

## Regulament de funcționare a jocului pentru pariuri în cotă fixă

Prezentul Regulament este proprietatea S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L., societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/20246/2004 CIF 17017651 capital social 1090000 lei cu sediul principal în București, sector.3, str. Branduselor, nr. 2-4, etj. 4, cam. 9 Si 10, (denumită în continuare: "Organizator"), având ca activitate organizare pariurilor în cotă fixă. Regulamentul conține trimiteri sau referiri la diferite acte normative în vigoare la data comunicării către Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc. În cazul în care, pe durata valabilității Regulamentului, respectivele acte normative sunt modificate, înlocuite sau completate, trimiterile sau referirile din Regulament se vor considera a fi făcute la dispozițiile legale corespunzătoare de modificare, completare sau înlocuire.

### Capitolul 1 – Terminologie

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

„**Pariul**” este jocul în care Clientul 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**”).

Contractul va fi încheiat între Organizator și Client pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea plății Biletului de pariere (denumit în continuare „**Biletul**”).

**Clientul** (participantul la joc) este persoana fizică majoră, cu vârstă de cel puțin 18 ani împliniți, care dorește și are dreptul legal să participe la jocuri de noroc autorizate în conformitate cu legislația în vigoare și care a încheiat un Contract cu Organizatorul, fapt dovedit de deținerea Biletului. Înainte de tipărirea Biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.

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

### Capitolul 2 – Reguli de bază

Participarea la joc presupune acceptarea necondiționată de către Client a prezentului Regulament.

Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă **Regulamentul** a fost respectat.

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

După acceptarea unui pariu, Clientul nu va avea dreptul să opereze modificări asupra Biletului. În acest sens, Clientul 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 5 minute de la emiterea Biletului, dar nu mai târziu de ora începerii Evenimentului.

Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare. Pentru anumite tipuri de pariuri, de exemplu pariurile live (descrise la Capitolul 13), Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta anularea Biletelor. În acest sens, clienții vor fi anunțați prin postarea de afișe în cadrul agențiilor Organizatorului.

Orice pariu primit după ce s-a dat startul Evenimentului pe care se pariază, indiferent de motiv, va fi nul și Miza va fi rambursată la cererea clientului (în cazul în care Biletul conține numai Evenimentul în cauză), cu excepția pariurilor live și a evenimentelor pentru care s-a reluat parierea în timpul unei întreruperi, de exemplu un meci de tenis afectat de condițiile meteorologice nefavorabile. Organizatorul își rezervă dreptul ca pentru anumite tipuri de Evenimente, în cazul în care pariul a fost primit după ora de începere a acestora, să fie plasat pe următorul Eveniment ce va avea loc.

Pentru anumite tipuri de pariuri, de exemplu pariurile live, acceptarea pariului este permisă și după începerea Evenimentului, dar până la inițierea obiectului pariului. În acest caz regula enunțată anterior se aplică prin înlocuirea sintagmei „startul Evenimentului” cu „inițierea obiectului pariului”.

Solicitarile de plasare Bilete de pariuri sunt supuse procedurilor interne de autorizare ale Organizatorului.

Organizatorul își rezervă dreptul de a limita Miza acceptată pentru un Eveniment sau de a nu accepta anumite pariuri.

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, acordând cota 1, sau de a le valida la Cotele corecte (la nivelul cotelor de pe piață), chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea Evenimentului. Biletul anulat va fi rambursat la cererea clientului. Biletele rămân valabile dacă sunt constatate la tipărire mici erori de afișare a informațiilor legate de pariu, numele echipei, numele concurentului, denumirea competiției, etc., având condiția ca, în ciuda posibilei erori, să poată fi stabilit fără echivoc la ce echipă sau concurent face referire biletul.

### **Regula Dead Heat**

În cazul unui Eveniment care se finalizează cu mai mult de un câștigător (aceștia având performanțe egale) și doar un singur câștigător a fost luat în considerare, se va aplica regula “Dead Heat”. Aceasta presupune existența unui rezultat nedecis în care doi sau mai mulți competitori împart aceeași poziție. O selecție asupra căreia se va aplica această regulă este considerată a fi jumătate câștigătoare, jumătate pierdută și astfel este validată la cota înjumătățită, cu miza întregă. În situația în care sunt trei câștigători (aceștia având merite egale), selecția este considerată o treime câștigătoare, două treimi pierdută și este validată la cota împărțită la trei, cu miza întregă.

### **Capitolul 3 – Interdicții privind participarea la joc**

În conformitate cu legislația în materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani, partenerii, acționarii semnificativi, membrii echipei manageriale și ai corpului de control al organizatorului licențiat de jocuri de noroc, proprietarul sau chiriașul unui local în care se desfășoară jocuri de noroc, angajații operatorului de jocuri de noroc nu pot participa la jocul de noroc organizat de persoana juridică cu care se află în relație de interdependență. Personalul O.N.J.N. nu poate participa la jocuri de noroc operate în România de persoane juridice private. Persoanele sub 18 ani nu au drept de acces în incinta agențiilor Organizatorului. Pentru aceasta, Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita potențialului client prezentarea actului de identitate. Se interzice participarea la jocurile de noroc a persoanelor care nu dețin asupra lor acte de identitate valabile.

Orice pariuri efectuate/ acceptate cu încălcarea paragrafului 1 din prezentul capitol sunt

considerate nule și au drept consecință juridică neplata eventualelor câștiguri aferente unor astfel de pariuri.

#### **Capitolul 4 - Procedura de pariere**

Organizatorul va primi pariuri pentru următoarele Evenimente: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, curse de ogari, curse de cai, ciclism, baseball, rugby, fotbal american, curse de automobile și de motociclete, darts, snooker, futsal, sporturi de iarnă și cricket, precum și Evenimente nonsportive de genul: premiile Oscar, concursuri de frumusețe, concursuri de muzică, rezultatele extragerilor la loteriile internaționale sau orice alte sporturi/ evenimente ce vor fi aduse la cunoștința clienților prin intermediul ofertei de pariere.

Organizatorul poate oferi și alte Evenimente care nu sunt enumerate mai sus și care vor fi guvernate, de asemenea, de Regulile de bază.

Organizatorul va afișa în cadrul agențiilor sale detalierea și explicitarea Regulilor de bază aplicabile pentru diverse Evenimente/ tipuri de pariuri în cotă fixă.

Organizatorul va oferi Clienților posibilitatea de pariere pe diverse tipuri de pariuri în funcție de tipul Evenimentului: rezultat final (opțiunea 1 – pentru victoria jucătorului/ jucătorilor care joacă acasă; opțiunea X – pentru egalitate; opțiunea 2 – pentru victoria jucătorului/ jucătorilor în deplasare), rezultatul primei reprize, rezultatul reprizei secunde, înscriere/ neînscriere de goluri, număr de goluri, minutul primului gol, scorul corect, rezultatul la pauză/ la sfârșitul jocului, pariere cu handicap, jucătorul care înscrie primul/ ultimul gol, mai mult sau mai puțin decât numărul de goluri, golgetter și dublu golgetter, supergol, game run (echipa care înscrie prima și care câștigă), șansă dublă, antepost/ se califică pentru runda următoare, alte tipuri de pariuri anunțate în oferta de pariere.

Fiecare Eveniment din graficul 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 considerare informațiile de ultimă oră cu privire la acesta.

Suma câștigătoare a unui Bilet va fi calculată prin înmulțirea Cotei aplicabile la momentul acceptării pariului cu suma plătită ca Miză.

Cotele pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

#### **Capitolul 5 - Biletul**

Biletul care atestă efectuarea pariului va conține date de identificare ale Organizatorului, codul agenției, codificarea Biletului, data și ora emiterii, Miza, taxa 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 potențial maxim.

Toate pariurile acceptate vor fi înregistrate atât într-o arhivă principală cât și, din motive de securitate, într-o arhivă secundară, numită „arhivă de securitate”.

Câștigul va fi calculat pe baza cotelor valide în momentul acceptării Biletului. Câștigul va fi calculat în funcție de datele existente în arhivele de la sediul Organizatorului. În cazul existenței unor Bilete ale căror conținut diferă față de datele din arhivă, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera valide datele din „arhiva de rezervă”.

#### **Capitolul 6 – Sistemul de verificare și omologare**

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.

Rezultatele Evenimentelor sunt certificate prin preluarea acestora din informațiile oficiale oferite de către organizatorii Evenimentelor respective și introducerea acestora în sistemul de pariere. Organizatorul va omologa rezultatele introduse în sistem prin compararea acestora cu informațiile oficiale oferite de către organizatorii Evenimentelor. Ulterior, rezultatele Evenimentelor vor fi afișate în agențiile Organizatorului. Validarea Biletelor se efectuează automat de către sistemul de pariere prin verificarea corespondenței opțiunilor de pariere alese de către Client cu rezultatele omologate, de regulă în ziua următoarei celei în care s-a încheiat omologarea rezultatelor tuturor evenimentelor incluse pe Bilet. În urma validării Biletelor acestea vor căpăta statusul de câștigător sau ne-câștigător. În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea lor, Biletele plătite până la momentul reomologării fiind valabile. Eventualele contestații sunt acceptate numai în baza Biletului jucat.

**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 returnabil la cererea clientului 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.

### **Capitolul 7 – Câștiguri și mize**

Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili câștiguri maxime și/ sau minime pentru pariurile în cotă fixă în general, sau în particular pentru anumite tipuri de pariuri sportive sau Evenimente. Pentru o corectă informare a clienților, câștigurile maxime și/ sau minime stabilite de către conducerea Organizatorului vor fi afișate în toate agențiile cu cel puțin 48 de ore înainte de data intrării în vigoare înscrise.

Tuturor Biletelor înregistrate în conformitate cu Regulamentul de Joc li se va aplica câștigul maxim/ minim valabil la data acceptării pariului și nu cel valabil la data plății potențialului câștig.

Toate câștigurile maxime specificate în prezentul Regulament sunt aplicabile oricărui Client sau grupuri de Clienți care acționează împreună, utilizând aceleași combinații de selecții sau asemănătoare, chiar dacă sunt efectuate pe mai multe serii de Bilete, pe un interval de Cote, în mai multe zile și în agenții diferite. În cazul în care Organizatorul descoperă serii de Bilete care să fi fost emise conform specificațiilor de mai sus, valoarea însumată totală a câștigurilor de pe acestea va fi limitată la valoarea unui câștig maxim, așa cum acesta a fost prezentat anterior.

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. Pentru o corectă informare a Clienților, aceste mize minime stabilite de către conducerea Organizatorului vor fi afișate în toate agențiile cu cel puțin 48 ore înainte de intrare în vigoare înscrise.

Tuturor Biletelor înregistrate în conformitate cu Regulamentul de Joc li se va aplica Miza minimă valabilă la data acceptării pariului.

La fiecare pariu acceptat, Organizatorul va percepe o taxă reprezentând 5% din Miză. Această taxă nu va fi considerată ca făcând parte din Miză, dar împreună cu Miza constituie taxă de participare la joc.

### **Capitolul 8 – Pariuri Bonus**

Pariurile Bonus sunt pariurile care îndeplinesc anumite condiții referitoare la numărul minim de evenimente și cotele minime ale acestora. Avantajul pariului Bonus este creșterea valorică a câștigului potențial în directă corelație cu anumite condiții specifice. Informațiile cu privire la aceste pariuri Bonus precum și condițiile de acordare sunt puse la dispoziția clienților în agenții cu minim 48 de ore înainte de data intrării în vigoare.

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau opri orice schemă de bonusare, în orice moment, orice modificare va fi pusă la dispoziție în agențiile Organizatorului cu cel puțin 48 ore înaintea datei intrării în vigoare.

În cazul în care un eveniment primește cotă 1,00, în conformitate cu prezentul regulament, evenimentul nu va fi luat în considerare pentru condițiile de minim impuse pentru pariul Bonus.

Câștigul potențial al pariului Bonus va fi înscris pe Biletul de pariare astfel încât clienții să aibă cunoștință de acesta.

Biletele emise înaintea încetării perioadei de acordare a Bonusurilor vor fi luate în considerare pentru condițiile, valabile la momentul emiterii, impuse pentru pariul Bonus.

### **Capitolul 9 – Sistemul de plată al câștigurilor**

Câștigurile vor putea fi achitate în orice agenție a Organizatorului care oferă tipurile de Pariuri/ Evenimente conținute pe Biletul câștigător. Câștigurile sunt stabilite în urma validării automate în sistemul de pariare a Biletelor, după încheierea și omologarea rezultatelor tuturor evenimentelor incluse pe acestea. Activitatea de validare a Biletelor poate fi suspendată de Organizator timp de maxim 30 de zile, în cazul în care există suspiciuni referitoare la corectitudinea evenimentelor înscrise pe respectivele Bilete de pariare, a rezultatelor acestora sau dacă cel puțin un eveniment de pe Bilete face obiectul unei investigații. Organizatorul se angajează să efectueze plata câștigurilor în maxim 3 zile lucrătoare de la prezentarea Biletului/Biletelor câștigătoare. Pentru anumite tipuri de pariuri sau pentru anumite tipuri de Evenimente, Organizatorul poate decide să scurteze perioada dintre momentul anunțării rezultatelor oficiale și al începerii plăților. Clienții vor fi informați în prealabil asupra tipurilor de Pariuri/ Evenimente, pentru care se va aplica această ultimă regulă, prin afișare în cadrul agențiilor Organizatorului.

Dreptul Clientului la achitarea câștigurilor expiră la 30 de zile de la data anunțării rezultatelor oficiale. Dreptul Clientului de a i se achita câștigurile este suspendat pe perioada cât valabilitatea Biletului/ Biletelor care atestă respectivele câștiguri face obiectul unor cercetări penale sau disciplinare în acest sens. Organizatorul are obligația încunoștințării Clientului despre modul de finalizare al cercetărilor.

Informațiile personale de identificare ale câștigătorilor vor fi colectate și prelucrate de S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L., în conformitate cu prevederile Legii nr. 677/ 2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date.

Deținerea unui Bilet de pariare emis de către S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L. implică acordul clientului de a fi inclus în baza de date a societății, scopul constituirii acesteia fiind aplicarea prevederilor art. 132 din Legea 227/2015 privind Codul Fiscal din 8 septembrie 2015 și aplicarea prevederilor Legii 656/2002, referitoare la “Proceduri de identificare a clienților și de prelucrare a informațiilor referitoare la spălarea banilor” cap II art. 5 alin. (7).

Conform Legii nr. 677/ 2001, clienții beneficiază de dreptul de acces, de intervenție asupra datelor și de dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale. Pentru exercitarea acestor drepturi, clientul poate adresa o cerere scrisă, datată și semnată Directorului General al S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L. sau se poate adresa în justiție.

Câștigurile îi vor fi achitate Clientului pe baza prezentării și depunerii de către acesta a Biletului nedeteriorat în una din agențiile Organizatorului. În cazul în care Biletul este deteriorat, Clientul va avea dreptul să îi fie achitat câștigul după ce conducerea Organizatorului a luat o decizie în acest sens.

Sunt considerate ilegale și nu vor fi achitate câștigurile rezultate din pariuri efectuate/ acceptate prin săvârșirea unor infracțiuni, prin fraudă în dauna Organizatorului sau încălcarea

oricăror dispoziții legale sau din prezentul regulament. Biletele din care rezultă astfel de câștiguri sunt considerate nule de drept.

Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute poate fi de minim 60% calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației.

### **Capitolul 10 – Punerea Regulamentului la dispoziția Clienților** **Acest Regulament va fi pus la dispoziția Clienților în toate agențiile Organizatorului.**

Organizatorul va permite Clienților și oricăror altor persoane interesate să ia cunoștință de acest Regulament.

### **Capitolul 11 – Pariuri sportive**

#### **i) Dispoziții generale**

„Pariul sportiv” este un pariu în cotă fixă ale cărui Evenimente sunt reprezentate de competiții sportive.

Rezultatele luate în considerare sunt cele de pe terenul de sport sau podium. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritatea competentă 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.

Exemplu:

Etapa 6 din cadrul evenimentului de Ciclism, Turul Franței din anul 1999. Steels a câștigat turneul, iar Cipollini a finalizat pe locul 2. După o investigație imediat următoare, Steels pierde primul loc, iar Cipollini este declarat câștigătorul evenimentului, pentru validarea Biletelor, câștigătorul turneului este Cipollini. În cazul în care investigarea era inițiată a doua zi, Steels era câștigător, pentru validarea Biletelor. Prin urmare, eventualele investigații ulterioare trebuie să fie realizate de către autoritatea competentă în aceeași zi.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, care nu a fost publicată sau adusă la cunoștință Organizatorului la momentul emiterii Cotelor pentru Eveniment și au fost acceptate pariuri pe baza Cotelor emise, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor, caz în care selecțiile pentru Evenimentul respectiv vor fi considerate nule și clientului i se va rambursa la cerere Miza pariată. În cazul unui pariu constând în respectivul Eveniment și în altele, numai partea de pariu pentru care s-a modificat locul de desfășurare pe terenul adversarului va fi considerată la o Cotă de 1.00.

În cazul competițiilor sportive sau minic competițiilor sportive disputate într-o anumită țară, meciurile/partidele sunt trase la sorți de către organizatorii competiției sportive, astfel încât pot exista situații când echipa țării organizatoare este trasă la sorți ca echipa oaspete, în aceste situații evenimentele fiind oferite spre pariare conform celor afișate de către organizatorii competiției.

După caz, rezultatele oferite de către Organizator vor fi folosite pentru validarea Biletelor, atât timp cât nu există dovezi concludente că aceste rezultate sunt incorecte. Când aceste rezultate nu sunt disponibile, vor fi folosite rezultatele video pentru validarea Biletelor. În cazul în care aceste rezultate video nu sunt disponibile, rezultatele majorității mijloacelor de informare independente vor fi luate în considerare pentru validarea Biletelor. Când acestea din urmă nu sunt clare, unde se poate aplica, vor fi folosite rezultatele afișate pe paginile oficiale ale competiției.

Dreptul Clientului la orice reclamație expiră la 30 de zile de la data anunțării rezultatelor oficiale.

Cotele pentru jucători/echipe/selecții care nu se regăsesc în oferta de pariere, vor fi disponibile la cerere.

Selecțiile combinate precum Italia câștigă cu 2-0 și Italia câștigă prima repriză și la final sunt acceptate numai pe o bază unică iar în cazul în care, dintr-o eroare, sunt acceptate pentru pariuri multiple, miza va fi împărțită în mod egal pe fiecare selecție cotate. Excepție de la această regulă o reprezintă pariurile duble Primul sau Ultimul Marcator/ Scor Corect (pariul Supergol) sau "Rezultat Final și Sub/Peste" unde cote speciale sunt oferite prin combinarea cotelor individuale.

## ii) Reguli speciale în funcție de sporturi

Regulile speciale acoperă toate datele cu privire la Evenimentele sportive care au o structură tipică de întrecere între două echipe (echipa 1 și echipa 2) care dau naștere unui rezultat final definit ca rezultatul la sfârșitul unei perioade fixe de joc, rezultat care poate fi exprimat prin două numere, primul reprezentând rezultatul echipei 1, iar al doilea rezultatul echipei 2. Echipa 1 este indicată la stânga și se consideră întotdeauna ca fiind echipa care joacă acasă. Echipa 2 este indicată la dreapta și se consideră întotdeauna ca fiind echipa care joacă în deplasare. De asemenea, atunci când un joc se desfășoară pe teren neutru, echipa din stânga se consideră ca jucând acasă, iar cea din dreapta ca jucând în deplasare. Dacă se oferă cotație pentru egalitate, aceasta se notează în centru, sub coloana X.

Dacă, pentru orice sport, un meci este afișat/ oferit incorect de către Organizator și nu este programat să aibă loc, toate pariurile acceptate vor fi nule și achitate la o Cotă de 1.00. De exemplu, un meci de fotbal este oferit incorect ca Barcelona vs. Valencia, deși ar fi trebuit afișat ca Real Madrid vs. Barcelona.

În cadrul evenimentelor sportive nonfotbal, la timpul complet regulamentar de joc trebuie să se adauge orice minute de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, pe care oficialii consideră necesar să le adauge pentru ca rezultatul să fie valabil. Orice durată mai mică decât timpul regulamentar de joc va face ca rezultatul să fie considerat nul și achitat la o Cotă de 1.00.

Pentru toate sporturile, dacă un participant se retrage sau este exclus înainte ca turneul/campionatul să înceapă, pariurile pe acel participant ca să câștige acel turneu/campionat vor fi validate la cota de 1.00, excepție făcând erorile evidente.

## FOTBAL AMERICAN

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul jocului INCLUSIV orice prelungiri, exceptând cazul pariurilor pauză/final, când este luat în considerare rezultatul de la finalul timpului regulamentar de joc. În situația meciurilor anulate sau amânate, pariurile sunt anulate dacă meciurile nu au loc în ziua următoare, cu excepția pariurilor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului, de exemplu, punctele marcate ca primul marcator de eseu.

## ATLETISM

Din momentul în care se pot efectua pariuri, toți jucătorii cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment. Atletii care au câștigat medalii de aur, argint și bronz vor fi considerați primul, al doilea și respectiv al treilea la pariere. În absența unei ceremonii de medalieri, pariurile vor fi validate pe baza rezultatelor anunțate de către organisme oficiale imediat după concurs.

## FOTBAL AUSTRALIAN

Toate Biletele pe fotbal australian sunt validate luând în considerare 80 de minute de joc, cu excepția cazurilor în care se prevede altfel. În cazul în care meciul se termină la egalitate, pariurile vor primi cotă 1,00, cu excepția cazurilor în care se oferă cotație pentru egalitate.

Pariurile vor fi validate luând în considerare doar rezultatele afișate de liga oficială AFL.

Dacă un meci este abandonat înaintea celor 80 de minute regulamentare de joc, toate pariurile pe acel meci vor fi nule, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Dacă un meci nu s-a jucat și s-a amânat oficial, acesta va fi considerat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu este reprogramat în ziua următoare.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor.

## **BADMINTON**

Un meci este considerat început odată cu executarea primei serve a meciului. Dacă numărul necesar de game-uri, pentru ca meciul să fie câștigat, nu este realizat sau dacă un jucător se retrage înainte de începere sau în timpul meciului, toate pariurile vor fi validate la o cotă de 1,00.

## **BASEBALL**

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul jocului INCLUSIV orice prelungiri. 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.

Rezultatul devine oficial după 5 inning-uri, cu excepția cazului în care echipa gazdă conduce după 4,5 inning-uri. Dacă un meci este întrerupt sau suspendat, câștigătorul este determinat de scorul după ultimul inning jucat complet (cu excepția cazului în care echipa gazdă înscrie pentru a egala, sau preia conducerea în prima jumătate a inning-ului, în oricare din aceste cazuri, câștigătorul fiind determinat luându-se în considerare scorul din momentul întreruperii meciului).

În cazul în care meciul se termină la egalitate, validarea se va face la o cotă de 1.00.

În cazul meciurilor amânate, abandonate sau anulate, un Eveniment nedisputat sau amânat va fi validat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu se dispută în ziua următoare.

