE2	echipa oaspete nu marchează exact 2 goluri în meci
IO0-2&II00-1	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
IO0-2&II00-2	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

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

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

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

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

14. **Duel** - Pariază pe participantul care obține cea mai bună poziție în cursă, dintre cei 2 participanți prezentați în ofertă
15. **Duel goluri echipe** - Pariază pe echipa care va înscrie cele mai multe goluri, dintre cele 2 echipe prezentate în ofertă
16. **Duel goluri în liga pe zi gazde – oaspeți** - Pariază pe grupul de echipe (gazde sau oaspeți) care va înscrie mai multe goluri, în liga specificată din ziua specificată
17. **Duel goluri ligă** - Pariază pe liga în care se vor înscrie cele mai multe goluri, dintre cele 2 ligi prezentate în ofertă
18. **Duel goluri marcatori** - Pariază pe marcatorul care va reuși cele mai multe goluri, dintre cei 2 marcatori prezentați în ofertă
19. **Handicap (H±)** - Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului specificat. Dacă semnul este “-” golurile respective se scad din totalul golurilor obținute de către echipa gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă. Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna echipei gazdă (ehipa prezentată în partea din stânga). Opțiunile sunt:

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

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

1	Echipa Gazdă (x:y)
---	--------------------

X	Egalitate (x:y)
2	Echipe Oaspete (x:y)

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

1	victoria echipei gazdă
X	Egalitate

2	victoria echipei oaspete
---	--------------------------

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

Da	Vor fi prelungiri
Nu	Nu vor fi prelungiri

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

1	câștigă echipa gazdă
2	câștigă echipa oaspete

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

1	victoria echipei gazdă
2	victoria echipei oaspete

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

1	Echipa Gazdă
2	Echipa Oaspete

48. **Harta X – Egal pariu nul (DNB) Kill-uri** - Pariază pe echipa care va reuși să obțină cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
49. **Harta X – Handicap Asiatic Aegis-uri** - Se indică echipa care va obține cele mai multe Aegis-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
50. **Harta X – Handicap Asiatic Kill-uri** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
51. **Harta X – Handicap Asiatic Turnuri** - Se indică echipa care va distruge cele mai multe turnuri în harta specificată (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
52. **Harta X – Handicap Kill-uri Runda Y** - Se indică echipa care va avea cele mai multe Kill-uri în runda specificată (Y), în harta specificată (X), după aplicarea handicapului
53. **Harta X – Handicap runde (inclusiv prelungiri)** - Se indică echipa care va câștiga mai multe runde, după aplicarea handicapului specificat, incluzând eventualele prelungiri
54. **Harta X – Jucătorul cu cel mai mare scor la Creepi** - Pariază pe jucătorul care va reuși să omoare cei mai mulți Creepi, în harta specificată (X)
55. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Death-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Death-uri, în harta specificată (X)
56. **Harta X – Jucătorul cu cele mai multe Kill-uri** - Pariază pe jucătorul care va avea cele mai multe Kill-uri, în harta specificată (X)
57. **Harta X – Jucătorul cu Kill-ul Y în Runda Z** - Pariază pe jucătorul care va reuși Kill-ul specificat (Y), în runda specificată (Z) din harta specificată (X)
58. **Harta X – Primii care ajung la Level Y** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Level-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
59. **Harta X – Primii la Y Kill-uri** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de Kill-uri specificat (Y), în harta specificată (X)
60. **Harta X – Primii la Y Net Worth** - Pariază pe echipa care ajunge prima la Net Worth-ul specificat (Y), în harta specificată (X)
61. **Harta X – Primii la Y runde** - Pariază pe echipa care ajunge prima la numărul de runde specificat (X), în harta specificată (Y)
62. **Harta X – Runda Y** - Pariază pe echipa care va câștiga runda specificată (Y), în harta specificată (X)
63. **Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va dezamorsa sau nu se va dezamorsa bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
64. **Harta X – Se plantează bomba în Runda Y?** - Se indică dacă se va planta sau nu se va planta bomba în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
65. **Harta X – Total Aegis-uri** - Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
66. **Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)** - Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat

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

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

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

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

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

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

I>II	în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză
I=II	în ambele reprize se marchează același număr de puncte
I<II	în repriză secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

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

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

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

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

92. **Număr goluri gazde în liga pe zi** - Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către gazde (definiți de către ORGANIZATOR în ofertă) este peste sau sub numărul specificat în ofertă
93. **Număr goluri oaspeți în liga pe zi** - Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către oaspeți (definiți de către ORGANIZATOR în ofertă) este peste sau sub numărul specificat în ofertă

94. **Pauză – Final (P/F)** - Pariază pe rezultatul la pauză și rezultatul final al unui meci. Opțiunile sunt:

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

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

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

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

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

97. **Prima repriză / final meci (P/F)** – Se indică echipa care va conduce la finalul primei reprize și echipa care va câștiga meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

98. **Prima perioadă / final meci (P/F)** – Se indică echipa care va conduce la finalul primei perioade și echipa care va câștiga meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

99. **Prima perioadă sau final (PsF)** – Se indică echipa care va conduce la finalul primei perioade sau care va câștiga meciul. Opțiunile sunt:

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

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

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

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

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

102. **Primul Frame** - Pariază pe câștigătorul primului frame din meci

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

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

	în meci
PGO&GG	echipa oaspete marchează primul gol în meci și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
PG&O2+	echipa oaspete marchează primul gol în meci și echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri

104. **Primul Inning** - Pariază pe echipa care va câștiga primul inning din meci

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

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

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

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

1-1	primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului
1-2	primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător
2-1	al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător
2-2	al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul

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

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

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

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

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

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

111. **Scor corect (SC)** - Pariază pe scorul corect al meciului

112. **Scor corect hărți** – Pariază pe scorul corect la hărți al meciului

113. **Scor corect prima repriza(SCI)** – Pariază pe scorul corect al primei reprize. Opțiunile sunt:

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

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

1&TGS	câștigă prima echipă și totalul golurilor este sub cel specificat
1&TGP	câștigă prima echipă și totalul golurilor este peste cel specificat
2&TGS	câștigă a doua echipă și totalul golurilor este sub cel specificat
2&TGP	câștigă a doua echipă și totalul golurilor este peste cel specificat
H1&TGS	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat
H1&TGP	câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
H2&TGS	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat
H2&TGP	câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
IP1&IPTGS	echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IP1&IPTGP	echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IPX&IPTGS	egalitate după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat
IPX&IPTGP	egalitate după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă

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

1&3+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
1&4+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
1&5+	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
2&2+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
2&3+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
2&4+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
2&5+	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
1&0-2	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci
1&0-3	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci
1&0-4	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci
1&2-3	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
1&2-4	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
1&2-5	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
1&2-6	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
1&3-5	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci
1&3-6	echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci
2&0-2	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci
2&0-3	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci
2&0-4	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci
2&2-3	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
2&2-4	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
2&2-5	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
2&2-6	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
2&3-5	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 5 goluri în meci
2&3-6	echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 sau maxim 6 goluri în meci
1&I1+	echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 1 gol
1&I2+	echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 2 goluri
1&II1+	echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 1 gol
1&II2+	echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 2 goluri

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

2/2&2+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspetii și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
2/2&3+	echipa oaspete conduce la pauză, la final câștigă oaspetii și se marchează cel puțin 3 goluri
VDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
VDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
VSDG	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa oaspete nu marchează
VSDO	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa gazdă nu marchează
VDG&4+	echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
VDO&4+	echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
I1+&I1+	în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol
I1+&I2+	în prima repriză se înscrie minim un gol și în repriza a doua se înscriu minim două goluri
I1+&I3+	în prima repriză se marchează minim 1 gol și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I2+&I1+	în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a doua se înscrie minim un gol
I2+&I2+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri
I2+&I3+	în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I3+&I1+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 1 gol
I3+&I2+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri
I3+&I3+	în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
I0-1&I10-1	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol în a doua repriză
I0-1&I10-2	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în a doua repriză
I0-1&I10-3	nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în a doua repriză
I0-2&I10-1	nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol în a doua repriză
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 în a doua repriză
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 în a doua repriză
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 în a doua repriză
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 în a doua repriză
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 în a doua repriză
I1+&2+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
I1+&3+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
I1+&4+	se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
I2+&3+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
I2+&4+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
I2+&5+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
1X&2+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
1X&3+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
1X&4+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
1X&5+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
1X&0-2	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci
1X&0-3	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci
1X&0-4	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 4 goluri în meci
1X&2-3	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
1X&2-4	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 4 goluri în meci
1X&2-5	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 5 goluri în meci
1X&2-6	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 6 goluri în meci
1X&3-5	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
1X&3-6	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
1X&I1+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză
1X&I2+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
1X&I11+	victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în a doua

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

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

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

1/1&3-6	a pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
1/1&4-6	a pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
1/1&12+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
1/1&12+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
2/2&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim patru goluri în meci
2/2&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
2/2&0-2	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci
2/2&0-3	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci
2/2&0-4	a pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci
2/2&2-3	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
2/2&2-4	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
2/2&2-5	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
2/2&2-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
2/2&3-5	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
2/2&3-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
2/2&4-6	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
2/2&12+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
2/2&12+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
1/1&GG	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
1/1&NGG	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
2/2&GG	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci

2/2&NGG	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
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
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
1/1X	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau egal
1/X2	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei oaspete sau egal
1/12	la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X/1X	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau egal
X/X2	la pauză este egal, la final victoria echipei oaspete sau egal
X/12	la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
2/1X	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau egal
2/X2	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei oaspete sau egal
2/12	la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
1X/1	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă gazdele
1X/X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final se termină egal
1X/2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă oaspeții
X2/1	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă gazdele
X2/X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final se termină egal
X2/2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă oaspeții
12/1	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă gazdele
12/X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final se termină egal
12/2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă oaspeții
1X/1X	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal
1X/X2	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
1X/12	la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X2/1X	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal
X2/X2	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
X2/12	la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
12/1X	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau egal
12/X2	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei oaspete

	sau egal
12/12	la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
X/1&2+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
X/1&3+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
X/1&4+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
X/1&5+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
X/1&0-2	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 2 goluri în meci
X/1&0-3	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 3 goluri în meci
X/1&0-4	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 4 goluri în meci
X/1&2-3	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci
X/1&2-4	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci
X/1&2-5	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci
X/1&2-6	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci
X/1&3-5	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci
X/1&3-6	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci
X/1&I2+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
X/1&II2+	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
X/1&GG	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
X/1&NGG	la pauză este egal, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
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
X/2&2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
X/2&3+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 3 goluri în

	meci
X/2&4+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
X/2&5+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
X/2&0-2	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci
X/2&0-3	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci
X/2&0-4	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci
X/2&2-3	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci
X/2&2-4	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci
X/2&2-5	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci
X/2&2-6	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci
X/2&3-5	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci
X/2&3-6	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci
X/2&I2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
X/2&II2+	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
X/2&GG	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
X/2&NGG	la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează
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
X/X&2+	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
X/X&4+	a pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
X/X&0-2	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează maxim 2 goluri în meci
X/X&2-4	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
X/X&I2+	a pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în

	prima repriză
X/X&I2+	la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
1/2&4+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
1/2&5+	la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
2/1&4+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
2/1&5+	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
NU 1/1	nu conduc gazdele la pauză și câștigă la final
NU 2/2	nu conduc oaspeții la pauză și câștigă la final
NU X/1	nu va fi la pauză egal iar la final să câștige gazdele
NU X/X	nu va fi la pauză egal iar la final egalitate
NU X/2	nu va fi la pauză egal iar la final să câștige oaspeții
GG4+	ambele echipe marchează în meci și se marchează în total minim 4 goluri
I1sauI1	echipa gazdă câștigă prima repriză sau echipa gazdă câștigă a doua repriză
IXsauIX	egalitate la pauză sau a doua repriză se termină la egalitate
I2sauI2	echipa oaspete câștigă prima repriză sau echipa oaspete câștigă a doua repriză
1sau3+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
1sau4+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci
1sau2+	victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
2sau3+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
2sau4+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci
2sau2+	victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
Xsau0-2	egalitate sau se marchează maxim 2 goluri în meci
Xsau3+	egalitate sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
I2+sauI2+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
I2+sau4+	se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci
I3+sauI3+	se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 3 goluri în a doua repriză
GGsau3+	fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
NGGsau0-2	nici o echipă sau una dintre ele nu marchează sau se marchează maxim 2 goluri în meci
1/1sauX/1	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele

