

## REGULAMENT DE JOC

### =REGULAMENT DE FUNCȚIONARE PENTRU PARIURILE ÎN COTĂ FIXĂ=

ORGANIZATORUL pariurilor în cotă fixă este S.C. SUPERBET BETTING & GAMING S.R.L., înregistrată sub nr. J40/11902/2015 și CUI 30091981, cu sediul social în București, Str. Buzești, Nr. 75-77, Et. 2, Camera 5, Sect. 1.

#### Secțiunea I - Termeni Generali

1. **Clientul** este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani) și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului.
2. Contractul între Organizator și Client este “biletul de pariu” (denumit în continuare **BILET**), emis în agenții de reprezentanții Organizatorului. Biletul se întocmește într-un singur exemplar și se înmânează clientului. Contractul cuprinde unul sau mai multe pariuri.
3. Prin **PARIU** se înțelege indicarea de către client a **pronosticului asupra rezultatului unui eveniment** ce urmează a avea loc după încheierea contractului, dacă nu există alte specificații (pariuri live, în desfășurare etc).
4. **PARIUL NUL** este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale **cota 1.00**. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se cota 1.00 pentru selecția / selecțiile declarate nule.
5. **MIZA** este suma de bani pe care dorește să o joace Clientul pe un bilet sau eveniment.
6. Evenimentele propuse pentru pariere de către Organizator, sunt cuprinse în oferta zilnică (denumită **LISTĂ**) și pot fi pariate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații.
7. **LISTA** cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului .
8. Informațiile din lista privind ora de start a evenimentelor, au doar rol orientativ.
9. Prin **COTĂ**, se înțelege o valoare numerică pe care Organizatorul o acordă unui pronostic.
10. **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. Având în vedere acest calcul, deducem de aici că orice meci care primește **COTĂ 1** nu influențează statutul biletului în **CÂȘTIGĂTOR** sau **NECÂȘTIGĂTOR**. În cazul în care un meci primește COTĂ 1, clientul nu pierde biletul ci doar i se micșorează câștigul (eventual și treapta de bonusare unde este cazul)
11. Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însa cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.
12. 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.
13. Clientul selectează din listă pariurile dorite, stabilește pronosticurile, suma de bani pe care dorește să o joace (MIZA) și tipul de pariu. În baza acestor elemente, clientul încheie “contractul de pariere”, materializat prin înregistrarea **biletului**.
14. Aceste Reguli (Regulile Generale) vor fi obligatorii pentru ambele părți (Organizator-Client) care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.

15. Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă regulile jocului au fost respectate.
16. Ca organizator de jocuri de noroc – pariuri în cotă fixă, S.C. SUPERBET BETTING & GAMING S.R.L. poate deschide agenții în toată țara, în condițiile legii. Regulamentul de joc (denumit în continuare “Regulament”) este pus la dispoziția clienților și a persoanelor interesate, în toate agențiile, cât și pe internet pe site-ul: [www.superbet.ro](http://www.superbet.ro).
17. Prezentul Regulament stipulează dispozițiile aplicabile tuturor contractelor de pariere (denumite în continuare CONTRACTE), încheiate între S.C. SUPERBET BETTING & GAMING S.R.L. (denumită în continuare ORGANIZATOR) și orice persoana fizică (denumită în continuare CLIENT).
18. 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 (denumit în continuare ONJN). Clienții trebuie să revizuiască Regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare.
19. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificări, după aprobarea acestora de către ONJN. Continuarea utilizării serviciilor Organizatorului indică acceptarea de către Client a versiunii curente a regulamentului.
20. Încheind orice contract, clientul 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.

## Secțiunea II : Termeni și condiții de efectuare a pariurilor

21. Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, tenis, tenis de masa, badminton, box și alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, cricket, bandy, schi, baseball, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal, floorbal, curse de automobile și motociclete, curse de cai, curse de câini, snooker, darts, șah și altele.
22. Biletul cuprinde în mod obligatoriu următoarele date: data și ora emiterii, codul evenimentului și al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de client, cotele din acel moment ale fiecărui pronostic, cotă finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINAȚII / SISTEM), suma plătită de client, miza, taxele percepute, câștigul maxim posibil și este valabil doar dacă este o tranzacție valabilă înregistrată de sistemul informatic al Organizatorului.
23. Câștigul maxim pentru un bilet este de 150.000 lei (o sută cincizeci mii lei).
24. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cursurile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim.
25. Organizatorul își rezervă dreptul de a înscrie pe bilete, un cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv publicitate.
26. Un bilet poate conține maxim 35 evenimente.
27. De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de **2 ron pentru pariurile în cotă fixă, cursele virtuale și pariurile live și 1 ron pentru pariurile pe numere**. Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe între 0 și 5% din miza, cheltuieli generale. 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.
28. Organizatorul poate acorda un bonus jucătorilor, prin care câștigul este mărit procentual, în cazul în care jucătorul alege să parieze un anumit număr sau combinație de evenimente. Condițiile în care se oferă bonusul se aduc la cunoștință clienților prin afișarea pe site-ul companiei: [www.superbet.ro](http://www.superbet.ro).

29. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un jucător este nelimitat. Organizatorul își rezervă însă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic de la același jucător. De asemenea, Organizatorul, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale, își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariatori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet.
30. Clientii au obligația de a verifica datele înscrise pe bilet, iar în cazul unor date eronate trebuie să solicite corectarea/stornarea acestora în maximum 15 (cincisprezece) minute de la emiterea biletului, dar nu mai târziu de momentul începerii efective a primului eveniment sportiv de pe bilet. După expirarea acestui termen, softul va bloca automat posibilitatea corectării/stornării biletului, clientul nemaiputând solicita returnarea banilor. Biletele la pariurile de tip live nu se pot anula.
31. Organizatorul anunță public rezultatul oficial și pronosticul exact al evenimentelor, prin afișare pe site-ul companiei, în maximum 3 zile de la finalizarea evenimentului. 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.
32. 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.
33. Organizatorul nu are obligația de a achita câștigul în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate sau când există bănuiala fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți, sau de către terți. În acest caz, cat și pentru orice reclamație, clientul se va adresa în scris, prin scrisoare recomandată sau depunere la sediul social declarat, conducerii Organizatorului. Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 30 zile lucrătoare de la primirea cererii, termenul de plată al câștigului prevăzut la punctul 32, întrerupându-se până la soluționarea reclamației. Reclamațiile sunt acceptate numai în baza biletului jucat.
34. Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării care nu presupun taxă de participare, acțiuni aprobate de către O.N.J.N.
35. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților organizatorului, nu le este permisă participarea la pariuri, în conformitate cu dispozițiile OG 92/2014. Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita biletele câștigătoare dacă se constată că sunt ale angajaților organizatorului.
36. Invocarea de către Client a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a Regulamentului de Joc este nulă, fapt pentru care este general admisă prezumția absolută a cunoașterii Regulamentului de Joc.
37. Falsificarea biletelor de joc și/sau tentativa de a comite infracțiuni, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plângerilor penale.
38. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate, în scopul depunerii unor declarații la organul fiscal, precum și organizării de pariuri în cotă fixă și jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administrația Financiară, Serviciul Taxe și Impozite. Observație: orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (de ex: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de poliție, de justiție, securitate socială). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct.
39. În cazul apariției unor situații care nu sunt prevăzute în acest regulament, Organizatorul are dreptul să decidă echitabil, corect și în baza acordului reciproc.

### **Secțiunea III - Reguli speciale de validare**

40. Cu ocazia publicării rezultatelor, Organizatorul aplică următoarele reguli:
  - (a) ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații.

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

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

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

41. 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 de joc diferit (60 minute etc)
42. Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen "calificare în runda următoare/câștigător meci" iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare. Pentru pariurile care privesc calificarea "Cine merge mai departe/ Cine se califică", în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1. Și în situația în care meciul retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.
43. 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 acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei situații posibile: pariul câștigător, necâștigător sau cotă 1.
  - (a)Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri prima repriză 2+, iar meciul se întrerupe în minutul 40, la scorul 1-1, atunci pariul este câștigător.
  - (b)Exemplul 2: Dacă se pariază Pauză / Final 1/1, iar meciul se întrerupe în minutul 60 cu un scor la pauză de 0-1, adică pronostic 2 la pauză, atunci biletul este necâștigător.
  - (c)Exemplul 3: Dacă se pariază Pauza / Final 1/1, meciul se întrerupe în minutul 40, iar în momentul întreruperii scorul este 1-1 ne confruntăm cu o situație care se clarifică în 48 de ore. Dacă meciul nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci se acordă cotă 1, iar în cazul în care meciul se rejoacă în decurs de 48 ore, atunci se validează conform regulilor generale de validare.
44. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe“, „Cine câștigă cupa?“, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.
45. Aceasta regulă se aplică pentru majoritatea sporturilor din oferta de pariuri: fotbal, baschet, hochei, volei, handbal, rugby, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal etc.
46. În cazul greșelilor apărute la afișarea ofertei și / sau biletelor de pariu sau la schimbările ulterioare, organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu.
47. În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor.
48. În caz de erori de tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piață, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului, sau, se acordă Cotă 1.
49. 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.
50. Dacă un eveniment este trecut greșit în ofertă, va fi validat cu cotă 1. **Exemplu:** în ofertă există meciul Steaua – Dinamo, dar se joacă Steaua II – Dinamo. Steaua II este altă echipă decât Steaua.
51. Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă, omologarea se va face astfel:

(a) Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului total de goluri pe etapă / zi / duel.

(b) Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri total goluri ligă pe etapă / zi / duel.

(c) Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente (FIFA, UEFA, LPF, FRF etc.).

52. **La tenis**, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul în care organizatorii declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv.
53. Dacă un meci este amânat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbări de program sau din cauza vremii nefavorabile, toate pariurile vor rămâne valabile până la anunțarea rezultatului oficial, conform forurilor competente.
54. Dacă meciul este întrerupt din cauza abandonului sau descalificării unui jucător, toate pariurile primesc cota 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate fi influențată în nici un fel rezultatul pariului. Ex. Într-un meci de 5 seturi, dacă un jucător abandonează în setul 4, pariurile înaintea evenimentului pe Peste/Sub 3.5 seturi sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, deoarece orice finalitate a meciului ar fi avut ca rezultat jucarea a minim 4 seturi. Pentru pariurile pe 5 seturi se acordă cota 1, deoarece rezultatul tipului de pariu nu poate fi determinat în mod necondiționat.
55. Nu se acordă cotă 1 dacă se schimbă suprafața de joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului / turneului.

