

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI ÎN COTĂ FIXĂ

REGULI GENERALE :

Societatea **S.C. Sports Win International S.R.L.** societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/3136/2009, CUI 25251415 cu sediul în București, sector 2, Str.Pâncota nr.112, este cea care organizează pariurile și va fi denumită în continuare “Organizator”.

Regulile următoare intră în vigoare începând cu data obținerii Licenței și vor governa toate pariurile acceptate de către organizator.

Regulile jocului sunt afișate într-un loc vizibil la punctul de pariere și pot fi consultate de către fiecare client înainte de efectuarea pariului. Clienții trebuie să citească și să înțeleagă regulile de mai jos. Deținerea unui bilet de pariere emis de către organizator implică obligativitatea cunoașterii și acceptării de către client a regulilor prevăzute în acest document.

Articolul I

TERMENI ȘI CONDIȚII PENTRU EFECTUAREA PARIURILOR:

Aceste Reguli reprezintă baza legală exclusivă pentru încheierea unui contract privind participarea la joc („Contract de Joc”).

1. Pariul este jocul în care Jucătorul indică rezultatele evenimentelor propuse de organizator (denumite în continuare „*Evenimente*”), acesta hotărând în mod independent numărul și tipul evenimentelor pe care pariază și suma de care depinde valoarea eventualului câștig (denumită în continuare „*Miză*”).

2. Contractul va fi încheiat între organizator și jucător pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plății Biletului de pariere (denumit în continuare „*bilet*”).

3. Jucătorul este persoana fizică majoră care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit de deținerea biletului. Odată cu tipărirea biletului, toate informațiile despre acesta vor fi înregistrate de către organizator în baza de date.

4. Aceste Reguli („Reguli Generale”) vor fi obligatorii pentru toate părțile care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.

5. Toate pariurile primite de către organizator vor fi valabile doar dacă Regulile Jocului au fost respectate.

6. După acceptarea unui pariu, jucătorul nu va avea dreptul să opereze modificări asupra biletului. În acest sens, jucătorul este obligat, în interes propriu, să-și verifice datele de pe bilet, iar în cazul în care constată

existența unor date eronate, poate solicita remedierea acestora în cel mult 10 minute de la emiterea biletului. Excepție face situația în care cel puțin unul din evenimentele de pe bilet a început deja. Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerație.

Articolul II

MECANISMUL DE PARIERE

1. Organizatorul va primi pariuri pentru următoarele evenimente sportive: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, baseball, rugby, volei, polo, fotbal american, fotbal pe plajă, fotbal în sală, snooker, darts, sporturi de iarnă, natație, gimnastică, curse de automobile, de motociclete, sporturi olimpice.

2. Organizatorul poate oferi, de asemenea, pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cum ar fi: premiile Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, politică, financiară.

3. Organizatorul poate oferi și alte evenimente care nu sunt enumerate mai sus și care vor fi guvernate, de asemenea, de Regulile Generale, doar cu acordul prealabil al Comisiei de Autorizare.

4. Fiecare Eveniment din oferta de pariere va avea un anumit coeficient (denumit în continuare „Cotă”) determinat de către organizator. Cota fiecărui eveniment va fi determinată de către organizator la discreția sa, luând în considerație informațiile de ultimă oră cu privire la acesta.

5. Cotele pot varia înainte de începerea evenimentelor.

6. După ce jucătorul (clientul) se hotărăște asupra evenimentelor pe care dorește să le parieze, el se prezintă la ghișeu cu aceste evenimente notate (nr. evenimentelor și pronosticurile pe care dorește să le joace) pentru ca acestea să fie introduse de către operator în program în vederea realizării efective a tichetului de joc (bilet). După includerea evenimentelor în program (maxim 30 pe bilet), operatorul împreună cu clientul verifică exactitatea informațiilor introduse și specificate de către jucător. Din momentul înregistrării biletului în sistem, acesta conține toate datele despre locație (agenție), momentul în care a fost efectuat (data/ora), toate informațiile despre evenimente (numerație, pronostic), cota, miza, taxele precum și câștigul eventual.

În urma achitării biletului, jucătorul primește biletul de joc (ce conține toate informațiile de mai sus) a cărui copie se regăsește în baza de date a Organizatorului.

Articolul III

SISTEMUL DE PLATĂ AL CÂȘTIGURILOR

1. La ridicarea câștigurilor este necesară prezentarea cărții de identitate (CI), în vederea organizării unei evidențe care să permită determinarea câștigurilor totale ale unui jucător într-o zi. Conform Codului Fiscal veniturile din jocurile de noroc se impun, prin reținere la sursă, aplicându-se cota de impozit asupra venitului net calculat ca diferență între venitul brut și suma neimpozabilă de 600 lei, cu o cotă de 25% aplicată asupra venitului net care depășește cuantumul de 600 lei.

Nu sunt impozabile veniturile obținute din premii sub valoarea sumei de 600 lei realizate de același jucător într-o singură zi.

Obligația calculării, reținerii și virării impozitului revine Organizatorului.

2. La plata câștigului se ia în considerație rezultatul care este înscris în evidența organizatorului.

3. Suma câștigătoare a unui bilet va fi calculată prin înmulțirea cotei în momentul acceptării pariului cu suma plătită ca miză.

4. Jucătorii, posesorii de bilete câștigătoare, se vor prezenta cu acestea doar la punctul de lucru unde a fost înregistrat (la solicitarea clientului și cu acordul organizatorului se poate efectua plata câștigului și la sediul central al societății) și își pot ridica câștigurile în maxim 30 de zile calendaristice de la validarea tuturor evenimentelor de pe bilet. Dreptul jucătorului la ridicarea câștigurilor expiră după perioada celor 30 de zile calendaristice de la data anunțării rezultatelor oficiale, validate de către Organizator.

5. În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale plățile se fac în limita disponibilităților din fiecare punct de lucru, câștigurile neachitate urmând a se efectua în prima zi în care băncile pot onora ordinele de plată. În mod excepțional, pentru câștigurile care depășesc anumite sume organizatorul se obligă să le plătească în decurs de cel mult 14 zile de la anunțarea rezultatelor oficiale.