1/1sau2/2	la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții
2/2sauX/2	la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții
X/XsauX/1	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele
X/XsauX/2	la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții
X/1sauX/2	la pauză este egal, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții
I1&ITGS	la finalul primei reprize câștigă prima echipă și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
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
I2&ITGS	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
I2&ITGP	la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere
1&TGS	câștigă primul jucător și totalul gameurilor din meci este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
1&TGP	câștigă primul jucător și totalul gameurilor din meci este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
2&TGS	câștigă al doilea jucător și totalul gameurilor din meci este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
2&TGP	câștigă al doilea jucător și totalul gameurilor din meci este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS1& ISTGS	câștigă primul jucător primul set și totalul gameurilor din primul set este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS1& ISTGP	câștigă primul jucător primul set și totalul gameurilor din primul set este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS2& ISTGS	câștigă al doilea jucător primul set și totalul gameurilor din set este sub numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere
IS2& ISTGP	câștigă al doilea jucător primul set și totalul gameurilor din primul set este peste numărul total de gameuri specificat în oferta de pariere

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

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

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

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

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

117. **Total Frameuri** – Se indică dacă numărul de frameuri din meci va fi peste sau sub numărul specificat

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

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

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

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

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

IS TGS	la finalul primului set s-au jucat mai 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
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

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

TGS	se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat
TGP	se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat

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

IP TGS	se înscriu mai 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
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

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

IIP TGS	se înscriu mai 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
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

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

IIIP TGS	se înscriu mai 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
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

125. **Total goluri asiatice** – Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci după ajustarea handicapului va fi peste sau sub numărul specificat. În caz de egalitate, pariul se rambursează

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

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

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

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

	specificat
I OTGP	a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

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

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

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

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

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

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

131. **Total goluri ligă pe etapă** – Se indică numărul total de goluri înscrise într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în ofertă

132. **Total goluri ligă pe zi** – Se indică numărul total de goluri înscrise în evenimentele sportive per ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la numărul de goluri specificat în ofertă

133. **Total goluri meci (TG)** – Pariază pe numărul total de goluri înscrise în meci. Opțiunile de pariere sunt redactate prin: intervale, minim de goluri sau număr exact de goluri, după cum urmează:

0-1	minim 0 și maxim 1 gol în MECI
0-2	minim 0 goluri și maxim 2 goluri în MECI
0-3	minim 0 goluri și maxim 3 goluri în MECI
0-4	minim 0 goluri și maxim 4 goluri în MECI
0-5	minim 0 goluri și maxim 5 goluri în MECI
0-6	minim 0 goluri și maxim 6 goluri în MECI

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

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

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

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

I OTGS	Echipa oaspete înscrie mai puține goluri în prima repriză raportat la numărul specificat
--------	--

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

136. **Total goluri par/ impar (Par/ Impar)** - Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci este un număr par sau un număr impar

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

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

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

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

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

139. **Total hărți** - Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă

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

TPS	se înscriu mai puține puncte în meci raportat la numărul specificat
TPP	se înscriu mai multe puncte în meci raportat la numărul specificat

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

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

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

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

143. **Total Puncte Echipă Repriza Secundă** - Se indică echipa care va înscrie mai multe sau mai puține puncte în cea de-a 2-a repriză, comparativ cu numărul de puncte specificat în ofertă

144. **Total Puncte Par / Impar (Par / Impar)** – Se indică dacă numărul total de puncte din meci este un număr par sau un număr impar

145. **Total puncte prima repriză (I TP)** – se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă. Opțiunile sunt:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

152. **Total seturi (TS)** - Se indică dacă numărul total de seturi jucate în meci este peste sau sub numărul specificat
153. **V** - Se indică concurentul care va câștiga cursa
154. **Va avea loc un Rampage?** - Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Rampage în meci

155. **Va avea loc un Ultra Kill?** - Se indică dacă va avea sau nu va avea loc un Ultra Kill în meci
156. **Victorie sigură** – Pariază pe echipa care va câștiga meciul fără a primi gol. Opțiunile sunt:

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

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

VTG	echipa gazdă câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă
VTO	echipa oaspete câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă

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

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

159. **Loc 1-2** - Se indică concurentul care va obține una din primele 2 poziții în cursă.
160. **Câștigătoare** – Pariază pe echipa câștiga titlul de campioană (inclusiv playoff).
161. **Retrogradare** – Pariază pe echipa care va retrograda într-o ligă inferioară (inclusiv playout/baraj).
162. **Golgheter** – Pariază pe jucătorul care va marca cele mai multe goluri (inclusiv playoff/playout).

9.2 Live

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

Tip pariu	Explicatie
1 minut – total cartonașe de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de cartonașe acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total cornere de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de cornere acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de goluri care o să fie marcate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total offside-uri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de offside-uri care o să fie acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
1 minut – total penaltiuri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de penaltiuri care o să fie acordate în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat
10 minute – total Kill-uri de la {x:00} la {x:59}	Pariază pe numărul de Kill-uri care vor avea loc în intervalul de la {X:00} până la {X:59}, unde X reprezintă minutul specificat

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

Tip pariu	Explicatie
ul cu cele mai multe înscrieri?	Înscrieri
Care echipă va câștiga cursa către X goluri?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de goluri specificat (X)
Care echipă va câștiga cursa către X puncte?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X)
Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X), incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va câștiga finala mică pentru locul 3?	Pariază pe echipa care va câștiga finala mică (locul 3)
Care echipă va câștiga finala?	Pariază pe echipa care va câștiga finala
Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?	Pariază pe echipa care va câștiga la loviturile de departajare
Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?	Pariază pe echipa care va câștiga meciul, după eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va câștiga meciul?	Pariază pe echipa care va câștiga meciul
Care echipă va câștiga mingea de început?	Pariază pe echipa care va câștiga mingea de început a meciului
Care echipă va câștiga setul?	Pariază pe echipa care va câștiga setul
Care echipă va conduce după 5 inninguri?	Pariază pe echipa care va conduce după 5 inninguri
Care echipă va conduce după X overs?	Pariază pe echipa care va conduce după numărul de overs specificat (X)
Care echipă va conduce la pauză?	Pariază pe echipa care va conduce la pauză
Care echipă va înscrie (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe echipa care va înscrie, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Care echipă va înscrie repriza X	Pariază pe echipa care va înscrie în repriza specificată (X)
Care echipă va înscrie?	Pariază pe echipa care va înscrie în timpul regulamentar
Care jucător va câștiga gameurile X și Y din setul Z?	Pariază pe jucătorul care va câștiga gameurile specificate (X & Y) din setul specificat (Z)
Care jucător va câștiga meciul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga meciul
Care jucător va câștiga	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul

Tip pariu	Explicatie
setul?	
Cartonașe	Pariază pe echipa care va primi mai multe cartonașe în meci
Cartonașe Gazde	Se indică dacă numărul total de cartonașe obținute de către echipa gazdă este peste sau sub numărul prezentat în ofertă
Cartonașe Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cartonașe obținute de către echipa oaspete este peste sau sub numărul prezentat în ofertă
Câștig la diferență	Pariază pe diferența cu care va învinge echipa câștigătoare (interval predefinit de goluri/puncte cu care câștigă o echipă)
Câștig la diferență – Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă	Se indică intervalul din care va face parte diferența de goluri pe care o va avea echipa câștigătoare
Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Pariază pe diferența cu care va învinge echipa câștigătoare (interval predefinit de goluri/puncte cu care câștigă o echipă), după eventualele prelungiri
Câștig la diferență (inclusiv prelungiri)	Pariază pe echipa care va câștiga și diferența cu care reușește să câștige (pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig Gazde, iar negativ câștig Oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13.), după eventualele prelungiri
Câștig la diferență pentru set X	Se indică diferența de leg-uri pe care o va avea câștigătorul setului specificat (X)
Câștigătoarea meciului (incl. super over)	Pariază pe echipa care va câștiga meciul, incluzând eventualul super over
Câștigători	Pariază pe echipa care va câștiga meciul
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită?	Pariază pe numărul de seturi în care cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 3)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 5)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 7)	Pariază pe numărul de seturi care vor depăși scorul limită (cel mai bun din 7)
Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi – cel mai bun din 5)	Se indică numărul de seturi în care cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

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

Tip pariu	Explicatie
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine va câștiga cursa către X puncte in setul Y?	Pariază pe jucătorul care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine va câștiga end X în set Y?	Pariază pe echipa care va câștiga end-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine va câștiga frame-ul X?	Pariază pe jucătorul care va câștiga frame-ul specificat (X)
Cine va câștiga leg-ul X din setul X	Pariază pe jucătorul care va câștiga leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cine va câștiga meciul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga meciul
Cine va câștiga repriza?	Pariază pe echipa care va câștiga repriza curentă
Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri?	Pariază pe echipa care va câștiga restul meciului, incluzând eventualele prelungiri
Cine va câștiga restul meciului?	Pariază pe echipa care va câștiga restul meciului
Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!)	Pariază pe echipa care va câștiga restul meciului (se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri)
Cine va câștiga restul Reprizei 1?	Pariază pe echipa care va câștiga restul primei reprize
Cine va câștiga restul Reprizei 2?	Pariază pe echipa care va câștiga restul celei de-a 2-a reprize
Cine va câștiga restul sfertului X?	Pariază pe echipa care va câștiga restul sfertului specificat (X)
Cine va câștiga setul X	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul specificat (X)
Cine va câștiga setul?	Pariază pe jucătorul care va câștiga setul specificat (X)
Cine va înscrie al X-lea punct?	Pariază pe jucătorul care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va înscrie al X-lea punct?	Pariază pe echipa care va înscrie punctul specificat (X)

Tip pariu	Explicatie
Cine va înscrie al X-lea gol?	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X)
Cine va înscrie golul X în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie golul X în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie golul X în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X) în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cine va înscrie punctul X?	Pariază pe echipa care va înscrie punctul specificat (X)
Cine va marca punctul X în setul Y?	Pariază pe jucătorul care va înscrie punctul specificat (X) în setul specificat (Y)
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute de la "a" la "b"
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a – b	Pariază pe echipa care va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Cornere	Pariază pe echipa care va obține cele mai multe cornere în meci
Cornere Impar/par	Se specifică dacă numărul total de cornere în meci va fi un număr par sau un număr impar
Culoarea de checkout în leg X în set Y	Pariază pe culoarea checkout-ului în leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Cum se va decide meciul?	Se indică modalitatea prin care se va decide meciul
Deuce/egalitate în game-ul X din setul Y	Se indică dacă va fi un deuce (40-40) în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Echipa 1 Marcatorul X	Se indică jucătorul care va reuși să înscrie în meci pentru echipa 1
Echipa 1 va câștiga	Se indică dacă echipa specificată va reuși sau nu va reuși să câștige meciul
Echipa 2 Marcatorul X	Se indică jucătorul care va reuși să înscrie în meci pentru echipa 2
Echipa 2 va câștiga	Se indică dacă echipa specificată va reuși sau nu va reuși să câștige meciul

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

Tip pariu	Explicatie
Eliminare Oaspeți în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 15 minute de la "a" la "b"
Eliminare Oaspeți în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă va fi sau nu va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 5 minute de la "a" la "b"
Fără gol primit Gazde	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol până la finalul timpului regulamentar
Fără gol primit Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Fără gol primit Gazde repriza X	Se indică dacă echipa gazdă va primi sau nu va primi gol în repriza specificată (X)
Fără gol primit Oaspeți	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol până la finalul timpului regulamentar
Fără gol primit Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Fără gol primit Oaspeți repriza X	Se indică dacă echipa oaspete va primi sau nu va primi gol în repriza specificată (X)
Final	Pariază pe rezultatul final al meciului
Final (inclusiv prelungiri)	Pariază pe rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Frame-ul X – cel mai mare break	Pariază pe intervalul celui mai mare break în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – impar/par puncte	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în frame-ul specificat (X) este un număr par sau un număr impar
Frame-ul X – jucătorul 1 break 100+	Se indică dacă jucătorul 1 va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 1 break 50+	Se indică dacă jucătorul 1 va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 2 break 100+	Se indică dacă jucătorul 2 va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul 2 break 50+	Se indică dacă jucătorul 2 va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul care va introduce prima bilă	Se indică jucătorul care va introduce prima bilă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul care va introduce ultima bilă	Se indică jucătorul care va introduce ultima bilă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – jucătorul cu	Se indică jucătorul care va avea cel mai mare break în frame-ul