## **BASCHE**

În cazul baschetului, pentru pariuri de tipul „Rezultat final” și „Șansă dublă”, rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FĂRĂ minutele de prelungire, dar rezultatul avut în vedere la pariurile „Handicap”, „Victorie la limită”, „Under / Over”, „Câștigător”, „Par/Impar” sau Stil Italian este rezultatul final la sfârșitul jocului, INCLUSIV prelungiri. Orice durată mai mică decât timpul regulamentar de joc va face ca rezultatul să fie considerat nul și achitat la o Cotă de 1.00, exceptând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia.

Rezultat final 1X2 – opțiunea 1 – pentru victoria echipei gazdă; opțiunea 2 – pentru victoria echipei oaspete, iar dacă meciul se termină la egalitate, opțiunea X este câștigătoare (Exemplu: Heat v Bulls 99-99).

Stil italian 1X2 – indicați câștigătorul meciului (prelungiri incluse), luând în considerare următorul criteriu:

- 1 – Echipa gazdă câștigă la o diferență de cel puțin 6 puncte;
- X – Egalitate sau victoria oricărei echipe la o diferență de sub 6 puncte;
- 2 – Echipa oaspete câștigă la o diferență de cel puțin 6 puncte.



Sub/Peste numar puncte (jucător/echipă) – indicați dacă jucătorul/echipa nominalizat/nominalizată va înscrie mai puține sau mai multe puncte înscrise în ofertă. Dacă jucătorul/echipa nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Rezultat prima jumătate/final – trebuie indicat rezultatul primei jumătăți și rezultatul final (Exemplu: echipa oaspete conduce în prima jumătate, iar echipa gazdă câștigă la final). Extra-time se ia în considerare.

Victorie la limită – trebuie indicată diferența de puncte cu care o echipă va câștiga meciul. Opțiunile de pariere sunt: 1-5 puncte, 6-10 puncte, 11-15 puncte, 16-20 puncte, 21-25 puncte, 26-30 puncte, 31 sau mai multe puncte. Extra-time se ia în considerare.

Sfertul cu cele mai multe puncte înscrise – trebuie indicat sfertul cu cele mai multe puncte înscrise, este luat în considerare numărul total de puncte înscrise de ambele echipe. În cazul în care două sau mai multe sferturi se finalizează cu același număr de puncte înscrise, atunci se va aplica regula Dead Heat.

### **Pariere pe jucător**

#### **Pariere pe puncte**

#### **Duel puncte în meci:**

Rezultat Final – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor înscrie cele mai multe puncte în meci. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Handicap – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor înscrie mai multe puncte în meci (luând în considerare și valoarea handicapului). Extra-time se ia în considerare.

Dacă suma punctelor înscrise de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mare decât suma punctelor înscrise de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-1; dacă suma punctelor înscrise de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mică decât suma punctelor înscrise de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-2;

Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00.

Câștigător – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor înscrie cele mai multe puncte în meci. Dacă aceștia înscriu același număr de puncte sau dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Sub/Peste – indicați dacă totalul punctelor înscrise de către jucătorii nominalizați va fi mai mic sau mai mare decât totalul punctelor oferit. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

### **Pariere pe Assist-uri**

#### **Duel Assist-uri în meci:**

Rezultat Final – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși cele mai multe assist-uri în meci. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Handicap – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși mai multe assist-uri în meci (luând în considerare și valoarea handicapului). Extra-time se ia în considerare.

Dacă suma assist-urilor reușite de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mare decât suma assist-urilor reușite de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-1; dacă suma assist-urilor reușite de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mică decât suma assist-urilor reușite de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-2; în caz contrar pariurile vor fi considerate nule.

Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00.

Câștigător – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși cele mai multe assist-uri în meci. Dacă aceștia reușesc același număr de assist-uri sau dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Sub/Peste – indicați dacă totalul assist-urilor reușite de către jucătorii nominalizați va fi mai mic sau mai mare decât totalul assist-urilor oferit. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

#### Pariere pe Rebound-uri

##### Duel Rebound-uri în meci:

Rezultat Final – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși cele mai multe rebound-uri în meci. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Handicap – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși mai multe rebound-uri în meci (luând în considerare și valoarea handicapului). Extra-time se ia în considerare.

Dacă suma rebound-urilor reușite de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mare decât suma rebound-urilor reușite de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-1; dacă suma rebound-urilor reușite de către primul jucător (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mică decât suma rebound-urilor reușite de către al doilea jucător, atunci opțiunea câștigătoare este H-2; în caz contrar pariurile vor fi considerate nule.

Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00.

Câștigător – indicați care dintre jucătorii nominalizați vor reuși cele mai multe rebound-uri în meci. Dacă aceștia reușesc același număr de rebound-uri sau dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

Sub/Peste – indicați dacă totalul rebound-urilor reușite de către jucătorii nominalizați va fi mai mic sau mai mare decât totalul rebound-urilor oferit. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule și validate la cota 1.00. Rezultatele se vor baza pe pagina de internet oficială a competiției. Extra-time se ia în considerare.

#### **FOTBAL PE PLAJĂ**

Pariurile vor fi validate luându-se în considerare timpul regulamentar de joc (specific fiecărei competiții), cu excepția cazurilor în care se prevede altfel. Timpul regulamentar de joc trebuie

finalizat pentru ca pariurile să poată rămâne valabile, cu excepția cazurilor în care se prevede altfel.

Dacă un meci este abandonat înaintea timpului regulamentar de joc, toate pariurile pe acel meci vor fi nule, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Dacă un meci nu s-a jucat și s-a amânat oficial, acesta va fi considerat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu este reprogramat în ziua următoare.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor.

### **VOLEI PE PLAJĂ**

După caz validarea pariurilor va fi efectuată luând în considerare ordinea de pe podium. Descalificările ulterioare și/sau eventualele investigații ulterioare nu vor fi luate în considerare la plata pariurilor.

În cazul în care unul din jucătorii nominalizați să ia parte la meci este schimbat înainte de începerea meciului, pariul este nul.

Meciul trebuie finalizat, altfel toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00, exceptând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia, sau exceptând situațiile când există dovezi clare că setul și/sau meciul s-ar fi putut finaliza/concluziona oricum fără a avea determinat obiectul pariului respectiv.

Exemplu: un set este abandonat la scorul de 18-17, astfel încât pariurile pe Sub/Peste puncte în set, barem 35.5, vor fi validate drept necâștigătoare/câștigătoare, având în vedere că orice concluzie naturală a setului ar fi generat cel puțin 36 de puncte înscrise.

### **BOWLS**

Pariere completă – din momentul în care se pot efectua pariuri, toți jucătorii cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment.

Pariere pe meci – în cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, jucătorul care avansează în runda următoare va fi declarat drept câștigător. În cazul unui walk-over (exemplu: unul dintre jucători se retrage înaintea începerii meciului), toate pariurile pe meciul respectiv vor fi considerate nule

Pariere pe set – numărul total de seturi necesare finalizării unui meci trebuie să fie finalizat. Dacă meciul este desemnat câștigat de către un jucător, fără ca numărul complet de seturi să fie finalizat, parierea pe set va fi declarată nulă.

Abandon sau Amânări de meciuri – Dacă un meci este abandonat sau amânat și reprogramat pentru ziua următoare, pariurile rămân valabile. Dacă meciul nu se dispută în ziua următoare, pariurile vor fi considerate la o Cotă de 1.00.

### **SPORTURI DE CONTACT**

În cazul meciurilor amânate – pariurile rămân valabile timp de 30 zile.

Dacă un luptător este înlocuit de un altul sau un luptător se retrage înainte de startul luptei, toate pariurile pe meciul respectiv sunt declarate nule.

Parierea la fiecare rundă – dacă oricare dintre luptători nu reușește să răspundă la sunetul gongului pentru runda următoare, se va considera că adversarul său a învins în runda precedentă. Dacă, din orice alt motiv, o decizie la puncte este luată înainte de finalizarea numărului complet de runde, pariurile vor fi calculate luându-se în considerare runda în care

s-a oprit lupta. Pariurile care desemnează „un învingător la puncte” vor fi considerate câștiguri numai dacă se finalizează numărul complet de runde. Se va oferi o Cotă și pe egalitate și, în cazul în care apare egalitatea, se va considera că pariurile pe victoria oricăruia dintre luptători au fost pierdute.

## CRICKET

Biletele vor fi validate luând în considerare rezultatul oficial. În cazul unui meci declarat „fără rezultat”, toate Biletele pe acest meci vor fi validate la o cotă de 1,00. În cazul în care meciul este afectat de factori externi (de exemplu condiții meteo nefavorabile), Biletele vor fi validate luând în considerare regulamentul oficial al competiției (incluzând meciurile afectate de calcule matematice, de exemplu conform metodei Duckworth-Lewis (DL) sau sistemului Jayadevan (VJD)).

În cazul unui Meci Test incheiat nedecis (meciul se termină cu ambele echipe înregistrând același număr de run-uri), se va aplica regula Dead Heat și toate pariurile plasate pe remiză sunt considerate pierdute. În cadrul meciurilor de o zi (naționale și internaționale), dacă nu sunt oferite cotații pentru remiză și regulamentul oficial al competiției nu declară un câștigător, atunci se va aplica regula Dead Heat.

Pentru meciurile din competițiile cu sistem eliminatoriu, echipa care se califică în următoarea rundă este declarată câștigătoare, luându-se în considerare și situația în care meciul este finalizat la loviturile de departajare. Dacă un meci este abandonat datorită factorilor externi nefavorabili, pariurile vor fi validate la o cotă de 1,00.

Cel mai bun alergător – Pariurile pentru un anumit meci sunt valabile pentru primul INNING reușit. Dacă un jucător la bătaie se retrage și nu reia INNING-ul, scorul din acel moment va rămâne valabil. Pariurile care conțin jucători care nu iau parte la joc vor fi validate la o cotă de 1,00. Pariurile care conțin jucători care iau parte la joc vor fi luate în considerare, indiferent dacă lovesc mingea sau nu. Dacă doi jucători obțin același rezultat, se va aplica regula Dead Heat.

Toate pariurile referitoare la un INNING vor fi validate la o cotă de 1,00 în cazul în care sunt finalizate mai puțin de 20 de Over-uri (10 Over-uri în situația meciurilor 20/20) datorită factorilor externi nefavorabili (de exemplu condiții meteo potrivnice). Această regulă se aplică cu excepția cazurilor în care o echipă și-a epuizat numărul de jucători la bătaie sau în cazul în care meciul este câștigat cu mai puțin de jumătate din Over-urile planificate inițial.

Meciurile Serie – Dacă o serie este amânată, indiferent de motiv, înainte de finalizarea numărului de meciuri inițial programate să fie disputate, atunci echipa care este în avantaj în acel moment va fi considerată câștigătoare. Această regulă va fi aplicată și în cazul pariurilor pe cel mai bun alergător al seriei și cel mai bun aruncător. Dacă o serie se termină la egalitate și nu sunt oferite cotații pentru remiză pariul va fi supus regulii Dead Heat. Pariurile pe scorul corect al seriei vor fi validate la o cotă de 1,00 în cazul în care numărul inițial de meciuri programate nu a fost finalizat.

În cadrul pariurilor pe cel mai bun jucător la bătaie al seriei și pe cel mai bun aruncător al seriei, validarea acestora va lua în considerare toți jucătorii cotați, pentru aceia care nu iau parte la joc pariurile fiind considerate pierdute.

## CURLING

Pariere completă – din momentul în care se pot efectua pariuri, toți jucătorii cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment.

Pariere pe meci – pariurile vor fi validate luându-se în considerare timpul regulamentar de joc, inclusiv extra end-urile.

Pariere pe end – La pariere pe end-uri, dacă o cotație de end la zero nu este oferită pentru un

anumit end, atunci toate pariurile vor fi nule dacă end-ul se termină la zero (0-0).

### **CICLISM**

Pariere completă – dacă un ciclist se retrage înainte de începerea Evenimentului, toate pariurile pe ciclistul respectiv vor fi rambursate la cererea clientului sau, dacă sunt mai multe selecții pe Bilet, acestea rămân valabile și se va acorda Cota 1.00 doar participantului retras.

Cicliștii sunt luați în considerare pentru pariere din momentul trecerii liniei de start, în caz contrar pariurile vor fi considerate nule.

Pariurile pe întreg turul sau pe etape individuale vor fi validate în conformitate cu rezultatele oficiale din momentul premierii sau prezentării podiumului.

### **DARTS**

Pariere pe meci – jucătorul care avansează în runda următoare va fi declarat drept câștigător, iar în cazul în care este înlocuit cu un altul, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi considerate nule.

Pariere pe set/ scor corect – în cazul în care numărul de seturi sau reprize necesare pentru câștigarea partidei nu sunt finalizate, toate pariurile pe set/ scor corect vor fi considerate nule.

### **FOTBAL**

La toate pariurile, cu excepția celor de genul antepost, calificare în runda următoare, pariu doar pentru prima repriză sau doar pentru a doua repriză, se ia în considerare rezultatul obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude prelungirile (extra-time) și loviturile de departajare.

În cazurile prezentate mai jos, este responsabilitatea clientului să cunoască durata și modificările asupra programării evenimentului:

Ocazional se stabilește ca meciurile de fotbal să se joace în mai puțin de 90 de minute și, în această situație, pariurile vor fi validate în funcție de timpul de joc regulamentar stabilit (ex: unele meciuri de fotbal feminin pot avea 80 de minute regulamentare astfel încât pariurile vor fi validate în funcție de rezultatul după cele 80 de minute de joc).

În cazul în care se stabilește ca meciurile de fotbal să se joace mai mult de 90 de minute (timp care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, extra-time și penalti nu sunt luate în considerare), toate Biletele pe tipurile de pariuri rezultat final și scor corect rămân valabile, iar Biletele pe restul tipurilor de pariuri vor fi validate la cota 1.00, excepție făcând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în primele 90 de minute.

Exemplu: Milan - Monza, 2-1 la finalul celor 90 de minute, ulterior 4-1 după ce cluburile au hotărât ca meciul să se prelungească cu încă 45 de minute. Toate Biletele pe tipul de pariu Peste 2.5 goluri sunt validate câștigătoare, în timp ce Biletele pe tipul de pariu Peste 3.5 goluri vor fi validate la cota de 1.00.

În cazul unui meci de fotbal disputat pe durata a trei reprize (de exemplu un meci amical se dispută pe durata a trei reprize de câte 30 de minute fiecare), toate pariurile pe prima repriză și repriza secundă (și pariurile aferente acestora) vor fi considerate nule și vor fi validate la cota 1.00. Orice pariu plasat pe tipul de pariu Pauză/Final va fi, de asemenea, considerat nul și validat la cota 1.00.

În cazul unui meci de fotbal disputat pe durata a patru reprize egale de joc (de exemplu un meci amical se dispută pe durata a patru reprize de câte 25 de minute fiecare), pariurile pe prima repriză vor fi validate luând în considerare rezultatul de la finalul primelor două perioade

de joc, iar pariurile pe repriza secundă vor fi validate luând în considerare rezultatul de la finalul ultimelor două perioade de joc; orice pariu plasat pe tipul de pariu Pauză/Final va fi, de asemenea validat respectând principiile mai sus menționate.

Timp de joc oficial (arbitru) – Arbitrul jocului este responsabil pentru deciderea momentului în care orice repriză este finalizată. Organizatorul nu răspunde pentru finalizarea oficială a meciului într-un timp mai scurt decât timpul inițial stabilit de joc.

Exemplu: într-un meci amical arbitrul decide să fluiere sfârșitul meciului după 87 de minute de joc. Cu scopul de stabilire a rezultatelor unui pariu, meciul s-a disputat pe durata regulamentară de joc, conform oficialului meciului, astfel încât Biletele vor fi validate identic cum ar fi oricare alt meci disputat pe durata regulamentară de joc.

În cazul competițiilor sportive sau minicompetițiilor sportive disputate într-o anumită țară, meciurile/partidele sunt trase la sorți de către organizatorii competiției sportive (FIFA, UEFA etc), astfel încât pot exista situații când echipa țării organizatoare este trasă la sorți ca echipa oaspete, în aceste situații evenimentele fiind oferite spre pariare conform celor afișate de către organizatorii competiției.

### **Meciurile abandonate, anulate sau suspendate**

Dacă un meci este oprit (după începere), indiferent de motiv, și este reluat în ziua următoare, toate pariurile rămân valabile.

Dacă un meci este oprit (după începere), indiferent de motiv, și nu este reluat în ziua următoare, toate pariurile sunt nule, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit. Această regulă nu se aplică pentru evenimentele de fotbal Live. Vezi Meciuri Virtuale pentru o excepție a prezentei reguli mai sus menționate

Dacă selecția mizată pe jocul respectiv constituie numai o parte a pariului, acea parte a pariului va fi considerată la o Cotă de 1.00 și pariul este validat chiar dacă în acest fel nu mai întrunește numărul minim de selecții necesare.

Orele limită de pariare sau orele de începere ale Evenimentelor anunțate în oferta de pariare au caracter informativ. În situația în care acestea sunt modificate de către Organizator datorită altor motive decât amânările oficiale, toate pariurile vor rămâne valabile cu excepția celor plasate după începerea Evenimentului, caz în care selecțiile respective vor fi considerate nule și validate la Cotă 1.00.

Meciurile întrerupte/abandonate înainte de terminarea perioadei regulamentare de joc de 90 minute, dacă întreruperea/abandonul este considerat(ă) oficial(ă) de către organele abilitate, vor fi nule, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul întreruperii/abandonului.

### **Meciurile amânate sau reprogramate**

Dacă un eveniment nu are loc conform planificării (meciul nici nu a început) și nu este reprogramat să se joace în termen de 3 zile de la data programată oficial, toate pariurile aferente sunt considerate nule.

Exemplu 1: meciul Inter - Juventus este inițial programat pentru ziua de luni, 10 mai, la ora 15:00, dar este amânat pentru ziua de joi, 13 mai, la ora 21:00: toate pariurile plasate pe meciul inițial programat rămân valabile și vor fi considerate în consecință.

Exemplu 2: meciul Inter - Juventus este inițial programat pentru ziua de luni, 10 mai, la ora 15:00, dar este amânat pentru ziua de vineri, 14 mai, la ora 20:00: toate pariurile plasate pe meciul inițial programat vor fi considerate nule.

Organizatorul își rezervă dreptul de a impune un număr minim de Evenimente necesare pentru acceptarea unui Bilet. Clientul va fi informat în acest sens prin intermediul softului de pariare și/sau prin afișare în agenții.

Din momentul intrării pe teren și indiferent de perioada jucată de către acesta, un jucător este luat în considerare pentru pariurile de tipul marcatorul ultimului gol, marcator și dublu marcator.

Pentru pariurile pe jucătorul care va marca primul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc sau intră după marcarea primului gol, pariul este nul și rambursabil la cererea clientului.

Sub/Peste 0.5, 1.5, 2.5, 3.5 sau 4.5 Goluri – este luat în considerare numărul total de goluri înscrise de ambele echipe în timpul regulamentar de joc. Extra-time nu se ia în considerare. În cazul în care un meci este abandonat înainte de finalizarea timpului regulamentar de joc pariurile vor fi considerate nule, cu excepția acelor al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului.

Exemplu: Meciul Juventus - Milan este abandonat la scorul de 2-1. În acest caz toate pariurile Peste 2,5 goluri sunt validate ca și câștigătoare, iar toate pariurile Sub 2,5 goluri vor fi considerate pierdute. Totodată, toate pariurile Sub/Peste 3,5 goluri vor fi validate la o Cota de 1,00.

Sub/Peste 0.5, 1.5, 2.5, 3.5 sau 4.5 goluri în Prima repriză – este luat în considerare numărul total de goluri înscrise de ambele echipe în Prima repriză de joc. În cazul în care un meci este abandonat înainte de finalizarea minutelor stabilite ale timpului regulamentar de joc al primei reprize pariurile vor fi considerate nule, excepție făcând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului.

Sub/Peste 0.5, 1.5, 2.5, 3.5 sau 4.5 goluri în repriza secundă – este luat în considerare numărul total de goluri înscrise de ambele echipe în a doua repriză de joc. În cazul în care un meci este abandonat înainte de finalizarea minutelor stabilite ale timpului regulamentar de joc al reprizei secunde pariurile vor fi considerate nule, excepție făcând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului.

Sub/Peste goluri și Număr de Goluri înscrise de o echipă – este luat în considerare numărul total de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc de către echipa aleasă. În cazul în care un meci este abandonat înainte de finalizarea timpului regulamentar de joc pariurile vor fi considerate nule, cu excepția acelor al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului. Extra-time nu se ia în considerare.

În ce repriză se înscriu mai multe goluri? – Se va indica repriza în care se vor marca cele mai multe goluri.

Victorie la 0 – echipa selectată trebuie să câștige meciul fără să primească vreun gol. Extra-time nu se ia în considerare. Toate pariurile vor fi considerate nule în caz de abandon.

Rezultat final și Sub/Peste 2.5 goluri – trebuie indicat rezultatul final al meciului combinat cu Sub/Peste 2.5 goluri. Exemplu: un pariu pe egalitate și Sub 2.5 goluri este câștigător dacă scorul final este 0-0 sau 1-1. Extra-time nu se ia în considerare. Toate pariurile vor fi considerate nule în caz de abandon.

## Capitolul 12 INDICARE TIPURI DE PARIURI

Rezultat final și Sub/Peste 1.5 goluri – trebuie indicat rezultatul final al meciului combinat cu sub/peste 1.5 goluri.

Rezultat final și Sub/Peste 3.5 goluri – trebuie indicat rezultatul final al meciului combinat cu

sub/peste 3.5 goluri.

Rezultat final și Sub/Peste 4.5 goluri – trebuie indicat rezultatul final al meciului combinat cu sub/peste 4.5 goluri.

Rezultat și Sub/Peste 1.5 goluri în Prima Repriză – trebuie indicat rezultatul primei reprize combinat cu sub/peste 1.5 goluri în prima repriză.

Rezultat și Marcheaza în Prima Repriză – trebuie indicat rezultatul primei reprize combinat cu tipul de pariu Marcheaza, permițând pariarea pe rezultatul primei reprize al meciului combinat cu șansele echipelor de a marca în prima repriză.

Marcheaza în Prima Repriză și Repriza Secundă – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca în prima și în a doua repriză.

Șansă Dublă și Sub/Peste 2.5 goluri – trebuie indicată modalitatea de finalizare a meciului pe baza tipului de pariu Șansă Dublă combinat cu sub/peste 2.5 goluri.

Șansă Dublă și Marchează – trebuie indicată modalitatea de finalizare a meciului pe baza tipului de pariu Șansă Dublă combinat cu șansele echipelor de a marca.

Marchează și Sub/Peste 2.5 goluri – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca combinat cu sub/peste 2.5 goluri.

Multigol Extra – trebuie indicat numărul de goluri înscrise în meci. Opțiunile de pariare sunt: 0-1-2-3, 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 0-1-2, 1-2, 3-4, 4-5, 5-6, 6+.

Pauză sau Final – acest tip de pariuri permite pariarea pe rezultatul primei reprize sau rezultatul final al meciului. Opțiuni de pariare:

1 – Echipa gazdă câștigă prima repriză sau câștigă meciul;

X – Prima repriză se termina la egalitate sau meciul se termină la egalitate;

2 – Echipa oaspete câștigă prima repriză sau câștigă meciul.

Marchează – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca.