### **Pariuri pe total game-uri / Handicap game-uri**

56. Aceste reguli generale se aplică pentru Game-uri în seturi individuale, Game-uri în meci, Game-uri/Jucător și pariuri cu Handicap (în funcție de numărul de game-uri câștigate). În cazul punctelor/game-urilor pierdute prin forfait, acestea se vor lua în considerare la decizia finală a pariurilor.
57. Pentru aceste tipuri de pariuri, un Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un game.
58. În cazul unui abandon sau unei descalificări, toate pariurile vor fi primi cota 1, cu excepția cazurilor în care nu există nici o posibilitate ca desfășurarea până la final a respectivului set sau meci să influențeze rezultatul pariului.
- (a) Ex. (1) - Un set este abandonat la 4-4. Pariurile Peste/Sub 9.5 game-uri în set (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 10 game-uri; pariurile Peste/Sub 10.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.
- (b) Ex. (2) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 2-6. Pariurile Peste/Sub 23.5 game-uri în meci (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 24 game-uri; pariurile Peste/Sub 24.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.
- (c) Ex. (3) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 4-6 5-5. Pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucători vor fi decise ca fiind câștigătoare, pariurile pe oricare dintre jucători cu un handicap de -2.5 sau mai puțin vor fi decise ca necâștigătoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/-

3 sau mai mult vor fi decise ca necâștigătoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 vor primi cota 1

59. 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.
60. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00.
61. Pentru **baseball**, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. În cazul în care cele două echipe sunt programate să joace de două ori, una împotriva alteia, în aceeași zi / dată, cotele emise se vor referi doar la primul joc și rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la achitarea pariurilor. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc).
62. Schimbarea eventuală a locului de desfășurare a evenimentului nu influențează pariurile încheiate cu caracter de lungă durată. În rezultatul final al pariurilor de lungă durată se iau în considerare ca și rezultat oficial, eventuale modificări cauzate de descalificări, eliminări din concurs, mutarea pe ultimul loc, scăderea de puncte și asemănător.
63. În cazul în care concursul nu s-a desfășurat așa cum a fost menționat în lista de pariuri, de exemplu, dacă concurentul menționat ca și gazdă nu a fost gazdă, se va considera că pariul este nul. Prevederea anterioară nu se referă la concursuri care se desfășoară pe teren neutru sau pentru meciurile care se desfășoară în turnee unde oricare din echipe poate fi gazdă. Miza se înapoiază și în caz de modificare a regulilor concursului, intervenită după încheierea pariului.
64. Toate pariurile (cu excepția pariurilor live și a pariurilor în desfășurare) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.
65. Pentru **snooker** și **darts**, în cazul abandonării unui jucător înaintea sau în timpul desfășurării evenimentului, pariurile pe meciul respectiv primesc cota 1. În cazul în care organizatorii evenimentului declară turneul încheiat, indiferent de motive, atunci se acordă cota 1.
66. Pentru **atletism**, **schi** și **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. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia într-un interval de 48 de ore, atunci toate pariurile primesc cota 1. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiție și va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de către organizator, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.
67. Pentru sporturile de contact, **box**, **UFC**, **K-1**, **MMA** etc., în cazul abandonului unui jucător înainte de începerea confruntării, se acordă cota 1 pentru acel eveniment. În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, jucătorul rămas în competiție este considerat învingător și validarea se va face în conformitate cu cota acordată.
68. Pentru **hochei**, tipul de pariu "Cine câștigă meciul" se omologhează cu cota 1 în situația meciurilor terminate la egalitate și pentru care nu se joacă extra time (prelungiri) sau în situația în care meciul se termină la egalitate și după extra time (prelungiri).

69. Pentru **atletism, înot**, sporturi de iarnă, **Formula 1** și **Moto GP** în cazul tipului de pariu "duel", se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă / bazine de înot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru atletism, înot și sporturi de iarnă, dacă un sportiv nu se califică în finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.
70. Dacă apare o egalitate (de locuri, de puncte, goluri ori de altă natură) în cadrul unui Eveniment (de ex. doi ocupanți ai primului loc), pariul se va împărți în mod corespunzător, câștigul calculându-se prin înmulțirea mizei cu cota inițială după care se împarte la numărul câștigătorilor care au terminat la egalitate.

#### **Secțiunea IV - Tipurile de pariuri**

Pariurile propuse de Organizator sunt: **SINGLE (solo)**, **SIMPLU**, **SISTEM** (cu sau fără evenimente fixe) și **PARIURI SPECIALE**.

71. **Pariul solo** reprezintă selectarea de către client 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 pariare (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 pariare vor fi afișate pe site și se referă strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competiții.
72. **Pariul simplu, fără combinații** implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet (minim 2 - maxim 35, respectând condițiile de restricție). În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă, a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată. Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un 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.
73. **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (minim 2, maxim 35) pentru care clientul optează pentru o anumită condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinațiilor 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:**

Dacă un client 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 Ron, înseamnă că el a jucat pe o combinație 5 ron / 5 variante = 1 ron (miza pe combinație). Cele 5 variante vor fi:

$C2 * C3 * C4 * C5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 1

$C1 * C3 * C4 * C5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 2

$C1 * C2 * C4 * C5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 3

$C1 * C2 * C3 * C5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 4

$C1 * C2 * C3 * C4 * 1$  (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.

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

Exemplu: dacă un client 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: Clientul 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.
- ✓ Situația în care pronosticurile alese sunt contradictorii. Exemplu: Clientul 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.

#### Secțiunea V - Rezultatele

74. REZULTATUL oficial al unui eveniment și ora de start sunt preluate de pe cele mai bune surse (Ex. Site-uri oficiale ale competiției, ale turneului, ale organizatorului etc). și sunt afișate pe site-ul [www.superbet.ro](http://www.superbet.ro). În cazul în care există modificări ale rezultatului și orei de start, se consideră valabile cele de la momentul ultimei validări. În cazul biletelor deja achitate, eventualele modificări nu se mai aplică. În cazul în care nu există posibilitatea de a găsi un rezultat pentru un anumit tip de pariu, se acordă cotă 1 pentru acele pariuri.

#### Secțiunea VI - Pariuri Speciale

75. **SUPER 6:** 6 meciuri de fotbal prestabilite cu opțiuni de pariere: 1, x, 2 și cotă fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu.

76. **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.

77. **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 ofertă standard sau chiar Super COTĂ. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 6 evenimente / variantă). Nu se impune sumă fixă de pariere.

## PARIURI În cotă fixă

### 78. FOTBAL

Următoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc, de 90 de minute, incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Modalitățile de scriere ale pariurilor sunt exemplificate printr-un cod al meciului "1036".

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

- i. **1** victoria echipei gazdă (1036 – 1 sau 1036 – RF 1)
- ii. **X** egalitate (1036 – X sau 1036 – RF X)
- iii. **2** victoria echipei oaspete (1036 – 2 sau 1036 – RF 2)
- iv. **1X** victoria echipei gazdă sau egal (1036 - 1X sau 1036 – RF 1X sau SD 1X)
- v. **12** victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete (1036 – 12 sau 1036 – RF 12 sau SD 12)
- vi. **X2** victoria echipei oaspete sau egal (1036 - X2 sau 1036 – RF X2 sau SD X2)

(b) **Prima repriză (1r)** se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute) și are ca opțiuni de pariere:

- i. **1** echipa gazdă conduce la pauză (1036 – 1r 1)
- ii. **X** egalitate la pauză (1036 – 1r X)
- iii. **2** echipa oaspete conduce la pauză (1036 – 1r 2)
- iv. **1X** conduce prima echipă fie este egalitate la pauză (1036 – 1r 1X)
- v. **X 2** conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză (1036 – 1r X2)
- vi. **12** conduce una dintre cele două echipe la pauză (1036 – 1r 12)

(c) **A două repriză (2r)** se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a două repriză de joc (45' – 90' minute), se consideră că cea de-a două repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:

- i. **1** echipa gazdă câștigă în a două repriză (1036 – 2r 1)
- ii. **X** în repriza a două este egalitate (1036 – 2r X)
- iii. **2** echipa oaspete câștigă în a două repriză (1036 - 2r 2)
- iv. **1X** în repriză secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate (1036 – 2r 1X)
- v. **X2** în repriză secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete (1036 – 2r X2)
- vi. **12** în repriză secundă câștigă una dintre cele două echipe (1036 – 2r 12)

(d) **HANDICAP ±** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește (i se alocă) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (precizat pentru fiecare meci în parte. Din numărul de goluri înscrise, dacă semnul este "-" se scade numărul de goluri primei echipe, iar dacă este fără semn se subînțelege "+" și se adună numărul de goluri primei echipe.

- i. **H 1** câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteză primei echipe (1036 – H 1)
- ii. **H 2** câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteza echipei gazdă (1036 – H 2)

### Exemplu pentru acest tip de pariu:

#### Handicap -1.5:

- ✓ pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 2-0, 3-0, 3-1, 4-0, 4-1, 4-2, 5-0, 5-1, 5-2, 5-3 etc.

- ✓ pentru pronostic H2: GAZDELE să nu câștige la cel puțin 2 goluri diferență, sau OASPEȚII să câștige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-2, 2-2, 2-1 etc.
- ✓ 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 aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $3-1.5=1.5$  adică mai mare decât 1 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-2 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5$  adică mai mic decât 2 deci pronostic 2 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-3 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5$  mai mic decât 3 deci pronostic 2 cu handicap

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

- ✓ pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige, să fie egal sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-0, 2-2, 1-2 etc.
- ✓ pentru pronostic H2: OASPEȚII trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 0-2, 0-3, 1-3 etc.
- ✓ la scorul de 1-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $1+1.5=2.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 0-3 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $0+1.5=1.5$  mai mic decât 3 deci pronostic 2 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $2+1.5=3.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 3-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $3+1.5=4.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap

**(e) Handicap asiatic:**

- i. **Handicap (0)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate (0 goluri diferență), se acordă cota 1.
- ii. **Handicap (+0.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.
- iii. **Handicap (+0.50)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) termină partida la egalitate sau învinge.
- iv. **Handicap (+0.75)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.
- v. **Handicap (+1)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, se acordă cota 1.
- vi. **Handicap (+1.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.
- vii. **Handicap (+1.5)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență.
- viii. **Handicap (+1.75)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

- ix. **Handicap (+2)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, se acordă cota 1.
  - x. **Handicap (+2.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se adună la gazde handicapul) învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.
  - xi. **Handicap (+2.5)** - Câștigați dacă echipa pe care ați (după ce se adună la gazde handicapul) pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la mai puțin de trei goluri diferență.
  - xii. **Handicap (-0.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) învinge la cel puțin un gol diferență. Dacă partida se încheie la egalitate, pierdeți jumătate din miza pariată.
  - xiii. **Handicap (-0.5)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul.
  - xiv. **Handicap (-0.75)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.
  - xv. **Handicap (-1)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, se acordă cota 1.
  - xvi. **Handicap (-1.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pierdeți jumătate din miza pariată.
  - xvii. **Handicap (-1.50)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență.
  - xviii. **Handicap (-1.75)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pariul se împarte în două - o jumătate se consideră câștigătoare iar pentru cealaltă jumătate se acordă cota 1.
  - xix. **Handicap (-2)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, se acordă cota 1.
  - xx. **Handicap (-2.25)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pierdeți jumătate din miza pariată.
  - xxi. **Handicap (-2.50)** - Câștigați dacă echipa pe care ați pariat (după ce se scade la gazde handicapul) câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență.
- (f) **WINNER (RF)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1,00.
- i. **W 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 –W 1)
  - ii. **W 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 2)
- (g) **WINNER LA Pauză (PR)** este un pariu special în care se pariază pe victoria în prima repriză a uneia dintre echipe, iar în cazul în care la pauză este egalitate, pariul primește cota 1,00.