Tip pariu	Explicatie
cel mai mare break	specificat (X)
Frame-ul X – orice jucător break 100+	Se indică dacă oricare din jucători va reuși un break de 100 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – orice jucător break 50+	Se indică dacă oricare din jucători va reuși un break de 50 sau mai multe puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – prima culoare introdusă	Pariază pe culoarea primei bile care va fi introdusă în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – primul la 30	Se indică jucătorul care va ajunge primul la 30 de puncte în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – total puncte	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat, în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – ultimele puncte înscrise	Se indică culoarea ultimei bile introduse în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – va fi un fault	Se indică dacă va fi sau nu va fi un fault în frame-ul specificat (X)
Frame-ul X – handicap asiatic puncte	Se indică jucătorul care va obține mai multe puncte în frame-ul specificat (X), după aplicarea handicapului
Gazde pariu nul	Pariază pe victoria echipei gazdă în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Gazde pariu nul (doar prel!)	Pariază pe victoria echipei gazdă în prelungiri. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Gazdele să câștige oricare repriză	Pariază pe victoria echipei gazdă în oricare din cele 3 reprize
Gazdele să câștige toate reprizele	Pariază pe victoria echipei gazdă în toate cele 3 reprize
Gazdele să înscrie în repriza X	Se indică dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un run în repriza specificată (X)
Gazdele să înscrie în toate reprizele	Se indică dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în fiecare din cele 3 reprize
Golul următor	Se indică echipa care va reuși să înscrie următorul gol în meci
Golul X	Pariază pe echipa care va înscrie golul specificat (X)
Golul X – Zona de înscriere	Se indică zona din care va fi înscris golul specificat (X)
Goluri exact (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul exact de goluri înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri exact repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise în repriza specificată (X)
Goluri Gazde	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa gazdă
Goluri Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa gazdă, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri Gazde repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise de echipa gazdă în

Tip pariu	Explicatie
	repriza specificată (X)
Goluri Oaspeți	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa oaspete
Goluri Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică numărul de goluri înscrise de echipa oaspete, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Goluri Oaspeți repriza X	Se indică numărul exact de goluri înscrise de echipa oaspete în repriza specificată (X)
Handicap	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului
Handicap – Handicap European	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului
Handicap (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Handicap (incl. prel)	Se indică rezultatul final al meciului, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri
Handicap X	Se indică rezultatul setului specificat, după aplicarea handicapului
Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
Handicap asiatic (doar prel!)	Se indică rezultatul final al prelungirilor, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri.
Handicap asiatic (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) – Pariuri handicap *.5	Se indică echipa care va câștiga meciul, după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri. În cazul în care rezultatul, după ajustarea handicapului, este egal, pariul se rambursează
Handicap Asiatic al doilea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 2-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic al patrulea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 4-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap Asiatic al treilea sfert	Se indică rezultatul celui de-al 3-lea sfert, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Handicap asiatic cornere în intervalul de 10 minute a – b	Se indică echipa care va obține mai multe cornere în intervalul de 10 minute de la "a" la "b", după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se

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

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

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

Tip pariu	Explicatie
bomba în Runda Y?	specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Aegis-uri	Se indică dacă numărul total de Aegis-uri obținute în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Headshot-uri (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de Headshot-uri, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat
Harta X – Total Kill-uri	Se indică dacă numărul total de Kill-uri din meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Gazde în Runda Y	Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa gazdă în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Oaspeți în Runda Y	Pariază pe numărul total de Kill-uri obținute de echipa oaspete în runda specificată (Y), în harta specificată (X)
Harta X – Total Kill-uri Runda Y	Se indică dacă numărul total de Kill-uri din runda specificată (Y) este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total runde (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de runde, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – Total Runde Impar/par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de runde din meci este un număr par sau un număr impar
Harta X – Total Turnuri	Se indică dacă numărul total de turnuri distruse în meci este peste sau sub numărul specificat, în harta specificată (X)
Harta X – va avea loc un Ace? (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă va avea loc un Ace în harta specificată (X), incluzând prelungirile, dacă este cazul
Harta X – vor fi prelungiri?	Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în harta specificată (X)
Impar / Par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de puncte, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este un număr par sau un număr impar
Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri, incluzând prelungirile și/sau loviturile de departajare, dacă este cazul, va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de puncte, incluzând prelungirile, dacă este cazul, va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al doilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 2-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al patrulea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 4-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par al treilea sfert	Se indică dacă numărul total de puncte din cel de-al 3-lea sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 10

Tip pariu	Explicatie
intervalul de 10 minute a – b	minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par cornere în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul total de cornere din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" este un număr par sau un număr impar
Impar/par frame-uri	Se indică dacă numărul total de frame-uri în meci va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par în end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte din end-ul X în setul Y va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări în meci va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par inningurile X-Y	Se indică dacă numărul total de runs în inningurile specificate (X și Y) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par leg-uri în setul X	Se indică dacă numărul total de runs în setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par prima repriză	Se indică dacă numărul total de puncte în prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par primul sfert	Se indică dacă numărul total de puncte în primul sfert va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par puncte în game-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul total de puncte în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par repriza X	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în repriza specificată (X) va fi un număr par sau un număr impar
Impar/par seturi în meci	Se indică dacă numărul total de seturi din meci va fi un număr par sau un număr impar
Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în meci
Încercări egal pariu nul	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Înscrie oricând	Pariază pe jucătorul care va marca oricând în meci
Jucătorul 1 să câștige un set	Se indică dacă jucătorul 1 va câștiga cel puțin un set în meci
Jucătorul 1 să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă jucătorul 1 va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul 2 să câștige un set	Se indică dacă jucătorul 2 va câștiga cel puțin un set în meci
Jucătorul 2 să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă jucătorul 2 va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul cu cel mai bun	Pariază pe jucătorul care va avea cel mai bun scor la prima

Tip pariu	Explicatie
scor la prima vizită în leg X în set Y	vizită în leg-ul specificat (X), în setul specificat
Jucătorul reușește un punct	Pariază pe jucătorul care reușește cel puțin un punct în meci. Gol = 1 punct, Assist = 1 punct
Jucătorul să înscrie 2+	Se indică dacă jucătorul specificat va înscrie 2 sau mai multe goluri în meci
Jucătorul să înscrie 3+	Se indică dacă jucătorul specificat va înscrie 3 sau mai multe goluri în meci
Liderul după X frame-uri	Se indică jucătorul care va conduce după jucarea frame-ului specificat (X)
Lovituri de departajare – avantajul câștigătoare	Pariază pe avantajul cu care va câștiga o echipă la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – impar/par	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Lovituri de departajare – impar/par Oaspeți	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Lovituri de departajare – număr exact de penaltiuri înscrise	Pariază pe numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – rezultat și total	Pariază pe rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie peste sau sub numărul de goluri specificat la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – Să se înscrie următorul penalti	Se indică dacă se va înscrie sau nu se va înscrie următorul penalti
Lovituri de departajare – scor corect	Pariază pe scorul exact la loviturile de departajare
Lovituri de departajare – total	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovituri de departajare – total [total] Gazde	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovituri de departajare – total [total] Oaspeți	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare va fi peste sau sub numărul specificat
Lovituri de departajare – impar/par Gazde	Se indică dacă numărul total de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare va fi un număr par sau un număr impar
Metoda înscrierii golului X – șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna.	Se indică metoda înscrierii golului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere - șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna
Număr de runs în over-ul	Se indică numărul total de runs din over-ul cu cele mai multe

Tip pariu	Explicatie
cu cele mai multe înscrieri	Înscrieri
Număr de runs înscrise (incl. prel)	Se indică numărul total de runs înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri (extra inninguri), având următoarele opțiuni de pariare: 0-4; 5-6; 7-8; 9-10; 11-13; 14+
Număr de seturi (cel mai bun din 3)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci
Număr de seturi (cel mai bun din 5)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci
Număr de seturi (cel mai bun din 7)	Se indică numărul total de seturi jucate în meci
Număr exact de goluri	Se indică numărul exact de goluri înscrise în meci
Număr exact de puncte în end-ul X din setul Y	Se indică numărul exact de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Număr exact de puncte în game-ul X din setul Y	Se indică numărul exact de puncte în game-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Număr Impar/par de gameuri	Se indică dacă numărul total de gameuri din meci va fi un număr par sau un număr impar
Număr Impar/par de gameuri în setul X	Se indică dacă numărul total de gameuri din setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs	Se indică dacă numărul total de runs va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul total de runs parcurse de echipa gazdă în over-ul specificat (X) din numărul de inninguri specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul total de runs parcurse de echipa oaspete în over-ul specificat (X) din numărul de inninguri specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Număr total de gameuri	Se indică dacă numărul total de gameuri jucate în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Oaspeți pariu nul	Pariază pe victoria echipei oaspete în meci. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Oaspeți pariu nul (doar prel!)	Pariază pe victoria echipei oaspete în prelungiri. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Oaspeții să câștige oricare repriză	Se indică dacă echipa oaspete va câștiga cel puțin o repriză în meci
Oaspeții să câștige toate reprizele	Se indică dacă echipa oaspete va câștiga toate reprizele
Oaspeții să înscrie în repriza X	Se indică dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un run în repriza X
Oaspeții să înscrie în toate reprizele	Se indică dacă echipa oaspete va marca cel puțin un gol în fiecare repriză

Tip pariu	Explicatie
Oricare echipa va câștiga	Se indică dacă oricare din cele două echipe va câștiga sau nu va câștiga meciul
Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive	Se indică dacă oricare din jucători va câștiga următoarele (X) frame-uri consecutive specificate
Oricare jucător să înscrie un 180 în leg X în set Y	Se indică dacă oricare din jucători va înscrie un 180 în leg-ul specificat (X) din setul specificat
Orice set să se termine 6:0 sau 0:6	Se indică dacă oricare din seturi se va termina cu scorul de 6:0 sau 0:6
Par/ Impar în end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi un număr par sau un număr impar
Setul X - Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte în setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Pauză – 1X2	Pariază pe echipa care va conduce la pauză
Pauză – Avantajul câștigătoareii	Pariază pe avantajul pe care îl va avea echipa care conduce la pauză
Pauză – Cine va câștiga restul?	Pariază pe echipa care va câștiga restul reprizei
Pauză – rezultat	Pariază pe echipa care va conduce la pauză
Pauză – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul primei reprize, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Pauză – Total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Pauză – total interval	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte înscrise în prima repriză
Pauza/Final	Pariază pe rezultatul unui meci, atât la pauză cât și la finalul acestuia
Prelungiri – 1 X 2	Pariază pe rezultatul final al prelungirilor
Prelungiri – Cine va câștiga restul meciului?	Pariază pe echipa care va câștiga restul prelungirilor
Prelungiri – Golul următor	Pariază pe echipa care va înscrie următorul gol în prelungiri
Prelungiri – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prelungirile, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prelungiri – Scor corect	Pariază pe scorul exact al prelungirilor
Prelungiri – Total	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în prelungiri va fi peste sau sub numărul specificat
Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2	Pariază pe rezultatul final al primei reprize de prelungiri

Tip pariu	Explicatie
Prelungiri Repriza 1 – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prima repriză a prelungirilor, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prelungiri Repriza 1 – Scor corect flex	Pariază pe scorul corect al primei reprize de prelungiri
Prima echipă la X cornere	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cornere specificat (X)
Prima echipă la X puncte	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X)
Prima jumătate – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa gazdă în prima jumătate a meciului va fi peste sau sub numărul specificat
Prima jumătate – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de runs înscrise de echipa oaspete în prima jumătate a meciului va fi peste sau sub numărul specificat
Prima repriză – Handicap asiatic încercări	Se indică echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Prima repriză – Handicap încercări	Se indică echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, după aplicarea handicapului
Prima repriză – Impar/par Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Prima repriză – Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză
Prima repriză – Încercări egal pariu nul	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Prima repriză – prima echipă la X puncte	Se indică echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (X) în prima repriză
Prima repriză – Șansă dublă Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări în prima repriză, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Prima repriză – Total Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Prima repriză – Total Încercări echipa 1	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză ale echipei 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Prima repriză – Total Încercări echipa 2	Se indică dacă numărul total de încercări din prima repriză ale echipei 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Primele 5 inninguri și Rezultat final (incl. prel)	Se indică rezultatul primelor 5 inninguri în meci cât și rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri (extra inninguri), dacă este cazul

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

Tip pariu	Explicatie
Repriza 1 – Goluri Gazde	Pariază pe numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în prima repriză
Repriza 1 – Goluri Oaspeți	Pariază pe numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în prima repriză
Repriza 1 – Handicap	Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 1 – Handicap Asiatic	Se indică echipa care va câștiga prima repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza 1 – Handicap cornere	Se indică echipa care va avea cele mai multe cornere în prima repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 1 – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din prima repriză va fi un număr par sau un număr impar
Repriza 1 – Prima echipă la X cornere	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de cornere specificat (X)
Repriza 1 – rezultat și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul primei reprize și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în prima repriză
Repriza 1 – rezultat și totaluri	Pariază pe rezultatul primei reprize și indică dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul primei reprize, având următoarele opțiuni de pariare: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Repriza 1 – scor corect	Pariază pe scorul exact al primei reprize
Repriza 1 – Total	Se indică dacă numărul total de goluri din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cartonașe	Pariază pe numărul total de cartonașe acordate în prima repriză
Repriza 1 – Total cartonașe (exact)	Pariază pe numărul exact de cartonașe acordate în prima repriză
Repriza 1 – Total cornere	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cornere (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere din prima repriză
Repriza 1 – Total cornere Gazde	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză ale echipei gazdă va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total cornere Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cornere din prima repriză ale echipei oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total Diferență	Pariază pe diferența de scor pe care o va avea echipa care va câștiga prima repriză, față de echipa adversă
Repriza 1 – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de echipa