6. În cazul în care pentru anumite evenimente, organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 09:00, din cauza diferențelor de fus orar, omologarea rezultatelor se efectuează în maxim 48 de ore.

7. Firma organizatoare va plăti câștigurile doar dacă jucătorul va prezenta la punctul de lucru biletul jucat. În cazul pierderii, distrugerii sau dacă din cauza jucătorului biletul devine ilizibil, firma organizatoare își declină orice obligație de a plăti acest bilet indiferent de valoarea acestuia.

8. Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă jucătorilor care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex: dreptul la restituirea mizei întrucât jucătorul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia jucătorului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător etc.). De asemenea, Organizatorul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către jucători a regulilor oficiale specifice unui eveniment pe care aceștia au pariat.

9. Organizatorul va accepta pariuri doar până la ora de începere a evenimentului. Orice pariu primit după ce s-a dat startul evenimentului pentru care se pariază, indiferent de motiv, va fi nul.

10. Organizatorul își rezervă dreptul de a limita miza și/sau câștigul acceptate pentru anumite evenimente, competiții, etc. sau de a nu accepta pariuri identice pentru anumite evenimente.

11. Reclamațiile la plata în numerar sunt posibile numai la ghișee în momentul ridicării câștigului.

12. Falsificarea biletelor atrage după sine anularea câștigului și pedeapsa corespunzătoare conform legilor în vigoare.

13. Plata biletelor câștigătoare se efectuează pe teritoriul României în cadrul agențiilor unde biletul a fost emis. Conform H.G. nr. 870/2009 procentul de câștiguri din totalul încasarilor brute va fi de minim 60%. Dacă câștigurile platite pariurilor sunt mai mici decât 60% din totalul încasarilor brute, firma este obligată de a acorda diferența sub forma unor premii în cadrul unor tombole, prin tragerea la sorti a tichetelor necâștigătoare. Regularizarile prin tombole se vor organiza la sfârșitul fiecărui an, organizarea acestora va fi anunțată clientilor prin postarea unei note informative în punctele de pariere ale Organizatorului.

14. La plata biletelor câștigătoare, Organizatorul va suplimenta câștigul pe bilet în funcție de nr. evenimentelor de pe acesta. De exemplu, dacă jucătorul are 1 eveniment câștigul va fi suplimentat cu 1%, pentru 2 evenimente pe bilet cu 2% pentru 10 evenimente pe bilet cu 10%, etc. Procentul suplimentar se acordă câștigului eventual din care se scade miza; acesta se acordă doar biletelor câștigătoare. În cazul biletelor combinate procentul suplimentar se calculează și se acordă pentru fiecare combinație (linie, variantă) câștigătoare în parte.

15. La plata biletelor, Organizatorul acordă o valoare dublă a câștigului eventual afișat pe bilet *doar* în cazul în care acesta (biletul) se încadrează în următorii parametri: a. Biletul este simplu (nu combinat); b. Biletul conține minim 5 evenimente; c. Cursurile (cotele) sunt mai mici sau egale cu 1.60; d. Toate evenimentele de pe bilet sunt nefavorabile (jucătorul a indicat rezultatul greșit). Dacă jucătorul indică toate rezultatele corect va primi câștigul eventual afișat pe bilet (nu câștigul dublu acordat de organizator în cazul în care toate evenimentele sunt nefavorabile). Câștigul dublu nu va mai fi acordat în cazul în care 2 sau mai multe evenimente de pe bilet primesc cota 1 (nu s-a disputat).

Articolul IV

TERITORIUL PARIURILOR

Pariurile vor fi primite pe teritoriul României, la punctele de lucru ale Organizatorului legal înregistrate.

Articolul V

CÂȘTIGURILE MAXIME

1. Suma maximă câștigată de un jucător pe durata unei singure zile este stabilită în așa fel încât să nu poată depăși câștigul maxim de 100.000 lei.

2. Miza minimă pentru un bilet simplu este de 1 leu cu toate taxele incluse (miza minimă fără taxe este de 0.95 lei pe biletul simplu).

3. În cazul biletelor combinate miza minimă este de 2 lei cu toate taxele incluse. Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, această miză pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală platită de către jucător la numărul de combinații (linie, variantă).

4. În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim, pariul nu este acceptat indiferent de miza acestuia.

5. Dacă organizatorul stabilește că s-au produs greșeli sau falsuri pe oferta de pariuri sau la plăți din cauze exterioare firmei, va respinge plata pariului.

Articolul VI

DESCRIEREA BILETULUI

1. Biletul care atestă efectuarea pariului va conține date de identificare a Organizatorului, codul punctului de lucru, codificarea biletului (cod de bare și serie unică), data și ora emiterii, miza, taxele de administrare, suma totală de plată, numărul și tipul evenimentelor, evenimentul propriu-zis, data și ora limită de

pariere, cotele pentru fiecare eveniment, cota finală și câștigul eventual (câștigul eventual minim și maxim în cazul biletelor combinate).

2. Toate pariurile acceptate vor fi înregistrate în baza de date a Organizatorului.

3. Câștigul va fi calculat pe baza cotelor valide în momentul acceptării biletului și în funcție de datele existente în baza de date a Organizatorului. În cazul existenței unor bilete ale căror conținut diferă față de informațiile din baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera valide informațiile existente în baza de date.

4. Biletele vor fi imprimare conform Legilor în vigoare. Jucătorul are obligația să prezinte la ridicarea câștigului biletul de pariere lizibil. Nu se vor achita câștigurile de pe biletele rupte, cu părți lipsă și nici ale biletelor al căror cod de bare nu mai este vizibil. Din aceste motive, jucătorii au datoria de a feri biletele de pariere de surse de căldură și de umiditate excesivă. De asemenea se va evita contactul biletelor cu obiecte fierbinți din cauza tipăririi informațiilor de pe acestea pe hârtie termică, sensibilă la temperaturi mari. Organizatorul este absolvit de orice vină în cazul în care din diferite motive jucătorul prezintă pentru primirea câștigului un bilet deteriorat și este îndreptățit să refuze plata acestuia de pe respectivul bilet.