- i. **Wp 1** - la pauză câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – Wp 1)
  - ii. **Wp 2** - la pauză câștigă echipa oaspete, în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – Wp 2)
- (h) **Pauză – Final (P/F)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atât la pauză cât și la finalul meciului. Opțiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2
- i. **1-1** - La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele (Ex: 1-0 pauză, 2-1 final)
  - ii. **1-X** - La pauză conduc gazdele, la final se termina egal (Ex: 1-0 pauză, 2-2 final)
  - iii. **1-2** - La pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspetii (Ex: 1-0 pauză, 2-3 final)
  - iv. **X-1** - La pauză este egal, la final câștigă gazdele (Ex: 1-1 pauză, 2-1 final)
  - v. **X-X** - La pauză este egal, la final se termină egal (Ex: 1-1 pauză, 2-2 final)
  - vi. **X-2** - La pauză este egal, la final câștigă oaspeții (Ex: 1-1 pauză, 2-3 final)
  - vii. **2-1** - La pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele (Ex: 1-2 pauză, 3-2 final)
  - viii. **2-X** - La pauză conduc oaspeții, la final se termină egal (Ex: 1-2 pauză, 2-2 final)
  - ix. **2-2** - La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții (Ex: 1-2 pauză, 2-3 final)
- (i) **Pauză sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului.
- i. **PsF 1** - la pauză și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă (1036 – PsF 1) (echipa gazdă sau conduce la PAUZĂ, sau câștigă MECIUL, sau ambele)
  - ii. **PsF X** - la pauză și / sau la final de meci este egalitate (1036 – PsF X) ( sa fie EGAL sau la PAUZĂ, sau la FINAL, sau ambele)
  - iii. **PsF 2** - la pauză și/ sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete (1036 – PsF 2) (echipa oaspete sau conduce la PAUZĂ, sau câștigă MECIUL, sau ambele)
- (j) **Sucesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și numărul de goluri înscris în meci (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI și final și număr goluri)
- ✓ **1&3+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1036 – SE 1&3+) (Ex: 2-1, 3-2)
  - ✓ **2&3+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1036 – SE 2&3+) (Ex: 1-2, 0-3)
  - ✓ **1&2-3** - echipa gazdă câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci (1036 – SE 1&2-3) (Ex: 2-1, 2-0)
  - ✓ **2&2-3** - echipa oaspete câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci (1036 – SE 2&2-3) (Ex: 1-2, 0-2)
  - ✓ **1&4+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1036 – SE 1&4+)(Ex: 3-1, 5-0)
  - ✓ **2&4+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1036 – SE 2&4+) (Ex: 2-3, 3-5)
  - ✓ **1/1&3+** - echipa gazdă conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri (1036 – SE 1/1&3+) (Ex: 1-0 pauză, 3-1 final)
  - ✓ **2/2&3+** - echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri (1036 – SE 2/2&3+) (Ex: 1-2 pauză, 3-4 final)
  - ✓ **1&1r2+** - echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minim 2 goluri (1036 – SE 1&1r2+) (Ex: 2-0 pauză, 3-1 final)
  - ✓ **2&1r2+** - echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minim 2 goluri (1036 – SE 2&1r2+) (Ex: 1-1 pauză, 1-3 final)
  - ✓ **1/1&1r2+** - echipa gazdă conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minim două goluri (1036 – SE 1/1&1r2+) (Ex: 2-0 pauză, 3-1 final)

- ✓ **2/2&1r2+** - echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minim două goluri (1036 –SE 2/2&1r2+) (Ex: 1-2 pauză, 3-5 final)
- ✓ **VD1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1036 –SE 1r1&2r1) (Ex: 1-0 pauză, 3-1 final, înseamnă ca repriza a 2 a fost 2-1 deci ambele reprize câștigate de echipa GAZDĂ)
- ✓ **VD2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1036 –SE 1r2&2r2) (Ex: 0-2 pauză, 0-3 final, înseamnă ca repriza a 2 a fost 0-1 deci ambele reprize câștigate de echipa OASPETE)
- ✓ **1r2+&2r1+** - în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a doua se înscrie minim un gol (1036 –SE 1r2+&2r1+)(Ex: 3-0 pauză, 3-2 final)
- ✓ **1r1+&2r2+** - în prima repriză se înscrie minim un gol și în repriza a doua se înscriu minim două goluri (1036 – SE 1r1+&2r2+) (Ex: 3-0 pauză, 3-2 final)
- ✓ **1r1+&2r1+** - în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol (1036 – 1r1+2r1+), (Ex: 1-0 la pauză, 1-1 final meci)
- ✓ **1&DG1-2+** - echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă înscrie minim 2 goluri în meci (1036 –1&DG1-2+) (Ex: 2-0 scorul meciului)
- ✓ **2&DG2-2+** - echipa oaspete câștiga meciul și echipa oaspete înscrie minim 2 goluri în meci (1036 –2&DG2-2+) (Ex: 1-3 scorul meciului)
- ✓ **1&3-5** - echipa gazdă câștigă meciul și se înscriu între 3 și 5 goluri în meci
- ✓ **2&3-5** - echipa oaspete câștigă meciul și se înscriu între 3 și 5 goluri în meci
- ✓ **1x&0-2** - victoria echipei gazdă sau egal și se înscriu maxim două goluri în meci
- ✓ **x2&0-2** - victoria echipei oaspete sau egal și se înscriu maxim două goluri în meci
- ✓ **1x&0-3** - victoria echipei gazdă sau egal și se înscriu maxim trei goluri în meci
- ✓ **x2&0-3** - victoria echipei oaspete sau egal și se înscriu minim trei goluri în meci
- ✓ **1x&2+** - victoria echipei gazdă sau egal și se înscriu minim două goluri în meci
- ✓ **x2&2+** - victoria echipei oaspete sau egal și se înscriu minim două goluri în meci
- ✓ **1x&3+** - victoria echipei gazdă sau egal și se înscriu minim trei goluri în meci
- ✓ **x2&3+** - victoria echipei oaspete sau egal și se înscriu minim trei goluri în meci
- ✓ **1&GG** - victoria echipei gazdă și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **2&GG** - victoria echipei oaspete și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **1x&GG** - victoria echipei gazdă sau egal și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **X2&GG** - victoria echipei oaspete sau egal și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **1/1&4+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se înscriu minim patru goluri în meci
- ✓ **2/2&4+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se înscriu minim patru goluri în meci
- ✓ **1/1&GG** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **2/2&GG** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și ambele echipe înscriu în meci
- ✓ **1/1&H1** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și gazdele câștigă cu minim două goluri diferență
- ✓ **2/2&H2** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și oaspeții câștigă cu minim două goluri diferență
- ✓ **1X/1X** - conduce gazda sau este egal la pauză și câștigă gazda sau este egal la final
- ✓ **X2/X2** - conduc oaspeții sau este egal la pauză și câștigă oaspeții sau este egal la final
- ✓ **GG4+** - ambele echipe marchează în meci și se marchează în total minim 4 goluri

(k) **Primul gol (PG)** – trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci

- i. **PG 1** echipa gazdă înscrie primul gol din meci (1036 – PG 1)
- ii. **PG 2** echipa oaspete înscrie primul gol din meci (1036 – PG 2)

Nota: Dacă nu se înscrie niciun gol în meci, atunci pariul este pierdut!

- (l) **Dă gol nu dă gol în meci** – trebuie precizată/e echipa / echipele care înscrie / înscriu sau nu înscrie / înscriu în meci. Opțiuni de pariere:
- ✓ **DG1** - echipa gazdă înscrie minim 1 gol (1036 – DG 1)
  - ✓ **DG2** - echipa oaspete înscrie minim 1 gol (1036 – DG 2)
  - ✓ **NG1** - echipa gazdă nu înscrie niciun gol (1036 – NG 1)
  - ✓ **NG2** - echipa oaspete nu înscrie niciun gol (1036 – NG 2)
  - ✓ **GG** - fiecare echipă înscrie cel puțin 1 gol în meci (1036 – GG)
  - ✓ **NG** - nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (1036 – NG)
  - ✓ **VS1** - echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează
  - ✓ **VS2** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă nu marchează
  - ✓ **D1N2** - echipa gazdă câștigă meciul fără să primească gol (1036 – D1G1)
  - ✓ **N1D2** - echipa oaspete câștigă meciul fără să primească gol (1036 – N1D2)
  - ✓ **GG3+** - ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 3 goluri (1036 –GG3+)
  - ✓ **NGG3+** - nu va fi GG3+ (1036-NGG3+)
  - ✓ **DG1-2+** - echipa gazdă marchează în meci minim două goluri (1036 – DG1-2)
  - ✓ **NG1-2+** - echipa gazdă nu marchează doua sau mai multe goluri (1036 – NG1-2+)
  - ✓ **DG2-2+** - echipa oaspete marchează în meci minim două goluri (1036 – DG2-2)
  - ✓ **NG2-2+** - echipa oaspete nu marchează doua sau mai multe goluri (1036 – NG2-2+)
  - ✓ **DG1-r1r2** - echipa gazdă marchează în ambele reprize (1036 - DG1-1r2r)
  - ✓ **NG1 r1r2** - echipa gazdă nu marchează în ambele reprize (1036 – NG1 r1r2)
  - ✓ **DG2-r1r2** - echipa oaspete marchează în ambele reprize (1036 – DG2-1r2r)
  - ✓ **NG2 r1r2** - echipa oaspete nu marchează în ambele reprize (1036 –NG-r1r2)
  - ✓ **DG1-1r1+** - echipa gazdă marchează în prima repriză (1036 – DG-1r1+)
  - ✓ **NG1 1r1+** - echipa gazdă nu marchează în prima repriză (1036 – NG1-1r1)
  - ✓ **DG1-1r2+** - echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză (1036 - DG1-1r2+)
  - ✓ **DG2-1r1+** - echipa oaspete marchează în prima repriză (1036- DG2-1r1+)
  - ✓ **NG2 1r1+** - echipa oaspete nu marchează în prima repriză (1036 NG2-1r1)
  - ✓ **DG2-1r2+** - echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză (1036 - DG2-1r2+)
  - ✓ **DG1-2r1+** - echipa gazdă marchează în a doua repriză (1036 – DG1-2r1+)
  - ✓ **NG1 2r1+** - echipa gazdă nu marchează în a doua repriză(NG1-2r1)
  - ✓ **DG1-2r2+** - echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză (1036 – DG1-2r2+)
  - ✓ **DG2-2r1+** - echipa oaspete marchează în a doua repriză (1036 – DG2-2r1+)
  - ✓ **NG2 2r1+** - echipa oaspete nu marchează în a doua repriză (NG2-2r1)
  - ✓ **DG2-2r2+** - echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză (1036 – DG2-2r2+)
  - ✓ **GG 1r** - ambele echipe marchează în prima repriză (1036 – GG r1)
  - ✓ **NGG 1r** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză(1036 – NGG 1r)
  - ✓ **GG 2r** - ambele echipe marchează în a doua repriza (1036 – GG 2r)
  - ✓ **NGG 2r** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriza(1036 – NGG 2r)
  - ✓ **GG1r&GG2r** - gol gol în prima repriză și gol gol în a doua repriză
  - ✓ **GG1roGG2r** - gol gol în prima repriză sau gol gol în a doua repriză