Primii doi în ordine – trebuie indicate echipa Câștigătoare și ocupanta locului 2 în grupe individuale sau ligi, în ordinea corectă.

Rezultat Final & Marchează – acest pariu este combinația dintre tipul de pariu "Rezultat Final" și tipul de pariu "Marchează", permițând pariarea pe rezultatul final al meciului combinat cu șansele echipelor de a marca.

Șansă Dublă în Prima Repriză – trebuie indicată modalitatea de finalizare a primei reprize pe baza tipului de pariu Șansă Dublă.

Șansă Dublă în Repriza Secundă – trebuie indicată modalitatea de finalizare a reprizei secunde pe baza tipului de pariu Șansă Dublă.

Înscrie/Nu înscrie în prima repriză – acest tip de joc permite pariarea pe eventualitatea în care o echipă va reuși să marcheze sau nu un gol în prima repriză.

Înscrie/Nu înscrie în repriza secundă – acest tip de joc permite pariarea pe eventualitatea în care o echipă va reuși să marcheze sau nu un gol în repriza secundă.

Marchează în prima repriză – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a



marca în prima repriză.

Marchează în repriza secundă – acest tip de pariu permite parierea pe șansele echipelor de a marca în repriza secundă.

Gazdele înscriu în Ambele Reprize – acest tip de pariu permite parierea pe șansele gazdelor de a marca în ambele reprize.

Oaspeții înscriu în Ambele Reprize – acest tip de pariu permite parierea pe șansele oaspeților de a marca în ambele reprize.

Câștigă Ambele Reprize – acest tip de pariu permite parierea pe șansele uneia dintre echipe de a câștiga ambele reprize.

Victorie la limită – trebuie indicată echipa câștigătoare a meciului și diferența de goluri cu care câștigă. Se ia în considerare la validarea pariurilor doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Ultima marcatoare – trebuie indicată echipa care marchează ultimul gol în meci. Se ia în considerare la validarea pariurilor doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Goluri pe echipă – trebuie indicat numărul de goluri cu care va fi creditată o echipă. Se ia în considerare la validarea pariurilor doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Doar victorie – se poate paria doar pe victoria unei echipe, iar în cazul în care meciul se finalizează cu rezultat remiză, pariurile sunt luate în considerare la validare la o cotă de 1,00. Se ia în considerare la validarea pariurilor doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Gol în 15 minute – meciul este împărțit în intervale a câte 15 minute de joc (Lovitura de începere – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauză, Pauză – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Final). Trebuie indicat dacă va fi înscris un gol într-unul din intervalele alese.

Cartonaș în 15 minute – meciul este împărțit în intervale a câte 15 minute de joc (Lovitura de începere – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauză, Pauză – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Final). Trebuie indicat dacă va fi acordat un cartonaș (de orice culoare) într-unul din intervalele alese.

Game Run – acest tip de pariu este combinația dintre "Rezultat Final" și "Prima echipă care înscrie" și permite parierea pe evoluția generală a partidei prin indicarea echipei care va reuși să marcheze primul gol și a rezultatului de la finalul timpului regulamentar de joc.

Opțiunile de pariere disponibile sunt:

- 1 – Echipa gazdă înscrie primul gol al meciului și îl câștigă;
- 2 – Echipa gazdă înscrie primul gol al meciului, iar la final se termină egal;
- 3 – Echipa gazdă înscrie primul gol al meciului, iar la final pierde;
- 4 – Echipa oaspete înscrie primul gol al meciului și îl câștigă;
- 5 – Echipa oaspete înscrie primul gol al meciului, iar la final se termină egal;
- 6 – Echipa oaspete înscrie primul gol al meciului, iar la final pierde.

În cazul unui scor egal de 0-0 în timpul regulamentar, toate pariurile care fac obiectul acestui tip de pariu sunt nule și validate la o cotă de 1.

Pentru tipul de pariu Par/ Impar, rezultatul de 0-0 va fi considerat Par.

Cum se va marca primul gol? – Trebuie selectate următoarele 3 condiții pentru îndeplinirea acestui tip de pariu pentru un meci de fotbal în timpul regulamentar de joc:

- Se indică marcatorul primului gol, dintr-o listă pusă la dispoziție în oferta de pariere;
- Se selectează intervalul în care va fi marcat primul gol:
  - 0-30
  - 31-60
  - 61- sfârșitul meciului (timp regulamentar)
- Se selectează metoda prin care este marcat primul gol:
  - Lovitură liberă – golul trebuie să fie înscris direct din lovitură liberă (loviturile indirecte nu se iau în considerare) sau penalti sau direct din corner. Loviturile deviate sunt luate în considerare, cu condiția ca marcatorul golului să fie cel care a executat lovitura;
  - Lovitură de cap: ultima atingere a balonului de către marcatorul golului trebuie să fie cu capul;
  - Șut: golul ales trebuie să fie înscris în orice altă modalitate care nu este inclusă în cele de mai sus.

Exemplu: „MESSI” + „0-30” + „Lovitură de cap” sau „MESSI” + „31-60” + „Șut” sau „ICARDI” + „0-30” + „Lovitură liberă”

Dacă jucătorul indicat nu ia parte la joc, toate pariurile vor fi validate la cotă 1,00. În cazul în care meciul a fost anulat sau întrerupt (după începere) și nu este reluat, iar pariul nu este determinat în acest timp toate pariurile vor fi validate la cotă 1,00. Vor fi luate în considerare doar rezultatele oficiale ale comisiei competiției respective.

Handicap – Acest tip de pariu permite indicarea rezultatului final al unei partide, dar cu aplicarea unui „handicap” de (-1), (-2), (-3), (-4) goluri echipei favorite. Extra-time nu se ia în considerare. Toate pariurile vor fi considerate nule în caz de abandon.

Opțiunile de pariere posibile sunt: 1, X, 2.

Exemplu 1. Handicapul se aplică echipei gazdă:

Juventus - Catania Handicap de (-1) gol pentru Juventus

Opțiune de pariere câștigătoare 1, dacă Juventus câștigă cu 2 sau mai multe goluri diferență (2-0, 3-0, 3-1, 4-0 etc.).

Opțiune de pariere câștigătoare X, dacă Juventus câștigă la exact 1 gol diferență (1-0, 2-1, 3-2, 4-3 etc.).

Opțiune de pariere câștigătoare 2, dacă va fi egalitate sau victoria echipei Catania (0-0, 0-1, 1-1, 0-2 etc.).

Exemplu 2. Handicapul se aplică echipei oaspete:

Juventus - Catania Handicap de (-1) gol pentru Catania

Opțiune de pariere câștigătoare 1, dacă va fi egalitate sau victoria echipei Juventus.

Opțiune de pariere câștigătoare X, dacă câștigă Catania la exact 1 gol diferență.

Opțiune de pariere câștigătoare 2, dacă câștigă Catania cu 2 sau mai multe goluri diferență.

Handicapul de (-2), (-3) și (-4) goluri are aceeași modalitate de aplicare ca în exemplele prezentate anterior, diferența fiind numărul de goluri care se scad echipei favorite.

**Handicap Asiatic** – valoarea handicapului variază de la zero până la un număr de goluri, astfel încât cotele acordate participanților să fie aproape de aceeași valoare. Dacă valoarea handicapului este 0, atunci echipa care înscrie mai multe goluri în meci este câștigătoare. Dacă meciul se termină la egalitate, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Handicap întreg (ex: 0,1,2,3 etc.) – dacă numărul de goluri înscrise de fiecare echipă este

egal după aplicarea handicapului, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Exemplu: Meciul Arsenal - Everton, unde Arsenal este echipa favorită iar "handicapul" aplicat este -1.

- Pariurile plasate pe victoria lui Arsenal sunt câștigătoare dacă aceasta câștigă la o diferență mai mare de 1 gol. Dacă Arsenal câștigă la o diferență de doar 1 gol, pariurile sunt considerate nule;
- Pariurile plasate pe victoria lui Everton sunt câștigătoare dacă meciul se termină egal sau câștigă Everton. Dacă Arsenal câștigă la 1 gol diferență, pariurile sunt considerate nule.

Handicap la jumătate (ex: 0.5, 1.5, 2.5 etc.) – în cazul acestui tip de pariu, pariurile pot fi doar câștigătoare sau necâștigătoare, întrucât o egalitate este imposibilă.

Exemplu: Meciul Germania - Danemarca, unde Germania este favorită iar "handicapul" aplicat este -1.5.

- Pariurile plasate pe victoria Germaniei sunt câștigătoare dacă aceasta câștigă la o diferență mai mare de 1 gol;
- Pariurile plasate pe victoria Danemarcei sunt câștigătoare dacă aceasta nu pierde meciul la o diferență mai mare de 1 gol.

Handicap împărțit – în cazul acestui tip de handicap, miza este împărțită în mod egal între două pariuri. Primul pariu este plasat pe Handicapul Întreg iar celălalt pe Handicap la Jumătate. Dacă handicapul total aplicat este -1.25, atunci primul pariu va avea un handicap de -1 iar cel de-al doilea de -1.5.

Exemplu: Meciul Inter - Juventus, unde Inter este echipa favorită iar Handicapul Împărțit este -1.25. Miza plasată pe Inter câștigătoare este împărțită în jumătate pe Inter la un handicap de -1 gol iar cealaltă jumătate la un handicap de -1.5 goluri.

- Dacă rezultatul final al meciului este 2-1, jumătate de pariu este pierdut pentru handicapul de -1.5 iar cealaltă jumătate este considerată nulă la handicapul de -1 gol;
- Dacă pariul este plasat pe victoria lui Juventus, atunci jumătate de pariu este câștigător (+1.5 goluri) iar cealaltă jumătate este considerată nulă (+1 gol).

## Extras

Pentru următoarele tipuri de pariuri rezultatele se vor baza doar pe pagina de internet oficială a competiției.

Pentru următoarele tipuri de pariuri extra-time nu se ia în considerare.

Total cornere în meci – sunt luate în considerare doar cornerile executate (fără cele acordate) în meci.

Total puncte de cartonaș în meci – punctele vor fi acordate pentru fiecare cartonaș arătat în meci conform următorului punctaj:

Cartonașul galben = 10 puncte

Cartonașul roșu = 25 puncte

Numărul total de puncte ce pot fi atribuite unui singur jucător în meci este 35. Numărul total de cartonașe arătate jucătorilor ambelor echipe este luat în considerare pentru a stabili numărul total de puncte de cartonaș în meci.

Primul cartonaș – trebuie indicat jucătorul care va primi primul cartonaș în meci. În cazul în care mai mulți jucători sunt penalizați cu cartonașe în urma aceluiași incident, jucătorul căruia i se arată primul un cartonaș de către arbitru va fi considerat câștigător.

Va fi un cartonaș roșu? – trebuie indicat dacă vreun jucător va primi cartonaș roșu în timpul regulamentar de joc.

Se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor doar pentru perioada în care aceștia se află pe terenul de joc. Cartonașele acordate ne-jucătorilor (ex: antrenori, jucători rezervă care nu iau parte la joc) nu sunt luate în considerare la totalul de cartonașe.

Va fi acordat un penalti? – trebuie indicat dacă va fi acordat un penalti în timpul regulamentar de joc.

1X2 Total cornere – trebuie indicată echipa cu cele mai multe cornere executate.

1X2 Puncte de cartonaș – trebuie indicată echipa care acumulează cele mai multe puncte de cartonaș.

1X2 Cartonașe galbene – trebuie indicată echipa cu cele mai multe cartonașe galbene primite.

1X2 Cartonașe roșii – trebuie indicată echipa cu cele mai multe cartonașe roșii primite.

1X2 Primul cartonaș – trebuie indicată echipa care va primi primul cartonaș în meci

Marcator DA/NU – trebuie indicat dacă jucătorul nominalizat va marca/nu va marca în meci.

Pentru următoarele tipuri de pariuri extra-time se ia în considerare.

1X2 Posesia balonului% – trebuie indicată echipa cu cea mai mare posesie a balonului în meci.

1X2 Șuturi pe poartă – trebuie indicată echipa cu cele mai multe șuturi pe poartă.

1X2 Total Șuturi – trebuie indicată echipa cu cele mai multe șuturi în meci.

1X2 Faulturi – trebuie indicată echipa cu cele mai multe faulturi comise în meci.

1X2 Offside-uri – trebuie indicată echipa cu cele mai multe offside-uri în meci.

### **Supergol**

Permite pariarea pe scorul corect și jucătorul care va marca primul sau ultimul gol în meci.

Pariurile vor fi acceptate la cotații speciale.

Se ia în considerare rezultatul obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi.

Pentru pariurile Supergol – Primul marcator, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc sau intră după marcarea primului gol, Cota acestuia va fi stabilită la 1.00 și Miza pariului va intra la scorul corect în mod individual.

Pentru pariurile pe jucătorul care va marca primul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc sau intră pe teren după înscrierea unui gol (și nu este autogol), pariul este nul și rambursabil la cererea clientului.

Pentru pariurile Supergol – Ultimul marcator, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc, Cota acestuia va fi stabilită la 1.00 și Miza pariului va intra la scorul corect în mod individual.

Pentru pariurile pe jucătorul care va marca ultimul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc, pariul este nul și rambursabil la cererea clientului.

Dacă singurul gol este un autogol (sau mai multe) toate pariurile vor fi validate ca simple pentru Scor Corect la cotele corespunzătoare.

Dacă un meci este abandonat înaintea celor 90 de minute de joc regulamentare, dar după înscrierea unui gol sau a mai multor goluri, atunci pariurile pe Primul Marcator, Marcator și Dublu Marcator vor fi validate ca simple pentru jucătorul în cauză. Toate celelalte pariuri pe Marcator, Dublu Marcator și Ultimul Marcator vor fi considerate nule.

Autogolurile nu se iau în considerare la parierea pe primul/ ultimul marcator de goluri, pe Supergol și nici pe Marcator.

### **Pariuri speciale pe Marcatori**

Rezultat Final – prin selectarea opțiunilor 1 sau 2, indicați care dintre cele două grupuri de jucători (1, 2 sau 3 jucători per grup) nominalizați vor înscrie mai multe goluri în meciurile lor. Prin selectarea opțiunii X (egalitate) indicați faptul că ambele grupuri vor înscrie același număr de goluri.

Dacă cel puțin un jucător nu este inclus în echipa de start sau intră după fluierul de start al meciului, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00.

Duel Marcatori – trebuie indicat jucătorul din perechea aleasă care va înscrie mai multe goluri în meci. Vor fi oferite cote și pentru număr egal de goluri înscrise. Ambii jucători trebuie să fie aleși în primul 11 de joc altfel pariul este considerat nul. Golurile înscrise în extra-time și la loviturile de departajare nu se iau în considerare.

Handicap – trebuie indicat care dintre cele două grupuri de jucători (1, 2 sau 3 jucători per grup) nominalizați vor înscrie mai multe goluri (luând în considerare și valoarea handicapului) în meciurile lor.

Dacă suma golurilor înscrise de către primul grup de jucători (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mare decât suma golurilor înscrise de către al doilea grup de jucători, atunci opțiunea câștigătoare este H-1; dacă suma golurilor înscrise de către primul grup de jucători (luând în considerare și valoarea handicapului) este mai mică decât suma golurilor înscrise de către al doilea grup de jucători, atunci opțiunea câștigătoare este H-2; în caz contrar pariurile vor fi considerate nule.

Dacă cel puțin un jucător nu este inclus în echipa de start sau intră după fluierul de start al meciului, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00.

Sub/Peste – trebuie indicat dacă numărul de goluri înscrise de către grupul de jucători nominalizați va fi mai mare sau mai mic decât valoarea indicată.

Acest tip de pariu este valabil doar dacă toți jucătorii sunt incluși în echipa de start.

Dacă cel puțin un jucător nu este inclus în echipa de start sau intră după fluierul de start al meciului, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00.

Marcator DA/NU – trebuie indicat dacă jucătorul nominalizat va marca/nu va marca în meci.

Dacă jucătorul nu este inclus în echipa de start sau intră după fluierul de start al meciului, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00

### **Reguli suplimentare în cadrul Competițiilor de Fotbal**

Câștigător competiție – nominalizează câștigătorul competiției.

Finalistă – nominalizează o echipă care ajunge în finală.

Clasat 1-2-3 – nominalizează o echipă care se va clasa pe una din primele 3 locuri în competiție.

Clasare în semifinală – nominalizează o echipă care se va clasa pe una din primele 4 locuri în competiție.

Locul 2 – nominalizează o echipă care ajunge în finală și o va pierde.

Nominalizare finaliste – nominalizează cele două echipe care vor ajunge în finală.

Golgheter Competiție – nominalizează jucătorul care va înscrie cele mai multe goluri în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Dacă doi sau mai mulți jucători înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Etapa eliminării – în ce etapă a competiției va fi eliminată echipa X? Etapele posibile de eliminare sunt: faza grupelor, optimi, sferturi, semifinale, locul 2 și câștigător.

Câștigătoare grupă – nominalizează câștigătoarea grupei.

Calificare din grupă – nominalizează o echipă care se va califica din grupă, prin calificare însemnând progresare în etapa următoare a competiției.

Ultima clasată în grupă – nominalizează echipa care va termina grupa pe ultima poziție.

Total goluri echipă – trebuie indicat dacă echipa X va înscrie mai puțin sau mai mult de X goluri în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Puncte în grupă (per echipă) – trebuie indicat câte puncte va reuși să acumuleze echipa X la finalul fazei grupelor din competiție. Selecțiile posibile oferite vor acoperi toate situațiile și pot varia în funcție de competiție. Se iau în considerare numai punctele din faza grupelor.

Exemplu: o grupă are 4 echipe, care joacă fiecare cu celelalte 3, fapt care va genera selecții posibile 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 și 0.

Ce mai bun jucător – câștigătorul va fi decis de către organizatorul oficial al competiției.

Continentul câștigător – nominalizează continentul din care va proveni echipa câștigătoare.

Confederația câștigătoare – nominalizează confederația din care va proveni echipa câștigătoare. Opțiuni de Confederații sunt UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF și AFC. Confederația unei echipe este aceea din care echipa s-a calificat în competiție.

Grupa câștigătoare – nominalizează grupa din care provine echipa câștigătoare a competiției. Grupele sunt evidențiate cu câte o literă. Exemplu: Grupa B.

Locul 1 și 2 în ordine – nominalizează, în ordinea corectă, câștigătoarea și ocupanta locului 2 din cadrul competiției.

Primele 2 în ordine în grupă – nominalizează, în ordinea corectă, câștigătoarea și ocupanta

locului 2 din grupa X.

Primele 3 în ordine în grupă – nominalizează, în ordinea corectă, câștigătoarea, respectiv ocupantele locurilor 2 și 3 din grupa X.

Echipa care va avea lovitura de start – nominalizează echipa care va avea lovitura de start în meci. Acest tip de pariu va fi retras (nu va mai fi disponibil) cu 15 minute înainte de momentul oficial al loviturii de start.

Exemplu: lovitura de start este la ora 15:00, astfel încât pariul va fi disponibil până la 14:45. Orice pariu emis cu mai puțin de 15 minute înaintea loviturii de start va fi considerat nul și validat la cota 1.00.

Grupe Virtuale – nominalizează câștigătorul din cadrul unor echipe, din grupe reale diferite, introduse într-o grupă virtuală. Criteriul validator este bazat, în primul rând, pe punctele reale acumulate, respectiv pe golaverajul real. Dacă aceste criterii au rezultate identice pentru mai multe echipe, se va aplica regula Dead Heat. Se iau în considerare numai punctele din faza grupelor.

Exemplu: Brazilia, Argentina, Germania și Spania sunt introduse împreună într-o grupă virtuală. Brazilia acumulează 7 puncte cu golaveraj de +4, Argentina acumulează 7 puncte cu golaveraj de +5, Germania acumulează 7 puncte cu golaveraj de +6, Spania acumulează 6 puncte cu golaveraj de +7. Cu toate că Brazilia, Argentina și Germania au acumulat fiecare 7 puncte din meciurile lor, Germania va fi câștigătoare datorită golaverajului mai bun, de +6. Spania are cel mai bun golaveraj, dar primul criteriu decisiv este cel al punctelor acumulate.

Meciuri Virtuale – acestea pot fi oferite de-a lungul competiției, vor fi oferite sub formă de rubrică separată și afișate special, inclusiv în funcție de meciul din care fac parte în funcție de dată. Meciurile virtuale sunt oferite sub formă de 1X2 (rezultat final) iar rezultatele vor lua în considerare golurile înscrise de echipele menționate în meciurile respective. Orice alte tipuri de pariuri oferite în cadrul unui meci virtual vor lua în considerare golurile înscrise de echipele menționate în meciurile respective.

Exemplu: Brazilia 1506 vs Italia 1706, în acest caz meciul virtual fiind compus din Brazilia și Italia. Brazilia joacă pe 15 iunie (împotriva Spaniei) iar Italia joacă pe 17 iunie (împotriva Germaniei). Golurile înscrise de cele două echipe în meciurile lor vor determina rezultatul meciului virtual. Dacă Brazilia înscrie un gol împotriva Spaniei iar Italia înscrie un gol împotriva Germaniei, rezultatul meciului virtual va fi de egalitate, respectiv de sub 2.5 goluri.

Total goluri competiție – trebuie indicat dacă numărul de goluri din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Total autogoluri competiție – trebuie indicat dacă numărul de autogoluri din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time.

Total cornere competiție – trebuie indicat dacă numărul de cornere din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time.

Total penaltiuri competiție finalizate cu gol – trebuie indicat dacă numărul de penaltiuri finalizate cu gol din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Total penaltiuri competiție ratate – trebuie indicat dacă numărul de penaltiuri ratate din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Total goluri competiție înscrise de rezerve – trebuie indicat dacă numărul de goluri înscrise de

rezerve din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Total cartonașe galbene competiție – trebuie indicat dacă numărul de cartonașe galbene din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time și loviturile de departajare.

Total cartonașe roșii competiție – trebuie indicat dacă numărul de cartonașe roșii din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time și loviturile de departajare.

Total puncte de cartonaș competiție acumulate de o echipă – trebuie indicată echipa cu cele mai multe puncte de cartonaș acumulate în competiție. Include extra-time și loviturile de departajare. Dacă două sau mai multe echipe acumulează același număr de puncte de cartonaș, se va aplica regula Dead Heat.

Golgheter și câștigător competiție – nominalizează cel mai bun marcator al competiției și echipa câștigătoare a competiției.

Golgheter echipă – nominalizează jucătorul care va înscrie cele mai multe goluri pentru echipa X în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Dacă doi sau mai mulți jucători înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Liga cu cele mai multe goluri înscrise – nominalizează liga care înscrie cele mai multe goluri în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Sunt luați în considerare jucătorii care joacă pentru echipa și liga unde sunt înregistrați la momentul începerii competiției, jucătorii care își schimbă liga unde activează, în timpul competiției, nu vor fi luați în considerare pentru noua ligă. Dacă doi sau mai mulți jucători înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Exemplu: toți jucătorii care activează în Serie A la momentul începerii competiției vor fi luați în considerare pentru acea ligă. În cazul în care un jucător schimbă liga în care activează, în timpul competiției, el va fi în continuare luat în considerare, la validarea pariurilor, ca jucător în Serie A.