Articolul VII

SISTEMUL DE VERIFICARE ȘI OMOLOGARE

1. După terminarea tuturor evenimentelor pariate de către jucător, firma organizatoare se obligă să transmită rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate către toate punctele de lucru și de asemenea se obligă să le afișeze pe acestea într-un loc special amenajat (vizibil).

2. Datele prezentate în oferta de pariere vor avea doar rol informativ. În cazul unei erori sau a unei modificări în oferta de pariere privind ora limită de pariere sau ora de începere a evenimentului/evenimentelor, pariurile vor rămâne valide pentru acelea efectuate până la ora reală de începere a evenimentului/evenimentelor în cauză.

3. După prelucrarea rezultatelor, Organizatorul va afișa rezultatele evenimentelor finalizate în locurile de pariere (agenții). Rezultatele vor fi introduse după confirmarea din partea forurilor competente (UEFA, FIFA, IHF, ATP, WTA, FIA, FIBA, NBA etc). Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final – după prelungiri, lovituri de departajare, etc.). Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la masă verde).

4. Pariul nul este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc -, primește ulterior efectuării sale Cota 1.00. Pariul nul este rambursabil în cazul în care este singurul eveniment de pe bilet. Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se la Cotă de 1.00 doar acea selecție declarată nulă.

Situații în care se aplică regula pariului nul:

A. Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul (cu excepția

cazului în care există o regulă diferită pentru sportul respectiv – exemplu: tenis, baseball) și se calculează cursul 1.00, în afară de părțile evenimentului încheiate înainte de întrerupere acestea urmînd a fi validate conform scorului în momentul întreruperii. În același timp, evenimentele ale căror rezultate au fost deja realizate vor fi declarate câștigatoare și de asemenea, cele care nu mai pot fi realizate vor fi declarate necâștigatoare, urmînd a se lua în considerație scorul din momentul întreruperii. Dacă evenimentul se reia în decursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe ?“, „Cine câștigă cupa ?“, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă pînă la redisputarea evenimentului respectiv.

B. În cazul în care organizatorul primește plata după începutul sau sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a aflat-o ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cursul 1.00.

În cazul în care ora înscrisă pe bilet este cu 1-3 minute peste ora de începere a unui eveniment de pe bilet acest fapt nu îndreptățește pariul la solicitarea cursului 1.00 în virtutea paragrafului de mai sus, deoarece ora înscrisă pe bilet reprezintă ora printării biletului, ora ce poate să nu coincidă cu ora acceptării respectivului eveniment.

C. În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acesta pariul este anulat și se calculează cursul 1.00.

D. În cazul definerii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cursul 1.00.

E. În cazul greșelilor apărute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, organizatorul va lua în considerație datele înscrise în baza de date proprie.

F. În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor, biletele validate pînă la momentul reomologării fiind valabile. Eventualele contestații sunt acceptate numai în baza biletului jucat. La sediul central se vor arhiva toate rezultatele omologate de către comisia de validare a Organizatorului.

G. În caz de erori la tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau de a le valida la cotele normale existente pe piața, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului.

H. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu 2 numere diferite de ordine) 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 cota 1.00.

I. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat pe bilet împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimentele derivate între ele (ex: meci de bază cu prima repriză, a doua repriză, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriză/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap cu scor corect etc.) din cauza unor greșeli evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, organizatorul va acorda tuturor evenimentelor de pe bilet cota 1.00.

Singura excepție de la această regulă în care se acceptă 2 evenimente derivate din același meci de bază pe același bilet este Gol marcat gazde cu Gol marcat oaspeți.

Articolul VIII

SISTEMUL DE ACCEPTARE A PARIURILOR

1. Înainte de începutul fiecărei efectuări de pariuri, organizatorul anunță public lista de pariuri. Lista de pariuri conține cel puțin următoarele date:

- data și ora pînă la care se poate efectua pariul;

- numărul și categoria evenimentului;
- valoarea cursului pentru fiecare eveniment;
- rezultatele finale ale evenimentelor deja încheiate.

2. Datele de pe lista de pariuri au caracter informativ. În cazul unor greșeli sau schimbări de pe lista de pariuri, organizatorul va lua în considerație datele care sunt înregistrate în baza de date în momentul închiderii pariului.

3. Efectuarea pariurilor este responsabilitatea exclusivă a operatorilor angajați de către firma organizatoare. Totodată aceștia sunt responsabili pentru acceptarea de pariuri doar din partea persoanelor majore (peste 18 ani).

4. Firma organizatoare decide momentul în care începe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informații vor fi afișate pe panourile din agenții sau anunțate pe teletext, internet etc.

5. Dacă jucătorul are neclarități cu privire la anumite evenimente din ofertă (denumiri asemănătoare, abrevieri, etc.) el este obligat să ceară informații despre evenimentele respective înainte să efectueze pariul. Reclamațiile ulterioare nu se mai iau în considerație.

Numărul de pariuri încheiate de către un parior nu este limitat, însă Organizatorul este îndreptățit de a nu accepta al doilea pariu identic sau de a solicita diminuarea mizei.

Articolul IX

PUNEREA REGULAMENTULUI DE FUNCȚIONARE A JOCULUI LA DISPOZIȚIA JUCĂTORILOR

1. Aceste Reguli Generale vor fi puse la dispoziția Jucătorilor în toate punctele de lucru ale Organizatorului, cât și pe internet (site-ul organizatorului).

2. Organizatorul trebuie să permită Jucătorilor și oricăror persoane interesate să ia cunoștință de aceste Reguli Generale.

Articolul X

INTERDICȚII PRIVIND PARTICIPAREA LA JOC

Organizatorul nu primește pariuri de la persoanele care:

- a) sunt persoane minore (sub 18 ani);
- b) sunt angajații Organizatorului;
- c) sunt sub influența băuturilor alcoolice, a substanțelor narcotice;
- d) nu respectă regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare;
- e) încalcă în mod repetat dispoziții ale Regulamentului de funcționare;

Articolul XI

Rezolvarea eventualelor litigii care se pot ivi în cadrul participării la pariuri este de competența instanțelor judecătorești din București.