- ✓ **DG1-3+** - echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci (1036 – DG1-3+)
  - ✓ **DG2-3+** - echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci (1036 – DG2-3+)
  - ✓ **DG122+** - ambele echipe înscriu minim 2 goluri în meci (1036 – DG122+)
- (m) **Total goluri prima repriză (TGr1)** se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză. Opțiunile de pariare indică limita inferioară sau intervalul de goluri ce poate fi înscris în prima repriză: **0-1, 0-2, 1-2, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:
- (n) **Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în PRIMA REPRIZA și anume: 0-1, 2-3; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximum din dreapta:**
- i. **0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în prima repriză (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 la pauză)
  - ii. **0-2** - minim 0 și maxim 2 goluri în prima repriză (Ex: 0-0, 1-0, 0-1, 2-0, 0-2 la pauză)
  - iii. **1-2** - minim 1 gol și maxim 2 goluri în prima repriză (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2 la pauză)
  - iv. **2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în prima repriză (Ex: 1-1, 1-2, 2-1 la pauză)
- (o) **Total goluri care implică o singură limită, și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în PRIMA REPRIZA**
- i. **1+** - se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză (Ex: 1-0, 2-0, 2-1 etc la pauză)
  - ii. **2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză (Ex: 2-0, 1-1, 2-1 etc la pauză)
  - iii. **3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză (Ex: 3-0, 1-2, 3-1 etc la pauză)
  - iv. **4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriză (Ex: 4-0, 1-4, 3-1 etc la pauză)
- (p) **Total goluri repriza secundă (TGr2)** se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză. Avem aceleași opțiuni de pariare prezente la tipul de pariu anterior: **0-1, 0-2, 1-2, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:
- (q) **Total goluri care implica 2 limite, inferioară și superioară în REPRIZA A DOUA și anume: 0-1, 2-3; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximum din dreapta:**
- i. **0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în repriza a doua (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 repriza 2)
  - ii. **0-2** - minim 0 și maxim 2 goluri în repriza a doua (Ex: 0-0, 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, repriza 2)
  - iii. **1-2** - minim 1 gol și maxim 2 goluri în repriza a doua (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2 repriza 2)
  - iv. **2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în repriza a doua (Ex: 1-1, 1-2 repriza 2)
- (r) **Total goluri care implica o singură limită și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în REPRIZA A DOUA**
- i. **1+** - se marchează cel puțin 1 gol în repriza a doua (Ex: 1-0, 2-1, repriza a doua)
  - ii. **2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în repriza a doua (Ex: 2-0, 1-1, repriza a doua)
  - iii. **3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în repriza a doua (Ex: 3-0, 1-2, repriza a doua)
  - iv. **4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în repriza a doua (Ex: 4-0, 3-1, repriza a doua)

- (s) **Mai Multe Goluri(MG)** se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
- I>II** - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MG I>II) (Ex: 2-0 pauză, 2-1 final, **repriza a doua s-a marcat 1 gol, în prima 2 goluri**)
  - I=II** - în ambele reprize se marchează același număr de goluri (1036- I=II sau 1036 - MG I=II) (Ex: 2-0 pauză, 2-2 final, **repriza a doua s-a marcat 2 goluri, în prima 2 goluri**)
  - I<II** - în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1036 - I<II sau 1036 - MG I<II) (Ex: 2-0 pauză, 5-1 final, **repriza a doua s-a marcat 4 goluri, în prima 2 goluri**)
- (t) **Total goluri meci (TG)** se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redate printr-un interval sau printr-un minim de goluri, astfel: **0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-6, 2, 3, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 3 categorii:
- (u) **Total goluri care implică 2 limite, inferioară și superioară în MECI; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximum din dreapta:**
- 0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în MECI (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 )
  - 0-2** - minim 0 goluri și maxim 2 goluri în MECI (Ex: 1-1, 0-2 )
  - 0-3** - minim 0 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-2)
  - 0-4** - minim 0 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-3)
  - 1-2** - minim 1 goluri și maxim 2 goluri în MECI (Ex: 1-0, 0-2)
  - 1-3** - minim 1 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-2)
  - 1-4** - minim 1 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-3)
  - 1-5** - minim 1 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-4)
  - 2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-2)
  - 2-4** - minim 2 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-2, 1-3)
  - 2-5** - minim 2 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 0-5, 1-3)
  - 2-6** - minim 2 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 0-6, 2-2)
  - 3-4** - minim 3 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-2, 2-2)
  - 3-5** - minim 3 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 2-1, 2-2)
  - 3-6** - minim 3 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 2-1, 3-3)
  - 4-6** - minim 4 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 3-1, 4-2)
- (v) **Total goluri care implică o singură limită, și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în MECI**
- 2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în MECI (Ex: 2-0, 1-1)
  - 3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în MECI (Ex: 3-0, 1-2)
  - 4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în MECI (Ex: 4-0, 6-1)
  - 5+** - se marchează cel puțin 5 goluri în MECI (Ex: 5-0, 7-1)
  - 6+** - se marchează cel puțin 6 goluri în MECI (Ex: 6-0, 7-1)
  - 7+** - se marchează cel puțin 7 goluri în MECI (Ex: 4-3, 6-3)
- (w) **Total goluri care implică EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în MECI:**
- 2G** - se marchează EXACT 2 goluri în MECI (Ex: 2-0, 1-1)
  - 3G** - se marchează EXACT 3 goluri în MECI (Ex: 3-0, 1-2)
- (x) **Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi până la 45 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc.** *Exemplu: 1036 – SC 3-1* înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipă un gol.



- (y) **Scor corect prima repriza(SCR1)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la pauză meciului. Pot fi până la 9 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 0-1, 0-0, 1-1, 2-2**. Exemplu: 1036 – SC 1-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc pentru prima repriza, prima echipă a marcat 1 gol, iar cea de-a doua echipă 1 gol.
- (z) **Cine merge mai departe (CMM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:
- CMM1** - câștigă echipa gazdă (1036 – CMM1)
  - CMM2** - câștigă echipa oaspete (1036 – CMM2)
- (aa) **Total goluri ligă pe etapă** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.
- (bb) **Total goluri ligă pe zi** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015.
- (cc) **Duel goluri în liga pe zi gazde - oaspeți** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat câștigătorul dintre gazde și oaspeți la total de goluri înscrise în ligă pe parcursul unei singure zile, unde gazdele sau oaspeții vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.
- (dd) **Număr goluri gazde în liga pe zi** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de gazde, unde gazdele vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași liga și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.
- (ee) **Număr goluri oaspeți în liga pe zi** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de oaspeți, unde oaspeții vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie

2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.

(ff) **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.

**(gg) Total goluri asiatice**

- i. **SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 2 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- ii. **PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 1 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol.
- iii. **SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- iv. **PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1
- v. **SUB 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscrie exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- vi. **PESTE 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.
- vii. **SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- viii. **PESTE 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol.
- ix. **SUB 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- x. **PESTE 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 3 sau mai multe. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 sau 2 goluri.
- xi. **SUB 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 sau 2 goluri. Dacă se înscrie exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscrie 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xii. **PESTE 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscrie 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 3 goluri, jumătate din miză va fi

câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.

- xiii. **SUB 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul sau doua goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xiv. **PESTE 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul sau două goluri.
- xv. **SUB 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol, 1 gol sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xvi. **PESTE 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol, 1 gol sau 2 goluri.

## 79. TENIS

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

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis.
  - i. **1** - victoria primului jucător înscris pe tabelă (1958 – 1 sau 1958 – RF 1)
  - ii. **2** - victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 2 sau 1958 – RF 2)
- (b) **Primul set (1S)** se referă la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.
  - i. **1S 1** - la finalul primului set conduce primul jucător (1958 – 1S 1)
  - ii. **1S 2** - la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 1S 2)
- (c) **Al doilea set (2S)** se referă la indicarea rezultatului corect la finalul setului 2.
  - i. **2S 1** - setul 2 este câștigat primul jucător (1958 – 2S 1)
  - ii. **2S 2** - setul 2 este câștigat de cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 2S 2)
- (d) **Primul set/ Final** este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.
  - i. **1/1** - primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului (1958–P/F 1/1)
  - ii. **1/2** - primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător (1958 – P/F 1/2)
  - iii. **2/1** - al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător (1958 – P/F 2/1)
  - iv. **2/2** - al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul (1958 – P/F 2/2)
- (e) **Handicap la game-uri (H±)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariere. Din/ la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege

semnul "+" și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

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

**NOTĂ: pentru acest tip de pariu nu e OBLIGATORIU ca jucătorul pe care s-a pariat cu HANDICAP să câștige meciul)** (Ex: dacă handicapul este **-3.5** și meciul se termină 6-0, 6-7,6-7 se face totalul pe jucător:  $J1=6+6+6=18$ ,  $J2=0+7+7=14$ , când aplicăm handicapul  $18-3.5=14.5 > 14$  totalul de la Jucătorul 2, deci HANDICAP 1; chiar dacă jucătorul 1 a pierdut meciul, la pronostic cu HANDICAP, el a CÂȘTIGAT)

- (f) **Total game-uri (TG)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.
- (g) **TG 1 sau TG 1-1 sau TG 2-1** la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1958 – TG 1) (Ex: dacă limita este **22.5** și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul  $6+2+6+3=17$  și se raportează la **LIMITA de 22.5**, rezultă  $17 < 22.5$ , **TG=1**)
- (h) **TG 2 sau TG 1-2 sau TG 2-2** la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1958 – TG 2) (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=2**)
- (i) **Total game-uri primul set (1STG)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul primului set s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.
  - i. **1STG 1 sau 1STG1-1 sau 1STG2-1** la finalul primului set s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1958 – 1STG 1)(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  $8 < 9.5$ , **1STG=1**)
  - ii. **1STG 2 sau 1STG1-2 sau 1STG2-2** la finalul primului set s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1958 – 1STG 2) (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  $10 > 9.5$ , **TG=2**)
- (j) **Scor corect** - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: **2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0** (Exemplu: Dacă se pariază 1958 – SC 0:2 înseamnă că cel de-al doilea jucător câștigă cu un scor la seturi de 0:2.
- (k) **Total seturi (TS)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/ peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).
- (l) **Handicap la seturi (HS±)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariere. Din / la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este "-" se scad primului

jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

- (m) **Minim un set** (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim un set în meci.
- 1 - primul jucător câștigă minim un set în meci (1958 – Minim un set 1)
  - 2 - cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci (1958 – Minim un set 2)
- (n) **Sucesiune de evenimente (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariere.
- 1&TG1** - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&TG1)
  - 1&TG2** - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&TG2)
  - 2&TG1** - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&TG1)
  - 2&TG2** - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&TG2)
- (o) **Sucesiune evenimente primul set (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariere.
- 1&S9.5** - câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&S9.5)
  - 1&P9.5** - câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&P9.5)
  - 2&S9.5** - câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&S9.5)
  - 2&P2.5** - câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&P9.5)
- (p) **Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi 10 opțiuni de pariere: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3, 0-3. Exemplu: 1036 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea meciului, scorul este de 3-1 la seturi pentru primul jucător.