Tip pariu	Explicatie
	gazdă în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total interval	Se indică intervalul din care face parte numărul total de puncte obținute în prima repriză
Repriza 1 – Total interval Gazde	Se indică intervalul din care face parte numărul total de goluri obținute de echipa gazdă în prima repriză
Repriza 1 – total interval Oaspeți	Se indică intervalul din care face parte numărul total de goluri obținute de echipa oaspete în prima repriză
Repriza 1 – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte obținute de echipa oaspete în prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total puncte pentru cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe din prima repriză va fi peste sau sub numărul specificat
Repriza 1 – Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cartonașe din meci
Repriza 1 – Următoarele puncte (echipă)	Pariază pe echipa care va obține următoarele puncte în meci
Repriza 1 și Rezultat final	Pariază pe rezultatul primei reprize și rezultatul final al meciului
Repriza 1 și Rezultat final (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe rezultatul primei reprize și pe rezultatul final al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Repriza 2	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize
(incl. prel)	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize, incluzând prelungirile, dacă este cazul
Repriza 2 – ambele echipe să înscrie	Se indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în cea de-a 2-a repriză
Repriza 2 – egal pariu nul DNB (incl. prel)	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize, incluzând prelungirile, dacă este cazul. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Repriza 2 – handicap	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, după aplicarea handicapului
Repriza 2 – handicap asiatic	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza 2 – handicap asiatic (incl. prel)	Se indică echipa care va câștiga cea de-a 2-a repriză, incluzând eventualele prelungiri, dacă este cazul, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Repriza 2 – impar/par (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte din cea de-a 2-a repriză, incluzând prelungirile, dacă este cazul, este un număr par sau un număr impar
Repriza 2 – rezultat și ambele echipe să înscrie	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize și indică dacă ambele echipe vor înscrie sau nu vor înscrie în prima repriză
Repriza 2 – rezultat și	Pariază pe rezultatul celei de-a 2-a reprize și indică dacă

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

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

Tip pariu	Explicatie
Șansă dublă (1X – 12 – X2) și totaluri	Pariază pe rezultatul final al meciului, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Șansă dublă (doar prel!)	Pariază pe rezultatul prelungirilor, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Șansă dublă Încercări	Pariază pe echipa care va avea cele mai multe încercări, având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă
Șansă dublă repriza X	Pariază pe rezultatul reprizei specificate (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Șansă dublă sfertul X	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Scor corect	Pariază pe scorul corect al meciului
Scor corect (hărți)	Pariază pe scorul corect la hărți în meci
Scor corect după X frame-uri	Pariază pe scorul corect după terminarea numărului specificat de frame-uri (X)
Scor corect în set	Pariază pe scorul corect al setului specificat
Scor corect leg-uri în set	Pariază pe scorul corect al leg-urilor în set
Scor corect repriza X	Pariază pe scorul corect al reprizei specificate (X)
Scor corect (incl. prel și lovituri de departajare)	Pariază pe scorul corect al meciului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Scor de checkout 40+ în leg X în set Y	Se indică scorul de checkout în leg-ul specificat (X) din setul specificat (Y)
Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+	Pariază pe numărul maxim de runs dintr-un innning
Se va înscrie penaltiul X?	Se indică dacă se va înscrie sau nu se va înscrie penaltiul specificat (X)
Se va trece la frame	Se indică dacă se va trece sau nu se va trece la un frame decisiv

Tip pariu	Explicatie
decisiv	
Setul X – Care echipă va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Care jucător va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe jucătorul care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va câștiga cursa către Y puncte?	Pariază pe jucătorul sau echipa care va ajunge primul la numărul de puncte specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va câștiga game-ul Y?	Pariază pe jucătorul care va câștiga game-ul specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Cine va înscrie al Y-lea punct?	Pariază pe jucătorul sau echipa care înscrie punctul specificat (Y) în setul specificat (X)
Setul X – Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Se indică echipa care va câștiga setul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Setul X – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din setul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Setul X – Scorul game-ului X	Se indică scorul corect al game-ului specificat
Setul X – Scorul game-ului X sau break	Se indică scorul game-ului specificat (Y) sau break în setul specificat (X)
Setul X – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează
Sfertul X – 1X2	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X)
Sfertul X – handicap asiatic	Se indică echipa care va câștiga sfertul specificat (X), după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Sfertul X – impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat (X) va fi un număr par sau un număr impar
Sfertul X – primii la Y puncte	Pariază pe echipa care va ajunge prima la numărul de puncte specificat (Y) din sfertul specificat (X)
Sfertul X – total	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul cu cele mai multe înscrieri	Pariază pe sfertul cu cele mai multe înscrieri
Sfertul X – 1 X 2	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X)
Sfertul X – Egal pariul primește cota 1	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X). În caz de egalitate, pariul se rambursează

Tip pariu	Explicatie
Sfertul X – Handicap	Se indică rezultatul sfertului specificat (X) după aplicarea handicapului
Sfertul X – Handicap asiatic	Se indică rezultatul sfertului specificat (X) după aplicarea handicapului. În caz de egalitate, pariul se rambursează
Sfertul X – Impar/par	Se indică dacă numărul total de goluri din sfertul specificat va fi un număr par sau un număr impar
Sfertul X – Șansă dublă	Pariază pe rezultatul sfertului specificat (X), având următoarele opțiuni de pariere: victorie echipa gazdă sau rezultat de egalitate, rezultat de egalitate sau victorie echipa oaspete, victorie echipa oaspete sau victorie echipa gazdă și indică dacă numărul total de goluri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă din sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sfertul X – Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte ale echipei gazdă din oaspete specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Sferturile 1-2 – Handicap Asiatic (doar handicap *.5)	Se indică echipa care va câștiga sferturile 1 și 2, după aplicarea handicapului. În caz de egalitate după aplicarea handicapului, pariul se rambursează
Sferturile 1-2 – Impar/par	Se indică dacă numărul total de puncte din sferturile 1 și 2 va fi un număr par sau un număr impar
Sferturile 1-2 – Total	Se indică dacă numărul total de puncte din sferturile 1 și 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Tiebreak în meci	Se indică dacă va fi sau nu va fi un tiebreak în meci
Tiebreak în set X	Se indică dacă va fi sau nu va fi un tiebreak în setul specificat (X)
Toate reprizele peste	Se indică dacă numărul de goluri din fiecare repriză va fi peste numărul specificat
Toate reprizele sub	Se indică dacă numărul de goluri din fiecare repriză va fi sub numărul specificat
Total	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total (doar prel!)	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise în prelungiri va fi peste sau sub numărul specificat
Total (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare, va fi peste sau sub numărul specificat
Total (inclusiv prelungiri)	Se indică dacă numărul total de goluri/puncte înscrise în meci, incluzând eventualele prelungiri, va fi peste sau sub numărul specificat

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

Tip pariu	Explicatie
	specificată (X) după aplicarea handicapului, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare, va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe	Se indică dacă numărul total de cartonașe în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe (exact)	Se indică numărul exact de cartonașe în meci
Total cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cartonașe galbene din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere	Se indică dacă numărul total de cornere în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere în meci
Total cornere Gazde	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere ale echipei gazdă în meci
Total cornere Gazde în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Gazde în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Gazde în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei gazdă din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 10 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți	Se indică intervalul din care face parte numărul total de cornere ale echipei oaspete în meci
Total cornere Oaspeți	Se indică dacă numărul total de cornere ale echipei oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 10 minute a	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 10 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub

Tip pariu	Explicatie
– b	numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 15 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 15 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total cornere Oaspeți în intervalul de 5 minute a – b	Se indică dacă numărul de cornere ale echipei oaspete din intervalul de 5 minute de la "a" la "b" va fi peste sau sub numărul specificat
Total darts în leg X în set Y	Se indică dacă numărul de darts-uri din leg-ul specificat (X), în setul specificat (Y), va fi peste sau sub numărul specificat
Total după 5 inninguri	Se indică dacă numărul total de runs după jucarea a 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Diferență	Se indică intervalul din care va face parte diferența de scor dintre cele două echipe
Total frame-uri	Se indică dacă numărul total de frame-uri în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total gameuri jucătorul 1	Se indică dacă numărul total de gameuri obținute de către jucătorul 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Total gameuri jucătorul 2	Se indică dacă numărul total de gameuri obținute de către jucătorul 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde	Se indică dacă numărul total de puncte/goluri înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde (excl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, excluzând eventualele prelungiri
Total Gazde (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Total Gazde (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Gazde în sfertul X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde după 5 inninguri	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă după jucarea primelor 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde în set X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Gazde repriza X	Se indică dacă numărul de goluri înscrise de către echipa gazdă în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total hărți	Se indică dacă numărul total de hărți jucate este peste sau sub numărul specificat în ofertă

Tip pariu	Explicatie
Total Încercări	Se indică dacă numărul total de încercări în meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total Încercări echipa 1	Se indică dacă numărul total de încercări ale echipei 1 va fi peste sau sub numărul specificat
Total Încercări echipa 2	Se indică dacă numărul total de încercări ale echipei 2 va fi peste sau sub numărul specificat
Total interval	Se indică intervalul din care va face parte numărul total de puncte/goluri înscrise în meci
Total interval Gazde	Se indică intervalul din care va face parte numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în meci
Total interval Oaspeți	Se indică intervalul din care va face parte numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în meci
Total interval sfertul X	Se indică intervalul din care va face parte numărul de puncte înscrise în sfertul specificat (X)
Total leg-uri în meci	Se indică dacă numărul total de leg-uri din meci va fi peste sau sub numărul specificat
Total leg-uri pentru setul X	Se indică dacă numărul total de leg-uri sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total meci – 1X2 (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți (excl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, excluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare)	Se indică dacă numărul total de goluri înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri și/sau lovituri de departajare
Total Oaspeți (incl. prel)	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți în sfertul X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa oaspete în sfertul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat, incluzând eventualele prelungiri
Total Oaspeți după 5 inninguri	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete după jucarea primelor 5 inninguri va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți in set X	Se indică dacă numărul total de puncte înscrise de către echipa gazdă în setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total Oaspeți repriza X	Se indică dacă numărul de goluri înscrise de către echipa

Tip pariu	Explicatie
	oaspete în repriza specificată (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total pentru end-ul X din setul Y	Se indică dacă numărul de puncte în end-ul specificat (X) din setul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total pentru setul X	Se indică dacă numărul de puncte din setul specificat (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total primul sfert	Se indică dacă numărul de puncte din primul sfert va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte la prima vizită în leg X în set Y	Se indică dacă numărul de puncte la prima vizită în leg-ul specificat (X) din setul specificat va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte pentru cartonașe	Se indică dacă numărul total de puncte pentru cartonașe va fi peste sau sub numărul specificat
Total puncte pentru cartonașe (agreat)	Se indică intervalul din care face parte numărul total de puncte pentru cartonașe din meci
Total runs echipa gazdă după X overs	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă după jucarea numărului specificat de overs (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă în over-ul x în y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă la aruncarea Z din over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă la aruncarea specificată (Z) în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa gazdă la prima demitere	Se indică dacă numărul de runs ale echipei gazdă la prima demitere va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete după X overs	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete după jucarea numărului specificat de overs (X) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete în over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete la aruncarea Z din over-ul X în Y innings	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete la aruncarea specificată (Z) în over-ul specificat (X) în inning-ul specificat (Y) va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs echipa oaspete la prima demitere	Se indică dacă numărul de runs ale echipei oaspete la prima demitere va fi peste sau sub numărul specificat
Total runs	Pariază pe numărul total de runs din meci
Total runs echipa gazdă	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei gazdă
Total runs echipa oaspete	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei oaspete
Total runs Gazde în inningurile (X-Y)	Pariază pe numărul total de runs din meci ale echipei gazdă în inningurile specificat (X-Y)

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

Tip pariu	Explicatie
Va fi al 18-lea half-inning (baseball)?	Se indică daca va avea sau nu va avea loc un al 18-lea half-inning în meci
Va fi egalitate?	Se indică dacă va fi sau nu va fi egalitate în meci
Va fi un superover?	Se indică dacă va fi sau nu va fi un superover în meci
Vor fi prelungiri?	Se indică dacă vor fi sau nu vor fi prelungiri în meci
Victorie Echipa X – pariu nul	Pariază pe rezultatul final al meciului, fără a fi luată în considerare victoria Echipei X. Dacă Echipa X câștigă, pariul primește COTĂ 1.