Număr goluri înscrise de golgheter – trebuie indicat dacă numărul de goluri înscrise de golgheterul/golgheterii competiției va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Total goluri în faza grupelor – trebuie indicat dacă numărul de goluri înscrise în meciurile din faza grupelor în competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare numai golurile înscrise în faza grupelor.

Trofeul va fi câștigat de o echipă în premieră – indicați dacă câștigătoarea turneului este o echipă care nu a mai câștigat până acum. Echipa care câștigă trofeul pentru prima oară reprezintă selecția DA. Echipa care a mai câștigat trofeul în trecut reprezintă selecția NU.

Finaliste din aceeași confederație – indicați dacă finala va fi disputată de echipe din aceeași confederație (selecții DA sau NU). Opțiuni de Confederații sunt UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF și AFC. Confederația unei echipe este aceea din care echipa s-a calificat în competiție.

Exemplu: Va fi o finală cu echipe din UEFA.

Finaliste din aceeași țară – indicați dacă finala va fi disputată de echipe din aceeași țară (selecții DA sau NU).



Exemplu: Va fi o finală cu echipe din Italia.

Grupa cu cele mai multe goluri înscrise – nominalizează grupa cu cele mai multe goluri înscrise în faza grupelor. Se iau în considerare numai golurile înscrise în faza grupelor. Dacă două sau mai multe grupe înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Echipa cu cele mai multe goluri înscrise – nominalizează echipa cu cele mai multe goluri înscrise în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Dacă două sau mai multe echipe înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Total puncte de cartonaș acumulate de o echipă – trebuie indicat dacă echipa X va acumula mai puțin sau mai mult de X puncte de cartonaș în competiție. Include extra-time și loviturile de departajare.

Cea mai bună echipă dintr-o țară sau confederație – nominalizează echipa, dintr-o țară sau confederație, care va ajunge în etapa cea mai avansată în competiție. În cazul în care două sau mai multe echipe sunt eliminate în aceeași etapă a competiției se vor aplica următoarele criterii de departajare: pentru echipele eliminate în faza grupelor se va lua în considerare locul cel mai bine plasat (exemplu echipa care termină pe poziția a treia câștigă în fața ocupantei locului 4), pentru rundele eliminatorii echipele care nu obțin o clasare oficială pe locurile 1, 2, 3 sau 4 li se va aplica regula Dead Heat în cazul eliminării în aceeași fază a competiției.

Echipa cu cele mai multe goluri primite – nominalizează echipa care va primi cele mai multe goluri în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Dacă două sau mai multe echipe primesc același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Echipa cu cele mai puține goluri primite – nominalizează echipa care va primi cele mai puține goluri în competiție. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare. Dacă două sau mai multe echipe primesc același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat.

Echipă fără victorie – echipa X nu va reuși nicio victorie în competiție, luându-se în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclue extra-time și loviturile de departajare.

Se va înscrie un hat-trick în competiție? – nominalizează dacă se va înscrie un hat-trick pe durata competiției în orice meci individual, cu selecții posibile DA sau NU. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Numărul de meciuri finalizate după loviturile de departajare – trebuie indicat dacă numărul de meciuri finalizate după loviturile de departajare din competiție va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X.

Cel mai rapid gol înscris în meci – nominalizează echipa care va înscrie cel mai rapid gol al competiției. Cel mai rapid gol va fi decis de către organizatorul oficial al competiției. Ziua meciului și ora de începere nu vor fi luate în considerare la validare.

Exemplu: meciul 1 începe la ora 16:00 iar primul gol este înscris în minutul 15, respectiv meciul 2 începe la ora 18:00 iar primul gol este înscris în minutul 12. Meciul 2 va avea cel mai rapid gol înscris.

Duel echipe – nominalizează echipa care va ajunge în etapa cea mai avansată în competiție. În cazul în care echipele sunt eliminate în aceeași etapă a competiției se vor aplica următoarele criterii de departajare: pentru echipele eliminate în faza grupelor se va lua în considerare locul cel mai bine plasat (exemplu echipa care termină pe poziția a treia câștigă în fața ocupantei locului 4), pentru rundele eliminatorii echipele care nu obțin o clasare oficială pe locurile 1, 2, 3 sau 4 li se va aplica regula Dead Heat în cazul eliminării în aceeași fază a competiției.

Duel marcatori – indicați care dintre jucătorii nominalizați va înscrie mai multe goluri în competiție. Dacă jucătorii înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Duel număr goluri pe echipe – indicați care dintre echipele nominalizate va înscrie mai multe goluri în competiție. Dacă echipele înscriu același număr de goluri, se va aplica regula Dead Heat. Include extra-time, dar exclude loviturile de departajare.

Primul corner în meci – indicați echipa care va executa primul corner în meciul nominalizat. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclue extra-time.

Repriza cu mai multe cornere executate – indicați repriza cu cele mai multe cornere executate. Stabilirea selecțiilor se face în format 1X2 (1 – prima repriză, X – egalitate, 2 – a doua repriză). Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclue extra-time.

Total offside-uri – trebuie indicat dacă numărul de offside-uri va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time.

1X2 offside-uri – indicați echipa cu cele mai multe offside-uri. Stabilirea selecțiilor se face în format 1X2 (1 – prima echipă, X – egalitate, 2 – a doua echipă). Include extra-time.

1X2 faulturi – indicați echipa cu cele mai multe faulturi comise. Stabilirea selecțiilor se face în format 1X2 (1 – prima echipă, X – egalitate, 2 – a doua echipă). Include extra-time.

Total faulturi – trebuie indicat dacă numărul de faulturi comise va fi mai mic sau mai mare decât o valoare X. Include extra-time.

Sub/Peste goluri în Campionat (per etapă) – indicați dacă totalul golurilor înscrise în etapa nominalizată de către echipele din campionatul nominalizat va fi mai mic sau mai mare decât valoarea oferită. Dacă un meci din acea etapă este amânat sau abandonat, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00. Extra-time nu se ia în considerare.

Sub/Peste goluri în Campionate (per etapă) Duel – indicați dacă totalul golurilor înscrise în etapele nominalizate de către echipele din campionatele nominalizate va fi mai mic sau mai mare decât valoarea oferită. Dacă un meci din acea etapă este amânat sau abandonat, pariurile vor fi nule și validate la cota 1.00. Extra-time nu se ia în considerare.

## **Reguli pentru parierea pe retrogradare**

Echipa ce termină campionatul pe o poziție normală de retrogradare, decisă după criteriile stabilite de campionatul respectiv înainte de începerea sezonului, va fi considerată câștigătoare.

Toate meciurile echipei trebuie să fie jucate, altfel pariurile vor fi considerate nule.

## **Tipuri de Pariuri pe Gazde și Oaspeti**

Echipa gazdă este considerată prima echipă numită în formatul pariurilor de tip 1X2, respectiv echipa oaspete este considerată a doua echipă.

Total gazde puncte de cartonaș în meci – trebuie indicat dacă valoarea punctelor de cartonaș acumulate de echipa gazdă va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclue extra-time și loviturile de departajare.

Total oaspeți puncte de cartonaș în meci – trebuie indicat dacă valoarea punctelor de cartonaș acumulate de echipa oaspete va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în

considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Total cornere gazde – trebuie indicat dacă valoarea cornerelor executate de echipa gazdă va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Total cornere oaspeți – trebuie indicat dacă valoarea cornerelor executate de echipa oaspete va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Total offside-uri gazde – trebuie indicat dacă valoarea offside-urilor permise de echipa gazdă va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare cele 90 de minute regulamentare de joc. Include extra-time.

Total offside-uri oaspeți – trebuie indicat dacă valoarea offside-urilor permise de echipa oaspete va fi mai mică sau mai mare decât o valoare X. Se iau în considerare cele 90 de minute regulamentare de joc. Include extra-time.

### **Pariuri individuale speciale în meci**

Va înscrie vreo rezervă în meciul nominalizat în timpul regulamentar? – Selecții posibile DA sau NU. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Va înscrie jucătorul X în meciul nominalizat în timpul regulamentar? – Selecții posibile DA sau NU. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Va reuși jucătorul X un hat-trick în meciul nominalizat în timpul regulamentar? – Selecții posibile DA sau NU. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

Va primi jucătorul X un cartonaș în meciul nominalizat în timpul regulamentar? – Selecții posibile DA sau NU. Se iau în considerare doar cele 90 de minute regulamentare de joc. Exclde extra-time și loviturile de departajare.

În cazul unei contestații se va lua în considerare, prioritar, rezultatul afișat pe pagina oficială a competiției, atâta timp cât nu există dovezi concludente că acesta este incorect.

Pentru regulile specifice pariurilor Live, ce pot diferi de cele de mai sus, verificați secțiunea de reguli Live.

### **Meciuri virtuale**

Sunt meciuri imaginare între echipe care nu joacă între ele. Rezultatele sunt determinate de numărul de goluri înscrise de fiecare dintre echipele care compun meciurile virtuale împotriva echipelor cu care joacă în realitate.

Exemplu: Anglia joacă împotriva Sloveniei și Germania joacă împotriva Africii de Sud. Se oferă cotații pentru meciul virtual ales Anglia - Germania. Dacă Anglia câștigă contra Sloveniei cu scorul de 3-1 iar Germania învinge Africa de Sud cu scorul de 2-0, atunci scorul pentru meciul virtual Anglia – Germania va fi de 3-2.

În cazul în care un meci este abandonat înainte de finalizarea minutelor stabilite ale timpului regulamentar de joc pariurile vor fi considerate nule, excepție făcând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului. Extra-time nu se ia în considerare.

Pentru tipul de pariu "Sub/Peste 2.5 goluri" se va lua în considerare numărul de goluri reale înscrise de echipele care compun meciurile virtuale. Pentru tipul de pariu "Sub/Peste 2.5 goluri", având în vedere că numărul total de goluri va fi de 5, selecția mai mult de 2.5 goluri va fi câștigătoare.

### **Milionar**

Reprezintă o selecție de 20 de evenimente alese de către Organizator, grupate într-un singur Bilet de pariuri, având câștiguri minime garantate.

Cele 20 de evenimente sunt repartizate în 4 secțiuni, după cum urmează:

- Prima Secțiune include evenimentele 1-5;
- A doua Secțiune include evenimentele 1-10;
- A treia Secțiune include evenimentele 1-15;
- A patra Secțiune include toate cele 20 de evenimente.

Pariul Milionar oferă câștiguri minime garantate, după cum urmează:

- Secțiunea I: 15 lei (evenimentele 1-5);
- Secțiunea a II-a: 1.515 lei = 15 lei (evenimentele 1-5) + 1.500 lei (evenimentele 1-10);
- Secțiunea a III-a: 16.515 lei = 15 lei (evenimentele 1-5) + 1.500 lei (evenimentele 1-10) + 15.000 lei (evenimentele 1-15);
- Secțiunea a IV-a: 1.500.000 lei.

Miza pariului Milionar este împărțită pentru fiecare secțiune în parte, după cum urmează:

- Prima secțiune – 0,6 lei;
- A doua secțiune – 1,5 lei;
- A treia secțiune – 0,3 lei;
- A patra secțiune – 0,6 lei.

Miza pentru un pariu MILIONAR este de 3 lei și se aplică unei singure opțiuni (1, X sau 2) pentru fiecare dintre evenimentele oferite. În cazul în care veți alege mai mult de o opțiune pentru evenimentele oferite, fiecare combinație va avea o miză de 3 lei.

Pariul Milionar este câștigător doar dacă au fost indicate corect toate partidele 1-5, toate partidele 1-10, toate partidele 1-15 sau toate cele 20 de partide, în orice alt caz, pariul MILIONAR este necâștigător.

Dacă ați indicat corect rezultatele primelor 5 meciuri, câștigul calculat pentru prima secțiune = 0,6 lei (miza destinată primei secțiuni) x cotele opțiunilor indicate pe această secțiune.

Dacă ați indicat corect rezultatele primelor 10 meciuri, câștigul calculat = câștigul pentru prima secțiune (vezi mai sus) + câștigul pentru cea de-a doua secțiune (câștigul pentru cea de-a doua secțiune = 1,5 lei x cotele opțiunilor indicate pe meciurile 1 – 10).

Același raționament de calcul al câștigului se aplică și în cazul indicării corecte a rezultatelor primelor 15 meciuri. Câștigul pe Bilet, în cazul în care ați indicat corect rezultatele tuturor celor 20 de evenimente, îl reprezintă suma fixă garantată de 1.500.000 lei.

Excepție:

În cazul în care două sau mai multe Bilete Milionar ating câștigul maxim de 1.500.000 lei, pe aceeași combinație de evenimente, atunci câștigul va fi împărțit în mod egal la numărul de pariuri care au atins câștigul maxim.

Exemplu: Câștigul maxim este 1.500.000 lei și există 4 pariuri câștigătoare cu valoarea maximă, atunci câștigul pentru fiecare dintre aceste 4 Bilete va fi 375.000 lei.

În aceste situații, Organizatorul, va furniza, la cerere, dovezi cu toate pariurile care au atins limita câștigului maxim, pentru orice Client al cărui Pariu a fost stabilit în conformitate cu această regulă.

În cazul în care un eveniment primește cotă 1, câștigul minim garantat pentru secțiunile ce cuprind evenimentul în cauză nu mai este valabil. În acest caz câștigul se calculează înmulțind miza fiecărei secțiuni cu produsul cotelor respective, câștigul maxim neputând depăși valoarea maximă de 1.500.000 lei.

## FUTSAL

Toate pariurile vor fi validate la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Extra-time și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Rezultat final 1X2 – Echipa unu (1) este indicată în stânga și este considerată întotdeauna echipa gazdă. Echipa doi (2) este indicată în dreapta și este considerată întotdeauna echipa oaspete. De asemenea, atunci când un meci se dispută pe teren neutru, echipa indicată în partea stângă este considerată echipa gazdă și echipa indicată în partea dreaptă este considerată echipa oaspete. Egalitatea este indicată în centru, sub semnul X.

Doar victorie – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul. În cazul în care meciul se termină la egalitate, pariul primește cotă 1,00. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Goluri Gazde – trebuie indicat numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci de echipa gazdă. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Goluri Oaspeți – trebuie indicat numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci de echipa oaspete. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Scor corect – Rezultatul luat în considerare este cel obținut la finalizarea timpului regulamentar de joc.

Par/Impar – trebuie indicat dacă numărul total de goluri marcate va fi par sau impar. Dacă numărul total de goluri înscrise este 0, acesta este considerat ca fiind par.

Sub/Peste goluri – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Prima repriză 1X2 – Rezultatul luat în considerare la validarea pariurilor este cel de la sfârșitul primei reprize de joc. Opțiunile de pariere sunt: victorie gazde (1), egalitate (X) și victorie oaspeți (2), echipa gazdă fiind indicată în partea stângă iar echipa oaspete în partea dreaptă.

Sub/Peste goluri în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

## GOLF

Pariere completă: dacă un jucător se retrage înainte de începerea Evenimentului, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi rambursate la cererea clientului sau, dacă sunt mai multe

selecții pe Bilet, acestea rămân valabile și se va acorda Cota 1.00 doar participantului retras. Rezultatul meciului decisiv va determina câștigătorul, dacă este necesar. Se consideră că un jucător a jucat atunci când a dat prima lovitură.

Dacă un turneu este afectat de vremea nefavorabilă, ducând la o reducere a numărului total de găuri jucate, orice pariuri pe turneul respectiv efectuate după ultima rundă finalizată vor fi nule.

Pariere pe cel mai bun jucător, grup etc. – Dacă un jucător se retrage înainte de începerea Evenimentului, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi rambursate la cererea clientului sau, dacă sunt mai multe selecții pe Bilet, acestea rămân valabile și se va acorda Cota 1.00 doar participantului retras. Regulile cu privire la meci egal nu se vor aplica în cazul în care câștigătorul este stabilit printr-un meci decisiv.

Pariu pe meci de turneu – va fi luat în considerare participantul care este pe primul loc în clasament la sfârșitul turneului. Dacă un participant ratează lovitură rapidă, adversarul este considerat învingător. Dacă ambii participanți ratează lovitură rapidă, cel mai mic scor după două runde va determina rezultatul. Dacă un participant este descalificat sau se retrage după ce a început, fie înainte de finalizarea celei de-a doua runde, fie după ce ambii participanți au realizat lovitură rapidă, celălalt participant este considerat câștigător. Dacă un participant este descalificat în runda a treia sau a patra, când celălalt participant pe care s-a pariat a ratat deja lovitură rapidă, participantul descalificat este considerat învingător. În cazul în care niciunul dintre participanți nu finalizează două runde, atunci participantul cu cel mai mic scor în runda întâi va fi considerat câștigător pentru scopul parierii. Dacă niciun participant nu finalizează o rundă, pariurile pe meciul respectiv vor fi nule. Doar rundele finalizate se iau în considerare.

Pariul pe două, trei sau patru mingi – pariurile sunt valabile după ce participanții au lovit mingea pentru prima gaură. Dacă o rundă este abandonată, pariurile pe runda respectivă sunt nule.

## HALTERE

Pariurile sunt valabile atâta timp cât concurenții efectuează cel puțin o încercare.

După caz validarea pariurilor va fi efectuată luând în considerare ordinea de pe podium. Descalificările ulterioare și/sau eventualele investigații ulterioare nu vor fi luate în considerare la plata pariurilor.

## HANDBAL

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FĂRĂ prelungiri. Orice durată sub timpul complet regulamentar de joc, precum și rezultatul într-un astfel de caz sunt considerate nule și pariurile vor primi o Cotă de 1.00, exceptând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia.

Handicap – Unei echipe i se va stabili un handicap, fie pentru prima repriză fie pentru întreaga durată regulamentară de joc, care va fi aplicat numărului de goluri înscrise de aceasta în perioada respectivă. Orice durată sub timpul regulamentar de joc, atât pentru prima repriză cât și pentru toată perioada regulamentară de joc, va duce la acordarea de Cotă de 1,00 pentru astfel de pariuri.

## HOCHEI PE GHEAȚĂ

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FĂRĂ prelungiri, pentru toate tipurile de pariuri, cu excepția pariului „Câștigător” pentru care se iau în considerare și eventualele perioade suplimentare de joc. A treia repriză regulamentară de joc nu include perioadele suplimentare de joc. Orice durată sub timpul complet regulamentar de joc, precum

și rezultatul într-un astfel de caz sunt considerate nule și pariurile vor primi o Cotă de 1.00, exceptând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia.

În eventualitatea finalizării unui meci, pe durata regulamentară de joc, cu scorul de 0-0, toate pariurile pe „Prima/Ultima echipă care va înscrie” vor fi validate la o cotă de 1,00. Pentru tipul de pariu „Par/Impar” scorul de 0-0 este considerat unul par.

## HOCHEI PE IARBĂ

Pariurile vor fi validate luându-se în considerare timpul regulamentar de joc (specific fiecărei competiții), cu excepția cazurilor în care se prevede altfel. Timpul regulamentar de joc trebuie finalizat pentru ca pariurile să poată rămâne valabile, cu excepția cazurilor în care se prevede altfel.

Dacă un meci este abandonat înaintea timpului regulamentar de joc, toate pariurile pe acel meci vor fi nule, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Dacă un meci nu s-a jucat și s-a amânat oficial, acesta va fi considerat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu este reprogramat în ziua următoare.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor.

## MOTOCICLISM

Marele Premiu – turul inițial (încălzirea) va semnala începutul cursei. Pozițiile de pe podium vor stabili locurile 1, 2 și 3 pentru pariere, indiferent de investigațiile ulterioare. În cazul tuturor curselor pentru Marele Premiu, dacă un concurent se retrage sau este exclus înainte de începerea turului/ Evenimentului, pariurile pentru selecția respectivă sunt considerate pierdute (pariuri „pe toți concurenții înscriși”, „pe concurent, indiferent dacă ia startul în cursă sau nu”, „pe concurent, indiferent dacă participă la cursă sau nu”).

Pole position – câștigătorul va fi pilotul care înregistrează cel mai rapid tur de circuit în ziua calificărilor finale. Descalificarea sau pierderea ulterioară a Pole position nu se iau în considerare.

Cel mai rapid tur de circuit – pilotul care înregistrează cel mai rapid tur de circuit în timpul cursei. Descalificarea sau pierderea ulterioară a acestei poziții nu se iau în considerare.

Pariuri pe cursă (Duel) – rezultatele se vor baza pe clasamentele oficiale, iar în cazul în care niciun pilot nu termină cursa, numărul de tururi de circuit finalizate vor determina rezultatele. Dacă doi piloți realizează același număr de tururi de circuit fără să termine cursa, pariurile vor fi anulate. În cazul în care unul sau mai mulți piloți din cadrul unui pariu pe cursă nu reușește să ia startul la cursă, pariurile vor fi validate la cotă 1,00. Descalificarea sau penalizarea ulterioare nu se iau în considerare.

Pariere pe grup – Dacă un motociclist se retrage înainte de începerea Evenimentului, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi rambursate la cererea clientului sau, dacă sunt mai multe selecții pe Bilet, acestea rămân valabile și se va acorda Cota 1.00 doar participantului retras. Descalificarea sau penalizările ulterioare nu se iau în considerare.

Împrejurări asemănătoare: pe același Bilet nu se pot combina tipuri diferite de pariu pe același pilot.

În cazul în care, datorită unei erori, pariul este acceptat cu împrejurări asemănătoare, miza va fi împărțită pentru fiecare selecție.

Dacă un Mare Premiu de Motociclism se suspendă sau este amânat și nu este reluat și finalizat în termen de 72 ore, toate pariurile aferente sunt considerate nule și mizele se vor returna la cererea clienților.

## **CURSE MAȘINI**

Marele Premiu – Turul inițial (încălzirea) va semnala începutul cursei. Pozițiile de pe podium vor stabili locurile 1, 2 și 3 pentru pariere indiferent de investigațiile ulterioare. În cazul tuturor curselor pentru Marele Premiu, dacă un concurent se retrage sau este exclus înainte de începerea turului/ Evenimentului, pariurile pentru selecția respectivă sunt considerate pierdute (pariuri „pe toți concurenții înscriși”, „pe concurent, indiferent dacă ia startul în cursă sau nu”, „pe concurent, indiferent dacă participă la cursă sau nu”). Descalificarea sau penalizarea ulterioare nu se iau în considerare.

Pole position – câștigătorul va fi pilotul care înregistrează cel mai rapid tur de circuit în ziua calificărilor oficiale. Descalificarea sau pierderea ulterioară a Pole position nu se iau în considerare.

Cel mai rapid tur de circuit – pilotul care înregistrează cel mai rapid tur de circuit în timpul cursei. Descalificarea sau pierderea ulterioară a acestei poziții nu se iau în considerare.

Pariuri pe cursă (Duel) – rezultatele se vor baza pe clasamentele oficiale, iar în cazul în care niciun pilot nu termină cursa, numărul de tururi de circuit finalizate vor determina rezultatele. Dacă doi piloți realizează același număr de tururi de circuit fără să termine cursa, pariurile vor fi anulate. În cazul în care unul sau mai mulți piloți din cadrul unui pariu pe cursă nu reușește să ia startul la cursă, pariurile vor fi validate la cotă 1,00. Descalificarea sau penalizarea ulterioare nu se iau în considerare.

Clasat/ Neclasat – pentru a fi considerat clasat pilotul trebuie să finalizeze 90% din tururile efectuate de câștigătorul cursei (vor fi luate în considerare doar tururile efectuate complet).