## 80. HOCHEI

- (a) **Rezultat final** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.
- 1 - prima echipă câștigă la finalul meciului (1518 – 1)
  - X - meciul se termina la egalitate (1518 – X)
  - 2 - câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului (1518 – 2)
  - 1X - câștigă prima echipă sau se termină la egalitate (1518 – 1X)
  - X2 - se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa (1518 – X2)
  - 12 - una dintre echipe câștigă meciul (1518 – 12)
- (b) **Prima perioadă (1P)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:
- 1 - la finalul primei perioade conduce echipa gazdă (1518 – 1P 1)
  - X - prima perioadă se termină la egalitate (1518 – 1P X)
  - 2 - la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete (1518 – 1P 1)

- iv. **1X** - la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (1518–1P1X )
  - v. **X2** - la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1518–1P X2)
  - vi. **12** - la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe (1518 – 1P 12)
- (c) **Handicap (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă la rezultatul final al meciului.
- i. **H1** - sau H1-1 sau H2-1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H 1)
  - ii. **H2** - sau H1 -2 sau H2-2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H2)

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

- (d) **Handicap prima perioadă (1p H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă doar la prima perioadă (prima din cele 3) a meciului.
- i. **1p H 1** - câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 –1p H 1)
  - ii. **1p H 2** - câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – 1p H2)

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

- (e) **WINNER (W)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.
- i. **W 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 –W 1)
  - ii. **W 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 2)
- (f) **Total goluri (TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- (g) **S4.5** - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S4.5) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezulta **4<4.5, TG=1**)
- (h) **P4.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P4.5) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă **8>4.5, TG=2**) **S5.5** se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S5.5) (Ex: dacă limita este **5.5** și meciul se termină 3-2 se face totalul 3+2=5 și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezultă **5<5.5, TG=1**)
- (i) **P5.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P5.5) (Ex: dacă limita este **5.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezultă **8>5.5, TG=2**)
- (j) **S6.5** - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S6.5) (Ex: dacă limita este **6.5** și meciul se termină 3-3 se face totalul 3+3=6 și se raportează la **LIMITA de 6.5**, rezultă **6<6.5, TG=1**)

- (k) **P6.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P6.5) (Ex: dacă limita este **6.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 6.5**, rezultă  $8>6.5$ , **TG=2**)
- (l) **Total goluri prima perioadă (1P TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- 1P TG1** - se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat (1518 – 1P TG1) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 2-2 se face totalul  $2+2=4$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $4<4.5$ , **1P TG1=1**)
  - 1P TG2** - se înscriu mai multe goluri în prima perioada raportate la numărul specificat (1518 – 1P TG2) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $8>4.5$ , **1P TG2=2**)
- (m) **Prima perioadă / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificații ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm **1518 – P/F – X/2** înseamnă că la finalul primei perioade este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.
- (n) **Prima perioadă sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.
- 1 PsF 1** - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă (1518 –1 PsF 1)
  - 1 PsF X** - după prima perioadă și / sau la final de meci este egalitate (1518 –1 PsF X)
  - 1 PsF 2** - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete (1518 –1PsF 2)
- (o) **Câștigă meciul (CM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:
- CM1** - câștigă echipa gazdă (1518 – CM1)
  - CM2** - câștigă echipa oaspete (1518 – CM2)
- (p) **Sucesiune de evenimente** este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare cât și numărul total de goluri înscris în meci sau handicapul specificat trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI, și final și număr goluri sau handicapul specificat
- ✓ **1&TG1** - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG1)
  - ✓ **1&TG2** - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG2)
  - ✓ **2&TG1** - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG1)
  - ✓ **2&TG2** - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG2)
  - ✓ **H1&TG1** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat (1518 – H1&TG1)
  - ✓ **H1&TG2** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat (1518 – H1&TG2)
  - ✓ **H2&TG1** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat (1518 – H2&TG1)
  - ✓ **H2&TG2** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat (1518 – H2&TG2)
  - ✓ **1P1&1PTP1** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P1&1PTP1)

- ✓ **1P1&1PTP2** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P1&1PTP2)
  - ✓ **1PX&1PTP1** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1PX&1PTP1)
  - ✓ **1PX&1PTP2** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1PX&1PTP2)
  - ✓ **1P2&1PTP1** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P2&1PTP1)
  - ✓ **1P2&1PTP2** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P2&1PTP2)
  - ✓ **Dă gol nu dă gol prima perioadă (DG 1P)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.
  - ✓ **DG1 1p1+** - echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **DG2 1p1+** - echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **NG1 1p** - echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă
  - ✓ **NG2 1p** - echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă
  - ✓ **GG 1p** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **NG 1p** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă
- (q) **Total goluri par/ impar (Par/ Impar)** se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de goluri par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de goluri impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 – Par* înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par.

## 81. BASCHET

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

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.  
*Exemplu: Dacă selectăm 1710 – RF X2* înseamnă că finalul meciului de baschet se termină fie la egalitate fie cu câștigarea oaspeților.
- (b) **Handicap (H1,2,3,4....etc ±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- i. **H1- 1** câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 – H1-1)
  - ii. **H1- 2** câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)
- (c) **Total puncte (TP1,2,3,4...etc)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.
- i. **TP1-1** se înscriu mai puține puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP1-1)
  - ii. **TP1-2** se înscriu mai multe puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP1-2)



- (d) **Total puncte echipă (1TP sau 2TP)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.
- 1TP1** prima echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
  - 1TP2** prima echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
  - 2TP1** a doua echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
  - 2TP2** a doua echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
- (e) **Total puncte echipă prima repriză (1r 1TP sau 1r 2TP)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul puncte indicat.
- 1r 1TP1** prima echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat
  - 1r 1TP2** prima echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat
  - 1r 2TP1** a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat
  - 1r 2TP2** a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat
- (f) **Total puncte par / impar (Par / Impar)** se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 – Par* înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.
- (g) **Prima repriză (1r)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:
- 1** - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – 1R 1)
  - X** - prima repriză se termină la egalitate (1710 – 1R X)
  - 2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – 1R 1)
  - 1X** - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 1R1X )
  - X2** - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 1R X2)
- (h) **A doua repriză (2r)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:
- 1** - la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă (1710 – 2R 1)
  - X** - repriza secunda se termină la egalitate (1710 – 2R X)
  - 2** - la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete (1710 – 2R 1)
  - 1X** - la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 2R1X )
  - X2** - la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 2R X2)
- (i) **Handicap prima repriză (1r H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- 1r H1** - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 –1RH 1)
  - 1r H2** - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 –1RH2)
- (j) **Total puncte prima repriză (1RTP1)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul de puncte indicat.

- i. **1RTP1** - se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 1)
- ii. **1RTP2** - se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 2)
- (k) **Total puncte repriza secundă (2RTP1)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul puncte indicat.
  - i. **2RTP1** - se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în oferta (1710 – 2RTP 1)
  - ii. **2RTP2** - se înscriu mai multe puncte în repriza secunda raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 2RTP 2)
- (l) **Sucesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de puncte înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă).
  - i. **1&TP1** - la finalul meciului câștigă prima echipa și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP1)
  - ii. **1&TP2** - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP2)
  - iii. **2&TP1** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP1)
  - iv. **2&TP2** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP2)
  - v. **1&GG** - echipa gazdă câștigă și ambele echipe marchează
  - vi. **2&GG** - echipa oaspete câștigă și ambele echipe marchează
  - vii. **1r1&2r1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - viii. **1r2&2r2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - ix. **H1&TP1** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat
  - x. **H1&TP2** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat
  - xi. **H2&TP1** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat
  - xii. **H2&TP2** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat
- (m) **Mai Multe Puncte (MP)** se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
  - i. **I>II** în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MP I>II ) (Ex: 20-10 pauză, 30-15 final, **repriza a doua s-au marcat 15 puncte, în prima 30 puncte**)
  - ii. **I=II** în ambele repriză se marchează același număr de puncte (1036 - I=II sau 1036 - MP I=II) (Ex: 20-10 pauză, 40-20 final, **repriza a doua s-au marcat 30 puncte, în prima 30 puncte**)
  - iii. **I<II** în repriză secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză (1036- I<II sau 1036- MP I<II) (Ex: 20-10 pauză, 50-20 final, **repriza a doua s-au marcat 40 puncte, în prima 30 puncte**)
- (n) **Prima repriză / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificatii ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții

- (o) **Total puncte par / impar (Par / Impar)** se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 – Par* înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.
- (p) **Câștigă meciul (CM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:
- CM1** - câștigă echipa gazdă (1710 – CM1)
  - CM2** - câștigă echipa oaspete (1710 – CM1)

## 82. HANDBAL

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.