Articolul XII

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cursurile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibilitățile și dezvoltarea ulterioară a firmei.

Articolul XIII

PARIURI LIVE

Organizatorul, în punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor și va putea organiza pariuri pe parcursul desfășurării evenimentului (pariuri live).

Pariuri pe parcursul desfășurării pot fi: câștigător meci, gol marcat, câștigătorul concursului la handicap (avantajul unei echipe), câștigătorul primei reprize, câștigătorul reprizei secunde, numărul total de goluri, penalty, cartonaș roșu, cornere, cine merge mai departe, alte posibilități.

Pe un bilet se poate paria un singur eveniment de la un meci (cine merge mai departe, pauză, final) din același meci.

La pariurile live nu se poate paria șansa dublă.

Cursurile pe lista de pariuri – oferta – se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile privind fiecare schimbare de curs se transmit automat pe monitoarele din agenții.

1. În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile încă 12 de ore, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (curs 1.00)

2. În cazul întreruperii transmisiei (nu există imagini de la meci) toate pariurile se iau în considerație, iar în cazul unei reclamații, organizatorul are obligația să facă dovada rezultatelor către jucători în cel mult 5 zile.

3. În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de închidere a agenției pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat următoare.

Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

Cursurile care au fost valabile în momentul primirii pariului pot fi schimbate până în momentul tipăririi biletului.

Câștigurile se plătesc în agenția în care a fost făcut pariul după terminarea meciului sau a unei părți din meci (prima repriză, cine marchează primul gol).

Dreptul plății câștigului live este valabil 15 zile.

Organizatorul va oferi jucătorilor posibilitatea de pariere pe diverse tipuri de pariuri în funcție de tipul evenimentului:

Articolul XIV

TIPURI DE PARIURI:

A. Pentru evenimente cu 2 rezultate posibile (1 - câștigător gazde, 2 - câștigător oaspeți).

B. Pentru evenimente cu 3 rezultate posibile (1,X,2 unde X-reprezintă remiza, egalitate).La acest tip de pariu se încadrează și pariul de tip șansă dublă (1X-unde gazdele nu pierd, 12-unde nu există remiză, X2-unde oaspeții nu pierd).

C. Pentru evenimente de tip câștigător sau loc/poziție într-un clasament final al evenimentului respectiv (motorsport,atletism,turnee finale, schi, etc.).

D. Pariuri speciale:

- pariuri pe dueluri fictive (între echipe/competitori angrenate/angrenați în competiții/meciuri diferite);
- pariuri pe evoluția evenimentului (prima repriză/final meci, primul set/câștigător meci (pentru tenis) pleacă din pole-position/câștigă cursa (pentru motorsport), prima perioadă/final meci, primul sfert/final meci etc;
- pariuri pe număr de goluri într-un meci sau într-o etapă;
- pariuri pe scor corect într-un meci;
- pariuri pe marcator în meci;
- pariuri pe golgheter la sfârșitul competiției/campionatului;
- pariuri de tip handicap - pariuri pe evenimente deosebite petrecute în timpul regulamentar (cartonaș roșu, penalty, nr. de cornere în meci, nr. de cartonașe galbene, lovitura de începere, etc);
- alte tipuri de pariuri anunțate în oferta de pariere.

Pariuri combinate

1. Pariurile combinate reprezintă tipuri de pariuri, care permit pariarea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinație reciprocă, în forma prescurtată, evenimentele pronosticate fiind notate cu majuscule pe biletul pariat.

2. Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numărului dat de evenimente pariate. Pariorul alege între 2-15 evenimente din ofertă (notate cu A, B, C, D, etc.) și specifică să fie combinate câte "n". Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și bilete independente, dar eliberează un singur bilet pe care figurează toate evenimentele alese. Există posibilitatea de a cuprinde în acest pariu și meciuri "fixe" (îngroșate pe bilet) care vor fi conținute pe fiecare combinație.

3. Numărul de evenimente pariate în combinații va fi între 2-15 evenimente, iar numărul evenimentelor "fixe" (îngroșate) poate fi oricât în limita celor 30 de evenimente maxim admise pe bilet.

4.. Miza minimă pentru un billet combinat este de 2 lei cu toate taxele incluse; miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, această miză pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală platită de către jucator la numărul de combinații.

5. Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 100.000 lei (vezi art V alin.1).

6. Organizatorul își rezervă dreptul de a limita introducerea unor evenimente de pariuri în pariurile combinate.

7. Câștigurile se achită abia după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor de pariu, incluse în pariurile combinate.

Articolul XV

DISCIPLINE SPORTIVE:

FOTBAL

În general, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia în considerație rezultatul obținut după 90 de minute de joc (timp regulamentar), care include minutele de prelungire acordate de arbitru pentru a compensa întreruperile din timpul jocului datorate accidentărilor, schimbărilor sau altor întreruperi ale jocului, dar exclude prelungirile (două reprize a câte 15 minute) și loviturile de departajare de la 11 metri.

Există și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (Cine merge mai departe ? etc.) dar organizatorul va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.

Există mai multe tipuri de pariuri:

a) Pariul de tip NORMAL (meci de bază) în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1 (victorie gazde)
- X (rezultat de egalitate)
- 2 (victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Liga Campionilor

	1	X	2
Milan – Arsenal	2.05	3.00	3.60

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 2.05 pentru victorie gazde (Milan), o cotă de 3.60 pentru victorie oaspeți (Arsenal) și o cotă de 3.00 pentru rezultat de egalitate.

b) Pariul de tip NORMAL (meci de bază)/ȘANSĂ DUBLĂ în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

- 1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)
- X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)
- 12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Liga Campionilor

	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Arsenal	2.05	3.00	3.60	1.21	1.63	1.30

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 1.21 pentru victorie gazde (Milan) sau rezultat de egalitate, o cotă de 1.63 pentru victorie oaspeți (Arsenal) sau rezultat de egalitate și 1.30 pentru victorie gazde (Milan) sau victorie oaspeți (Arsenal).

c) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

- 1 (gazdele conduc la pauză)
- X (rezultat de egalitate la pauză)
- 2 (oaspeții conduc la pauză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ

	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Arsenal	2.55	2.10	4.15	1.15	1.39	1.58

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 2.55 pentru victorie gazde la pauză (Milan), o cotă de 4.15 pentru victorie oaspeți la pauză (Arsenal) și 2.10 pentru rezultat de egalitate la pauză.