Turul de încălzire nu va fi luat în considerare pentru pariul Clasat/ Neclasat. Pariurile pe un pilot ce finalizează turul de încălzire, dar nu începe cursa propriu-zisă vor fi considerate nule.

Rezultatele se vor baza pe clasamentul oficial FIA, exceptând situația de mai sus unde se vor aplica regulile SC. WESTGATE ROMANIA S.R.L.. Descalificarea sau penalizările ulterioare nu se iau în considerare.

Pe un Bilet de pariere vor fi acceptate maxim 8 selecții Clasat/ Neclasat.

Primul pilot care se retrage: rezultatele se vor baza pe clasamentul oficial FIA. Descalificarea sau penalizările ulterioare nu se iau în considerare.

Pariere pe grup – Dacă un motociclist se retrage înainte de începerea Evenimentului, toate pariurile pe jucătorul respectiv vor fi rambursate la cererea clientului sau, dacă sunt mai multe selecții pe Bilet, acestea rămân valabile și se va acorda Cota 1.00 doar participantului retras. Descalificarea sau penalizările ulterioare nu se iau în considerare.

Împrejurări asemănătoare: pe același Bilet, nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariuri.

Dacă un Mare Premiu este anulat sau amânat și nu este reluat și finalizat în termen de 72 ore, toate pariurile aferente sunt considerate nule și mizele se vor returna la cererea clientului.

Se va folosi Safety Car? - Safety Car se folosește în cazuri speciale rulând în fața primei mașini în timpul unei curse. În cazul în care o cursă se începe cu Safety Car, pariurile pe aceasta selecție vor fi câștigătoare. În cazul în care o cursă se finalizează cu Safety Car pe



pista, dar aceasta nu are timp să ajungă în fața primei mașini, pariurile pe această selecție vor fi câștigătoare. Nu se ia în considerare Virtual Safety Car.

## NETBALL

Pariere pe meci – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul.

Se ia în considerare extra-time și prelungiri extra-time.

Dacă un meci nu s-a jucat și s-a amânat oficial, acesta va fi considerat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu este reprogramat în ziua următoare.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor.

Handicap – se ia în considerare extra-time și prelungiri extra-time.

Dacă un meci nu s-a jucat și s-a amânat oficial, acesta va fi considerat la o Cotă de 1.00 în cazul în care nu este reprogramat în ziua următoare.

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor.

## RUGBY

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, FĂRĂ prelungiri.

În cazul unui meci abandonat sau amânat, pariurile vor fi validate la o cotă de 1,00 atât timp cât evenimentul nu este disputat în ziua următoare, excepție făcând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului (de exemplu pariu pe jucătorul care marchează prima „încercare”).

## SPORTURI DE IARNĂ

Pariere completă: din momentul acceptării pariurilor, toți schiorii cotați vor fi luați în considerare, indiferent dacă participă la concurs sau nu. Pariurile vor fi validate pe baza rezultatelor oficiale ale Federației Internaționale de Schi (sau alt organism similar). Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea Evenimentului, pariurile sunt considerate pierdute. Dacă un schior este descalificat, pentru validarea pariurilor va fi luată în considerare prezentarea podiumului.

Pariuri pe cursă (Duel) – rezultatele sunt luate în considerare pe baza clasificărilor oficiale. În cazul în care unul sau mai mulți piloți din cadrul unui pariu pe cursă nu reușește să ia startul la cursă, pariurile vor fi validate la cotă 1,00.

Pantă și Super G – toți schiorii trebuie să ia startul și cel puțin unul să finalizeze Evenimentul pentru ca pariurile să rămână valabile. În cazul în care niciun participant la Eveniment nu trece linia de sosire, toate pariurile permise pe acel Eveniment sunt considerate nule.

Slalom și Slalom Uriaș – toți schiorii trebuie să ia startul și cel puțin unul să finalizeze ambele coborâri pentru ca pariurile să rămână valabile.

Nordic combinat – ambii săritori/ schiori trebuie să ia startul împreună în prima și a doua parte a Evenimentului pentru pariurile Duel, astfel ca pariurile să rămână valabile. Dacă vreun săritor/ schior care nu făcea parte din lista inițială finalizează a doua parte a Evenimentului, atunci toate pariurile Duel sunt considerate nule.

Sărituri cu schiurile – toți săritorii trebuie să sară cel puțin o dată, în prima parte a Evenimentului, pentru ca pariurile să rămână valabile.

Duel (restul sporturilor de iarnă) – toți schiorii, echipe sau săritori trebuie să ia startul și cel puțin un competitor să treacă linia de sosire pentru ca pariurile să rămână valabile.

În cazul amânării unui Eveniment (din cauza vremii nefavorabile de exemplu), toate pariurile rămân valabile până când acesta se va desfășura. În cazul în care un Eveniment este reprogramat să se desfășoare într-o altă locație decât cea programată inițial, toate selecțiile pe respectivul Eveniment sunt considerate nule și validate la o Cotă de 1.00.

## **SNOOKER**

Pariere completă – din momentul în care se pot efectua pariuri, toți jucătorii cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment. Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de către respectivul participant sunt considerate pierdute.

Pariere pe meci/joc – în cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe meciul/jocul respectiv vor fi nule. Dacă un jucător nu ia parte la joc, toate pariurile vor fi validate la cotă 1,00.

## **SPEEDWAY**

Evenimente pe echipe – opțiunile de pariere pe Câștigător sau Handicap sunt stabilite pe baza regulilor oficiale ale competiției. Cel puțin 12 tururi trebuie să fie finalizate pentru ca pariurile Handicap și Sub/Peste să fie valabile. În cazul în care o cursă este abandonată înainte de finalizarea a 12 tururi, toate pariurile Handicap și Sub/Peste vor fi considerate nule.

Grand Prix/ evenimente pe piloți individuali – în cazul Evenimentelor pe piloți individuali, la validarea pariurilor se vor lua în considerare rezultatele podiumului.

Sub/Peste puncte pe piloți – Vor fi luate în considerare la pariere doar punctele acumulate de către pilot, în conformitate cu regulamentul cursei, în primele 5 tururi ale cursei. Nu vor fi luate în considerare punctele acordate ca bonus, de exemplu cele de tip Joker.

## **TENIS DE MASĂ**

După caz validarea pariurilor va fi efectuată luând în considerare ordinea de pe podium. Descalificările ulterioare și/sau eventualele investigații ulterioare nu vor fi luate în considerare la plata pariurilor.

Pariere pe meci – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul. În cazul în care unul din jucătorii nominalizați să ia parte la meci este schimbat înainte de începerea meciului, pariul este nul.

Meciul trebuie finalizat, altfel toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00, exceptând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia, sau exceptând situațiile când există dovezi clare că setul și/sau meciul s-ar fi putut finaliza/concluziona oricum fără a avea determinat obiectul pariului respectiv.

Exemplu: un set este abandonat la scorul de 9-7, astfel încât pariurile pe Sub/Peste puncte în set, barem 16.5, vor fi validate drept necâștigătoare/câștigătoare, având în vedere că orice concluzie naturală a setului ar fi generat cel puțin 18 de puncte înscrise.

## TENIS

Pariere completă – din momentul în care se pot efectua pariuri, toți jucătorii cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment.

Pariere pe meci – în cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe meciul respectiv vor fi nule, cu excepția pariurilor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului. Dacă un meci de tenis este amânat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbări de program sau din cauza vremii nefavorabile, se va utiliza rezultatul oficial și toate pariurile vor rămâne valabile până când se dă rezultatul.

Sub/Peste game-uri în primul set – trebuie indicat numărul total de game-uri jucate în primul set. În cazul în care primul set este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe setul respectiv vor fi nule, cu excepția celor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Exemplu: Meciul Federer - Nadal este abandonat în primul set la scorul 4-4 la Game-uri. Pariurile pe selecția "Peste 7.5 Game-uri în primul set" sunt considerate câștigătoare, iar cele pe selecția "Sub 7.5 Game-uri în primul set" sunt considerate pierdute. Pariurile pe "Sub/Peste 8.5 Game-uri în primul set" vor fi considerate nule.

Sub/Peste game-uri în Meci – trebuie indicat numărul total de game-uri jucate în tot meciul. În cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe acest tip de pariu vor fi nule, cu excepția celor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Exemplu: Meciul Federer - Nadal este abandonat la scorul 6-4; 4-6; 6-4; 3-2. Pariurile pe selecția "Peste 34.5 Game-uri în meci" sunt considerate câștigătoare, iar cele pe selecția "Sub 34.5 Game-uri în meci" sunt considerate pierdute. Pariurile pe "Sub/Peste 36.5 Game-uri în meci" vor fi considerate nule.

Dacă, indiferent de motiv, numărul de seturi dintr-un meci este redus, pariurile pe "Sub/Peste game-uri în meci" vor fi nule. În eventualitatea în care se dispută în meci „Super tie-break”, acesta va însemna un singur game (un „Super tie-break” decide un meci de dublu, atunci când scorul la seturi este de 1-1 în cadrul unui meci de cel mai bun din trei seturi).

Scor corect – trebuie indicat scorul final la seturi al meciului. Dacă un meci în care se dispută 3 seturi i se oferă cotații pentru 5 seturi (sau viceversa) sau în cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe scor corect vor fi validate la o cotă de 1,00.

Scor corect în primul set – trebuie indicat scorul corect final al primului set. În cazul în care primul set este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pentru acest tip de pariu vor fi nule.

Total Game-uri în Setul ales – trebuie indicat numărul total de game-uri jucate în setul ales. În cazul în care setul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe acest tip de pariu vor fi nule, cu excepția celor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Exemplu: Meciul Federer - Nadal este abandonat în setul al doilea la scorul de 5-5 la Game-uri. Pariurile plasate pe Sub de 9.5 Game-uri în setul al doilea sunt considerate pierdute, pariurile Peste 9.5 Game-uri în setul al doilea sunt considerate câștigătoare. Pariurile plasate pe "Sub/Peste 10.5 Game-uri în setul respectiv" vor fi considerate nule.

Total Seturi – trebuie indicat numărul total de seturi disputate în meci. În cazul în care un meci este abandonat la scorul de 1-1 (în cadrul unui meci de cel mai bun din trei seturi) sau la scorul de 2-2 (în cadrul unui meci de cel mai bun din cinci seturi), opțiunea câștigătoare va fi 3, respectiv 5 seturi, pariurile pe orice alt număr de seturi fiind considerate necâștigătoare. Dacă, indiferent de motiv, numărul de seturi dintr-un meci este redus, pariurile pe total seturi vor fi nule.

Handicap – unuia dintre jucători i se va aplica un handicap de game-uri totalului de game-uri câștigate. În cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe acest tip de pariu vor fi nule, cu excepția celor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Se va disputa un Tie Break? – trebuie indicat dacă se va disputa un Tie Break pe perioada partidei. În cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe acest tip de pariu vor fi nule, cu excepția celor al căror rezultat a fost deja stabilit pe terenul de joc în momentul abandonului.

### **Reguli speciale tenis**

Duel la general – indicați care dintre jucătorii de tenis nominalizați vor ajunge pe cea mai înaltă poziție în turneu. Dacă amândoi jucătorii pierd în aceeași etapă a turneului, jucătorul cu cele mai multe seturi câștigate pe durata turneului va fi considerat câștigător; dacă ambii jucători au câștigat același număr de seturi, pariurile vor fi considerate nule. Un jucător este luat în considerare ca fiind participant în turneu atâta timp cât finalizează cel puțin un game în meciul din prima rundă de joc.

Duel Ași – indicați care dintre jucătorii de tenis nominalizați vor reuși cei mai mulți ași în turneu, etapele de calificare fiind excluse. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă la joc, pariurile vor fi declarate nule. Un jucător este luat în considerare ca fiind participant în turneu atâta timp cât finalizează cel puțin un game în meciul din prima rundă de joc. Dacă ambii jucători reușesc același număr de ași, pariurile vor fi considerate nule. Rezultatele se vor baza doar pe pagina de internet oficială a competiției.

Duel Etapa Competiției – indicați care dintre jucătorii de tenis nominalizați se vor califica într-o etapă superioară a turneului în care participă. Opțiuni posibile: 1 (primul jucător se califică într-o etapă superioară, față de celălalt jucător, a turneului în care participă), X (cei doi jucători se califică în aceeași etapă a turneului în care participă fiecare), 2 (al doilea jucător se califică într-o etapă superioară, față de celălalt jucător, a turneului în care participă). Dacă amândoi jucătorii câștigă turneele în care participă, pariurile vor fi validate ca fiind X. Dacă amândoi jucătorii ajung în finală, dar numai unul dintre ei câștigă, acel jucător este desemnat câștigător. Dacă unul sau amândoi jucătorii nu participă în turneu, pariurile vor fi declarate nule. Un jucător este luat în considerare ca fiind participant în turneu atâta timp cât finalizează cel puțin un game în meciul din prima rundă de joc.

### **VOLEI**

Pariere pe meci – rezultatul este determinat de scorul înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Orice meci de volei abandonat înaintea finalizării tuturor minutelor aferente timpului regulamentar de joc va fi considerat nul, excepție făcând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului.

Pariuri pe set – Dacă un pariu pe set este oferit din greșeală pentru un număr greșit de seturi, atunci pariurile sunt considerate nule. Regula Setului de Aur nu se ia în considerare.

Handicap – trebuie indicat rezultatul partidei după aplicarea unui handicap echipei favorite, aplicabil numărului total de seturi câștigate. Regula Setului de Aur nu se ia în considerare.

Primul set – trebuie indicată echipa care va câștiga primul set.

Rezultat după două seturi – trebuie indicat rezultatul partidei după disputarea primelor două seturi.

Total puncte în Meci/ Set – numărul total de puncte câștigate de către ambele echipe pe durata meciului/ setului. Regula Setului de Aur nu se ia în considerare.

Se va juca setul 5? – Scorul după disputarea primelor 4 seturi trebuie să fie la egalitate pentru ca selecția “da” să fie luată câștigătoare. În cazul în care, datorită unei erori, Organizatorul oferă spre pariere acest tip de pariu pentru un meci în care se vor disputa până la 3 seturi, toate pariurile plasate vor primi o Cotă de 1,00.

În cazul în care arbitrul penalizează la puncte, rezultatele oficiale vor fi folosite la validarea pariurilor, exceptând cele ale căror rezultat a fost deja determinat în momentul penalizării de puncte.

## **POLO PE APĂ**

Rezultatul este dat de scorul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, fără minutele de prelungire. Orice meci de polo pe apă abandonat înaintea finalizării tuturor minutelor aferente timpului regulamentar de joc va fi considerat nul, excepție făcând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului.

## **SPORTURI NAUTICE**

Pariere completă – din momentul în care se pot efectua pariuri, toți concurenții cotați vor fi luați în considerare, fie că participă sau nu la Eveniment.

Concurenții care au câștigat medaliile de aur, argint și bronz vor fi considerați primul, al doilea și respectiv al treilea la pariere. În absența unei ceremonii de medalieri, pariurile vor fi validate pe baza rezultatelor anunțate de către oficialități imediat după concurs.

Polo pe apă este un sport pentru care, într-o secțiune separată a acestui Regulament, sunt specificate reguli diferite.

## **YACHTING**

Pariurile sunt valabile atât timp cât concurenții reușesc să treacă de linia de pornire, altfel toate pariurile aferente sunt considerate nule și mizele se vor returna. Validarea pariurilor va fi efectuată luând în considerare ordinea de pe podium. Descalificările ulterioare și/sau eventualele investigații ulterioare nu vor fi luate în considerare la plata pariurilor.

## **E-SPORTS**

Datele și orele de disputare a evenimentelor E-Sports vor avea doar rol informativ, neavând garanția că acestea sunt exacte. Dacă un meci este suspendat sau amânat și nu este reprogramat să se joace în termen de 3 zile de la data programată oficial, toate pariurile aferente sunt considerate nule. Această regulă nu este aplicabilă pentru pariurile pe echipa/jucătorul care va merge mai departe sau câștigă turneul, acestea vor rămâne valabile, indiferent dacă meciul a fost suspendat sau amânat.

Dacă numele unui jucător/echipă este scris greșit, biletele rămân valabile având condiția ca, în ciuda posibilei erori, să poată fi stabilit fără echivoc la ce echipă sau jucător face referire biletul.

Dacă într-un meci oficial un jucător/echipă joacă eronat cu porecla greșită sau folosește un cont diferit, rezultatul este valabil cu excepția cazului în care se face clar ca el/ea nu este jucătorul care ar fi trebuit să joace acel meci.

Toate pariurile vor fi validate luând în considerare rezultatele oficiale declarate de către organismul de conducere corespunzător al competiției.

În cazul în care nu sunt oferite cotații pentru egalitate și sunt jucate extra-time, rezultatul după extra-time va fi luat în considerare. Dacă nu sunt jucate extra-time, iar rezultatul oficial este

de egalitate, toate biletele vor fi validate la cotă 1.00.

Handicap – în E-Sports poate fi aplicată o diferență de Runde/Hărți sau de alte criterii de deparatare, în funcție de jocul disputat.

Diferența va fi numită generic Diferență și este de responsabilitatea clientului să cunoască specificul, dinamica și regulile jocului (Exemplu: pentru jocul Counter Strike diferența se referă la runde câștigate, pe când pentru jocul Starcraft 2 handicapul se referă la hărți).

Sub/Peste – în E-Sports se aplică pentru Runde/Hărți sau pentru alte criterii de deparatare în funcție de jocul disputat și se va numi generic Sub/Peste fiind de responsabilitatea clientului să cunoască specificul, dinamica și regulile jocului.

Un meci este considerat finalizat atunci când toate rundele/hărțile programate au fost jucate.

Dacă un meci nu este finalizat datorită abandonului/descalificării unui jucător/echipe, chiar dacă a fost declarat un câștigător oficial, toate Biletele pe rezultatul meciului, handicap și sub/peste vor fi validate la cotă 1.00, excepție făcând pariurile al căror rezultat a fost deja determinat în momentul abandonului/descalificării.

În cazul în care un jucător/echipă se retrage înainte de începerea turnamentului, toate pariurile care conțin acel jucător/echipă pe câștigătorul turnamentului/sau de a avansa în următoarea rundă vor fi nule.

În cazul în care un jucător/echipă se retrage/este descalificată după startul turneului, toate pariurile care conțin acel jucător/echipă pe câștigătorul turnamentului/sau de a avansa în următoarea rundă vor fi pierdute.

Dacă numărul de hărți/runde programat este modificat de către organismul de conducere al competiției, toate Biletele pe Handicap sau Sub/Peste vor fi nule, în timp ce Biletele pe câștigător rămân valide.

În cazul în care un jucător/echipă primește un walkover pentru cel puțin o rundă/hartă, pariurile pe Handicap și Sub/Peste vor fi nule.

## Terminale de Pariere

Următoarele reguli sunt aplicabile oricărui terminal de pariere operat în mod direct de către clienți sau terminal de pariere autonom (denumit generic în continuare Terminal), pus la dispoziția clienților în agențiile care oferă această posibilitate de pariere. Este responsabilitatea clientului de a-și însuși regulile de funcționare și utilizare a Terminalului, prin intermediul manualului de utilizare pus la dispoziție în agențiile Organizatorului care oferă această posibilitate de pariere, înainte de folosirea acestuia.

Posesia oricărui bilet emis la Terminal implică acceptarea de către client a regulilor aplicabile Terminalului.

Clientul este obligat, în interes propriu, să-și verifice toate datele înscrise pe Bilet înainte de plasarea unui pariu. După acceptarea unui pariu, Clientul nu va avea dreptul să opereze modificări asupra Biletului. Organizatorul nu acceptă în nici o circumstanță anularea Biletelor emise la Terminal.

## Capitolul 13- Pariuri pe evenimente virtuale

### i) Dispoziții generale

Evenimentele virtuale, sunt generate de un sistem informatic independent, asupra căruia Organizatorul sau o terță persoană NU poate interveni în niciun fel. Evenimentele, care constau în Curse de cai, Curse de câini, Curse viteză, Speedway, Fotbal și Extrageri de Numere, pot fi vizualizate pe monitoarele dedicate.

Secvența de rulare a Evenimentelor este stabilită de Organizator și anunțată Clienților prin intermediul sistemului de afișare din agențiile care oferă acest tip de pariu.

Sistemul de pariare pe Evenimente virtuale funcționează independent de sistemul de generare a Evenimentelor. Sistemul de pariare pe Evenimente virtuale este integrat în sistemul de pariare general al Organizatorului, fiind subiectul aceluiași condiții de securitate.

Sistemul de generare a Evenimentelor virtuale este instalat pe un server central securizat și răspunde măsurilor de siguranță stabilite de către producător. Serverul de Evenimente virtuale este găzduit în aceeași locație cu serverul general de pariare al Organizatorului.

Sistemul de generare a Evenimentelor virtuale alocă probabilități tuturor rezultatelor posibile aferente unui Eveniment, înainte de startul acestuia, astfel fiind generate cote pentru participanții la Evenimente (cai, câini, mașini etc.). Tot înainte de startul Evenimentului, sistemul de generare a Evenimentelor virtuale utilizează cotele alocate pentru generarea rezultatului.

Rezultatele NU sunt influențate de sumele pariate pe un anumit Eveniment.

Mecanismul de generare a rezultatelor este un mecanism de tip generator de numere aleatorii. Caracterul aleatoriu a acestui mecanism este certificat de laboratoare europene specializate, rezultatele testelor efectuate de acestea însoțind fiecare versiune de sistem de generare a Evenimentelor virtuale.

Toate cotele Evenimentelor sunt puse la dispoziția clienților prin sistemul de afișare din agențiile care oferă pariul pe Evenimente virtuale sau pot fi puse la dispoziție de operatorii din agenții.

Câștigurile pot fi ridicate imediat după afișarea rezultatelor unui Eveniment pe monitoarele din agenții. Rezultatele tuturor Evenimentelor sunt afișate pe monitoarele din agenții pentru ziua în curs iar pentru ultimele 30 de zile sunt arhivate și disponibile la cerere.

Organizatorul nu va fi în niciun fel responsabil de orice pierdere sau prejudiciu suferite sau presupuse a fi suferite de către un Client ca rezultat sau consecință a următoarelor:

- a) Oprirea întârziată sau prematură a acceptării pariurilor pentru Evenimentul curent cauzată de orice persoană. Pariurile acceptate în timpul opririi Evenimentului curent vor fi plasate pe următorul Eveniment. Pariurile cu un singur Eveniment sau mai multe Evenimente consecutive vor fi plasate pe numărul de Evenimente solicitate, începând cu următorul Eveniment;
- b) Funcționarea defectuoasă a sistemului, comunicațiilor sau echipamentelor care nu se află sub controlul operatorului de Evenimente virtuale;
- c) Pierderea unui Bilet de pariare;
- d) Bilete de pariare ilizibile, incorecte, tipărite greșit sau șterse;
- e) Plata câștigurilor aferente unor Bilete deja plătite.

Regulile de bază se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile pe Evenimentele virtuale.