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

- (b) **Prima repriză (1r)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:
- 1** - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – 1R 1)
  - X** - prima repriză se termină la egalitate (1710 – 1R X)
  - 2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – 1R 1)
  - 1X** - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 1R1X )
  - X2** - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 1R X2)
- (c) **A doua repriză (2r)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:
- 1** - la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă (1710 – 2R 1)
  - X** - repriza secunda se termină la egalitate (1710 – 2R X)
  - 2** - la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete (1710 – 2R 1)
  - 1X** - la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 2R1X )
  - X2** - la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 2R X2)
- (d) **Handicap (H1,2,3.....±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- H1-1** câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat (1710 – H1-1)
  - H1-2** câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)
- (e) **Handicap prima repriză (1r H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- 1r H1** - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat (1710 –1RH 1)
  - 1r H2** - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă (1710 –1RH2)

- (f) **Total goluri (TG1,2,3...etc.)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.
- TG1-1** se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TG1-1)
  - TG1-2** se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TG1-2)
- (g) **Prima repriză / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la **FOTBAL**)
- Exemplu:* Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții
- (h) **Total goluri prima repriză (1RTG1)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul de goluri indicat.
- 1RTG1** - se înscriu mai puține goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – TG 1)
  - 1RTG2** - se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – TG 2)
- (i) **Total goluri repriza secundă (2RTG1)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza a doua, comparativ cu numărul goluri indicat.
- 2RTG1** - se înscriu mai puține goluri în repriza secundă raportat la numărul de goluri specificat în oferta (1710 – TG 1)
  - 2RTG2** - se înscriu mai multe goluri în repriza secunda raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – TG 2)
- (j) **Total goluri echipă (1TG sau 2TG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.
- 1TG1** - prima echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat
  - 1TG2** - prima echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat
  - 2TG1** - a doua echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat
  - 2TG2** - a doua echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat
- (k) **Total goluri echipă prima repriză (1r 1TG sau 1r 2TG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat.
- 1r 1TG1** - prima echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat
  - 1r 1TG2** - prima echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat
  - 1r 2TG1** - a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat
  - 1r 2TG2** - a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat
- (l) **Total goluri echipă repriza secundă (2r 1TG sau 2r 2TG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza secunda, comparativ cu numărul goluri indicat.
- 2r 1TG1** - prima echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat
  - 2r 1TG2** - prima echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat

- iii. **2r 2TG1** - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat
  - iv. **2r 2TG2** - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat
- (m) **Mai Multe Goluri(MG)** se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc(indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
- i. **I>II** în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MG I>II )(Ex: 2-0 pauză, 2-1 final, **repriza a doua s-a marcat 1 gol, în prima 2 goluri**)
  - ii. **I=II** în ambele repriză se marchează același număr de goluri (1036 - I=II sau 1036 - MG I=II) (Ex: 2-0 pauză, 2-2 final, **repriza a doua s-a marcat 2 goluri, în prima 2 goluri**)
  - iii. **I<II** în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1036- I<II sau 1036- MG I<II) (Ex: 2-0 pauză, 5-1 final, **repriza a doua s-a marcat 4 goluri, în prima 2 goluri**)
- (n) **Sucesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).
- i. **1&TG1** - la finalul meciului câștigă prima echipa și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP1)
  - ii. **1&TG2** - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP2)
  - iii. **2&TG1** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP1)
  - iv. **2&TG2** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP2)
  - v. **VD1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vi. **VD2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vii. **H1&TG1** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat
  - viii. **H1&TG2** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
  - ix. **H2&TG1** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat
  - x. **H2&TG2** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
- (o) **Sucesiune de evenimente prima repriză (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul primei repriza cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în prima repriza. (trebuie îndeplinite ambele pronosticuri – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).
- i. **1r1&1rTG1** - la finalul primei reprize câștigă prima echipa și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&1rTP1)
  - ii. **1r1&1rTG2** - la finalul primei reprize câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&1rTP2)
  - iii. **1r1&1rTG1** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&1rTP1)
  - iv. **1r1&1rTG2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&1rTP2)

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

*Exemplu: 1710 – Par înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par.*

### 83. FOTBAL AMERICAN (NFL)

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

- (a) Rezultat Final
- (b) Prima Repriză
- (c) Handicap
- (d) Handicap Prima Repriză
- (e) Total Puncte
- (f) Total Puncte Prima Repriză
- (g) Total Puncte Repriza Secundă
- (h) Total Puncte Echipă
- (i) Total Puncte Echipă Prima Repriză
- (j) Total Puncte Echipă Repriza Secundă
- (k) Mai Multe Puncte
- (l) Succesiune Evenimente
- (m) Total Puncte Par/ Impar.

### 84. VOLEI

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

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Set
- (c) Handicap Seturi
- (d) Handicap Puncte
- (e) Total Puncte
- (f) Primul Set/ Final Meci
- (g) Primul Set & Setul 2
- (h) Scor Corect
- (i) Total Puncte Primul Set.
- (j) Total Puncte Par/Impar

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### 85. VOLEI PE PLAJĂ

- (a) Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **rezultat final.**

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### 86. HOCHEI PE IARBĂ

- (a) Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **87. POLO**

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

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Handicap Prima Repriză
- (e) Total Goluri
- (f) Total Goluri Prima Repriză
- (g) Total Goluri Repriza Secundă
- (h) Total Goluri Echipă
- (i) Total Goluri Echipă Prima Repriză
- (j) Total Goluri Echipă Repriza Secundă
- (k) Mai Multe Goluri
- (l) Cine Merge Mai Departe
- (m) Succesiune Evenimente

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **88. BASEBALL**

- (a) Oferta la BASEBALL poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:
- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte
- (d) Succesiune Evenimente
- (e) Primul Inning
- (f) Total Puncte Primul Inning
- (g) Total Puncte Par / Impar

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **89. FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Goluri
- (d) Succesiune Evenimente
- (e) Câștigă Meciul

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **90. ATLETISM**

Oferta la ATLETISM poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- (c) Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

### **91. ÎNOT**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-2 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele două poziții în cursă.

- (c) Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

### 92. FORMULA 1 și MOTO GP

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) V – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- (c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții în cursă.
- (d) Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

### 93. SCHI

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) V – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții.
- (c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții.

### 94. CICLISM

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) V – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții.
- (c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții.

### 95. BOX

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

### 96. RUGBY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Puncte
- (e) Succesiune Evenimente

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### 97. SNOOKER

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Frame
- (c) Handicap Frame-Uri
- (d) Total Frame-Uri
- (e) Succesiune Evenimente

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### 98. DARTS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte
- (d) Succesiune Evenimente



NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **99.FOTBAL DE PLAJĂ**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Goluri
- (d) Succesiune Evenimente

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **100.K1**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

### **101.SAH**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **102.CRICKET**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **103.BANDY**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri
- (e) Câștigă Meciul

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **104.FLOORBALL**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri
- (e) Câștigă Meciul

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

### **105.TENIS DE MASĂ**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Set

(c) Handicap Seturi

(d) Total Puncte

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

#### **106.BADMINTON**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **rezultat final**

#### **107.FOTBAL AUSTRALIAN**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Puncte

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

#### **108.PESAPALLO**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Goluri

NOTĂ: interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

#### **109.BOWLS**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

#### **110.NETBALL**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Puncte

111. Pariul de orice fel este un tip de pariu în cotă fixă în care evenimentele nu au un caracter sportiv.

112. Organizatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar, concursul Miss World, concursul de muzica Eurovision, concursul de muzica Sanremo etc.

113. 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.

114. 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.

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

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

**PARIURI PE NUMERE**

117. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu pe care jucătorul îl face pe rezultatele extragerilor la acestea.
118. Organizatorul nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.
119. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Lista de pariuri cuprinde specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.
120. 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.
121. 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.
122. 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 aplica următoarele reguli:
- ✓ Numarul suplimentar extras din cele 20 va avea o cota fixa, va fi considerat ca o loterie separata, cu un cod separat in oferta, denumita “WFL Numerone”
  - ✓ Suma minima de pariuri este de 2 Ron
123. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către societatea organizatoare de pariuri, 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.
124. Organizatorul anunță rezultatul extragerii, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.
125. Oferta de pariuri va fi adusă la cunoștința clienților / jucătorilor săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare pe platforma online și în agenții
126. Tipuri de pariuri:
- (a) Pariul simplu – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariu se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 10 numere, excepție fac loteriile cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respectiv 5 numere.
  - (b) Pariul sistem – acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 10 din 15 (excepție, 4/5 din 15 pentru loteriile cu extragere de 4 respectiv 5 numere). Pentru a fi câștigător un bilet trebuie să îndeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

**Pariurile Virtuale**

127. Cursele de câini și extragerile BeSix rulează pe durata programului Organizatorului, la intervalul de 5 minute.
128. La fiecare 5 (cinci) minute, clientul este informat despre cotele de pariuri, iar în cele 4 (patru) minute preliminare fiecărui eveniment, setul cotelor de pariuri este afișat pe

televizoarele din agenții. În cele 4 (patru) minute preliminare, se acceptă și se efectuează pariurile pentru evenimentul respectiv. De asemenea, arhiva evenimentelor se menține pe o perioadă de timp de 30 de zile de la finalizarea ultimului eveniment de pe bilet, iar orice solicitare de documente după expirarea termenului de 30 de zile este nulă.

129. Pariul este efectuat în momentul înregistrării biletului.

130. După fiecare eveniment, pe durata unui minut, se informează rezultatul iar biletele sunt validate automat.

131. Programul de gestionare a activității de pariere este furnizat de către firme specializate în domeniu și este autorizat conform normelor europene, prin “Raportul de testare al Institutului Sloven pentru calitate și Metrologie” .

### **Pariul pe cursele de câini**

132. Este un tip de pariuri “live”, realizate de către client pe evenimente ce constau în curse de câini preînregistrate, transmise de către Organizator pe televizoarele din agenții.

133. Transmisia curselor se va face de la un server independent asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

134. Înregistrările curselor de câini nu constau în evenimente personalizate (neavând înscrise data, locul, locația, denumirea cursei etc.) ci sunt identificate printr-un număr de ordine și conțin efectiv desfășurarea evenimentului, de la momentul startului și până la finalul cursei.

135. Cursele preînregistrate sunt depozitate într-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul alege aleatoriu o cursă pe care o transmite.

136. 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.

137. Tipurile de pariere sunt:

(a) **pariuri solo** (pe victorie), la care se pariază pe victoria unuia sau altuia din câinii participanți;

(b) **pariul dublu**, la care se pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.

### **Pariul BeSix**

138. Este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea organizatorului, evenimente **generate aleatoriu de un sistem independent**. **Organizatorul nu oferă pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române**. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate pe televizoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri .

139. Evenimentele sunt generate de un server independent, **fără a avea legătură cu sumele pariate**.

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

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

142. Mecanism de extragere: prima dată se extrag 5 numere care vor fi în componența fiecărei combinații câștigătoare aferente extragerii, apoi se extrage cel de-al șaselea număr, în dreptul căruia, este indicată și cota care stabilește valoarea câștigului. Un bilet este câștigător dacă există un minim de 6 numere indicate corect.

143. Posibilități de pariere:

(a) Pariul simplu - pe un bilet se pariază pe 6 numere de la 1 la 49. Biletul este câștigător dacă au fost indicate corect toate cele 6 numere, câștigul calculându-se înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.

(b) Pariul combinat implică mai multe variante de pariere pe bilet și în acest caz întâlnim mai multe situații:

i. Se pot paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maxim 10. De exemplu, puteți paria 8 numere pe bilet, însemnând că aveți 28 de combinații posibil câștigătoare a câte șase numere fiecare.

ii. Se pot paria mai multe seturi / grupuri de numere pentru o extragere. De ex: 8 numere + alte 9 numere + alte 10 numere. Cele 8 numere înseamnă 28 combinații de câte 6 numere, 9 numere înseamnă 84 combinații și 10 numere înseamnă 210 combinații. În total sunt 322 de variante posibile a câte 6 numere fiecare.

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

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

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

## **SUPERPOT**

147. Este un câștig suplimentar care se acordă clienților, exclusiv pentru biletele de pariere pe cursele de câini sau BESIX.

148. Modalitatea de atribuire a câștigului suplimentar se realizează pe baza unui algoritm aleatoriu, jucătorilor ce pariază pe cursele de câini sau BESIX.