De asemenea la prima repriză jucătorul poate miza pe 1X X2 12 urmând ca acest pariu de tip șansă dublă/prima repriză să funcționeze în același mod ca și pentru pariul normal/șansă dublă.

d) Pariul de tip A DOUA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

- 1 (gazdele câștigă a doua repriză)
- X (rezultat de egalitate în a doua repriză)
- 2 (oaspeții câștigă a doua repriză)

Precizare: În cazul pariului de tip A DOUA REPRIZĂ organizatorul consideră acest eveniment de sine stătător, adică se va consemna rezultatul înregistrat exclusiv pe parcursul celei de-a doua reprize până la sfârșitul timpului regulamentar de joc (90 minute + prelungiri dictate de arbitru).

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – A DOUA REPRIZĂ

	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Arsenal	2.35	2.30	4.00	1.16	1.46	1.48

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 2.35 pentru victorie gazdelor în a doua repriză (Milan), o cotă de 4.00 pentru victoria oaspeților în a doua repriză (Arsenal) și 2.30 pentru rezultat de egalitate în a doua repriză (Atenție: este vorba doar de a doua repriză și nu de rezultatul final – deși uneori acestea pot coincide).

De asemenea la a doua repriză jucătorul poate miza pe 1X X2 12 urmând ca acest pariu de tip șansă dublă/a doua repriză să funcționeze în același mod ca și pentru pariul normal/șansă dublă.

e) Pariul de tip TOTAL GOLURI în care jucătorul poate miza pe 2 variante:

- 1 (în meci se marchează sub n goluri)
- 2 (în meci se marchează peste n goluri)

Precizare: În cazul pariului de tip TOTAL GOLURI de obicei n are valoarea 2.5, adică dacă în meci se marchează 0, 1 sau 2 goluri se va consemna pronosticul 1, iar dacă se marchează 3 sau mai mult de 3 goluri se va consemna pronostic 2.

De asemenea, n poate avea și altă valoare (de exemplu 1,5 sau 3,5), dar acest lucru va fi anunțat de către organizator în ofertă.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – TOTAL GOLURI

	Sub 2.5	Peste 2.5
TG/Milan – Arsenal	1.55	2.15

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.55 pentru marcarea a 0, 1 sau 2 goluri și o cotă de 2.15 pentru marcarea a 3 sau mai multe goluri.

f) Pariul de tip GOL MARCAT GAZDE în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – GOL MARCAT GAZDE

	GM	GN	GMPR	GNPR	GMDR	GNDR
GMG/Milan – Arsenal	1.25	3.09	1.35	1.69	1.30	1.77

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă următoarele cote:

- 1.25 - Gazdele (Milan) marchează gol în meci (GM);
- 3.09 - Gazdele (Milan) nu marchează gol în meci (GN);
- 1.35 - Gazdele (Milan) marchează gol în prima repriză (GMPR);
- 1.69 - Gazdele (Milan) nu marchează gol în prima repriză (GNPR);
- 1.30 - Gazdele (Milan) marchează gol în a doua repriză (GMDR);
- 1.77 - Gazdele (Milan) nu marchează gol în a doua repriză (GNDR);

FOTBAL – GOL MARCAT OASPEȚI

	OM	ON	OMPR	ONPR	OMDR	ONDR
GMO/Milan – Arsenal	1.40	2.44	1.60	1.45	1.50	1.58

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă următoarele cote:

- 1.40 - Oaspeții (Arsenal) marchează gol în meci (OM);
- 2.44 - Oaspeții (Arsenal) nu marchează gol în meci (ON);
- 1.60 - Oaspeții (Arsenal) marchează gol în prima repriză (OMPR);
- 1.45 - Oaspeții (Arsenal) nu marchează gol în prima repriză (ONPR);
- 1.50 - Oaspeții (Arsenal) marchează gol în a doua repriză (OMDR);
- 1.58 - Oaspeții (Arsenal) nu marchează gol în a doua repriză (ONDR);

De asemenea organizatorul poate oferi cote și pentru numărul exact de goluri (exact 1 gol, exact 2 goluri, etc.) pe care o echipă le marchează într-un meci.

g) Pariul de tip HANDICAP

FOTBAL – HANDICAP

	1	X	2	1X	X2	12
(0:1)Milan – Arsenal	3.78	3.55	1.60	1.83	1.11	1.13

În paranteză este trecut scorul de la care „începe” meciul pentru acest tip de pariu. Rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:

- dacă Milan câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 1;
- dacă Milan câștigă la un singur gol diferență atunci semnul câștigător va fi X;
- dacă meciul se termină la egalitate sau Arsenal câștigă, semnul câștigător va fi 2.

h) Pariul de tip SCOR CORECT în care jucătorul trebuie să indice scorul de la sfârșitul meciului.

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – SCOR CORECT (MILAN-ARSENAL)

1:0 6.50

.....

0:2 10.00

.....

Alte rezultate 20.00

ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 6.50 pentru că Milan va câștiga meciul cu 1 la 0, o cotă de 10.00 pentru scorul 0 la 2, etc., iar pentru oricare alt rezultat pe care organizatorul nu-l are în ofertă pentru meciul respectiv oferă o cotă de 20.

i) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ/FINAL MECI în care jucătorul trebuie să indice pronosticul atât la pauză cât și la final.

Precizare: În cazul pariului de tip PRIMA REPRIZĂ/FINAL MECI există 9 tipuri de pronosticuri:

- gazdele conduc atât la pauză cât și la final (1/1)
- gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X)
- gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final (1/2)
- egal la pauză, gazdele câștigă la final (X/1)
- egal atât la pauză cât și la final (X/X)
- egal la pauză, oaspeții conduc la final (X/2)
- oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final (2/1)
- oaspeții conduc la pauză, egal la final (2/X)
- oaspeții conduc atât la pauză cât și la final (2/2)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ/FINAL MECI (MILAN-ARSENAL)

1/1 3.60

1/X 12.00

.....