## ii) **Reguli speciale in funcție de Evenimente**

## **V-SPORTS**

Sistemul de afișare pune la dispoziția clienților informațiile necesare parierii. Informațiile redade pe monitoarele sistemului de afișare sunt preluate de la sistemul central de generare a Evenimentelor virtual și sunt structurate după cum urmează:

1. În perioada premergătoare începerii Evenimentului (aproximativ 180 secunde):
  - Ultimele 10 rezultate înregistrate aferente următorului tip de Eveniment – opțional;
  - Cotele aferente fiecărui tip de pariu pentru Evenimentul următor;
  - Timpul rămas până la începerea următorului Eveniment;
  - Alte statistici.
  
2. În cursul desfășurării Evenimentului (30 – 90 secunde):
  - Desfășurarea Evenimentului;
  - Ultimele 10 rezultate înregistrate aferente tipului de Eveniment care se desfășoară – opțional;
  - Cotele aferente fiecărui tip de pariu pentru Evenimentul care se desfășoară – opțional;
  - Alte statistici.
  
3. După încheierea Evenimentelor se afișează rezultatele, precum și cotele aferente opțiunilor câștigătoare (aproximativ 30 secunde).

Evenimentele rulează pe toată durata programului de funcționare al agențiilor la aproximativ fiecare 4 minute.

Pariurile sunt înregistrate automat, începând cu următorul Eveniment ce are loc din momentul plasării pariului. Pariurile pe următorul Eveniment pot fi acceptate doar până în momentul în care este transmis mesajul sonor “Nu se mai acceptă pariuri”. Pariurile efectuate sau acceptate în timpul sau după startul unui Eveniment, vor fi plasate pe următorul Eveniment, așa cum este înregistrat pe Biletul de pariere, iar parierea pe mai multe Evenimente consecutive va fi acceptată pe numărul de Evenimente solicitat, începând cu următorul Eveniment. Pariurile pot fi respinse dacă acest Eveniment este ultimul care se desfășoară.

### Evenimente și tipuri de pariuri

Curse de Cai – La acest eveniment pot participa 8, 10 sau 12 cai.

Câștigător – este pariul pentru care trebuie selectat un număr de pe listă care va termina cursa pe prima poziție;

Primii doi – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii trei – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii doi fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa



pe primele două poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de doi cai pe același Bilet.

Primii trei fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de trei cai pe același Bilet.

Clasat – este pariul pentru care trebuie indicată selecția care va termina cursa pe una din primele “n” poziții iar numărul de poziții luat în considerare (n) este indicat prin sistemele de informare V-sports, concomitent cu afișarea cotelor.

Curse de Câini – La acest eveniment participă 6 câini.

Câștigător – este pariul pentru care trebuie selectat un număr de pe listă care va termina cursa pe prima poziție;

Primii doi – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii trei – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii doi fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de doi câini pe același Bilet.

Primii trei fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de trei câini pe același Bilet.

Clasat – este pariul pentru care trebuie indicată selecția care va termina cursa pe una din primele “n” poziții iar numărul de poziții luat în considerare (n) este indicat prin sistemele de informare V-sports, concomitent cu afișarea cotelor.

Curse Viteză – La acest eveniment participă 12 mașini.

Câștigător – este pariul pentru care trebuie selectat un număr de pe listă care va termina cursa pe prima poziție;

Primii doi – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii trei – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii doi fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de două mașini pe același Bilet.

Primii trei fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de trei

mașini pe același Bilet.

Clasat – este pariul pentru care trebuie indicată selecția care va termina cursa pe una din primele “n” poziții iar numărul de poziții luat în considerare (n) este indicat prin sistemele de informare V-sports, concomitent cu afișarea cotelor.

Ciclism Viteză – La acest eveniment participă 8, 10 sau 12 cicliști.

Câștigător – este pariul pentru care trebuie selectat un număr de pe listă care va termina cursa pe prima poziție;

Primii doi – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii trei – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, în ordinea specificată pe Bilet;

Primii doi fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de doi cicliști pe același Bilet.

Primii trei fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele trei poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de trei cicliști pe același Bilet.

Clasat – este pariul pentru care trebuie indicată selecția care va termina cursa pe una din primele “n” poziții iar numărul de poziții luat în considerare (n) este indicat prin sistemele de informare V-sports, concomitent cu afișarea cotelor.

Speedway – La acest eveniment participă 4 concurenți.

Câștigător – este pariul pentru care trebuie selectat un număr de pe listă care va termina cursa pe prima poziție;

Primii doi – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, în ordinea specificată pe Bilet.

Primii doi fără ordine – este pariul pentru care trebuie indicate selecțiile care vor termina cursa pe primele două poziții, indiferent de ordinea specificată pe Bilet; pot fi plasați mai mult de doi concurenți pe același Bilet.

## Fotbal

Victoria gazdelor (1) – este un pariu prin care trebuie selectată echipa gazdă ca fiind câștigătoarea meciului;

Victoria oaspeților (2) – este un pariu prin care trebuie selectată echipa oaspete ca fiind câștigătoarea meciului;

Egalitate (x) – este un pariu în care se optează pentru înscrierea aceleiași număr de goluri de către ambele echipe;

Șansă dublă – este un pariu care are disponibile următoarele opțiuni:

- 1X – în cazul în care rezultatul meciului este reprezentat de victoria echipei gazdă sau egalitate;
- X2 – în cazul în care rezultatul meciului este reprezentat de victoria echipei oaspete sau egalitate;
- 12 – în cazul în care una din cele două echipe câștigă meciul.

Scor corect – este un pariu prin care se indică scorul final corect al meciului. Numărul maxim de goluri ce pot fi înscrise într-un meci este 4. Astfel, scorurile care pot fi selectate sunt următoarele:

Victoria gazdelor	-	1-0	2-0	3-0	4-0	2-1	3-1
Victoria oaspeților	-	0-1	0-2	0-3	0-4	1-2	1-3
Egalitate	-	0-0	1-1	2-2			

Număr de goluri – este un pariu prin care se indică numărul total final de goluri înscrise de ambele echipe în meci, adică 0, 1, 2, 3 sau 4.

Mai puține/ Mai multe goluri – este un pariu în care se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci, raportat la o valoare afișată de sistemele de informare V-sports.

Tenis – La acest eveniment participă 2 jucători.

Câștigător – este un pariu prin care trebuie selectat jucătorul care va câștiga partida.

Scor corect – este un pariu prin care se indică scorul final corect al partidei (8 rezultate posibile):

Primul jucător Al doilea jucător

Câștigă la 0	Câștigă la 0
Câștigă la 15	Câștigă la 15
Câștigă la 30	Câștigă la 30
Câștigă la 40	Câștigă la 40

Numărul total de puncte – este un pariu prin care se indică numărul total de puncte jucate într-un Game (6 rezultate posibile) :

- 4 puncte, 5 puncte, 6 puncte, 8 puncte, 10 puncte sau 12 puncte.

Restricții:

- Evenimentele virtuale nu pot fi combinate pe același Bilet de pariere cu alte tipuri de Evenimente;
- Numărul maxim de Evenimente acceptate pe același Bilet de pariere este 10; Biletele pot fi simple, multi tip, sistem sau sistem cu bancă;
- Evenimentele din fotbal virtual nu pot fi combinate cu alte evenimente virtuale;
- Pe același Bilet de pariere pot fi plasate mai multe Evenimente doar dacă toate evenimentele vor fi jucate ori cu tipul de pariu Câștigător, ori cu tipul de pariu Clasă.

## V-BINGO

Sistemul va extrage într-un mod aleator 35 de numere dintr-un total de 49.

Evenimentele rulează pe toată durata programului de funcționare al agențiilor la aproximativ fiecare 4 minute.

Pariurile pe Extrageri de Numere pot fi acceptate doar până în momentul în care este transmis mesajul sonor "Nu se mai acceptă pariuri". Pariurile efectuate sau acceptate după această notificarea, vor fi refuzate, iar suma pariată va fi restituită clientului.

În situațiile în care în timpul unui Eveniment sunt extrase mai puțin de 35 de numere, pariurile pe Evenimentul respectiv vor fi nule și validate la cotă de 1,00.

Pe același Bilet de pariere, Clientul poate alege de la 6 la 12 numere dintr-un total de 49. Biletul este câștigător în cazul în care cel puțin 6 numere pariate se regăsesc în cele 35 de numere extrase.

În situația în care Clientul alege mai mult de 6 numere pe Bilet, sistemul va crea automat combinații de câte 6 numere. Miza minimă pe combinație este 0,1 lei.

Câștigul de pe Biletul de pariere este calculat în funcție de miza pariată și de cota aferentă celui de-al 6-lea număr extras, din numerele pariate de Client.

Cota aferentă fiecărei poziții din ciclul de extragere va fi determinată de către Organizator.

În urma Pariului, Clientului i se va înmâna Biletul de pariere care va conține informații relevante în legătură cu data Pariului, numărul extragerii, miza și numerele selectate.

Este responsabilitatea Clientului să se asigure că informațiile necesare emiterii Biletului, ajung corecte la operatorul V-Bingo, indiferent de calea aleasă, verbală sau nonverbală. Clientul 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 5 minute de la emiterea Biletului, dar nu mai târziu de ora începerii Evenimentului. Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare.

Pariul pe mai multe combinații va fi permis atunci când sunt alese între 7 și 12 numere. Miza va fi împărțită în mod egal la numărul de combinații.

Lucky dip (selecție de numere aleasă aleator de sistem), pentru a paria pe această opțiune se va alege miza și numărul de bile (dacă se dorește un pariu pe mai multe combinații).

## **Capitolul 14 – Pariuri Live**

### **i) Dispoziții generale**

Pariurile live sunt pariuri în cotă fixă în care Clientul indică rezultatele Evenimentelor sportive propuse de Organizator pe parcursul desfășurării lor, acesta hotărând în mod independent Evenimentul pe care mizează.

Câștigurile vor putea fi plătite imediat după afișarea rezultatelor, în oricare din agențiile Organizatorului.

În cazul parierii live nu se vor face restituiri ale sumelor pariate și anulări ale sumelor pariate.

Valorile la care se raportează obiectul unui anumit tip de pariu pot fi modificate pe parcursul meciului, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Pariurile acceptate de către Organizator după ce a fost determinat rezultatul respectivului pariu sunt considerate nule și validate în consecință la o Cotă de 1.00.

În cazul în care un pariu este plasat la o cotă incorectă datorită unei întârzieri în acoperirea „Live” a unui Eveniment și în cazul în care o echipă sau selecție a dobândit un avantaj semnificativ, respectivul pariu va fi validat la Cota 1.00.

În cazul unor erori de tipărire, erori pe Biletele de pariare sau erori palpabile privind datele introduse în baza de date a Organizatorului, acesta își rezervă dreptul de a le considera nule sau de a le valida la Cotele corecte, chiar dacă descoperirea erorilor are loc după încheierea Evenimentului. De regulă Organizatorul va oferi cote pentru posibilitatea de a paria înainte de începerea evenimentelor, astfel orice cereri de anulare a unor pariuri afectate de erorile prezentate anterior vor fi luate în considerare numai dacă sunt făcute anterior începerii primului eveniment.

După caz, rezultatele oferite de către Organizator vor fi folosite pentru validarea Biletelor, atât timp cât nu există dovezi concludente că aceste rezultate sunt incorecte. Când aceste rezultate nu sunt disponibile, vor fi folosite rezultatele video pentru validarea Biletelor. În cazul în care aceste rezultate video nu sunt disponibile, rezultatele majorității mijloacelor de informare independente vor fi luate în considerare pentru validarea Biletelor. Când acestea din urmă nu sunt clare, unde se poate aplica, vor fi folosite rezultatele afișate pe paginile oficiale ale competiției.

Dreptul Clientului la orice reclamație expiră la 30 de zile de la data anunțării rezultatelor oficiale.

Dacă un meci este oprit (după începere), indiferent de motiv, și este reluat în aceeași zi, toate pariurile rămân valabile. În caz contrar toate pariurile Live vor fi considerate nule.

Această regulă nu se aplică evenimentelor de Tenis.

Regulile de bază se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile Live.

## ii) Reguli speciale în funcție de sporturi

### FOTBAL

Pe lângă regulile speciale pentru fotbal, se vor aplica următoarele reguli specifice:

Organizatorul va accepta pariuri cu un singur Eveniment (sau mai multe) pentru toate tipurile de pariu și meciuri oferite live.

Rezultatul luat în considerare este cel obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude prelungirile (denumite în continuare extra-time) și loviturile de departajare, cu excepția tipurilor de pariu „Prima repriză”, pariurile „Extra-time” și „Lovituri de departajare”, „Primul gol (15 minute de joc)” și „Pariu live 0:0”. Rezultatul luat în considerare pentru pariurile pe „Prima repriză” este cel al primei reprize de joc. Rezultatele luate în considerare pentru pariurile „Extra-time” sunt doar cele înregistrate în Extra-time. Rezultatele luate în considerare pentru pariurile pe „Lovituri de departajare” sunt doar cele înregistrate în urma executării Loviturilor de departajare.

Extra-time este considerată perioada din meci scursă după desfășurarea timpului regulamentar de joc (90 de minute).

Cu scopul de stabilire a rezultatelor unui pariu, orice autogol este creditat ca gol al adversarilor, nu al echipei care l-a înscris.

Ocazional se stabilește ca meciurile de fotbal să dureze mai puțin de 90 de minute și, în această situație, pariurile vor fi validate în funcție de timpul de joc regulamentar stabilit (ex.:

unele meciuri de tineret pot avea 80 de minute regulamentare astfel încât pariurile vor fi validate în funcție de rezultatul după cele 80 de minute de joc).

Rezultat final 1X2 – Rezultatul luat în considerare este cel obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude prelungirile (extra-time) și loviturile de departajare. Echipa unu (1) este indicată în stânga și este considerată întotdeauna echipa gazdă. Echipa doi (2) este indicată în dreapta și este considerată întotdeauna echipa oaspete. De asemenea, atunci când un meci se dispută pe teren neutru, echipa indicată în partea stângă este considerată echipa gazdă și echipa indicată în partea dreaptă este considerată echipa oaspete. Egalitatea este indicată în centru, sub semnul X.

Rezultat final și Sub/Peste goluri – Se combină cele două tipuri de pariuri. Validarea Biletelor se face luând în considerare timpul regulamentar de joc. Prelungirile extra-time și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Scor corect – Rezultatul luat în considerare este cel obținut după 90 de minute de joc, care include minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude prelungirile (extra-time) și loviturile de departajare.

Calificare în turul următor/ Câștigător – Biletele vor fi validate luând în considerare echipa câștigătoare după finalizarea partidei, incluzând prelungirile extra-time și loviturile de departajare.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Sunt luate în considerare doar golurile înscrise după acceptarea pariului.

Cum se va termina meciul? – Biletele vor fi validate atunci când se va cunoaște câștigătorul, luându-se în considerare următoarele opțiuni:

- În timpul regulamentar de joc;
- După extra-time;
- După executarea loviturilor de departajare.

Sub/Peste goluri – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Șansă multigol – Pentru validarea pariurilor se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci. Valoarea la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul fiecărui meci și poate consta într-o valoare fixă (ex. 4 goluri). Pentru validarea Biletului se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului

Următorul (al x-ulea) gol înscris – Este luată în considerare echipa care este creditată cu următorul (al x-ulea) gol înscris. Orice autogol este creditat ca gol al adversarilor, nu ca al echipei care l-a înscris.

Marchează – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca.

Marchează în prima repriză – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca în prima repriză.

Marchează în repriza secundă – acest tip de pariu permite pariarea pe șansele echipelor de a marca în repriza secundă.

Număr de goluri – Se ia în considerare valoarea exactă de goluri înscrisă în meci.

Număr de goluri înscrise de echipa gazdă – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa gazdă.

Număr de goluri înscrise de echipa oaspete – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa oaspete.

Următorul gol înscris – Trebuie specificat minutul în care se va înscrie următorul gol (de ex. dacă un gol este înscris în minutul 24 și 5 secunde, se va considera ca fiind minutul 25).

Sub/Peste cornere – Se ia în considerare numărul total de cornere în meci, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Sub/Peste cornere executate de echipa gazdă – Trebuie să indicați numărul cornerelor executate de către echipa gazdă. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Sub/Peste cornere executate de echipa oaspete – Trebuie să indicați numărul cornerelor executate de către echipa oaspete. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Șansă multi corner – Se ia în considerare numărul total de cornere executate în meci. Valoarea la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul fiecărui meci și poate fi reprezentată de o valoare fixă, precum 8 cornere. Pentru validarea Biletului se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Cornere în meci – În cazul acestui tip de pariu, trebuie specificată care echipă execută mai multe cornere într-un meci sau egalitate în cazul unui număr egal de cornere executate de fiecare echipă. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Următorul (al x-ulea) corner executat – În cazul acestui tip de pariu trebuie specificată echipa care va executa următorul (al x-ulea) corner. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Sub/Peste puncte de cartonaș – Se ia în considerare numărul total de puncte de cartonaș din meci, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului, valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Cartonașul **galben** reprezintă echivalentul a **10** puncte de cartonaș iar cel **roșu** a **25** puncte. Două cartonașe galbene acordate unui jucător, urmate automat de unul roșu, reprezintă echivalentul de puncte ale unui cartonaș galben și ale unui cartonaș roșu, adică **35** de puncte.

Orice cartonaș acordat după ce s-a fluierat sfârșitul regulamentar de joc nu va fi luat în considerare. Orice cartonaș care este anulat pe terenul de joc nu va fi luat în considerare. Se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor doar pentru perioada în care aceștia se află pe terenul de joc. Cartonașele acordate ne-jucătorilor (ex: antrenori, jucători rezervă care nu iau parte la joc) nu sunt luate în considerare la totalul de cartonașe.

Sub/Peste puncte de cartonaș în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de puncte de cartonaș din prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă, folosind aceeași modalitate de punctare ca mai sus. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul primei

reprize, luându-se în considerare la validarea Biletului, valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Orice cartonaș acordat DUPĂ ce s-a fluierat sfârșitul primei reprize de joc nu va fi luat în considerare. Orice cartonaș care este anulat pe terenul de joc nu va fi luat în considerare. Se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor doar pentru perioada în care aceștia se află pe terenul de joc. Cartonașele acordate ne-jucătorilor (ex: antrenori, jucători rezervă pe perioada în care nu iau parte la joc) nu sunt luate în considerare la totalul de cartonașe.

Șansă multi cartonaș în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de puncte de cartonaș din prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă, folosind aceeași modalitate de punctare ca mai sus.

Șansă multi cartonaș – Se ia în considerare numărul total de puncte de cartonaș din meci.

Valoarea la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul fiecărui meci și poate reprezentată de o valoare fixă precum 40 de puncte. Pentru validarea Biletului se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Cartonașul **galben** reprezintă echivalentul a **10** puncte de cartonaș iar cel **roșu** a **25** puncte. Două cartonașe galbene acordate unui jucător, urmate automat de unul roșu, reprezintă echivalentul de puncte ale unui cartonaș galben și ale unui cartonaș roșu, adică **35** de puncte.

Orice cartonaș acordat după ce s-a fluierat sfârșitul regulamentar de joc nu va fi luat în considerare. Orice cartonaș care este anulat pe terenul de joc nu va fi luat în considerare. Se iau în considerare cartonașele acordate jucătorilor doar pentru perioada în care aceștia se află pe terenul de joc. Cartonașele acordate ne-jucătorilor (ex: antrenori, jucători rezervă care nu iau parte la joc) nu sunt luate în considerare la totalul de cartonașe.

Puncte de cartonaș în meci – În cazul acestui tip de pariu, trebuie specificată care echipă acumulează cele mai multe puncte de cartonaș într-un meci sau egalitate în cazul unui număr egal de puncte de cartonaș acumulate de fiecare echipă. În cazul acestui tip de pariu se aplică aceeași modalitate de punctare și aceleași reguli aplicate tipului de pariu prezentat anterior.

Următorul (al x-ulea) cartonaș acordat – În cazul acestui tip de pariu trebuie indicată echipa care va primi următorul (al x-ulea) cartonaș.

Va fi acordat vreun cartonaș roșu? – Vor fi luate în considerare numai cartonașele acordate pe terenul de joc pe perioada timpului regulamentar de joc.

Orice cartonaș acordat după fluierul de final al partidei nu va fi luat în considerare. Orice cartonaș care este retras pe terenul de joc nu va fi luat în considerare. Cartonașele luate în considerare sunt doar cele acordate jucătorilor din momentul în care intră pe teren și înainte de a-l părăsi. Cartonașele acordate ne-jucătorilor (ex: antrenori, jucători rezervă care nu iau parte la joc) nu se iau în considerare.

În cazul în care doi sau mai mulți jucători sunt penalizați cu un cartonaș în urma aceluiași incident, doar cel acordat primului jucător va fi luat în considerare.

În cazul în care unui jucător i se acordă al doilea cartonaș galben, urmat de unul roșu, acesta este considerat ca 1 cartonaș în următorul tip de pariu de acest fel oferit.

Sub/Peste goluri înscrise de echipa gazdă – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci doar de către echipa gazdă, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului, valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.



Sub/Peste goluri înscrise de echipa oaspete – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci doar de către echipa oaspete, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Victorie la 0 – Pariul este câștigător dacă echipa pe care ați pariat înscrisă fără să primească niciun gol pe toată durata celor 90 de minute regulamentare de joc. În cazul în care rezultatul meciului este 0-0, pariul este considerat pierdut.

Ambele marcatore – Pariul este câștigător dacă ambele echipe înscriu pe parcursul meciului.

Prima repriză 1X2 – Rezultatul luat în considerare la validarea pariurilor este cel de la sfârșitul primei reprize de joc. Opțiunile de pariere sunt: victorie gazde (1), egalitate (X) și victorie oaspeți (2), echipa gazdă fiind indicată în partea stângă iar echipa oaspete în partea dreaptă.

Câștigătorul restului primei reprize (Prima repriză 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Numai golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Scor corect în prima repriză – Biletele vor fi validate luând în considerare scorul corect înregistrat la finalul primei reprize.

Sub/Peste goluri în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Următorul (al x-uilea) gol înscris în prima repriză – Ce echipă înscrisă următorul (al x-uilea) gol înscris în prima repriză? Orice autogol este creditat ca și gol al adversarilor, nu ca al echipei care l-a înscris.

Sub/Peste goluri în prima repriză (gazde) – Se ia în considerare numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Sub/Peste goluri în prima repriză (oaspeți) – Se ia în considerare numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Victorie la 0 în prima repriză – Pariul este câștigător dacă echipa pe care ați pariat înscrisă fără să primească niciun gol pe toată durata primei reprize de joc.

Număr de goluri în prima repriză – Se ia în considerare valoarea exactă de goluri înscrisă în prima repriză.

Număr de goluri înscrise de echipa gazdă în prima repriză – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa gazdă în prima repriză.

Număr de goluri înscrise de echipa oaspete în prima repriză – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa oaspete în prima repriză.

Sub/Peste cornere în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de cornere în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Sub/Peste cornere executate de echipa gazdă în prima repriză – Trebuie să indicați valoarea cornerelor executate de către echipa gazdă în prima repriză. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Sub/Peste cornere executate de echipa oaspete în prima repriză – Trebuie să indicați valoarea cornerelor executate de către echipa oaspete în prima repriză. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Șansă multi corner în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de cornere executate

În prima repriză. Cornerele acordate dar neexecutate ulterior nu se iau în considerare.