149. În mod aleatoriu, un astfel de bilet pariat este desemnat ca beneficiar al câștigului suplimentar. Numărul biletului pentru care se acordă câștigul suplimentar SUPERPOT, poate fi doar al unui bilet necâștigător.

150. Câștigul suplimentar SUPERPOT se acordă dintr-un fond de câștig constituit prin cumularea valorilor subunitare ale biletelor câștigătoare, pariate la cursele de câini sau BESIX. (Ex: în cazul unui câștig teoretic de 173.59 lei, pe bilet va fi înscrisă suma posibil a fi câștigată = 173 lei, iar în cazul în care biletul este câștigător, clientul primește 173 lei; diferența de 0.59 lei se reține de către Organizator, pentru constituirea fondului de câștig suplimentar SUPERPOT). Excepție de la aceasta regulă fac doar biletele câștigătoare ale căror câștiguri nu depășesc suma de 2 lei.

## **Pariul “Lucky Six”**

151. “Lucky Six” este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

152. 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.

153. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate pe website-ul Organizatorului.

154. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu Malta Lotteries & Gaming Authority de către laboratorul de testare certificat iTech Labs Australia, IEO / ISO 17025 laborator de testări acreditat.

155. Lucky Six este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere (de la 1 la 48).
156. Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe a câte 6 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu, negru și sunt împărțite astfel:
- (a) Grupul de numere ROȘU: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
  - (b) Grupul de numere VERDE: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
  - (c) Grupul de numere ALBASTRU: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
  - (d) Grupul de numere VIOLET: 4, 12, 20, 28, 36, 44;
  - (e) Grupul de numere MARO: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
  - (f) Grupul de numere GALBEN: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
  - (g) Grupul de numere PORTOCALIU: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
  - (h) Grupul de numere NEGRU: 8, 16, 24, 32, 40, 48.
157. Extragerile rulează la intervalul de 5 minute și 30 de secunde, iar jucătorul trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 de numere afișate pentru a câștiga.
158. Sistemul video de pariere pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.
159. Suma minimă care poate fi pariată pe un bilet este de 2 Ron. Câștigul maxim al unui bilet este de 100.000 Ron.
160. Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința Organizatorului sau a angajaților săi.
161. Pariul SIMPLU – 6/35 – Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afișate în cadrul runde. Câștigul se calculează înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.
162. Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate pe monitoarele din agenții astfel:
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 cota va fi 10000
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 cota va fi 7500
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 cota va fi 5000
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 cota va fi 2500
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 cota va fi 1000
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 cota va fi 500
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 cota va fi 300
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 cota va fi 200
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 cota va fi 150
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 cota va fi 100
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 cota va fi 90
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 cota va fi 80
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 cota va fi 70
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 cota va fi 60
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 cota va fi 50
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 cota va fi 40
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 cota va fi 30
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 cota va fi 25
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 cota va fi 20
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 cota va fi 15
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 cota va fi 10
  - ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 cota va fi 9

- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 cota va fi 8
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 cota va fi 7
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 cota va fi 6
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 cota va fi 5
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 cota va fi 4
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 cota va fi 3
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 cota va fi 2
- ✓ Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 cota va fi 1

163. Trifoi câștigător - În tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri "trifoi", care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:

(a) 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 "trifoi", câștigul este înmulțit cu 2.

(b) 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 trifoi, câștigul este înmulțit cu 3.

Simbolurile trifoi nu se regăsesc întotdeauna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

### Pariuri speciale

- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **Primul număr (par/impar)** – Jucătorul are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cât și pentru impar.
- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **Număr în primele 5 bile** – Jucătorul poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.

### Pariul de tip sistem (combinat)

164. 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:

- (a) 6/7 cu 7 combinații posibile;
- (b) 6/8 cu 28 combinații posibile;
- (c) 6/9 cu 84 combinații posibile;

(d)6/10 cu 210 combinații posibile.

165. Prețul biletului este calculat utilizând numărul de combinații prezente pe biletul de pariu sistem, prețul minim pentru o combinație fiind de 0.1 Ron. Exemplu: pentru varianta 6/8, având 28 de combinații posibile: 0.1 Ron / 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 Ron pentru un bilet.
166. Pariul este efectuat în momentul tipării biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei.
167. 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.
168. Organizatorul nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a Pariorului care poate apărea din cauza unor defecțiuni ale sistemului de comunicații sau echipamentelor din cauza unor circumstanțe excepționale (de forță majoră, etc.).
169. Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.
170. 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.

## Lucky X

171. "Lucky X" este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
172. 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.
173. Extragerile sunt redade live, putând fi vizualizate pe website-ul Organizatorului.
174. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu Malta Lotteries & Gaming Authority de către laboratorul de testare certificat iTech Labs Australia, IEO / ISO 17025 laborator de testări acreditat.
175. Lucky X este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 36 de numere generate aleatoriu din cele 50 de numere participante la extragere (de la 1 la 50).
176. Cele 50 de bile sunt împărțite în 5 grupe a câte 10 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, albastru, verde, galben, violet și sunt împărțite astfel:
- (a) Grupul de numere ROȘU: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46;
  - (b) Grupul de numere ALBASTRU: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47;
  - (c) Grupul de numere VERDE: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48;
  - (d) Grupul de numere GALBEN: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49;
  - (e) Grupul de numere VIOLET: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.
177. Extragerile rulează la intervalul de 5 minute.
178. Sistemul video de pariuri pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleatoriu numere pe care le afișează.
179. Suma minimă care poate fi pariată pe un bilet este de 2 Ron.
180. Câștigul maxim al unui bilet este de 200.000 Ron.
181. Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința Organizatorului sau a angajaților săi.

## Pariuri standard



182. Pariul Aleatoriu 1 – Jucătorul poate paria pe 1 număr din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 9 numere extrase. Dacă numărul ales de jucător este extras, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 9 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 10 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
183. Pariul Aleatoriu 2 – Jucătorul poate paria pe 2 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 18 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 2 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 18 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 19 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
184. Pariul Aleatoriu 3 – Jucătorul poate paria pe 3 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 25 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 3 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 25 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 26 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
185. Pariul Aleatoriu 4 – Jucătorul poate paria pe 4 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 31 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 4 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 31 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 32 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
186. Pariul Aleatoriu 5 – Jucătorul poate paria pe 5 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 34 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 5 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 34 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 35 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
187. Pariul Aleatoriu 6 / 7 / 8 / 9 / 10 – Jucătorul poate paria de la 6 la 10 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru toate cele 36 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin toate numerele alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 36 numere, pariul va fi finalizat.
188. Jucătorul câștigă o sumă egală cu valoarea mizei înmulțită cu cota. Cota câștigului se regăsește în tabelul de plăți la intersecția dintre linia secvenței în care a fost extras numărul care completează combinația câștigătoare și coloana tipului de pariu.

### **Pariuri pe culoare**

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

### **Pariuri speciale**

191. Suma primelor 6 numere (sub/peste 153) - Pentru acest tip de pariu, jucătorul pariază pe suma primelor 6 numere, dacă va fi „mai mică sau egală cu 153” sau „mai mare sau egală cu 153”. Pariul va fi câștigător în primul caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mică decât 153, și în al doilea caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mare decât 153. Dacă suma bilelor extrase este egală cu 153, ambele pariuri vor fi câștigătoare, iar cota pentru ambele va fi 1.80.

Secv.	AI.1	AI.2	AI.3	AI.4	AI.5	AI.6	AI.7	AI.8	AI.9	AI.10
1	9									
2	8	100								
3	7	40	200							
4	6	15	100	1,000						
5	5	14	80	200	5,000					
6	4	13	70	80	1,000	10,000				
7	3	12	50	60	500	5,000	20,000			
8	2	11	40	50	400	2,500	10,000	30,000		
9	1	10	30	40	300	1,500	5,000	10,000	50,000	
10		9	20	30	200	1,000	2,500	5,000	20,000	100,000
11		8	15	25	100	700	2,000	4,000	10,000	50,000
12		7	14	20	90	500	1,000	3,000	5,000	40,000
13		6	13	19	70	250	700	2,000	3,000	20,000
14		5	12	18	50	200	500	1,000	2,000	10,000
15		4	11	17	45	100	400	900	1,000	5,000
16		3	10	16	40	90	300	800	900	3,000
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2,500
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1,500
19			7	13	20	60	90	500	600	1,000
20			6	12	15	50	80	100	400	600
21			5	11	14	40	70	90	300	500
22			4	10	13	30	60	80	250	400
23			3	9	12	25	50	70	200	300
24			2	8	11	15	45	60	150	250
25			1	7	10	14	40	50	100	200
26				6	9	13	35	45	90	150
27				5	8	10	25	40	80	100
28				4	7	9	20	35	70	90
29				3	6	8	15	30	60	80
30				2	5	7	12	25	50	70
31				1	4	6	10	20	40	60
32					3	5	8	15	30	50
33					2	4	6	10	20	40
34					1	3	4	9	10	30
35						2	3	8	9	20
36						1	2	3	4	10

- 192.Culoare primul număr - Jucătorul poate paria pe culoarea primei bile afișate, dacă aceasta va fi albastru, roșu, verde, galben sau violet. Cota pentru acest tip de pariu este 4.50.
- 193.Număr în primele 6 bile - Jucătorul poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 6 bile. Cota pentru acest tip de pariu este 7.00.
- 194.Primul număr (par/impar) – Jucătorul are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
- 195.Primul număr (sub/peste 25.5) - jucătorul poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 25.5. Cotele sunt de 1.80 atât pentru peste cât și pentru sub.

**Pariul de tip sistem (combinat)**

- 196.Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un bilet, de la 1 la 10 numere, indicând sistemul dorit.

**Tabel de Combinații:**

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

- 197.„Pariul următor” – Jucătorul poate pune orice tip de pariu pentru următoarele 10 runde. În acest caz, fiecare pariu va fi validat separat.

**Curse Virtuale de Câini**

- 198.Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
- 199.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.
- 200.Cursele au loc la fiecare 3 minute și 45 de secunde.
- 201.Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

**Pariuri standard**

202. Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor câini.
203. 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.
204. Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

### **Pariuri speciale**

205. Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi par sau impar.
206. 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).
207. 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).
208. 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).
209. Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
210. Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
211. 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.
212. 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.
213. Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care câine nu va câștiga.

### **Curse Virtuale de Cai**

214. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de cai virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
215. La fiecare cursă participă 6, 8, 10 sau 12 cai. În funcție de numărul de cai, aceștia au înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, 1 la 8, 1 la 10, sau 1 la 12.
216. Cursele au loc la fiecare 4 minute și 30 de secunde.
217. Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

### **Pariuri standard**

218. Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor cai.
219. Pronostic dublu - jucătorul pariază pe doi cai, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.
220. Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

### **Pariuri speciale**

221. Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi par sau impar.

222. Câștigător Sub/Peste - jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
223. Suma Primilor Doi - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
224. Suma Primilor Trei - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
225. Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
226. Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
227. Nu termină pe Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
228. Nu termină pe Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
229. Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care cal nu va câștiga.