2/2 5.00

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 3.60 pentru că Milan va conduce și la pauză și va câștiga și meciul, o cotă de 12 că Milan va conduce la pauză iar în final meciul se va termina la egalitate, etc.

j) Pariul de tip PAUZĂ sau FINAL în care jucătorul trebuie să indice pronosticul ori la pauză ori la final.

Precizare: În cazul pariului de tip PAUZĂ sau FINAL dacă jucătorul pariază pronostic 1 gazdele trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final pentru ca pariul să fie câștigător. Dacă jucătorul pariază X, meciul trebuie să fie la egalitate la pauză sau la final. Pentru pronostic 2 oaspeții trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final.

FOTBAL – PAUZĂ SAU FINAL

	1	X	2
P-F/Milan – Arsenal	1.58	1.62	2.36

k) Pariul de tip CÂND SE MARCHEAZĂ MAI MULT?

FOTBAL – CÂND SE MARCHEAZĂ MAI MULT?

	1	X	2
MMG/Milan – Arsenal	3.05	3.00	2.10

În ce repriză se marchează mai multe goluri?

La acest tip de pariuri se poate paria pe compararea numărului de goluri înscris în fiecare din cele 2 reprize.

Tip 1 - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în a 2-a repriză;

Tip X - în prima repriză se marchează la fel de multe goluri ca și în a 2-a repriză;

Tip 2 - în a 2-a repriză se marchează mai multe goluri decât în prima;

l) Pariul de tip MINUTUL PRIMULUI GOL MARCAT

FOTBAL – MINUTUL PRIMULUI GOL MARCAT

În ce interval de timp se produce deschiderea scorului ?

La acest tip de pariu, jucătorul trebuie să indice corect intervalul de timp în care se marchează primul gol.

MPGM/Milan – Arsenal	1	2	3	4	5	6
	01-15	16-30	31-45	46-60	61-75	76-F
	2.70	3.20	3.50	7.50	8.50	12.00

Ceea ce înseamnă că organizatorul oferă următoarele cote:

2.70 – golul se marchează între minutele 00:01-15:00;

3.20 – golul se marchează între minutele 15:01-30:00;

3.50 – golul se marchează între minutele 30:01-finalul primei reprize;

7.50 – golul se marchează între minutele 45:01-60:00;

8.50 – golul se marchează între minutele 60:01-75:00;

12.00 – golul se marchează între minutele 75:01-finalul timpului regulamentar de joc;

m) Pariul de tip CINE MERGE MAI DEPARTE?

În cazul acestui tip de pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, cine câștigă competiția, cine promovează, cine retrogradează, etc.) va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.

În cazul acestui tip de pariuri, jucătorul poate miza pe 2 variante:

FOTBAL – CINE MERGE MAI DEPARTE ?

	1	2
DP/Milan – Arsenal	1.91	1.70

1 – echipa gazdă (Milan) merge mai departe (câștigă cupa, promovează, etc)

2 – echipa oaspete (Arsenal) merge mai departe (câștigă cupa, promovează, etc)

n) Pariul de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI

În cazul acestor tipuri de pariuri jucătorul poate paria pe anumite evenimente ce pot avea loc în timpul regulamentar. Acestea pot fi:

PCG – PRIMUL CARTONAȘ GALBEN

	1	X	2
PCG/Milan – Arsenal	1.70	25.00	1.90

1- unul dintre jucătorii echipei Milan primește primul cartonaș galben din meci;

X – nu se acordă niciun cartonaș galben în meci;

2 - dintre jucătorii echipei Arsenal primește primul cartonaș galben din meci.

TCG – TOTAL CARTONAȘE GALBENE

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n cartonașe galbene)

2. (în meci se acordă peste n cartonașe galbene)

unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

MMCG – CINE PRIMEȘTE MAI MULTE CARTONAȘE GALBENE ?

	1	X	2
MMCG/Milan – Arsenal	1.90	5.00	1.70

1- jucătorilor echipei Milan li se acordă mai multe cartonașe galbene;

X – ambele echipe primesc același număr de cartonașe galbene;

2 - jucătorilor echipei Arsenal li se acordă mai multe cartonașe galbene.

TO – TOTAL OFFSIDE-URI ÎN MECI

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n offside-uri)
2. (în meci se acordă peste n offside-uri)

unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 7.5; 8.5; 9.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

CR – VA FI CARTONAȘ ROSU ?

PEN – VA FI PENALTY ?

unde jucătorul poate paria pe două variante:

1. se acordă cartonaș roșu respectiv penalty în meci;
2. nu se acordă cartonaș roșu respectiv penalty în meci.

PC – CINE VA AVEA PRIMUL CORNER ?

PC/Milan – Arsenal	1	X	2
	1.70	50.00	1.90

1- primul corner îi este acordat echipei Milan;

X – nu se acordă niciun corner în meci;

2 - primul corner îi este acordat echipei Arsenal.

TC – TOTAL CORNERE ÎN MECI

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n cornere)
2. (în meci se acordă peste n cornere)

unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 10.5; 11.5; 12.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

TS – TOTAL SCHIMBĂRI IN MECI

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se efectuează sub n schimbări de jucători)
2. (în meci se efectuează peste n schimbări de jucători).

unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

o) Pariul de tip MARCATOR

Definiție:

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe jucătorul care marchează în meci (timp regulamentar).

Există 5 tipuri de pariuri:

FOTBAL – MARCATOR

	GOL	PR.G	ULT.G	DUBLĂ	TRIPLĂ
Filippo Inzaghi/Milan-Arsenal	2.50	6.10	6.10	9.50	31.00

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă următoarele cote:

- 2.50 - Filippo Inzaghi marchează în meciul Milan-Arsenal (GOL);
- 6.10 - Filippo Inzaghi marchează primul gol al meciului Milan-Arsenal (PR.G);
- 6.10 - Filippo Inzaghi marchează ultimul gol al meciului Milan-Arsenal (ULT.G);
- 9.50 - Filippo Inzaghi marchează două goluri în meciul Milan-Arsenal (DUBLĂ);
- 31.00 - Filippo Inzaghi marchează trei goluri în meciul Milan-Arsenal (TRIPLĂ).