9.3 Ghid opțiuni de pariere

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

Exemple:

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

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

Exemplu:

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

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

Exemple:

- a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Barcelona, după prima repriză sau la finalul meciului.
- b) În meciul de baschet dintre Fenerbahce și Partizan JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru victoria echipei Partizan, la finalul primei reprize sau la finalul meciului.

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

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

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

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

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

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

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

Exemplu:

Dortmund vs Barcelona, Handicap -1.5:

- pentru pronostic H1: Dortmund trebuie să 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: Dortmund să nu câștige la cel puțin 2 goluri diferență, sau Barcelona să câștige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-2, 2-2, 2-1 etc.
- la scorul de 2-1 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci $2-1.5=0.5$ adică mai mic decât 1, deci pronostic 2 cu handicap.
- la scorul de 3-0 dacă se aplica tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5” calculul se face 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 aplică tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5”, calculul se face după urmatorul algoritm: $2-1.5=0.5$, iar pronosticul corect este 2 cu handicap ($0.5 < 2$).
- la scorul de 2-3, dacă se aplică tipul de pariu „HANDICAPUL -1.5”, pronosticul corect este 2 cu handicap, având în vedere calculul $2-1.5=0.5$ ($0.5 < 3$).

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

- pentru pronostic H1: Dortmund 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: Barcelonal trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență: 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 2 cu handicap, având în vedere calculul $0+1.5=1.5$ ($1.5 < 3$).
- la scorul de 2-2, dacă se decide tipul de pariu „HANDICAPUL +1.5”, pronosticul corect este 1 cu handicap, având în vedere calculul $2+1.5=3.5$ ($3.5 > 2$).

- la scorul de 3-2, dacă se decide tipul de pariu „HANDICAPUL +1.5”, pronosticul corect este 1 cu handicap, având în vedere calculul : $3+1.5=4.5$ ($4.5 > 2$).

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

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

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

Exemplu:

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

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

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

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

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

Exemple:

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

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

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

Exemple:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului	Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul pariului
	Victorie la 1 gol	Miză returnată		Înfrângere la 1 gol	Miză returnată
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.25	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	1.25	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 gol	Jumătate din miză pierdută		Înfrângere la 1 gol	Jumătate din miză câștigătoare
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.5	Victorie la 2+ goluri	Câștigător	1.5	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 gol	Pierzător		Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ goluri	Pierzător
-1.75	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	1.75	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Jumătate din miză câștigătoare		Înfrângere la 2 goluri	Jumătate din miză pierdută
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	2	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Miză returnată		Înfrângere la 2 goluri	Miză returnată
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2.25	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	2.25	Victorie, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 goluri	Jumătate din miză pierdută		Înfrângere la 2 goluri	Jumătate din miză câștigătoare
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător
-2.5	Victorie la 3+ goluri	Câștigător	2.5	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 sau 2 goluri	Pierzător		Înfrângere la 1 sau 2 goluri	Câștigător
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ goluri	Pierzător

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

Exemple:

- a) În meciul de fotbal dintre Dortmund și Barcelona JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru Total goluri asiatice în prima repriză peste 1,75. Dacă nu se marchează nici un gol sau exact 1 gol în prima repriză, pariul este necâștigător. Dacă se marchează exact 2 goluri în prima repriză, jumătate din miză este câștigătoare. Dacă se marchează 3 sau mai multe goluri în prima repriză, pariul este câștigător.
- b) În meciul de hochei CSKA – Lokomotiv JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru Total goluri asiatice în meci peste 3,00. Dacă vor fi 2 sau mai puține goluri marcate în meci, pariul este necâștigător. Dacă vor fi exact

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

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

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

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

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

Exemple:

- a) În liga de fotbal Anglia – Premier League JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Sergio Aguero să câștige titlul de golgheter.
b) În liga de fotbal Anglia – Premier League JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Liverpool să câștige competiția.
c) În Formula 1 – Marele Premiu al Italiei, JUCĂTORUL oferă pronosticul pentru ca Charles LeClerc să termine cursa pe una din pozițiile de la 1 la 3.

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

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

Exemplu:

- a) Ambele echipe marchează ȘI vor fi între 3 și 4 goluri în meci
b) Victoria echipei oaspete sau egal ȘI se marchează cel puțin 2 goluri în meci
c) Victoria echipei gazdă ȘI se marchează cel puțin un gol în prima repriză

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

Exemplu:

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

10 Capitolul X - Reguli generale de validare și cotă 1

1. 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 la prima mână 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.).
2. Operatorul anunță public rezultatul oficial și PRONOSTICUL exact al evenimentelor, prin afișare pe site-ul companiei, www.superbet.ro, în maximum 3 zile de la afișarea rezultatului pe site-ul oficial al competiției. Rezultatul oficial, în concepția ORGANIZATORULUI, este cel de la sfârșitul evenimentului, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.
3. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.
4. 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.
5. În cazul omologării unor rezultate eronate, ORGANIZATORUL are dreptul la reomologarea rezultatelor și recalcularea biletelor care conțin rezultate reomologate.
6. 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).
7. Pariurile de tipul “calificare în runda următoare/ câștigător meci” iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare.
8. În cazul pariurilor de tipul „Cine merge mai departe”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la disputarea evenimentului respectiv (inclusiv partida retur).
9. Pariurile care privesc calificarea “Cine merge mai departe/ Cine se califică” se vor omologa cu COTĂ 1 în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde.
10. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de două sau mai multe ori pe același BILET din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc.), prin introducerea incorectă a datelor în program, ORGANIZATORUL va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem), iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acorda COTĂ 1.
11. În cazul tuturor pariurilor pentru poziție, câștigător etc.(ex: golgheter fotbal, câștigător loc întâi înot, ski, formula 1, gimnastică, maraton etc.), dacă doi sau mai mulți concurenți sau echipe obțin același rezultat (același timp, un număr egal de goluri, un număr egal de puncte etc.) sau se plasează pe aceeași poziție, pariul se va împărți în mod corespunzător, CÂȘTIGUL calculându-se prin înmulțirea

MIZEI cu COTA inițială după care se împarte la numărul câștigătorilor care au terminat la egalitate (regula Dead heat).

12. 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.

Exemplul 1:

Dacă un Jucător a pariat pe opțiunea 2 sau mai multe goluri în prima repriză a unui meci de fotbal iar meciul este întrerupt în minutul 40 la scorul de 1:1, pariul rămâne valid și este câștigător.

Exemplul 2:

Dacă un Jucător a pariat pe opțiunea 2 sau mai multe goluri în prima repriză a unui meci de fotbal iar meciul este întrerupt în minutul 40 la scorul de 1:0, pariul este NUL și i se acordă COTĂ 1.

13. Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt 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 este NUL și i se acordă COTA 1, cu excepția situațiilor menționate în secțiunea 11.2 Tennis, punctul 3.
14. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau COTĂ 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.
15. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
16. 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 pariare 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 pariare 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.

17. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 oricărui pariu.
18. Cu excepția pariurilor Live, dacă din orice motiv un pariu a fost plasat după începerea evenimentului, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
19. Pentru pariurile Live, în cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
20. În cazul în care regulile generale ale unui sport sunt încălcate (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului, numărul participanților echipelor etc.), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 oricărui pariu, cu excepția celor pentru care sunt specificate alte reguli sau alt format.

21. În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera NULE, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate influența în niciun fel rezultatul pariului.
22. 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.
23. În cazul pariurilor de tip: Cine câștigă repriza/setul X, Cine înscrie punctul/golul X, Cine înscrie punctul X din setul Y, Primii la X goluri/puncte etc., dacă un meci/set/inning/repriză etc. se termină înainte de a se ajunge la variabilele X sau Y, se acordă COTĂ 1.
24. ORGANIZATORUL își rezervă dreptul de a introduce și alte tipuri de pariuri speciale, ale căror reguli de validare vor fi prezentate în OFERTĂ, la loc vizibil pentru toți JUCĂTORII.
25. În cazul greșelilor apărute la afișarea Ofertei și / sau BILETELOR sau la schimbările ulterioare, ORGANIZATORUL ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.
26. În cazul pariului de tip “Meci duel fantezie”, se iau în considerare golurile înscrise de echipe doar în timpul regulamentar. Dacă unul din evenimentele participante la duel este întrerupt sau se amână mai mult de 12 ore, pariul va primi COTĂ 1.

11 Capitolul XI - Reguli speciale de validare și cotă 1

11.1 FOTBAL

1. Dacă un eveniment se desfășoară “tur-retur”, rezultatul următoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Cum se va decide meciul?”, “Care echipă va câștiga finala?”, “Care echipă va câștiga finala pentru locul 3?” se va decide după desfășurarea ambelor manșe.
2. În cazul pariului “Să înscrie Jucătorul (inclusiv în prelungiri)”, dacă nu se joacă prelungiri, pariul se va decide conform rezultatului de la finalul timpului regulamentar.
3. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu, penalty-uri, sau în situațiile în care o decizie a video assistant referee (VAR) duce la acordarea unuia din evenimentele menționate mai sus, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
5. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
6. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
7. În cazul oricăror schimbări cauzate de video assistant referee (VAR), care afectează scorul sau cartonașele/cornerele/penalty-urile, din momentul în care a avut loc evenimentul în cauză și până la momentul în care decizia este luată de oficiali, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.

-
8. În cazul pariurilor Pre-meci pe cartonașe, cartonașul roșu NU se consideră 2 cartonașe galbene
9. În cazul pariurilor LIVE pe cartonașe:
- a) Cartonașul galben se consideră 1 cartonaș, iar cartonașul roșu 2. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonașe.
 - b) Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
 - c) Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.
 - d) Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.
10. În cazul pariurilor LIVE pe puncte pentru cartonașe:
- a) Cartonașul galben se consideră 10 puncte și roșu sau galben-roșu 25. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonașe.
 - b) Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
 - c) Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.
 - d) Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.
11. În cazul pariurilor pe următorul marcator:
- a) Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate, cu excepția pariurilor în care este posibilă opțiunea de a paria pe autogol.
 - b) Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitură de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili.
 - c) Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
 - d) Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.
 - e) Toți jucătorii care nu sunt listați, portarii și jucătorii de pe banca de rezerve fac parte din opțiunea de pariere "Alții", care va fi folosită în scopul validării pariurilor.
12. În cazul pariurilor Să înscrie oricând:
- a) Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.
 - b) Toți jucătorii care au jucat în meci sunt considerați eligibili.
 - c) Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
 - d) În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48h de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi NULE, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.

13. În cazul pariurilor “Următorul marcator & 1X2” și “Marchează oricând & 1X2”, orice jucător care nu marchează face parte din opțiunea de pariere “Alții”.
14. În cazul pariurilor “Următorul marcator & scor corect” și “Marchează oricând & scor corect”, orice jucător care nu marchează face parte din opțiunea de pariere “Alții”. De asemenea, dacă oricare dintre echipe marchează mai mult de 4 goluri, pariul va fi stabilit ca “Alții”.
15. În cazul pariului “Când se va înscrie golul următor?”, dacă se înscrie un gol în minutele de prelungire acordate de către arbitru, acesta va fi luat în considerare pentru intervalele 31-45/76-90.
16. În cazul pariurilor pe intervale:
 - a) Pariurile pe intervale goluri se decid în baza timpului anunțat la TV. Dacă acest lucru nu este disponibil, atunci este luat în calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.
 - b) De asemenea, pariurile se decid conform minutului în care mingea depășește linia porții și nu minutul în care mingea a fost șutată.
 - c) Pariurile pe intervale corner se decid în baza timpului în care se joacă lovitura de la colț, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată.
 - d) Pariurile pe intervale cartonașe se decid în baza timpului în care se arată cartonașul, și nu a timpului în care s-a produs încălcarea regulilor.
 - e) Pariurile pe intervale ofsaiduri se decid în baza timpului în care arbitrul ia decizia. Această regulă va fi aplicată în orice situație care implică video assistant referee (VAR).
 - f) Pariurile pe intervale penaltiuri se decid în baza timpului în care arbitrul ia decizia. Această regulă va fi aplicată în orice situație care implică video assistant referee (VAR).
 - g) Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
 - h) Pentru pariurile pe intervale de tip 5 min/15 min, vor fi luate în considerare și evenimentele (goluri, cornere) din minutele de prelungire acordate de către arbitru care au legătură cu intervalele 41-45 respectiv 31-45 ale reprizei specificate.
17. Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
18. În cazul pariului Metoda înscrierii golului X:
 - a) Lovitură liberă: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura liberă sau corner pentru a se lua în considerare. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie Participantului care a executat lovitura liberă sau cornerul.
 - b) Penalti: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura de pedeapsă. Golurile înscrise după o respingere sau ratarea loviturii nu se iau în considerare.
 - c) Autogol: Dacă golul a fost declarat autogol.
 - d) Cu capul: Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.
 - e) Șut: Golul trebuie să se înscrie cu orice altă parte a corpului decât capul, iar alte tipuri nu se iau în considerare.
 - f) Niciun gol înscris.
19. În cazul pariurilor de tipul „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”:

- a) Dacă numărul total de goluri este depășit, indiferent de numărul partidelor jucate, se va omologa cu câștigător sau necâștigător.
Exemplu: *Liga 1 România total goluri pe etapă 17.5, două sau mai multe meciuri au fost amânate, dar în restul partidelor s-au marcat 18 goluri, pariurile pentru peste 17.5 goluri vor fi câștigătoare iar pentru sub 17.5 goluri vor fi necâștigătoare.*
 - b) Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, pentru omologare acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare la calcularea numărului de goluri.
 - c) Pentru omologare, se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente (FIFA, UEFA, LPF, FRF etc.).
 - d) 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 2019). În 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 2019 până la ora 09:59 a.m. din ziua de 22 iulie 2019.
 - e) Pentru pariurile „Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți”, „Număr goluri gazde în ligă pe zi”, „Număr goluri oaspeți în ligă pe zi”, dacă un meci din etapă este amânat, se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă 2 meciuri sunt anulate, pariul primește COTĂ 1.
 - f) Pentru pariurile „Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți”, „Număr goluri gazde în ligă pe zi”, „Număr goluri oaspeți în ligă pe zi”, dacă un meci din etapă este amânat, se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă 2 meciuri sunt anulate, pariul primește COTĂ 1.
 - g) Pentru pariurile „Total goluri ligă pe etapă”, „Total goluri ligă pe zi”, „Duel goluri în liga pe zi gazde – oaspeți”, „Număr goluri gazde în liga pe zi”, „Număr goluri oaspeți în liga pe zi”, pe un BILET de pariu nu se acceptă aceste tipuri de pariuri împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.
 - h) Pentru pariul „Duel goluri ligă”, pe un BILET nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel
 - i) Pentru pariul „Duel goluri echipe”, pe un BILET nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu aceleași echipe din ofertă
 - j) Pentru pariul „Duel goluri marcatori”, autogolurile nu se iau în considerare iar dacă Jucătorul nu este introdus în teren, pariurile primesc COTĂ 1.
20. 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.
21. În cazul meciurilor amicale, dacă arbitrul fluieră finalul partidei în orice moment după minutul 87:59, acesta va fi considerat rezultatul final al evenimentului iar toate pariurile vor fi decise în consecință.
22. În cazul pariurilor Pre-meci pe opțiunea de pariere Primul gol, dacă nu se înscrie niciun gol în meci, pariul este validat ca necâștigător.

11.2 TENIS

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

11.3 HOCHEI

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

- d. Pentru deciderea pariurilor vor fi luate în considerare doar golurile și assist-urile (pasele de gol) din timpul regulamentar de joc. Dacă după timpul regulamentar scorul este 0-0, toate pariurile se decid ca necâștigătoare.
- e. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociațiile Oficiale, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

6. Metoda înscrierii următorului gol:

- a. Even strength: Golurile sunt considerate „even strenght” atunci când echipele au același număr de jucători în teren.
- b. Power-play: Un gol este considerat a fi „power-play” atunci când echipa care are mai mulți jucători în teren înscrie.
- c. Short-handed: Un gol este considerat a fi „short-handed” atunci când echipa care are mai puțini jucători în teren înscrie.
- d. Penalty: Un penalty se consideră gol dacă este înscris.
- e. Empty net: Un gol este considerat a fi “empty- net” dacă echipa care este condusă scoate portarul pentru a introduce un jucător de câmp, iar echipa care conduce înscrie. În situațiile de “power-play”/“short-handed” și “empty-net”, la stabilirea pariurilor, orice gol va fi întotdeauna considerat gol “empty-net”.
- f. Nici un gol.

11.4 BASCHET

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

11.5 HANDBAL

- 1. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
- 2. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- 3. Dacă se trece la lovituri din 7 metri, tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor primi COTĂ 1.

11.6 FOTBAL AMERICAN

1. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului din acest interval de timp.
3. Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera NULE, cu excepția cazului în care meciul continuă în programului săptămânal al NFL (Joi - Miercuri ora stadionului local).
4. În cazul unor amânări (ploaie, întineric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
5. Toți jucătorii care participă activ sunt listați.
6. La validarea pariurilor, jucătorii care nu sunt listați fac parte din opțiunea "Echipa 1 alt jucător" sau "Echipa 2 alt jucător". Nu sunt incluși jucătorii care sunt listați dar care nu au cotă disponibilă.
7. "Players of the defense" sau din „Special team” sunt considerați "Echipa 1 d/st jucător" sau "Echipa 2 d/st jucător" la validarea pariurilor, chiar dacă jucătorul este listat ca opțiune dedicată.
8. Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13.

11.7 VOLEI

1. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
2. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri.

11.8 VOLEI DE PLAJĂ

1. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
2. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri.
3. Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

11.9 BASEBALL

1. În cazul pariurilor Pre-meci, toate pariurile vor fi validate luând în considerare și eventualele prelungiri (extra-innings), dacă este cazul. În cazul în care meciul se termină la egalitate și nu există prelungiri sau se menține situația de egalitate și după prelungiri, ORGANIZATORUL acordă COTĂ 1 pentru pariul "Rezultat final", iar restul pariurilor (handicap, total puncte, etc.) se validează conform rezultatului înregistrat după terminarea meciului (în timpul regulamentar sau după prelungiri, dacă este cazul).
2. În cazul pariurilor Live, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct), cu excepția cazurilor în care este specificat altceva.
3. 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.

4. Pentru pariurile Pre-meci, 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 și doar rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la validarea de către ORGANIZATOR a pariurilor.
5. Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte?” sau alte specificații.
6. Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

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

7. În cazul pariului “Cum se va decide meciul?”, se va decide ca “Orice extra inning” dacă la sfârșitul timpului regulamentar (după 9 inning-uri întregi) meciul se termină la egalitate, indiferent dacă se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).
8. În cazul pariului “Vor fi prelungiri?”, se va decide ca “Da” dacă la sfârșitul timpului regulamentar (după 9 inning-uri întregi) meciul se termină la egalitate, indiferent dacă se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).
9. În cazul pariului de tip Jucătorul să lovească a X-a oară, dacă este semnalat un „intentional walk”, se va decide ca „plate appearance” și pariul va fi considerat NUL.
10. În cazul pariului de tip Strike out a X-a oară la lovire, dacă este semnalat un „intentional walk”, se va decide ca „plate appearance” și pariul va fi considerat NUL.
11. În cazul pariurilor de tipul 1 minut – de la x la y:
 - a. Dacă o lovire și o eroare au loc în aceeași fază de joc, la deciderea pariurilor va fi luată în considerare ca și lovire.
 - b. Dacă un jucător nu mai ajunge la “plate”, dar au fost oferite opțiuni de pariere care au legătură cu respectivul jucător, toate opțiunile nedecise sunt considerate NULE.
 - c. La deciderea pariurilor, un “foul ball” va fi luat în considerare ca fiind lovire.

11.10 FUTSAL

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

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

11.11 RUGBY UNION & LEAGUE

1. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: schimbări de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

11.12 RUGBY SEVENS

1. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: schimbări de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
3. În cazul în care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
4. Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

11.13 SNOOKER

1. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
3. În cazul unei repoziționări, decidera rămâne valabilă dacă rezultatul a fost determinat înaintea repoziționării.
4. Faulturile și free ball-urile nu se iau în considerare pentru decidera oricărui pariu pe bile colorate.
5. În cazul în care un frame este început dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

11.14 DARTS

1. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

11.15 CRICKET

1. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri primesc COTĂ 1 dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.
2. Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea monezii sau tragere la sorți, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor primi COTĂ 1.
3. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor primi COTĂ 1 cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.
4. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat.
5. Penalty run-urile nu se iau în considerare pentru niciun tip de pariu pe over sau aruncări (tipurile de pariuri pe multiple overs nu se iau în considerare pentru această regulă).
6. Twenty 20, ODI: trebuie să se fi jucat minimum 90% din toate over-urile alocate pentru innings în momentul în care a fost plasat pariul pentru ca tipurile de pariuri să fie decise, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală.
7. În cazul pariului “Câștigătoarea meciului (incl. super over)”, toate pariurile se decid în conformitate cu regulile oficiale ale competiției. Dacă evenimentul este afectat de vreme nefavorabilă, pariurile se decid în conformitate cu rezultatul oficial.

11.16 TENIS DE MASĂ

1. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
3. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

11.17 BADMINTON

1. Dacă un jucător/echipele se retrag(e), toate pariurile nedecise se vor considera NULE.
2. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte
3. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera NULE.

11.18 FOTBAL AUSTRALIAN

1. Dacă sunt oferite cote unui eveniment a cărui oră de desfășurare este greșită (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1 pariului.
2. Dacă un meci este întrerupt și continuat în mai puțin de 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri rămân valabile și vor fi validate conform rezultatului final. Toate pariurile nedecise devin NULE și vor primi COTĂ 1.
3. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc, aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu

există alte specificații. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele adiționale de prelungiri nu sunt luate în considerare.

11.19 SQUASH

1. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.
2. Dacă un jucător se retrage, abandonează meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera NULE.
3. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
4. Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile.

11.20 E-SPORTS

1. Dacă un meci sau o hartă nu sunt terminate, toate pariurile nedecise vor fi NULE.
2. Dacă un meci sau o hartă sunt rejucate ca urmare a unor probleme tehnice sau deconectări, care nu are legătură cu participanții, toate pariurile nedecise vor fi NULE. Meciul sau harta care vor fi rejucate vor fi considerate entități separate.
3. Dacă o echipă abandonează sau se retrage, toate pariurile nedecise vor fi NULE.
4. Dacă numărul reglementat de hărți se schimbă sau diferă față de cele oferite în scopuri de pariare, ne rezervăm dreptul de a acorda COTĂ 1.00.

5. În cazul pariurilor pe Counter-Strike:

- a. Pariul "Harta X – Se dezamorsează bomba în Runda X?" va fi considerat nul dacă nu se plantează bomba în runda specificată.
- b. Dacă meciul începe cu un avantaj de o hartă pentru una dintre echipe, prima hartă va fi considerată ca și câștigată cu scorul de 16:0 de către echipa care deține avantajul.

6. În cazul pariurilor pe Dota 2:

- a. Pariul "Harta X – Cine obține Aegis-ul numărul X" se decide în funcție de echipa care obține Aegis of the Immortal, și nu cine îl omoară pe Roshan.
- b. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- c. Pariul "Harta X – Cine distruge Barracks-ul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Barracks-ului va fi luată în considerare (Oponent & Creep; distrugere prin Deny).
- d. Pariul "Harta X – Primii la X Net Worth" - Net Worth = Gold-ul curent + valoarea Itemelor de pe erou.

7. În cazul pariurilor pe League of Legends:

- a. Pariul "Harta X – Cine distruge Turnul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a turnului va fi luată în considerare.
- b. Pariul "Harta X – Cine distruge Inhibitorul numărul X" - la validarea rezultatului, orice metodă de distrugere a Inhibitorului va fi luată în considerare.

11.21 ATLETISM

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

11.22 SPORTURI DE IARNĂ

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

11.23 ÎNOT

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

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

11.24 FORMULA 1

1. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
2. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu COTĂ 1.

11.25 MOTO GP

1. În cazul tipului de pariu “duel”, se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă.
2. În situația în care concurenții care participă la duel abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu COTĂ 1.

11.26 BOX

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

11.27 UFC

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

11.28 K-1

1. În cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă COTĂ 1 pentru acel eveniment.

2. În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, Participantul rămas în competiție este considerat învingător și validarea se va face în conformitate cu COTA acordată.

11.29 MMA

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

11.30 PARIURI ANTEPOST

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

7. Pentru situațiile neacoperite de REGULAMENT, în cazul în care pe parcursul desfășurării unei competiții apar modificări în structura acesteia (ex. micșorarea numărului de echipe care retrogradează) de natură să afecteze stabilirea rezultatului pentru unele evenimente din OFERTĂ, ORGANIZATORUL va fi îndreptățit să stabilească modalitatea de validare a acestora, în mod just, conform deciziilor interne, sau să anuleze pariurile prin acordarea COTEI 1.

11.31 EVENIMENTE NON-SPORTIVE

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

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

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

Nota 3: Nu vor fi incluse în oferta de pariare evenimentele și extragerile organizate de Compania Națională "Loteria Română" și nu vor fi oferite nici pariuri pe rezultatele acestora.