Primul gol (15 minute de joc) – În cazul acestui tip de pariu, meciul este împărțit în intervale de câte 15 minute de joc, după cum urmează: Lovitura de începere – 14:59; 15:00 – 29:59; 30:00 – Pauză; Pauză – 59:59; 60:00 – 74:59; 75:00 – Final. Trebuie să indicați echipa care înscrie primul gol în fiecare dintre intervale. Așadar, aveți la dispoziție următoarele 3 opțiuni: **1**- primul gol dintr-un interval ales este înscris de echipa gazdă; **X**- nu este înscris niciun gol în intervalul ales; **2**- primul gol dintr-un interval ales este înscris de echipa oaspete.

Sub/Peste goluri (15 minute de joc) – Ca și în cazul tipului de pariu prezentat anterior, meciul este împărțit în aceleași intervale a câte 15 minute de joc. Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în fiecare dintre intervale, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui interval de joc, luându-se în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Cum va fi înscris următorul gol? – Se ia în considerare următorul gol ales, existând astfel 5 opțiuni de pariere:

- Lovitură liberă: golul ales trebuie să fie înscris direct din lovitură liberă. Loviturile deviate sunt luate în considerare, cu condiția ca marcatorul golului să fie cel care a executat lovitură liberă;
- Penalti (lovitură de la 11 metri): golul ales trebuie să fie înscris direct din penalti, marcatorul golului fiind numit cel care a executat penalti-ul;
- Lovitură de cap: ultima atingere a balonului de către marcatorul golului trebuie să fie cu capul;
- Autogol: golul ales trebuie să fie înscris în urma unui autogol. Această modalitate de înscriere le elimină pe toate celelalte. Astfel, de exemplu, dacă un gol înscris cu capul este un autogol, tipul de pariu se ia în considerare ca fiind un autogol, nu lovitură de cap;
- Șut: golul ales trebuie să fie înscris în orice altă modalitate care nu este inclusă în cele de mai sus.

În cazul în care nu este înscris niciun gol după acceptarea unui pariu, acesta este considerat nul și validat la o Cotă de 1.00.

Lovitura de începere – Trebuie indicată echipa care va executa lovitură de începere a meciului.

Handicap – Cotele luate în considerare la validarea pariurilor sunt cele afișate în momentul disputării meciului, ajustate pentru handicap. Valoarea handicapului la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se ia în considerare valoarea afișată acceptării pariurilor.

Doar victorie – Se poate paria doar pe victoria unei echipe, iar în cazul în care oricare dintre echipe câștigă meciul, indiferent de diferența de goluri, echipa câștigătoare va fi considerată opțiunea câștigătoare. În cazul în care meciul se termină la egalitate, toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Total goluri de echipă – Trebuie indicat numărul total de goluri înscrise de echipa aleasă.

Șansă dublă – Acest tip de pariu are disponibile următoarele opțiuni:

- 1X – în cazul în care rezultatul meciului este reprezentat de victoria echipei gazdă sau egalitate;
- X2 – în cazul în care rezultatul meciului este reprezentat de victoria echipei oaspete sau egalitate;
- 12 – în cazul în care una din cele două echipe câștigă meciul.

În cazul în care un meci este disputat pe teren neutru, echipa afișată în partea stângă a ofertei este considerată echipa gazdă.

Par/ impar – Trebuie indicat dacă numărul total de goluri înscrise de ambele echipe în meci este un număr Par sau Impar. Scorul de 0-0 dintr-un meci este considerat Par.

Următorul (al x-ulea) marcător – Ce jucător înscrie următorul (al x-ulea) gol? Golurile înscrise în extra-time și la loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare. Autogolurile nu vor fi luate în considerare. Pariurile pe jucătorii care nu iau parte la joc până la înscrierea următorului (al x-ulea) gol sunt validate la cotă de 1.00.

Pentru pariurile pe jucătorul care va marca ultimul gol, în cazul în care jucătorul nu ia parte la joc, pariul este nul și rambursabil la cererea clientului.

Marcător – trebuie indicat dacă jucătorul nominalizat va marca în meci. Golurile înscrise în extra-time și la loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare. Autogolurile nu vor fi luate în considerare. În cazul în care jucătorul nu ia parte la joc, pariul este nul și rambursabil la cererea clientului.

În ce repriza se înscriu mai multe goluri? – Se va indica repriza în care se vor marca cele mai multe goluri.

Handicap Asiatic – valoarea handicapului variază de la zero până la un număr de goluri, astfel încât cotele acordate participanților să fie aproape de aceeași valoare. Dacă valoarea handicapului este 0, atunci echipa care înscrie mai multe goluri în meci este câștigătoare. Dacă meciul se termină la egalitate, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Handicap întreg (ex: 0,1,2,3 etc.) – dacă numărul de goluri înscrise de fiecare echipă este egal după aplicarea handicapului, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Exemplu: Meciul Arsenal – Everton, unde Arsenal este echipa favorită iar “handicapul” aplicat este -1.

- Pariurile plasate pe victoria lui Arsenal sunt câștigătoare dacă aceasta câștigă la o diferență mai mare de 1 gol. Dacă Arsenal câștigă la o diferență de doar 1 gol, pariurile sunt considerate nule;
- Pariurile plasate pe victoria lui Everton sunt câștigătoare dacă meciul se termină egal sau câștigă Everton.

Handicap la jumătate (ex: 0.5, 1.5, 2.5 etc.) – în cazul acestui tip de pariu, pariurile pot fi doar câștigătoare sau necâștigătoare, întrucât o egalitate este imposibilă.

Exemplu: Meciul Germania – Danemarca, unde Germania este favorită iar “handicapul” aplicat este -1.5.

- Pariurile plasate pe victoria Germaniei sunt câștigătoare dacă aceasta câștigă la o diferență mai mare de 1 gol;
- Pariurile plasate pe victoria Danemarcei sunt câștigătoare dacă aceasta nu pierde meciul la o diferență mai mare de 1 gol.

Handicap împărțit: în cazul acestui tip de handicap, miza este împărțită în mod egal între două pariuri. Primul pariu este plasat pe Handicapul Întreg iar celălalt pe Handicap la Jumătate. Dacă handicapul total aplicat este -1.25, atunci primul pariu va avea un handicap de -1 iar cel de-al doilea de -1.5.

Exemplu: Meciul Inter – Juventus, unde Inter este echipa favorită iar Handicapul Împărțit este

-1.25. Miza plasată pe Inter câștigătoare este împărțită în jumătate pe Inter la un handicap de -1 gol iar cealaltă jumătate la un handicap de -1.5 goluri.

- Dacă rezultatul final al meciului este 2-1, jumătate de pariu este pierdut pentru handicapul de -1.5 iar cealaltă jumătate este considerată nulă la handicapul de -1 gol;
- Dacă pariul este plasat pe victoria lui Juventus, atunci jumătate de pariu este câștigător (+1.5 goluri) iar cealaltă jumătate este considerată nulă (+1 gol).

Handicap Asiatic – Sunt luate în considerare toate golurile, indiferent dacă ele au fost înscrise înainte sau după acceptarea Biletelor. Validarea Biletelor este făcută luând în considerare cele 90 de minute regulamentare de joc, care includ minutele de prelungire acordate pentru a compensa minutele de pauză datorate accidentărilor sau altor întreruperi, dar exclude extra-time și loviturile de departajare.

Exemplu: La meciul Roma - Juventus, unde Roma conduce cu 1-0, valoarea handicapului pentru Roma este -0,5, respectiv +0,5 pentru Juventus. Dacă rezultatul final al meciului este 1-1, atunci pariurile plasate pe Roma la handicap -0,5 vor fi validate ca și pierdute, iar cele pe Juventus +0,5 vor fi validate ca și câștigătoare.

Handicap Asiatic-Prima repriză – Sunt luate în considerare toate golurile, indiferent dacă ele au fost înscrise înainte sau după acceptarea Biletelor. Validarea Biletelor este făcută luând în considerare golurile înscrise în prima repriză regulamentară de joc.

Exemplu: La meciul Milan - Inter, unde Milan conduce cu 1-0, valoarea handicapului pentru Milan este -0,5, respectiv +0,5 pentru Inter. Dacă rezultatul primei reprize este 1-1, atunci pariurile plasate pe Milan la handicap -0,5 vor fi validate ca și pierdute, iar cele pe Inter +0,5 vor fi validate ca și câștigătoare.

Handicap Asiatic în extra-time – Sunt luate în considerare toate golurile, indiferent dacă ele au fost înscrise înainte sau după acceptarea Biletelor. Biletele vor fi validate luând în considerare rezultatul perioadei extra-time, determinat de golurile marcate în extra-time, nefiind luate în considerare golurile înscrise la loviturile de departajare.

Exemplu: La meciul Inter - Bayern Munchen, după timpul regulamentar de joc, scorul este 0-0. În extra-time Inter conduce pe Bayern Munchen cu scorul de 2-0, unde valoarea handicapului la Inter este -1,5, respectiv +1,5 pentru Bayern Munchen. Dacă la finalul perioadei extra-time scorul este 2-1, atunci pariurile plasate pe Inter la handicap -1,5 vor fi validate ca și pierdute, iar cele plasate pe Bayern Munchen la handicap +1,5 vor fi validate ca și câștigătoare.

Sub/Peste goluri Asiatic – Sunt luate în considerare toate golurile, indiferent dacă ele au fost înscrise înainte sau după acceptarea Biletelor. Validarea Biletelor este făcută luând în considerare rezultatul meciului la finalul timpului regulamentar de joc. Extra-time și loviturile de departajare nu sunt luate în considerare.

Exemplu: Valoarea afișată în ofertă este de 2 goluri. Pariurile plasate pe mai puțin de 2 goluri vor fi considerate câștigătoare în cazul în care în meci se vor înscrie 0 goluri sau 1 gol. Dacă meciul se finalizează cu fix 2 goluri înscrise, atunci pariurile plasate pe mai puțin de 2 goluri vor fi validate la o Cotă de 1,00. În cazul în care se înscriu 3 sau mai mult de 3 goluri, atunci pariurile plasate pe mai puțin de 2 goluri vor fi validate ca și pierdute.

Exemplu: Valoarea afișată în ofertă este de 2,25 goluri. Pariurile plasate pe mai puțin de 2,25 goluri vor fi considerate câștigătoare în cazul în care în meci se vor înscrie 0 goluri sau 1 gol. Dacă meciul se finalizează cu fix 2 goluri înscrise, jumătate din miza pariată va fi considerată câștigătoare, celeilalte jumătăți acordându-i-se o Cotă de 1,00. În cazul în care se înscriu 3 sau mai mult de 3 goluri, atunci pariurile plasate pe mai puțin de 2 goluri vor fi validate ca și pierdute.

Exemplu: Valoarea afișată în ofertă este de 2,75 goluri. Pariurile plasate pe mai mult de 2,75 goluri sunt considerate câștigătoare în cazul în care se înscriu 4 sau mai mult de 4 goluri. Dacă meciul se finalizează cu fix 3 goluri înscrise, jumătate din miza pariată va fi considerată câștigătoare, celeilalte jumătăți acordându-i-se o Cotă de 1,00. În cazul în care se înscriu 0, 1 sau 2 goluri, atunci pariurile plasate pe mai mult de 2,75 goluri vor fi validate ca și pierdute.

Sub/Peste goluri Asiatic în prima repriză – Sunt luate în considerare toate golurile, indiferent dacă ele au fost înscrise înainte sau după acceptarea Biletelor. Validarea Biletelor este făcută luând în considerare rezultatul meciului de la finalul primei reprize.

### **Extra-time**

Câștigător extra-time – Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în extra-time. Golurile înscrise în timpul regulamentar de joc (90 de minute) și cele în urma loviturilor de departajare nu se iau în considerare.

Prima repriză din extra-time – Biletele vor fi validate luând în considerare rezultatul primei reprize din extra-time, determinat de golurile marcate în această repriză.

Sub/Peste goluri în extra-time – Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în extra-time. Golurile înscrise în timpul regulamentar de joc (90 de minute) și cele în urma loviturilor de departajare nu se iau în considerare.

Numărul de goluri la care se raportează acest pariu se va schimba pe parcursul prelungirilor extra-time, însă valoarea luată în considerare este cea din momentul acceptării pariului.

Câștigă restul meciului – În momentul acceptării pariului, scorul meciului este considerat 0:0. Doar golurile înscrise după acceptarea pariurilor sunt luate în considerare.

Următorul gol din extra-time – Trebuie indicată echipa care va înscrie următorul (al x-ulea) gol în meci.

Următorul gol în prima repriză din extra-time – Trebuie indicată echipa care va înscrie următorul (al x-ulea) gol în prima repriză din extra-time.

Scor corect în extra-time – Biletele vor fi validate luând în considerare scorul final după finalizarea perioadei extra-time, determinat de golurile înscrise în această repriză. Golurile marcate la loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Scor corect în prima repriză din extra-time – Biletele vor fi validate luând în considerare scorul final după finalizarea primei reprize din extra-time, determinat de golurile înscrise în această repriză.

### **Lovituri de departajare**

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în urma executării loviturilor de departajare ce urmează după prelungirile extra-time.

Echipa care înscrie următoarea (a x-a) lovitură de departajare – În cazul acestui tip de pariu trebuie indicată echipa care va înscrie următoarea (a x-a) sa lovitură de departajare ce urmează a fi executată. În cazul loviturilor de departajare re-executate, rezultatul oficial înregistrat este cel luat în considerare.

## **FUTSAL**

Toate pariurile vor fi validate la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Extra-time și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Rezultat final 1X2 – Echipa unu (1) este indicată în stânga și este considerată întotdeauna echipa gazdă. Echipa doi (2) este indicată în dreapta și este considerată întotdeauna echipa oaspete. De asemenea, atunci când un meci se dispută pe teren neutru, echipa indicată în partea stângă este considerată echipa gazdă și echipa indicată în partea dreaptă este considerată echipa oaspete. Egalitatea este indicată în centru, sub semnul X.

Doar victorie – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul. În cazul în care meciul se termină la egalitate, pariul primește cotă 1,00. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Goluri Gazde – trebuie indicat numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci de echipa gazdă. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Goluri Oaspeți – trebuie indicat numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci de echipa oaspete. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Scor corect – Rezultatul luat în considerare este cel obținut la finalizarea timpului regulamentar de joc.

Par/Impar – trebuie indicat dacă numărul total de goluri marcate va fi par sau impar. Dacă numărul total de goluri înscrise este 0, acesta este considerat ca fiind par.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Sunt luate în considerare doar golurile înscrise după acceptarea pariului.

Sub/Peste goluri – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se va modifica pe parcursul fiecărui meci, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului.

Următorul (al x-ulea) gol înscris – Este luată în considerare echipa care este creditată cu următorul (al x-ulea) gol înscris. Orice autogol este creditat ca gol al adversarilor, nu ca al echipei care l-a înscris.

Prima repriză 1X2 – Rezultatul luat în considerare la validarea pariurilor este cel de la sfârșitul primei reprize de joc. Opțiunile de pariere sunt: victorie gazde (1), egalitate (X) și victorie oaspeți (2), echipa gazdă fiind indicată în partea stângă iar echipa oaspete în partea dreaptă.

Câștigătorul restului primei reprize (Prima repriză 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Numai golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Sub/Peste goluri în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Următorul (al x-ulea) gol înscris în prima repriză – Ce echipă înscrie următorul (al x-ulea) gol înscris în prima repriză?

## TENIS

Pe lângă regulile speciale pentru tenis, se vor aplica următoarele reguli specifice:

În cazul în care meciul este inițiat, dar nu finalizat, toate pariurile pe meciul respectiv vor fi nule, cu excepția pariurilor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul întreruperii.

În eventualitatea în care se dispută în meci „Super tie-break”, acesta va însemna un singur

game (un „Super tie-break” decide un meci de dublu, atunci când scorul la seturi este de 1-1 în cadrul unui meci de cel mai bun din trei seturi).

Câștigătorul următorului game – Trebuie indicat câștigătorul următorului (al x-ulea) game. În cazul în care game-ul nu este finalizat, indiferent de motiv, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00. Jucătorul care servește în următorul game este notat cu litera “S”. În cazul în care jucătorul care servește este indicat greșit, toate pariurile acceptate pe acesta vor fi considerate nule și validate la o cotă de 1,00, indiferent de rezultatul Evenimentului.

Câștigătorul setului curent – Se ia în considerare câștigătorul setului care se desfășoară în momentul acceptării pariului. Dacă setul pe care s-a pariat nu se finalizează, pariul este considerat nul și validat la o Cotă de 1,00.

Scorul corect al setului curent – Se ia în considerare scorul corect al setului care se desfășoară în momentul acceptării pariului. Dacă setul pe care s-a pariat nu se finalizează, pariul este considerat nul și validat la o Cotă de 1,00.

Scor la seturi (meci din 3/ din 5 seturi) – Trebuie indicat scorul corect pe seturi în meci. Pariurile sunt considerate nule în cazul în care numărul reglementat de seturi nu este finalizat sau modificat.

Număr de seturi (meci din 3/ din 5 seturi) – Trebuie indicat numărul de seturi jucate în meci. Pariurile sunt considerate nule în cazul în care numărul reglementat de seturi nu este finalizat sau modificat.

Sub/Peste Game-uri (în meci) – Se ia în considerare numărul total de game-uri jucate în meci. Meciul trebuie să fie jucat până la final, altfel toate pariurile sunt considerate nule, cu excepția pariurilor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Exemplu: Dacă meciul Federer - Nadal este abandonat la scorul 6-4 4-6 4-6 3-2, atunci pariurile plasate pe mai mult de 32.5 Game-uri sunt considerate câștigătoare și toate pariurile plasate pe mai puțin de 32.5 Game-uri sunt considerate pierdute. În cazul în care pariurile sunt plasate pe mai puțin sau mai mult de 36.5 Game-uri, atunci acestea sunt considerate nule.

Numărul de game-uri la care se raportează pariurile se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea acestora se ia în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Sub/Peste Game-uri (în set) – La validarea pariurilor se ia în considerare numărul total de game-uri jucate în setul ales. Setul ales trebuie să fie jucat până la final, altfel toate pariurile sunt considerate nule, cu excepția pariurilor al căror rezultat a fost deja stabilit în momentul abandonului.

Exemplu: Meciul Federer - Nadal este abandonat în primul set la scorul de 5-5 la Game-uri. Pariurile plasate pe mai puțin de 9.5 Game-uri în primul set sunt considerate pierdute, pariurile pe mai mult de 9.5 Game-uri în primul set sunt considerate câștigătoare. Pariurile plasate pe mai puțin sau mai mult de 10.5 Game-uri vor fi considerate nule.

Scorul următorului game – la validarea pariurilor se ia în considerare:

- scorul următorului (al x-ulea) game sau
- oricare din jucători să câștige la 0/ 15/ 30/ 40 sau
- jucătorul care servește câștigă la 0/ 15/ 30/ 40 sau
- următorul Game este un Break.

În cazul în care nu este corect indicat pe ofertă jucătorul care servește, toate pariurile vor fi considerate nule și validate la o cotă de 1,00, indiferent de rezultat.

Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de game-uri jucate în meci este un număr Par sau Impar.

Set Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de game-uri jucate în setul X este un număr Par sau Impar.

## **BASCHEI**

Pe lângă regulile speciale pentru baschet, se vor aplica următoarele reguli specifice:

Handicap pe Prima jumătate/ pe sfert – Se ia în considerare scorul jumătății de meci/ sfertului ales. Valoarea înscrisă pe ofertă (diferența de puncte dintre cele două echipe) se va schimba pe parcursul fiecărei jumătăți/ sfert de meci, fiind luată în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului. La pariurile pe ultimul sfert din meci, rezultatul luat în considerare la validarea Biletului este cel din timpul regulamentar de joc, exceptând prelungirile extra-time.

Sub/Peste puncte în prima jumătate/ sfert – Se ia în considerare numărul total de puncte înscrise în jumătatea aleasă/ sfertul ales din joc, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă. Respectiva valoare se poate modifica pe parcursul fiecărui sfert/ jumătăți, luându-se în considerare la validarea Biletului valoarea înscrisă în momentul acceptării pariului. La pariurile pe ultimul sfert din meci, rezultatul luat în considerare la validarea Biletului este cel din timpul regulamentar de joc, exceptând prelungirile extra-time.

Doar victorie în prima jumătate/ primul sfert – Se ia în considerare scorul jumătății/ sfertului ales, fără prelungirile extra-time. În cazul în care oricare dintre echipe câștigă jumătatea/ sfertul la orice diferență de puncte, echipa câștigătoare este considerată opțiunea câștigătoare. În cazul în care jumătatea/ sfertul ales se termină la egalitate, toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte marcate în meci este un număr Par sau Impar. La validarea pariurilor se IAU în considerare și prelungirile extra-time.

Par/ Impar la jumătate/ sfert – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte marcate în jumătatea/ sfertul ales este un număr Par sau Impar. La validarea pariurilor NU se iau în considerare și prelungirile extra-time.

Cursa după puncte – Trebuie indicată echipa care va înscrie prima numărul de puncte prezentat în ofertă. În cazul în care niciuna dintre echipe nu reușește să înscrie numărul de puncte prezentat în ofertă, toate pariurile pe această selecție sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

## **HOCHEI**

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time și loviturile de departajare, cu excepția tipurilor de pariu “Repriză”, “Extra-time”, “Lovituri de departajare” și “Pariu Live 0:0”. La pariurile pe “Repriză” se ia în considerare scorul înregistrat în repriza aleasă.

Pe lângă regulile speciale pentru Hochei, se vor aplica următoarele reguli specifice:

Doar victorie – Se poate paria doar pe victoria unei echipe, iar în cazul în care oricare dintre echipe câștigă meciul, indiferent de diferența de goluri, echipa câștigătoare va fi considerată opțiunea câștigătoare. În cazul în care meciul se termină la egalitate, toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Pariu Live 0:0 – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Doar golurile



Înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Șansă Dublă – trebuie indicată modalitatea de finalizare a meciului pe baza tipului de pariu  
Șansă Dublă.

Număr de goluri înscrise de echipa gazdă – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa gazdă. Extra-time nu se ia în considerare.

Număr de goluri înscrise de echipa oaspete – Trebuie indicat numărul exact de goluri înscrise de către echipa oaspete. Extra-time nu se ia în considerare.

Sub/Peste goluri în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Sub/Peste goluri în a doua repriză – Se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în a doua repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Sunt luate în considerare doar golurile înscrise după acceptarea pariului.

Repriză 1X2 – Se ia în considerare doar scorul înregistrat în repriza aleasă. În cazul în care aceasta nu se finalizează, toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00. Repriza a 3-a exclude prelungirile extra-time.

Câștigătorul restului primei reprize (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Numai golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Câștigătorul restului reprizei secunde (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Numai golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Următorul gol – Trebuie indicată echipa care va înscrie următorul (al x-ulea) gol înscris în timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Extra-time 0:0 – La momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Doar golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Câștigă la lovituri de departajare – Se iau în considerare doar statisticile oficiale ale loviturilor de departajare.

## RUGBY

Toate pariurile vor fi validate la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Extra-time nu vor fi luate în considerare.