Autogolul nu se ia în considerație la acest tip de pariu. Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00. La acest tip de pariu se iau în considerație golurile marcate în timpul regulamentar (90 min.).

p) Pariul de tip CUM SE MARCHEAZĂ PRIMUL GOL?

FOTBAL – CUM SE MARCHEAZĂ PRIMUL GOL?

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe tipul de acțiune prin care se produce deschiderea scorului.

TIPG/Milan – Arsenal	1	2	3	4	5	6
	Ș	L	C	P	A	N
	1.35	12.00	4.25	10.00	25.00	8.50

Ceea ce înseamnă ca organizatorul oferă următoarele cote:

- 1.35 - primul gol se marchează prin șut (lovirea balonului cu piciorul sau oricare parte a corpului în afară de cap);
- 12.00 - primul gol se marchează direct din lovitura liberă directă;
- 4.25 - primul gol se marchează prin lovirea balonului cu capul;
- 10.00 - primul gol se marchează direct din penalty;
- 25.00 - primul gol se marchează prin introducerea balonului în proprie poartă (autogol);
- 8.50 – nu se marchează niciun gol în meci.

Omologarea rezultatului acestui tip de pariu se efectuează conform site-urilor oficiale ale competițiilor din care provine evenimentul (www.fifa.com, www.uefa.com, etc.), dar și pe baza înregistrărilor video.

Futsal, Fotbal pe plajă

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerație niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap sau total goluri care se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate la secțiunea fotbal.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul gol marcat de o echipă sau de un jucător. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cursul 1.00.

Hochei

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

La hochei pariul de tip handicap este cel în care jucătorul poate paria doar pe 2 semne (1 sau 2).

Echipa gazdă primește la acest pariu n goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.

La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Exemplu:

HOCHEI – HANDICAP

	1	2
H(0:1,5)/Brynas – Mora	2.70	1.35

În paranteză este trecut scorul de la care „începe” meciul pentru acest tip de pariu. Rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:

- dacă Brynas câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 1;
- dacă Brynas nu câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 2;

Atenție:

Valorile handicapului specificate în paranteză dinaintea echipei gazdă pot fi diferite în funcție de eveniment.

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip total goluri ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate la secțiunea fotbal.

Dispoziția privitoare la timpul regulamentar de joc este valabilă și în cazul tipului de pariu total goluri sau handicap.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cursul 1.00.

Pentru hochei se poate paria și pe prima perioadă, a doua perioadă, a treia perioadă, prima perioadă-final meci respectând aceleași reguli explicate și menționate la secțiunea fotbal prima repriză, a doua repriză, prima repriză/final meci.

Baschet

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște în ofertă că, pentru anumite evenimente, se validează rezultatul final. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunile fotbal sau hochei.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

Pentru baschet se poate paria și pe primul sfert, al doilea sfert, al treilea sfert, ultimul sfert, respectând aceleași reguli explicate și menționate la secțiunea fotbal prima repriză, a doua repriză.

De asemenea la acest sport se poate paria și pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerație punctele marcate de jucător în meci, inclusiv în eventualele perioade de prelungiri conform NBA, WNBA, FIBA, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

Tenis

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale.

În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se consideră nul și se calculează cursul 1.00.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 36 ore existentă la celelalte sporturi) se vor lua în considerație cursurile jucate, în caz contrar se calculează cursul 1.00.

În cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri speciale:

Primul set:

În cazul acestui tip de pariuri, jucătorul poate miza pe 2 variante:

Exemplu:

TENIS – PRIMUL SET

	1	2
1S/R.Federer – R.Nadal	1.40	2.60

ceea ce înseamnă că organizatorul-ul oferă o cotă de 1.40 pentru victorie gazde în primul set (R.Federer) și o cotă de 2.60 pentru victorie oaspeți în primul set (R.Nadal).

De asemenea se poate paria și pe al doilea set (2S) sau pe al treilea set (3S).

Scor corect:

La acest tip de pariu jucătorul trebuie să indice rezultatul final (pe seturi) al unui meci de tenis.

Exemplu:

TENIS – SCOR CORECT (2 DIN 3)

	2:0	2:1	1:2	0:2
2D3/R.Federer – R.Nadal	2.00	3.60	4.30	5.50

cea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.00 pentru victoria gazdelor (R.Federer) cu 2 la 0, o cotă de 3.60 pentru scorul 2:1, o cotă de 4.30 pentru scorul 1:2 și o cotă de 5.50 pentru scorul 0:2.

De asemenea se poate paria și pe scor corect la 3 din 5 seturi.

La această disciplină sportivă se poate paria și pe total game-uri (mai puțin sau mai mult de un anumit nr. de game-uri într-un meci), handicap la game-uri (diferența de game-uri la sfârșitul meciului dintre cei doi jucători), numărul total de seturi (mai puțin sau mai mult de un anumit nr. de seturi) și pe eventualitatea disputării unui tie-break în meci.

Remarcă: Pentru rezultatul la tenis se așteaptă până la sfârșitul oficial al turneului, nu funcționează regula de 36 de ore.

Baseball, Softball, Volei

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00 (nu se aplică regula celor 36 de ore). 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 redispunerea evenimentului respectiv.

Dacă într-o zi se joacă două meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acesta pariul este anulat și se calculează cursul 1.00.

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunile fotbal sau hochei.

La volei pot exista pariuri tip primul set, total seturi, scor corect la seturi ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea tenis.

Handbal, Rugby, Fotbal american, Polo, Hochei pe iarbă

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunile fotbal sau hochei.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. 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 redispunerea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în decursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

De asemenea la acest sport se poate paria și pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerație punctele marcate de jucător în meci, inclusiv eventualele perioade de prelungiri conform IHF, EHF, FRH, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

Curse de automobile, motociclete, ciclism

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cursul 1.00.