## **PARIURI LIVE**

230. Sunt pariurile pe care clienții pot paria înaintea sau pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.
231. Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.
232. Cotele pe lista de pariuri – oferta se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de curs, se transmit automat pe televizoarele din agenții.
233. Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.
234. Pariurile Live nu se pot paria împreună cu alte evenimente din ofertă.
235. 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.
236. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.
237. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
238. 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.
239. 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
240. În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.
241. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprimite neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

- 242.În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
- 243.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.

**FOTBAL**

- (a) 1 X 2 - Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)
- (e) Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- (f) Egal pariul primește cota 1
  - i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
  - ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- (g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- (h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)
- (i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (j) Scor corect
  - (a) Rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul")
  - (b) Dacă o echipă înscrie 4 goluri, pariul este decis "oricare altul".
- (k) Scor corect flex - Similar cu scor corect dar extins de către scorul curent
- (l) Goluri gazde
  - i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (m) Goluri oaspeți
  - i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (n) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)
- (o) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (p) Care echipă va avea lovitura de start? - Gazde/ oaspeți
- (q) Repriza 1 – 1 X 2
  - i. Care echipă va câștiga prima repriză?
  - ii. Rezultat la pauză 1 X 2
- (r) Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- (s) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)
- (t) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- (u) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (v) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- (w) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- (x) Prelungiri – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungiri
- (y) Prelungiri – Total - Doar golurile înscrise în prelungiri
- (z) Prelungiri - Cine va câștiga restul meciului? - Doar golurile înscrise în prelungiri
- (aa) Prelungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prelungiri
- (bb) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- (cc) Prelungiri - Handicap Asiatic

- i. Doar golurile înscrise în prelungiri
- ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- (dd) Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
- (ee) Prelungiri - Scor corect flex
  - i. Doar golurile înscrise în prelungiri
  - ii. Extins de scorul curent
- (ff) Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex
  - i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
  - ii. Extins de scorul curent
- (gg) Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic
  - i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
  - ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)
- (hh) Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere
- (ii) Cartonaje - Care echipă va primi cele mai multe cartonaje
- (jj) Handicap cornere - Handicap 12 în unități \*.5
- (kk) Total cornere - Număr total de cornere în unități \*.5
- (ll) Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (mm) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (nn) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități \*.5
- (pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități \*.5
- (qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere
- (rr) Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
- (ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități \*.5
- (tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități \*.5
- (uu) Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-7, 7+)
- (vv) Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (ww) Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (xx) Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități \*.5
- (yy) Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități \*.5
- (zz) Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
- (aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5
- (bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- (ccc) Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (ddd) Repriza 1 - Goluri gazde
  - i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți
  - i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (fff) Repriza cu cele mai multe goluri
  - i. Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)
  - ii. Se consideră doar timpul regulamentar
- (ggg) Când se va înscrie golul următor?

- i.În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)
- ii.Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30)
- iii.31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri
- iv.Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV
- (hhh)Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități \*.5
- (iii) Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
- (jjj) Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci
- (kkk)Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități \*.5
- (lll) Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități \*.5
- (mmm)Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități \*.5
- (nnn)Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
- (ooo)Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1
- (ppp)Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (qqq)Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități \*.5
- (rrr)Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități \*.5
- (sss)Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități \*.5
- (ttt)Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
- (uuu)Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (vvv)Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștiga și sub, Oaspeții câștiga și peste)
- (www)Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți
- (xxx)Cum se va decide meciul? - "Gazde/Oaspeți" după "Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare"
- (yyy)Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul
- (zzz)Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul **IMPORTANT**

### **IMPORTANT**

- 244.Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- 245.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.
- 246.90 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**



247. 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.
248. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
249. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
250. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
251. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.
252. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **PARIURILE PE CARTONAȘE**

253. 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.
254. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
255. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.
256. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

### **PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE**

257. 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.
258. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.
259. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.
260. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

### **PARIURILE PE CORNERE**

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

### **URMĂTORUL MARCATOR**

262. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.
263. Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați **eligibili**.
264. Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
265. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

### **SĂ ÎNSCRIE ORICÂND**

266. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.
267. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați **eligibili**. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
268. 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.

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

**TENIS**

- (a) 1 sau 2 - Jucător1; Jucător2
- (b) Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2
- (c) Care jucător va câștiga game-urile x și y din setul n?
  - i. Întotdeauna pentru următoarele 2 game-uri (ex: Care jucător va câștiga game-urile 3 și 4 din setul 2?)
  - ii. Disponibil doar înainte de începerea primului din cele 2 game-uri
- (d) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (e) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
- (f) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (g) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- (h) Setul X - Cine va câștiga game-ul X?
  - i. Câștigătorul următorului game (ex: Care jucător va câștiga game-ul 3 din setul X?)
  - ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- (i) Număr total de game-uri
  - i. Pariuri total game-uri \*.5
  - ii. Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
- (j) Setul X – Total - Pariuri total game-uri pentru setul X \*.5 (ex: sub/peste 9.5)
- (k) Număr Impar/Par de game-uri
  - i. Se consideră game-urile din tot meciul
  - ii. Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
- (l) Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare
- (m) Setul X - Scorul game-ului X
  - i. Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40
  - ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- (n) Setul X - Scorul game-ului X sau break
  - i. Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break
  - ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

**IMPORTANT**

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

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

272. În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

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

## **BASCHEȚ**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (c) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub
- (e) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap \*.5) - Gazde; Oaspeți
- (g) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par
- (h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (i) Cine va înscrie punctul X?
  - i. X în 10, 15, 20, 25, ...
  - ii. Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct).
  - iii. Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
- (j) Care echipă va câștiga mingea de început? - Gazde; Oaspeți
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
  - i. X în 20, 30, 40, ...
  - ii. Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte).
  - iii. Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.
- (l) Sferturile 1-2 - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (m) Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (n) Sferturile 1-2 – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (o) Sferturile 1-2 - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (p) Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (q) Repriza X – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (r) Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (s) Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

## **FOTBAL AMERICAN**

- (a) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

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

### **IMPORTANT**

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

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

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

288.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).

### **HOCHEI**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)
- (d) Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- (e) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (f) Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?

- (g) Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?
- (h) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- (i) Goluri gazde
  - i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?
  - ii. 0, 1, 2, 3, +
- (j) Goluri oaspeți
  - i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?
  - ii. 0, 1, 2, 3, +
- (k) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5
- (l) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- (m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (n) Repriza 1 – Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- (o) Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- (p) Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- (q) Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- (r) Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- (s) Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- (t) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- (u) Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare
- (v) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

### **IMPORTANT**

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

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

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

### **BASEBALL**

- (a) 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (c) Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri \*.5
- (e) Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri

- (f) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă  $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$
- (g) Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți
- (h) Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?
- (i) Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+ - Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
- (j) Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
- (l) Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu
- (m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (n) Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (o) Pauză – Total - Doar totaluri \*.5
- (p) Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza X - Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (r) Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)
- (s) Total după 5 inning-uri - peste; sub

**IMPORTANT**

295. Posibilele 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.

296. 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-a jumătate-inning

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

298. 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.

299. 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.

**HANDBAL**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...)
- (c) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (d) Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?
- (e) Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1
- (f) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

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

### **IMPORTANT**

300.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.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

### **VOLEI**

- (a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- (b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- (c) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
  - i.X în 5, 10, 15, 20
  - ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?
- (f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?
  - i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
  - ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
  - iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
- (h) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- (i) Total - Peste; Sub
- (j) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)

**IMPORTANT**

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

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

**VOLEI DE PLAJĂ**

- (a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- (b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- (c) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
  - i.X în 5, 10, 15, 20
  - ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?
- (f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?
  - i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
  - ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
  - iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (h) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (i) Total - Peste; Sub
- (j) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

**IMPORTANT**

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

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

**FUTSAL**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
- (e) Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
- (f) Egal pariul primește cota 1



- i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- (g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
- (h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
- (i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (j) Goluri gazde
  - i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (k) Goluri oaspeți
  - i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete
  - ii. 0, 1, 2, 3+
- (l) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)
- (m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (n) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa
- (o) Repriza 1 – 1 X 2
  - i. Care echipă va câștiga prima repriză?
  - ii. Rezultat la pauză 1-X-2
- (p) Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- (q) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
- (r) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
- (s) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (t) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- (u) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

### **IMPORTANT**

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

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

315. 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.
316. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
317. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
318. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
319. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitură de start, pariul va fi nul.
320. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **BADMINTON**

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete

- (c) Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri handicap asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?
  - i.X în 5, 10, 15, 20
  - ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?
- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?
  - i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
  - ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
  - iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.
- (h) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
- (i) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (j) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (k) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

### IMPORTANT

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

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

### RUGBY

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap Asiatic - Doar \*.5
- (f) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (g) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)
- (h) Total - Doar x.5
- (i) Total Diferență - (<28; 28-34; 35-41; 42-48; 49-55; 56-62; >62)
- (j) Total oaspeți - Doar x.5
- (k) Impar/Par - Impar; Par
- (l) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (m)Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (n) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (o) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar \*.5
- (q) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)

- (r) Repriza 1 - Total - Doar x.5
- (s) Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7-13; 14-20; 21-27; 28-34; 35-41; >41)
- (t) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (v) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

**IMPORTANT**

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

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

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

329.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.

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

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

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

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

**DARTS**

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

**IMPORTANT**

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

335. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
336. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
337. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
338. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

**SNOOKER**

- (a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (b) Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (c) Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (d) Total frame-uri - peste; sub
- (e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (f) Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)

**IMPORTANT**

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

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

340. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
341. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
342. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

**TENIS DE MASĂ**

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?  
i. X în 3, 5, 7, 9  
ii. Care jucător va ajunge primul la X puncte?
- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?  
i. X în 5, 10, 15, 20  
ii. Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?  
iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
- (h) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- (i) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- (j) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3
- (k) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- (m) Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7
- (n) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (o) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

**IMPORTANT**

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

#### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

#### **REGULI SPECIFICE JOCURILOR DE NOROC TRADIȚIONALE**

348.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.

349.Câștigurile se ridică de către client numai din agenția unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozițiile de mai sus, la cererea motivată, în scris, a clientului, Organizatorul poate dispune ridicarea câștigului de la o alta agenție, prin transfer bancar sau de la casieria centrală.

350.Câștigul se obține în baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului din agenția în care a fost emis. Biletul câștigător nu se returnează clientului. În situația în care se constată deteriorarea acestuia (părți lipsă, ștersături, zone ilizibile), reprezentantul organizatorului din agenție poate refuza plata biletului.

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

352.Oraganizatorul își rezerva dreptul de a nu achita câștigurile pretinse de jucător, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate, investighează, constată și fac public fraudarea/trucarea unui eveniment.

353.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 cât posibil pe cale amiabilă, în caz contrar apelându-se la instanța judecătorească competentă.

354.**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 sursa, cu o cota de 1% aplicată asupra tuturor sumelor încasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc. Veniturile din jocurile de noroc care depășesc echivalentul a 15.000 euro se impozitează cu 16%, iar veniturile care depășesc echivalentul a 100.000 euro se impozitează cu 25%.

355.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 diferență sub forma unor premii în cadrul unor **CAMPANII PROMOȚIONALE**, prin tragerea la sorti de bilete necâștigătoare, acțiune desfășurată anual și anunțată în prealabil.