12 Capitolul XII - Pariuri pe numere (Loterii Internaționale)

1. Pariurile pe numere sunt pariurile efectuate pe evenimente constând în extrageri de numere la loterii internaționale, pariul efectuat de JUCĂTOR bazându-se pe rezultatele extragerilor la acestea.
2. ORGANIZATORUL nu oferă pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.
3. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii evenimentului, dacă nu există alte specificații. LISTA de pariare cuprinde **specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul**.
4. 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. 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.
5. 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. 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, exceptând loteria Win For Life, unde se aplică următoarele reguli:

- a. Numărul suplimentar extras din cele 20 va avea o COTĂ fixă, va fi considerat ca o loterie separată, cu un cod separat în ofertă, denumită "WFL Numerone";
 - b. Suma minimă de pariere este de 1 Leu.
7. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către Organizator, 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.
8. Anunțul privind rezultatul extragerii se va face de Organizator, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.
9. Oferta de pariere va fi adusă la cunoștința JUCĂTORILOR săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare pe platforma online și în agenții.
10. Tipuri de pariuri:
- a. **Pariul simplu, fără combinații** implică selectarea de către Jucator, pentru o loterie, a unui sau mai multor numere și înscrierea lor pe același BILET (minim 1 – maxim 8). În acest caz, COTA finală se determină în funcție de numărul sau numerele selectate, suma câștigată fiind calculată 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 JUCĂTORUL optează pentru o anumită condiție de minim de numere indicate corect. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de "n" luate câte "k". Biletul este câștigător când conținția de minim a sistemului ales a fost îndeplinită. Cu cât PRONOSTICURILE indicate corect sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.
 - c. **Pariul sistem cu fixe (baze)** presupune selectarea unor numere (Între 1 număr și maxim 14 numere) care trebuie obligatoriu indicate corect (numite baze) și a unor numere pentru care se indică un sistem de pariere similar cu cel de la punctul b. Pariul este câștigător când toate bazele au fost indicate corect, iar condiția de minim a sistemului a fost îndeplinită.
11. Pariuri speciale pe numere:
- a. **Pariul "Sub/Peste":** JUCĂTORUL 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.*
 - b. **Pariul "Par/Impar":** JUCĂTORUL 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.*

- c. **Pariul “Numere mici / mari”**: JUCĂTORUL 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.
- d. **Pariul “Numărul mai mare primul sau ultimul”**: JUCĂTORUL 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.
- e. **Pariul „Număr care nu va fi extras”**: JUCĂTORUL 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.
- f. În cazul în care se pariază pe 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: JUCĂTORUL 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 necâștigător.
- g. 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 necâștigător.
- h. Pentru pariurile sistem, dacă se decide pariarea pe numerele 10 și 20 la loteria Grecia Kino (COTĂ 15.5) și la loteria Slovacia Keno, alte două numere, respectiv 30 și 40 (COTĂ 15.5) și se dorește 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 validată 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 necâștigător.
- i. **Pariul “Interval număr extras”**: JUCĂTORUL 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:
- 1-45 / 46-90
 - 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.

- j. **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.

- k. **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.

- l. **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.

- m. **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.

- n. **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.

- o. **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.

- p. **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.

- q. **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.

- r. **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.

- s. **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.

- t. **Pariul “Se extrag mai multe numere pare,egal,impar”:** 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.

- u. **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.

13 Capitolul XIII - Virtuale

13.1 Lucky Six

1. Pariul “Lucky Six” este un pariu în COTĂ fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
2. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.
3. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate pe website-ul ORGANIZATORULUI.
4. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.

5. Lucky Six este organizat în runde de afişare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afişate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere (de la 1 la 48).
6. Cele 48 de bile sunt împărţite în 8 grupe a câte 6 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roşu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu, negru şi sunt împărţite astfel:

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

Nota:

- Extragerile rulează la intervalul de 5 minute şi 30 de secunde, iar JUCĂTORUL trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 de numere afişate pentru a câştiga.
- Sistemul video de pariare pe numere afişate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afişează.
- Numerele afişate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcţionare a sistemului fiind complet independentă de voinţa ORGANIZATORULUI sau a angajaţilor săi.

13.1.1 Tipuri de pariuri

- a) **Pariul SIMPLU – 6/35** – Pariul este câştigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afişate în cadrul runde. CÂŞTIGUL se calculează înmulţind cota indicată de extragerea celui de-al şaselea număr cu MIZA de pe BILET. Jucatorul este informat despre cotele de pariare, acestea fiind afişate în timpul extragerilor:

Nr. Crt.	Ultimul numar ghicit
1.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 COTA va fi 10000
2.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 COTA va fi 7500
3.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 COTA va fi 5000
4.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 COTA va fi 2500
5.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 COTA va fi 1000
6.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 COTA va fi 500
7.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 COTA va fi 300
8.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 COTA va fi 200
9.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 COTA va fi 150
10.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 COTA va fi 100
11.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 COTA va fi 90
12.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 COTA va fi 80
13.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 COTA va fi 70

14.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 COTA va fi 60
15.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 COTA va fi 50
16.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 COTA va fi 40
17.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 COTA va fi 30
18.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 COTA va fi 25
19.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 COTA va fi 20
20.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 COTA va fi 15
21.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 COTA va fi 10
22.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 COTA va fi 9
23.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 COTA va fi 8
24.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 COTA va fi 7
25.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 COTA va fi 6
26.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 COTA va fi 5
27.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 COTA va fi 4
28.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 COTA va fi 3
29.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 COTA va fi 2
30.	Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 COTA va fi 1

Nota:

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

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

b) Pariuri speciale

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

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

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

Nr crt	Tipul pariului sistem
1.	6/7 cu 7 combinații posibile;
2.	6/8 cu 28 combinații posibile;
3.	6/9 cu 84 combinații posibile;
4.	6/10 cu 210 combinații posibile.

Nota:

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

- Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții ale normelor jocurilor de noroc ale ORGANIZATORULUI pariurilor.
- Ca și rezultate finale se vor lua în considerare numai rezultatele oficiale publicate în ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al ORGANIZATORULUI.

13.2 Curse Virtuale de Câini

1. Este un joc electronic în care JUCĂTORUL pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale, animate sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
2. La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.
3. Cursele au loc la nu mai mult de 5 (cinci) minute.
4. Selectarea evenimentului virtual se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generat de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

13.2.1 Tipuri de pariuri

a) Pariuri standard

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

b) Pariuri speciale

Nr. Crt.	Tipul pariului	Explicatie
1.	Primii doi în orice ordine	JUCĂTORUL pariază pe doi câini că se vor clasa în primii doi, indiferent de ordine.
2.	Câștigător Par/Impar	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi par sau impar.
3.	Câștigător Sub/Peste	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
4.	Suma Primilor Doi	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma

		numerelor câinilor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
5.	Suma Primilor Trei	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
6.	Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
7.	Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
8.	Nu termină pe Locul 1-2	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
9.	Nu termină pe Podium	JUCĂTORUL trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
10.	Nu câștigă	JUCĂTORUL trebuie să ghicească care câine nu va câștiga.

13.3 Meciuri virtuale de fotbal (Rush Football 2)

1. Pariul “ Meci de fotbal virtual” este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
2. 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.
3. Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate în agențiile ORGANIZATORULUI în care se acceptă aceste pariuri.
4. Câștigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.
5. Nu există posibilitatea de a schimba cota pe durata meciului.
6. Alegerea meciurilor de fotbal virtual este făcută în mod aleatoriu de către programul software utilizat de ORGANIZATOR.
7. Jocul de fotbal virtual folosește un Generator Aleatoriu de Numere (RNG), care va genera într-un mod aleatoriu rezultatele meciurilor, prin folosirea unui algoritm matematic complex.

8. ORGANIZATORUL nu poate influența în nici un fel alegerea meciurilor de fotbal virtuale, rezultatul meciului sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.
9. Corectitudinea și exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul BMM Spania, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.
10. Meciurile de fotbal pot avea loc la un interval între 1 și 30 minute, iar timpul rămas până la startul următoarei curse este specificat prin intermediul afișajului.
11. Numărul maxim de goluri care pot fi marcate într-un meci virtual de fotbal este de 4 goluri.
12. Pariul se consideră a fi efectuat în momentul tipăririi BILETULUI.
13. BILETELE jucate pot fi de două feluri:
 - a. bilete INDIVIDUALE, în cazul cărora evenimentele înscrise pe bilet sunt tratate în mod individual, calculul câștigului total făcându-se prin însumarea produselor dintre cota fiecărui eveniment pronosticat corect și miza totală împărțită la numărul de evenimente de pe BILET.
 - b. bilete SIMPLE, în cazul cărora evenimentele sunt tratate în mod cumulativ, BILETELE fiind câștigătoare dacă toate evenimentele înscrise pe acestea au fost pronosticate corect. Calculul câștigului se face prin înmulțirea cotelor evenimentelor de pe BILET și a MIZEI acestuia.
14. BILETUL poate fi schimbat sau stornat doar până la începerea meciului.
15. Rezultatele meciurilor virtuale de fotbal sunt furnizate direct de către 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.
16. După fiecare eveniment, se informează rezultatul iar BILETELE sunt validate automat.

13.3.1 Tipuri de pariuri

Nr crt	Tipul pariului	Explicație / Exemple
1.	Rezultat final, cu următoarele opțiuni de pariere:	Explicații: ▪ 1 – echipa gazdă câștigă meciul ▪ X – egalitate ▪ 2 – echipa oaspete castiga meciul
2.	Scor corect, cu următoarele opțiuni de pariere:	Explicații: ▪ 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.	Șansă dublă, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1X – echipa gazdă câștigă meciul sau egalitate ▪ X2 – echipa oaspete câștigă meciul sau egalitate ▪ 12 – echipa gazdă câștigă meciul sau echipa oaspete câștigă meciul
4.	Număr de goluri, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0 – nu se înscrie nici un gol în meci ▪ 1 – se înscrie exact 1 gol în meci ▪ 2 – se înscriu exact 2 goluri în meci ▪ 3 – se înscriu exact 3 goluri în meci ▪ 4 – se înscriu exact 4 goluri în meci
5.	Sub/peste 0.5 goluri înscrise, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ Sub 0.5 – se înscriu mai puțin de 0.5 goluri (0) ▪ Peste 0.5 – se înscriu mai mult de 0.5 goluri (1,2,3,4)
6.	Sub/peste 1.5 goluri înscrise, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ Sub 1.5 - se înscriu mai puțin de 1.5 goluri (0,1) ▪ Peste 1.5 - se înscriu mai mult de 1.5 goluri (2,3,4)
7.	Sub/peste 2.5 goluri, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ Sub 2.5- se înscriu mai puțin de 2.5 goluri(0,1,2) ▪ Peste 2.5 - se înscriu mai mult de 2.5 goluri (3,4)
8.	Sub/peste 3.5 goluri înscrise, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ Sub 3.5 – se înscriu mai puțin de 3.5 goluri (0,1,2,3) ▪ Peste 3.5 - se înscriu mai mult de 3.5 goluri (4)
9.	Handicap +1, cu următoarele	Situații:

	opțiuni de pariere:	▪ 1 – echipa gazdă câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazdă ▪ X - egalitate după ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazdă ▪ 2 – echipa oaspete câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu +1 gol pentru echipa gazdă
10.	Handicap +2, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazda castiga meciul dupa ce rezultatul final este ajustat cu +2 goluri pentru echipa gazda ▪ X - egalitate după 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 următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazdă câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazdă ▪ X - egalitate după ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazdă ▪ 2 – echipa oaspete câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu -1 gol pentru echipa gazdă
12.	Handicap -2, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazdă câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazdă ▪ X - egalitate după ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazdă ▪ 2 – echipa oaspete câștigă meciul după ce rezultatul final este ajustat cu -2 goluri pentru echipa gazdă
13.	Total goluri echipa gazdă, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0 – echipa gazdă nu înscrie niciun gol ▪ 1 – echipa gazdă înscrie exact 1 gol