Dacă pilotul parcurge doar turul de încălzire și nu participă la cursa propriu-zisă, pariul se consideră nul.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizatori, pariul este nul și se calculează cursul 1.00.

Formula 1

Victorie - câștigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii opt - primul, al doilea, al treilea..... al optulea.

Pole position – se iau în considerație timpii realizați la sfârșitul sesiunilor de calificare. Nu se iau în considerație penalitățile sau retrogradările anterioare sau ulterioare desfășurării calificărilor ce vor avea ca rezultat modificarea grilei de start.

Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Tur rapid - cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursă (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale).

Se clasifică/nu se clasifică la finalul cursei - pilotul respectiv este clasat la sfârșitul cursei indiferent de distanța la care se află de câștigătorul cursei. Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA). În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat.

Nr. de monoposturi care se clasifică la finalul cursei - câte monoposturi se clasifică la finalul cursei (se iau în considerație toate monoposturile clasate la sfârșitul cursei indiferent de distanța sau nr. de tururi de circuit situate față de câștigătorul cursei). Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Avans timp câștigător cursă - diferența de timp dintre câștigătorul cursei și al doilea clasat.

Va fi safety-car în timpul cursei? – cursa va fi sau nu neutralizată de apariția safety-car-ului. Nu e considerată apariția safety-car-ului dacă startul cursei se dă sub incidența acestuia.

Pe același bilet, nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

Motociclism

Victorie - câștigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii cinci - primul, al doilea, al treilea..... al cincilea.

Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Tur rapid - cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursă (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale.

Pe același bilet, nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

Ciclism

Victorie - câștigător de etapă, de concurs, de tur.

Duel în cursă - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Pariurile pe întreg turul sau pe etape individuale vor fi validate în conformitate cu rezultatele oficiale din momentul premierii sau prezentării podiumului. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cursul 1.00.

Pe același bilet, nu se poate combina același ciclist pe tipuri diferite de pariu.

Sporturi de iarnă

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cursul 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, se calculează cursul 1.00.

În cazul schimbării locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cursul 1.00.

Dacă unul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul are loc în decurs de 36 de ore pe aceeași pârtie, trambulină, traseu se iau în considerație cursurile jucate.

Victorie - câștigător.

În primii trei - primul, al doilea, al treilea.

În primii șase - primul, al doilea, al treilea..... al șaselea.

În primii zece - primul, al doilea, al treilea..... al zecelea.

Duel în competiție - care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul competiției (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Snooker, Darts

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule și se acordă cota 1.00.

Dacă un jucător se accidentează și nu mai poate continua meciul din motive independente de voința sa, cursurile pe acest meci vor fi anulate și jucătorii vor primi cota 1.00. Dacă un jucător se retrage din propria voință înainte de sfârșitul meciului se consideră că l-a pierdut și nu va primi cota 1.00, ci se va considera că a pierdut meciul.

La Snooker se poate paria și pe primul frame (joc), total frame-uri, handicap și primul frame/final meci, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

La Darts se poate paria și pe primul set, total seturi și handicap la seturi, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

Sporturi de contact

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca victorios.

În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, etc.), jucătorul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerație cursul jucat.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 36 de ore se va calcula curs 1.00. Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

Atletism

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 36 de ore, se va calcula cursul 1.00. Dacă evenimentul se reia în cursul de 36 de ore, se iau în considerație cursurile jucate.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cursul 1.00.

Pariul Duel

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerație întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerație nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul absenței, respectiv a descalificării concurentului sau echipei, se aplică următoarele prevederi:
- pariul făcut pe un concurent, respectiv pe o echipă care a absentat înainte de începerea evenimentului, se consideră nul;

- dacă concurentul a renunțat sau a fost descalificat pe parcursul evenimentului, se consideră că a participat la eveniment, iar pariul făcut pe el se consideră pierdut.

În cazul în care renunță ambii concurenți, pentru pariul duel, se aplică următoarele prevederi:

- dacă au renunțat în diferite runde, faze, curse, serii, tururi, etc. se consideră drept învingător concurentul care a renunțat după ce a parcurs mai multe runde, faze, curse, serii, tururi, etc;

- dacă au renunțat în aceeași rundă, fază, cursă, serie, tur , etc. pariul este considerat nul și se acordă cota 1.00.

Pariuri pe termen lung

Unele evenimente se desfășoară pe parcursul mai multor etape, faze (grupe de calificare, playoff-uri, tururi preliminare, etc.) și necesită o perioadă mai mare de timp pentru a se finaliza. Aceste evenimente vor primi rezultat odată cu încheierea competiției respective, omologarea rezultatelor efectuându-se conform primelor anunțuri oficiale. Nu se ia în considerație niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Jucătorul poate paria pe: câștigător competiție, câștigător campionat, golgeter competiție, câștigător grupă, câștigător trofeu, etc.

Pentru tipul de pariu golgeter competiție, în cazul în care mai mulți jucători au același număr de goluri marcate va fi validat jucătorul cu cele mai puține goluri marcate din penalty.

Exemplu:

Se poate paria la începutul unui sezon competițional pe echipa care va câștiga titlul în sezonul respectiv.

Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa efectuarea de bilete care să conțină evenimente pe termen lung împreună cu evenimente din oferta săptămânală curentă.

Dispoziții finale:

Organizatorul, prin salariații săi, persoanele aflate în raporturi de colaborare cu activitatea de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentanții instituțiilor de stat sunt obligați să păstreze în secret toate datele jucătorilor și ale pariurilor, făcând excepție procedurile la tribunale și cazurile când jucătorul acceptă publicarea.

Organizatorul nu achită câștigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competiții au fost viciate.

Jucătorul poate înainta reclamație până în 7 zile de la anunțarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandată) sau personal, direct la sediul societății. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul soluționării va fi anunțat reclamantului în scris, în termenul stabilit. Termenul de expirare a plății câștigului se va întrerupe din momentul predării reclamației.

Firma organizatoare își rezervă dreptul de a aduce îmbunătățiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, bonusuri, etc) ce vor fi aprobate de Comisie, adăugiri care vor fi din timp anunțate, explicate prin anexe ale regulamentului și puse la dispoziția jucătorilor.