Rezultat final 1X2 – Echipa unu (1) este indicată în stânga și este considerată întotdeauna echipa gazdă. Echipa doi (2) este indicată în dreapta și este considerată întotdeauna echipa oaspete. De asemenea, atunci când un meci se dispută pe teren neutru, echipa indicată în partea stângă este considerată echipa gazdă și echipa indicată în partea dreaptă este considerată echipa oaspete. Egalitatea este indicată în centru, sub semnul X.

Doar victorie – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul. În cazul în care meciul se termină la egalitate, pariul primește cotă 1,00. La validarea pariurilor se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time.

Număr de puncte înscrise în meci – Trebuie indicat numărul de puncte înscrise în meci de ambele echipe în timpul regulamentar de joc. Extra-time nu se ia în considerare.

Număr de puncte înscrise de echipa gazdă – Trebuie indicat numărul de puncte înscrise de către echipa gazdă în timpul regulamentar de joc. Extra-time nu se ia în considerare.

Număr de puncte înscrise de echipa oaspete – Trebuie indicat numărul de puncte înscrise de către echipa oaspete în timpul regulamentar de joc. Extra-time nu se ia în considerare.

Par/ impar – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte înscrise de ambele echipe în meci este un număr Par sau Impar. Scorul de 0-0 dintr-un meci este considerat Par.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Sunt luate în considerare doar punctele înscrise după acceptarea pariului.

Exemplu: Meciul Italia - Franța, în momentul plasării Biletului Italia conduce Franța cu 7:0

- Dacă rezultatul final al meciului este 20:3, pariurile plasate pe victoria echipei gazdă vor fi câștigătoare.
- Dacă rezultatul final al meciului este 21:14, vor fi câștigătoare Biletele plasate pe egalitate.
- Dacă rezultatul final al meciului este 19:18, pariurile plasate pe victoria echipei oaspete vor fi câștigătoare.

Handicap Asiatic – Acest tip de pariu permite indicarea rezultatului final al unei partide, dar cu aplicarea unui „handicap” echipei gazdă.

Exemplu: Pentru meciul Italia - Franța valoarea handicapului este de +7,5

- Rezultatul final este 19:25, iar după aplicarea handicapului 26,5:25, vor fi câștigătoare Biletele plasate pe victoria echipei gazdă.
- Rezultatul final este 19:28, iar după aplicarea handicapului 26,5:28, vor fi câștigătoare Biletele plasate pe victoria echipei oaspete.

Prima repriză 1X2 – Rezultatul luat în considerare la validarea pariurilor este cel de la sfârșitul primei reprize de joc. Echipa unu (1) este indicată în stânga și este considerată întotdeauna echipa gazdă. Echipa doi (2) este indicată în dreapta și este considerată întotdeauna echipa oaspete. De asemenea, atunci când un meci se dispută pe teren neutru, echipa indicată în partea stângă este considerată echipa gazdă și echipa indicată în partea dreaptă este considerată echipa oaspete. Egalitatea este indicată în centru, sub semnul X.

Sub/Peste puncte în prima repriză – Se ia în considerare numărul total de puncte înscrise în prima repriză, raportat la o valoare înscrisă pe ofertă.

## FOTBAL AMERICAN

Tipurile de pariuri vor fi validate luându-se în considerare timpul regulamentar de joc (Meciul este format din 4 sferturi a câte 15 minute fiecare). Pentru alte tipuri de pariuri se vor lua în considerare extra-time. Timpul regulamentar de joc trebuie finalizat (60 de minute) pentru ca pariurile să rămână valabile, cu excepția pariurilor deja finalizate. Dacă meciul se încheie la egalitate după extra-time, toate pariurile plasate pe tipul de pariu Moneyline vor fi validate la cota 1,00.

Moneyline – trebuie indicată echipa care va câștiga meciul. La validarea pariurilor se ia în considerare timpul regulamentar de joc, inclusiv prelungirile extra-time.

Sub/Peste X puncte – trebuie indicat dacă ambele echipe vor înscrie mai puțin sau mai mult de X puncte în meci. Include extra-time.

Sub/Peste X puncte înscrise de echipa gazdă – trebuie indicat dacă echipa gazdă va înscrie

mai puțin sau mai mult de X puncte în meci. Include extra-time.

Sub/Peste X puncte înscrise de echipa oastepte – trebuie indicat dacă echipa oaspete va înscrie mai puțin sau mai mult de X puncte în meci. Include extra-time.

Rezultat la prima jumătate – Trebuie indicat câștigătorul primei jumătăți a meciului.

Sub/Peste X puncte în prima jumătate – trebuie indicat dacă ambele echipe vor înscrie mai puțin sau mai mult de X puncte în prima jumătate.

Sub/Peste X puncte în sfertul X – trebuie indicat dacă ambele echipe vor înscrie mai puțin sau mai mult de X puncte în sfertul X.

Următoarea echipă care va înscrie – Trebuie indicată următoarea echipă care va înscrie în meci, inclusiv extra-time. Opțiuni de pariere:

- 1 – echipa gazdă va înscrie următoarea
- 2 – echipa oaspete va înscrie următoarea
- Niciuna din echipe nu va înscrie – din momentul emiterii pariului nu se va mai înscrie niciun punct.

Cum va fi înscris următorul punct? – Se ia în considerare următorul punct înscris în timpul meciului, inclusiv extra-time, existând astfel 4 opțiuni de pariere:

- Touchdown
- Field Goal
- Safety
- Nu va mai fi înscris niciun punct

## **VOLEI**

Meciul trebuie finalizat, altfel toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00, exceptând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia.

În cazul în care arbitrul penalizează la puncte, rezultatele oficiale vor fi folosite la validarea pariurilor, exceptând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul penalizării de puncte.

Scor corect la seturi (meci din 5 seturi) – Se ia în considerare scorul corect la seturi în meci. În cazul în care numărul regulamentar de seturi nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Număr de seturi (meci din 5 seturi) – Trebuie indicat numărul total de seturi jucate în meci. În cazul în care numărul regulamentar de seturi nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Câștigătorul setului curent – Trebuie indicat câștigătorul setului curent. În cazul în care setul nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Seturi depășite – Trebuie indicat numărul de seturi care depășesc limita de scor de 25 sau 15 puncte câștigătorului.

Sub/Peste puncte – Se ia în considerare numărul total de puncte din meci. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării.

Handicap – Se iau în considerare cotele afișate folosind punctajul total de la sfârșitul meciului,

ajustat pentru handicap. Valoarea handicapului la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se ia în considerare valoarea afișată în momentul acceptării pariurilor.

Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din meci este un număr Par sau Impar.

Set Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din setul ales este un număr Par sau Impar.

Sub/Peste puncte în set – Se ia în considerare numărul total de puncte din setul ales. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării.

Handicap pe set – Se iau în considerare cotele afișate folosind numărul total de puncte de la finalul setului ales, ajustat pentru handicap. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării.

Înscrie următorul (al x-ulea) punct – Trebuie indicată echipa care va înscrie următorul (al x-ulea) punct. În cazul în care punctul nu este disputat datorită sfârșitului jocului sau al setului, toate pariurile pe acel punct vor fi considerate nule.

Cursa după puncte – Trebuie indicată echipa care va înscrie prima numărul de puncte prezentat în ofertă.

Cursa după puncte în setul X – Trebuie indicată echipa care va înscrie prima numărul de puncte prezentat în ofertă în setul X.

În cazul în care niciuna dintre echipe nu reușește să înscrie numărul de puncte prezentat în ofertă, toate pariurile pe această selecție sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

## **VOLEI PE PLAJĂ**

Meciul trebuie finalizat, altfel toate pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00, exceptând cele al căror rezultat a fost deja determinat în momentul opririi acestuia. În cazul în care unul din jucătorii nominalizați să ia parte la meci este schimbat înainte de începerea meciului, pariul este nul.

Scor corect la seturi (meci din 3 seturi) – Se ia în considerare scorul corect la seturi în meci. În cazul în care numărul regulamentar de seturi nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Număr de seturi (meci din 3 seturi) – Trebuie indicat numărul total de seturi jucate în meci. În cazul în care numărul regulamentar de seturi nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Câștigătorul setului curent – Trebuie indicat câștigătorul setului curent. În cazul în care setul nu este finalizat, pariurile sunt considerate nule și validate la o cotă de 1,00.

Seturi depășite – Trebuie indicat numărul de seturi care depășesc limita de scor de 25 sau 15 puncte în favoarea câștigătorului.

Sub/Peste puncte – Se ia în considerare numărul total de puncte din meci. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Handicap – Se iau în considerare cotele afișate folosind punctajul total de la sfârșitul meciului, ajustat pentru handicap. Valoarea handicapului la care se raportează pariurile se va modifica pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se ia în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Set Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din setul ales este un număr Par sau Impar.

Sub/Peste puncte în set – Se ia în considerare numărul total de puncte din setul ales. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Handicap pe set – Se iau în considerare cotele afișate folosind numărul total de puncte de la finalul setului ales, ajustat pentru handicap. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Înscrie următorul (al x-ulea) punct – Trebuie indicată echipa care va înscrie următorul (al x-ulea) punct. În cazul în care punctul nu este disputat datorită sfârșitului jocului sau al setului, toate pariurile pe acel punct vor fi considerate nule.

Cursa după puncte – Trebuie indicată echipa care va înscrie prima numărul de puncte prezentat în ofertă.

## HANDBAL

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în timpul regulamentar de joc, excluzând prelungirile extra-time și loviturile de departajare, cu excepția tipurilor de pariu ce fac referire la “Prima repriză” și “Pariu Live 0:0”. Rezultatele luate în considerare pentru pariurile pe “Prima repriză” sunt cele înregistrate în prima repriză de joc.

Pe lângă regulile speciale pentru Handbal, se vor aplica următoarele reguli specifice:

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Doar golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare.

Prima repriză 0:0 – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Doar golurile înscrise după acceptarea pariului se iau în considerare. La validarea pariurilor se ia în considerare scorul înregistrat la sfârșitul primei reprize de joc.

Handicap – Se iau în considerare cotele afișate folosind scorul corect al meciului, ajustat pentru handicap. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării.

Handicap la prima repriză – Se iau în considerare cotele afișate folosind scorul corect al primei reprize de joc, ajustat pentru handicap. Valoarea la care se raportează pariul se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea pariurilor se va lua în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării.

Sub/Peste goluri – La validarea pariurilor se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în meci. Numărul de goluri la care se raportează pariurile se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea acestora se ia în considerare valoarea înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Sub/Peste goluri la prima repriză – La validarea pariurilor se ia în considerare numărul total de goluri înscrise în prima repriză a meciului. Numărul de goluri la care se raportează pariurile se va schimba pe parcursul meciului iar la validarea acestora se ia în considerare valoarea

Înscrisă în momentul acceptării pariurilor.

Par/ Impar – Trebuie indicat dacă numărul total de goluri înscrise în meci este un număr Par sau Impar. Rezultatul de 0-0 va fi considerat Par.

Par/Impar la prima repriză – Trebuie indicat dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză a meciului este un număr Par sau Impar. Rezultatul de 0-0 va fi considerat Par.

Înscris următorul (al x-ulea) gol – Trebuie indicată echipa care va înscris următorul (al x-ulea) gol.

Victorie la limită – Se ia în considerare la validarea pariurilor scorul înregistrat la finalul regulamentar de joc.

## **BASEBALL**

Câștigătorul meciului, extra-time inclus – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul meciului. Extra-time se ia în considerare.

Handicap Asiatic, extra-time inclus – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul meciului cu valoarea handicapului aplicată. Extra-time se ia în considerare.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0. Extra-time se ia în considerare.

Total Run-uri în meci, extra-time inclus – Trebuie indicat dacă totalul Run-urilor reușite pe durata meciului este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită. Extra-time se ia în considerare.

Echipa cu cel mai mare scor într-un inning – Trebuie indicată echipa care va înregistra cele mai multe run-uri într-un singur inning. Opțiuni de pariere 1, X, 2.

Numărul maxim de Run-uri cumulate în vreun inning – Trebuie indicat numărul maxim de Run-uri, cumulat de către ambele echipe, din vreun inning

Exemplu: Pentru meciul Anaheim - Kansas (0-0; 2-0; 1-2; 0-0; 3-1; 0-1; 0-0; 0-0; 0-0), varianta câștigătoare este 4.

Sub/Peste după 4,5 inning-uri – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul după finalizarea primelor 4 inning-uri complete și prima jumătate a celui de-al 5-lea inning. Trebuie indicat dacă numărul de Run-uri reușite este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

Rezultat final după 5 Inning-uri – Trebuie indicat rezultatul meciului după disputarea primelor 5 Inning-uri.

Total Run-uri după 5 Inning-uri – Trebuie indicat dacă totalul Run-urilor reușite pe durata primelor 5 Inning-uri este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

Câștigătorul inning-ului X – Trebuie indicat câștigătorul inning-ului X. Opțiuni de pariere 1, X, 2.

Sub/Peste în Inning-ul X – Trebuie indicat dacă totalul Run-urilor reușite pe durata inning-ului X este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

## **DARTS**

Câștigătorul meciului – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul meciului. În general sunt oferite cote pentru 1 și 2, dar uneori pot fi oferite cotații la 1, X, 2.

Handicap Set – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul setului cu valoarea handicapului aplicată.

Sub/Peste seturi – Trebuie indicat dacă numărul total de seturi disputate este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

Scor Corect seturi – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul pe seturi de la sfârșitul meciului.

Câștigătorul setului curent – Trebuie indicat câștigătorul setului curent.

Handicap jocuri setul X – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul setului X cu valoarea handicapului aplicată.

Total jocuri in Setul X – Trebuie indicat dacă totalul jocurilor din setul X este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

Câștigătorul restului setului (Pariu Live 0:0) – Trebuie indicat câștigătorul restului setului. În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0.

Scor Corect la jocuri în setul X – Trebuie indicat scorul corect la jocuri în setul X.

Câștigătorul jocului X din setul X – Trebuie indicat câștigătorul jocului X din setul X.

Dacă, din orice motiv, un jucător nu reușește să finalizeze un meci, pariurile vor fi declarate nule și validate la cotă 1,00, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit.

## **SNOOKER**

Câștigătorul meciului – La validarea pariurilor se ia în considerare scorul de la sfârșitul meciului. În general sunt oferite cote pentru 1 și 2, dar uneori pot fi oferite cotații la 1, X, 2.

Total Jocuri – Trebuie indicat dacă numărul total de jocuri dintr-un meci este mai mic sau mai mare decât valoarea oferită.

Câștigătorul restului meciului (Pariu Live 0:0) – Trebuie indicat câștigătorul restului meciului. În momentul acceptării pariului, scorul este considerat 0:0.

Exemplu: Scorul în momentul plasării pariului este 2-0:

- Meciul se termină 5-2, câștigătorul restului meciului este primul jucător, scorul devenind 3-2
- Meciul se termină 5-3, pariurile pe egalitate sunt câștigătoare, scorul devenind 3-3
- Meciul se termină 5-4, câștigătorul restului meciului este al doilea jucător, scorul devenind 3-4.

Câștigătorul jocului X – Trebuie indicat câștigătorul jocului X.

Scor Corect jocuri – La validarea Biletelor se ia în considerare scorul la jocuri de la sfârșitul meciului.

Dacă, din orice motiv, un jucător nu reușește să finalizeze un meci, pariurile vor fi declarate nule și validate la cotă 1,00, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit. Ocazional, un meci poate dura mai mult de o zi, în această situație pariurile plasate pe toată perioada meciului vor fi validate după terminarea acestuia.

## **CRICKET**

Metoda următoarei eliminări – Trebuie indicată metoda în care va fi eliminat următorul jucător al echipei care se află la bătaie. Dacă unul din jucătorii la bătaie se retrage atunci pariurile rămân valabile. Dacă nici un jucător nu este eliminat până la finalul partidei pariurile vor fi validate la cotă de 1,00.

Numărul de Run-uri în Over – Trebuie indicat numărul de Run-uri realizate de o echipă în Over-urile selectate. Dacă Over-urile selectate nu sunt finalizate datorită unor factori externi, pariurile vor fi validate la cotă de 1,00, cu excepția acelor pariuri al căror rezultat a fost deja stabilit. Pariurile rămân valabile chiar dacă meciul se termină în mai puține Over-uri decât cel selectat la acest tip de pariu pentru că de exemplu o echipă și-a epuizat numărul de jucători la bătaie sau deja și-a atins obiectivul și a depășit adversarul.

Total Run-uri ale echipei – Trebuie indicat numărul total de Run-uri realizate de echipa selectată pe parcursul inning-ului.

Câștigător meci – Biletele vor fi validate luând în considerare rezultatul oficial. În cazul unui meci declarat „fără rezultat”, toate Biletele pe acest meci vor fi validate la o cotă de 1,00. În cazul în care meciul este afectat de factori externi (de exemplu condiții meteo nefavorabile), biletele vor fi validate luând în considerare regulamentul oficial al competiției (incluzând meciurile afectate de calcule matematice, de exemplu conform metodei Duckworth-Lewis (DL) sau sistemului Jayadevan (VJD)).

În cazul unei modificări a locului de desfășurare, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu fie mutat pe terenul adversarilor, sau în cazul meciurilor internaționale, atâta timp cât locul de desfășurare rămâne în aceeași țară.

Dacă un meci este abandonat datorită factorilor externi nefavorabili, pariurile vor fi validate la o cotă de 1,00.

Dacă un meci nu începe în ziua în care a fost programat oficial, pariurile vor fi validate la o cotă de 1,00.

În cazul meciurilor din competițiile regionale terminate la egalitate (ambele echipe înregistrează același număr de run-uri), pariurile pe rezultatul final vor fi validate la o cotă de 1,00, cu excepția cazurilor în care se oferă cotație pentru egalitate.

## **Capitolul 15 – Pariuri nonsportive**

Pariurile nonsportive sunt pariuri în cotă fixă în care Evenimentele nu au un caracter sportiv.

Operatorul va primi pariuri nonsportive pe Evenimente precum: premiile Oscar, concursuri de frumusețe, concursuri de muzică, rezultatele extragerilor la loteriile internaționale etc.

Atunci când apare o egalitate în cadrul unui Eveniment (de ex. doi câștigători, două locuri doi sau altele), pariul va fi supus regulii Dead Heat.

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. Ne rezervăm dreptul de a suspenda plățile pe evenimentele care fac obiectul unor investigații referitoare la integritatea acestora.

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a Clientului la loteriile din oferta propusă de Organizator, ci un pariu pe care Clientul îl face la S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L. pe rezultatele extragerilor la acestea.



În niciun caz nu se vor oferi sau accepta pariuri pe rezultatele extragerilor la Compania Națională Loteria Română!

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale sunt acceptate până la orele menționate în oferta de pariere afișată în agenții. Orice pariu pentru o anumită extragere acceptat după această limită de timp este nul, dacă există certitudinea că pariul nu a fost efectuat înainte de începerea extragerii.

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale efectuate după momentul extragerii vor fi luate în considerare pentru rezultatele următoarei extrageri specificată, dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc o extragere sau nu se specifică nicio extragere, pariurile vor rămâne valabile pentru următoarea extragere disponibilă, dacă nu sunt anulate de comun acord înainte de extragere.

Regulile de bază se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale de mai sus.

Pariurile nonsportive sunt acceptate numai pe o bază unică și nu pot fi combinate cu alte Evenimente. Excepție fac combinațiile de cotații ce pot fi oferite în mod special.

### **Reguli speciale în cazul loteriei GRECIA KINO:**

Grecia Kino este un joc pe numere în care se extrag aleatoriu 20 de bile dintr-un total de 80, organizat de către OPAP Grecia.

Rezultatele sunt preluate direct de pe site-ul oficial al loteriei, site asupra căruia Stanleybet sau o altă terță persoană nu poate interveni.

Evenimentele Grecia Kino vor fi redade simultan în toate agențiile SC.....S.R.L. în care există monitoare alocate pentru acest scop, la scurt timp după oficializarea rezultatelor loteriei Grecia OPAP Kino.

Extragerile au loc la fiecare 5 minute, pentru a coincide cu programul loteriei Grecia OPAP Kino, însă în agențiile SC. WESTGATE ROMANIA S.R.L. aceste extrageri sunt difuzate cu o ușoară întârziere față de cele reale.

Pariurile pe o anumită extragere pot fi acceptate doar până în momentul în care este transmis mesajul "Nu se mai acceptă pariuri". Pariurile efectuate sau acceptate după această notificare pe respectiva extragere, vor fi refuzate, iar suma pariată va fi restituită clientului.

Toate cotele sunt puse la dispoziția clienților prin sistemul de afișare din agențiile care oferă pariul pe numerele extrase la loteria Grecia Kino.

În situațiile în care o extragere va rula parțial sau nu va rula deloc pe monitorul din agenție, pariurile vor rămâne valabile și vor fi validate conform rezultatelor înregistrate pe site-ul oficial al loteriei Grecia OPAP Kino.

În cazul în care o extragere nu are loc și este anulată oficial de către OPAP Grecia, toate pariurile plasate pe extragera în cauză vor fi calculate la cotă 1,00.

Organizatorul va oferi spre pariere următoarele tipuri de pariuri:

- Pariuri Tip Kino

Clientul alege un anumit număr de selecții, de la 1 până la 10 numere. Numerele vor fi alese din intervalul 1-80.

Câștigurile variază în funcție de numărul de selecții corecte din totalul celor jucate.

Pentru acest tip de pariu nu sunt acceptate bilete sistem.

- Pariuri Tip Loto

Clientul alege un anumit număr de selecții, de la 1 până la 15 numere, având posibilă opțiunea alegerii unui sistem.

- Suma numerelor extrase

Clientul poate paria pe totalul celor 20 bile extrase la o anumită extragere. Cele 12 intervale disponibile spre pariare sunt:

Sub701	–	opțiunea	1	826-850	-	opțiunea	7
701-725	-	opțiunea	2	851-875	-	opțiunea	8
726-750	-	opțiunea	3	876-900	-	opțiunea	9
751-775	-	opțiunea	4	901-925	-	opțiunea	10
776-800	-	opțiunea	5	926-950	-	opțiunea	11
801-825	-	opțiunea	6				Peste
950	-	opțiunea	12				

În cazul în care pe biletul de pariare sunt selectate mai multe extrageri, clientul are posibilitatea alegerii unui sistem.

### **Capitolul 16 – Dispoziții finale**

Regulamentul își produce efectele pe durata de valabilitate a Autorizației de exploatare a pariurilor în cotă fixă și va governa toate pariurile acceptate de către Organizator.

Regulamentul este disponibil într-un loc vizibil la punctul de pariare și poate fi consultat de către fiecare client înainte de efectuarea pariului. Clientii trebuie să citească și să înțeleagă prezentul Regulament. Deținerea unui Bilet de pariare emis de către Organizator implică obligativitatea cunoașterii și acceptării de către client a regulilor prevăzute în acest document. În cazul unei plângeri venite din partea unui Client, Organizatorul va încerca soluționarea acesteia direct cu Clientul. Dacă Organizatorul se află în imposibilitatea de soluționare favorabilă, Clientul se poate adresa Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc (ONJN), datele de contact fiind disponibile pe pagina de internet oficială a acestei instituții, <http://www.onjn.gov.ro/contact>.

Pariurile vor fi primite pe teritoriul României, în agențiile Organizatorului legal înregistrate.

**Data : 09.08.2017**

**S.C. WESTGATE ROMANIA S.R.L**