		▪ 2 – echipa gazdă înscrie exact 2 goluri ▪ 3 – echipa gazdă înscrie exact 3 goluri ▪ 4 – echipa gazdă înscrie exact 4 goluri
14.	Total goluri echipa oaspete, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0 – echipa oaspete nu înscrie niciun gol ▪ 1 – echipa oaspete înscrie exact 1 gol ▪ 2 – echipa oaspete înscrie exact 2 goluri ▪ 3 – echipa oaspete înscrie exact 3 goluri ▪ 4 – echipa oaspete înscrie exact 4 goluri
15.	Ambele echipe înscriu, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații ▪ DA – ambele echipe înscriu minim un gol ▪ NU – ambele echipe nu înscriu (cel puțin una dintre echipe nu înscrie)
16.	Echipa gazda înscrie, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații ▪ DA – echipa gazdă înscrie minim un gol ▪ NU – echipa gazdă nu înscrie
17.	Echipa oaspete înscrie, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ DA – echipa oaspete înscrie minim un gol ▪ NU – echipa oaspete nu înscrie
18.	Prima echipa care înscrie, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazdă înscrie primul gol ▪ Niciuna – nu se înscrie nici un gol ▪ 2 – echipa oaspete înscrie primul gol
19.	Ultima echipă care înscrie, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazdă înscrie ultimul gol ▪ Niciuna – nu se înscrie nici un gol ▪ 2 – echipa oaspete înscrie ultimul gol
20.	Rezultat pauză/rezultat final, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1/1 – echipa gazdă conduce la pauză și câștigă la final ▪ 1/X – echipa gazdă conduce la pauză și egalitate la

		final ▪ ½ – echipa gazdă conduce la pauză și echipa oaspete câștigă la final ▪ X/1 – egalitate la pauză și echipa gazdă câștigă la final ▪ X/X – egalitate la pauză și egalitate la final ▪ X/2 – egalitate la pauză și echipa oaspete câștigă la final ▪ 2/1 – echipa oaspete conduce la pauză și echipa gazdă câștigă la final ▪ 2/X – echipa oaspete conduce la pauză și egalitate la final ▪ 2/2 – echipa oaspete conduce la pauză și câștigă la final
21	Rezultat la pauză, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 1 – echipa gazdă conduce la pauză ▪ X – egalitate la pauză ▪ 2 – echipa oaspete conduce la pauză
22	Scor corect la pauză, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0:0 - scor la pauză 0:0 ▪ 0:1 - scor la pauză 0:1 ▪ 0:2 - scor la pauză 0:2 ▪ 1:0 - scor la pauză 1:0 ▪ 1:1 - scor la pauză 1:1 ▪ 2:0 - scor la pauză 2:0 ▪ Alt scor - al scor decăt cele enumerate mai sus
23.	Scor corect, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 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 – alt scor decât cele enumerate mai sus
24.	Câștigătoare meci și ambele echipe înscriu, cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0:0 ▪ 1&GG – Echipa gazdă câștigă și ambele echipe înscriu ▪ 1&NG – Echipa gazdă câștigă și ambele echipe nu înscriu ▪ 2&GG – Echipa oaspete câștigă și ambele echipe înscriu ▪ 2&NG – Echipa oaspete câștigă și ambele echipe nu înscriu ▪ X&GG – Egalitate și ambele echipe înscriu
25.	Prima echipa care înscrie și scor corect cu următoarele opțiuni de pariere:	Situații: ▪ 0:0 ▪ PG1&1:0 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 1:0 ▪ PG1&1:1 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 1:1 ▪ PG1&1:2 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 1:2 ▪ PG1&1:3 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 1:3 ▪ PG1&2:0 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 2:0 ▪ PG1&2:1 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 2:1 ▪ PG1&2:2 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 2:2 ▪ PG1&3:0 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 3:0 ▪ PG1&3:1 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 3:1 ▪ PG1&4:0 – echipa gazdă înscrie primul gol și scor corect 4:0 ▪ PG2&0:1 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor

		corect 0:1 ▪ PG2&0:2 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 0:2 ▪ PG2&0:3 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 0:3 ▪ PG2&0:4 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 0:4 ▪ PG2&1:1 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 1:1 ▪ PG2&1:2 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 1:2 ▪ PG2&1:3 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 1:3 ▪ PG2&2:1 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 2:1 ▪ PG2&2:2 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 2:2 ▪ PG2&3:1 – echipa oaspete înscrie primul gol și scor corect 3:1
26.	Victorie la diferență:	Situații: ▪ 1 diferență 1 gol – echipa gazdă câștigă la o diferență de exact 1 gol ▪ 1 diferență 2 goluri – echipa gazdă câștigă la o diferență de exact 2 goluri ▪ 1 diferență 3+ goluri – echipa gazdă câștigă la o diferență de 3 sau mai mult de 3 goluri ▪ 2 diferență 1 gol – echipa oaspete câștigă la o diferență de exact 1 gol ▪ 2 diferență 2 goluri – echipa oaspete câștigă la o diferență de exact 2 goluri ▪ 2 diferență 3+ goluri – echipa oaspete câștigă la o diferență de 3 sau mai mult de 3 goluri ▪ X&GG – egalitate și ambele echipe înscriu ▪ X&NG – egalitate și ambele echipe nu înscriu (0:0)

13.4 Ruleta Virtuală

1. Ruleta Virtuală este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.
2. Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL și nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.
3. Corectitudinea și exactitatea Generatorului Aleatoriu de Numere (RNG) a fost testată independent și este certificată de către laboratorul BMM Spania, în concordanță cu prevederile OUG 77/2009 și HG 111/2016.
4. Extragerile sunt redactate în timp real în Agențiile ORGANIZATORULUI și poartă denumirea de „RUNDE”. Pe parcursul unei runde este extras un singur număr care va fi considerat numărul câștigător. Fiecărui număr îi corespunde o culoare, care, în funcție de numărul extras, va fi considerată culoarea câștigătoare.
5. Runderile sunt împărțite în 3 segmente:
 - a. Numărătoarea inversă – include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului
 - b. Rotirea – vizualizarea extragerii
 - c. Rezultatele – rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri câștigătoare
6. Roata ruletei este marcată cu numere care variază de la 0 la 36.
7. Pentru a simplifica parierea, tipurile de pariuri specifice ruletei sunt prezentate cu prescurtări.
8. Statisticile extragerilor sunt prezentate în partea dreaptă a ecranului de afișare în cadrul segmentului „Numărătoarea inversă” și sunt disponibile pentru fiecare număr separat, cât și pentru diverse tipuri de pariuri. Frecvența de apariție a fiecărui număr este reprezentată atât numeric cât și grafic, prin culori ce variază de la albastru la roșu, unde albastru reprezintă numerele reci (frecvența mai mică de apariție), iar roșu numerele calde (frecvența mai mare de apariție).

13.4.1 Tipuri de pariuri:

A) PARIURI INTERIOARA

Nr crt	Tipul pariului	Explicație / Exemple
1.	Pariul EXACT	▪ Se plasează pariuri pe numere individuale, inclusiv zero (0).
2	Pariul COȘ	▪ Cu acest pariu sunt acoperite numerele 0, 1, 2 și 3. ▪ Pariurile sunt plasate prin folosirea prescurtării B1.
3	Pariul SEPARAT	▪ Cu acest pariu sunt acoperite două numere adiacente (pe verticală sau pe orizontală). ▪ Plasarea pariului se poate face prin folosirea prescurtării XSY, unde X și Y se înlocuiesc cu cele 2 numere alese de către JUCĂTOR.
4	Pariul STRADĂ	▪ Pariul acoperă 3 numere pe o linie verticală. Plasarea pariului în agenții se face cu ajutorul prescurtării SX,

		unde X reprezintă numărul aflat în partea superioară 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 în agenție, prin folosirea prescurtării T1 pentru numerele 0, 1 și 2. Cu prescurtarea T2 se poate plasa pariul pe numerele 0, 2 și 3.
6	Pariul COLȚ	▪ Pariul acoperă 4 numere învecinate care se ating toate între ele (descriu un pătrat). ▪ Plasarea pariului se poate face folosind prescurtarea CX, unde X reprezintă numărul ales de JUCĂTOR și este poziționat în partea stanga-sus a selecției.
7	Pariul STRADĂ DUBLĂ	▪ Pariul acoperă două linii succesive pe verticală (echivalent cu selecția a două pariuri STRADĂ). ▪ Plasarea pariului în agenții se poate face folosind prescurtarea SLX, unde X reprezintă numărul ales de JUCĂTOR și este poziționat în partea stânga-sus a selecției.

B) PARIURI EXTERIOARE

Nr crt	Tipul pariului	Explicație / Exemple
1.	Pariul Coloană (2 to 1)	▪ O coloană conține 12 numere, iar la capătul ei apare notația „2 to 1” ▪ Prin folosirea prescurtării 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) ▪ În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
2	Pariul MARE/MIC (1 to 18 / 19 to 36)	▪ Se plasează pariuri pe numerele mici sau pe numerele mari.

		- Prin folosirea prescurtării L se poate plasa un pariu pe numerele mici (de la 1 la 18), iar prin folosirea prescurtării H se poate plasa un pariu pe numerele mari (de la 19 la 36). - În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
3	Pariul PAR/IMPAR (Even/Odd) -	- Se plasează pariuri pe numerele pare sau pe numerele impare. - Prin folosirea prescurtării E se pot plasa pariuri pe numerele PARE (EVEN), cu prescurtarea O (litera „O”) se pot plasa pariuri pe numerele IMPARE (ODD). - În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
4	Pariul ROȘU/NEGRU (Red/Black) -	- Se plasează pariuri pe numerele roșii sau pe numerele negre. - Prin folosirea prescurtării R se pot plasa pariuri pe numerele roșii (selecția ROSU (RED)), iar cu prescurtarea B se pot plasa pariuri pe numerele negre (selecția NEGRU (BLACK)). - În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
5	Pariul DUZINĂ	- Se plasează 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 necâștigător.

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

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

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

13.5. KENO

1. „Keno” este jocul electronic de pariuri, pe evenimente generate de computer, în care numerele sunt selectate de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).
2. Jocul ofera JUCĂTORULUI, 80 de numere, dintre care 20 de numere sunt generate în mod aleatoriu într-o singura rundă.
3. O rundă a jocului electronic de pariuri constă în anunț / numaratoare inversă, animația extragerii și rezultate.
4. Rezultatele jocului electronic de pariuri, adică rezultatele pariurilor oferite, sunt numere independente statistic, aleatorii și impredecibile, generate de Generatorul de numere aleatorii - RNG.

13.5.1. Tipuri de pariuri:

Exista doua moduri generale in care JUCĂTORUL poate efectua pariuri la jocul Keno. Unul dintre ele este prin selectarea unui “spot”, iar celalalt este prin jocul sistemelor.

1. Parierea pe “spot” (loc)

Una dintre optiunile de joc la Keno este parierea pe “spot-uri”. In funcție de cate numere sunt alese, anumite spot-uri sunt selectate. De exemplu, dacă JUCĂTORUL selecteaza **4** numere, spot-ul pariat va fi **4**, dacă selectează **8** numere, spot-ul va fi **8** etc.

Fiecare spot are propriile reguli de pariare și cotele aferente. Cotele pentru fiecare spot se regasesc în tabelul de plati atasat.

Prin potrivirea numerelor jucate și a numerelor selectate (prinse), cu tabelul de plăți atasat, JUCĂTORUL poate verifica daca selecția sa este una castigatoare.

2. Parierea pe sisteme

Sistemele sunt o modalitate alternativa a parierii pe “spot-uri”. JUCATORUL are posibilitatea de a juca mai multe numere decat contine spot-ul, de exemplu, să joace spot-ul 5 cu 8 numere, formand astfel mai multe combinatii ale spot-ului 5, cu cele 8 numere selectate.

Cotele zecimale pot fi interpretate ca fiind castiguri posibile la miza de o (1) unitate per combinatie.

13.5.2. Pariuri viitoare

Optiunea “Pariuri viitoare” permite JUCATORULUI să parieze pana la 10 runde în avans (atat pentru pariurile pe spot cat și pentru sisteme). In acest caz, fiecare pariu va fi tratat separat, ca și pariu individual.

Tabelul de plati

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0										
1		1.00								

2		9.00	2.00	2.00						
3			47.00	5.00	3.00	3.00	1.00			
4				91.00	12.00	2.00	2.00	2.00	1.00	
5					820.00	70.00	21.00	12.00	6.00	5.00
6						1,600.00	400.00	100.00	44.00	24.00
7							7,000.00	1,650.00	335.00	142.00
8								10,000.00	4,700.00	1,000.00
9									10,000.00	4,500.00
10										10,000.00

Notă

În cazul în care numărul spot-ului este egal cu maximum de numere în sistem, spre exemplu, dacă spot-ul ales este 12 și numerele din sistem sunt tot 12, atunci atât pentru pariul pe spot cât și pentru cel sistem, JUCĂTORUL are posibilitatea de a alege până la 12 numere. Ambele pariuri vor fi active.

În cazul în care numărul spot-ului selectat este mai mic decât maximum de numere în sistem, spre exemplu, dacă spot-ul ales este 8 și numerele din sistem 12, atunci pentru pariul pe spot, JUCĂTORUL are posibilitatea de a alege până la 8 numere. Dacă selectează între 9 și 12 numere, atunci numai pariul sistem este activ, cu sistemul cel mai mic implicit.

Prevederile prezentei versiuni a Regulamentului de Joc, vor intra în vigoare de la data aprobării Regulamentului de către Comitetul de Supraveghere din cadrul Oficiului Național pentru Jocurile de Noroc și produce efecte față de terți, la o dată ulterioară, pe care Organizatorul o va stabili în baza Deciziei Administratorului.

Prezentul Regulament de Joc a fost semnat, astăzi, 27.01.2021 și se comunică către Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc via email la adresa registratura@onjn.gov.ro.

SUPERBET BETTING & GAMING SA

Sebastian BOER – Administrator