

S.C. POWER SOFT TECH S.R.L.

Sediul social: Bucuresti, Sectorul 1, Strada Axinte Uricariul, Nr.8, Etaj 5, Ap.22

E-mail: office.powersofttech@gmail.com

REGULAMENT DE FUNCTIONARE PENTRU PARIURILE IN COTA FIXA

ORGANIZATORUL pariurilor în cotă fixă este : POWER SOFT TECH SRL, societate înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J2024012605400 cu sediul social în Bucuresti, Sectorul 1, Strada Axinte Uricariul, Nr.8, Etaj 5, Ap.22

Secțiunea I - Termeni Generali

1. Clientul este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani) și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.
2. **Accesul minorilor în locațiile de pariuri în cota fixa ale Organizatorului este strict interzis.** În conformitate cu dispozițiile OG 92/2014, Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita biletele câștigătoare dacă se constată că sunt ale angajaților organizatorului sau ale minorilor.
3. Forma scrisă a contractului este "biletul de pariu" (denumit în continuare BILET), emis în agentii de reprezentanții Organizatorului. Biletul se întocmește într-un singur exemplar și se înmânează clientului.
4. Prin PARIU se înțelege indicarea de către client a pronosticului asupra rezultatului unui eveniment ce urmează să aibă loc după încheierea contractului, dacă nu există alte specificații (pariuri live, în desfășurare etc).
5. PARIUL NUL este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale cota 1.00. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se cota 1.00 pentru selecția / selecțiile declarate nule.
6. MIZA este suma de bani pe care dorește să o joace Clientul pe un bilet sau eveniment.
7. Evenimentele propuse pentru pariuri de către Organizator, sunt cuprinse în oferta zilnică (denumită LISTĂ) și pot fi pariate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații.
8. LISTA cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariuri / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului.
9. Informațiile din lista privind ora de start a evenimentelor, au doar rol orientativ.
10. Prin COTĂ, se înțelege o valoare numerică pe care Organizatorul o acordă unui pronostic.
11. Câștigul unui BILET SIMPLU se calculează prin înmulțirea cotelor tuturor evenimentelor (cota finală) cu MIZA și adunarea eventualului BONUS (dacă este cazul). Câștigul unui BILET SISTEM se calculează prin adunarea tuturor variantelor câștigătoare. Având în vedere acest calcul, deducem de aici că orice meci care primește COTĂ 1 nu influențează statutul biletului în CĂȘTIGĂTOR sau NECĂȘTIGĂTOR. În cazul în care un meci primește COTĂ 1, clientul nu pierde biletul ci doar i se micșorează câștigul (eventual și treapta de bonusare unde este cazul)
12. Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însă cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.
13. În caz de ERORI de afișare, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în sistem, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau să le valideze folosind cotele corecte (eventual o medie a cotelor de pe piață acordate aceluiași eveniment), chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.
14. Clientul selectează din listă pariurile dorite, stabilește pronosticurile, suma de bani pe care dorește să o joace (MIZA) și tipul de pariu. În baza acestor elemente, clientul încheie "contractul de pariuri", materializat prin înregistrarea biletului.
15. Aceste Reguli (Regulile Generale) vor fi obligatorii pentru ambele părți (Organizator-Client) care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.
16. Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă regulile jocului au fost respectate.

17. Prezentul Regulament stipulează dispozițiile aplicabile tuturor contractelor de pariere (denumite în continuare CONTRACTE), încheiate între POWER SOFT TECH SRL(denumită în continuare ORGANIZATOR) și orice persoană fizică (denumită în continuare CLIENT).
18. Organizatorul își rezervă dreptul de a face modificări în prezentul regulament, așa cum le consideră adecvate, numai cu aprobarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc (denumit în continuare ONJN). Clienții trebuie să revizuiască Regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare.
19. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificări, după aprobarea acestora de către ONJN. Continuarea utilizării serviciilor Organizatorului indică acceptarea de către Client a versiunii curente a regulamentului.
20. Încheind orice contract, clientul declară pe propria răspundere că nu cunoaște rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru încheierea contractului și că a citit, a înțeles și este pe deplin de acord cu dispozițiile prezentului regulament.

Secțiunea II : Termeni și condiții de efectuare a pariurilor

21. Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, tenis, tenis de masa, badminton, box și alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, cricket, bandy, schi, baseball, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal, floorbal, curse de automobile și motociclete, curse de cai, curse de câini, snooker, darts, șah și altele.
22. Biletul cuprinde în mod obligatoriu următoarele date: data și ora emiterii, codul evenimentului și al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de client, cotele din acel moment ale fiecărui pronostic, cotă finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINAȚII / SISTEM), suma plătită de client, miza, taxele percepute, câștigul maxim posibil și este valabil doar dacă este o tranzacție valabilă înregistrată de sistemul informatic al Organizatorului.
23. Câștigul maxim posibil pentru un bilet este de 80 000 lei (opt zeci mii lei) pentru pariurile sportive și 50 000 (cinci zeci mii lei) pentru pariurile pe numere, dacă nu există alte specificații.
24. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cursurile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim.
25. Organizatorul își rezervă dreptul de a înscrie pe bilete, un cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv publicitate.
26. Un bilet poate conține maxim 30 evenimente.
27. De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de 2 lei (cu toate taxele incluse) pentru pariurile în cotă fixă, cursele virtuale și pariurile live și 1 leu (cu toate taxele incluse) pentru pariurile pe numere. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și / sau evenimentului. Mizele minime pe fiecare combinație pot fi între 0.00001 și 0.01 lei.
28. Organizatorul poate acorda un bonus jucătorilor, prin care câștigul este mărit procentual, în cazul în care jucătorul alege să parieze un anumit număr sau combinație de evenimente. Condițiile în care se oferă bonusul se aduc la cunoștință clienților prin afișarea pe site-ul companiei: www.powerbet.ro.
29. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un jucător este nelimitat. Organizatorul își rezervă însă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic de la același jucător. De asemenea, Organizatorul, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale, își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariatori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet.
30. Operatorul anunță public rezultatul oficial și pronosticul exact al evenimentelor, prin afișare pe site-ul companiei, în maximum 3 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, în concepția Organizatorului, este cel de la sfârșitul evenimentului, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.
31. a) De regulă, câștigurile se achită imediat după încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet. În mod excepțional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile lucrătoare de la data afișării rezultatului ultimului eveniment jucat de pe bilet, conform informațiilor de pe site-urile oficiale ale evenimentelor / competițiilor.
- b) Dreptul de a încasa câștigul se menține timp de 30 de zile calendaristice de la anunțarea rezultatelor oficiale. În situația în care, pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfășurare, data considerată ca fiind oficială, este data ultimului rezultat oficial al selecției.
- c) Câștigurile se ridică de către client numai din agenția unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozițiile de mai sus, la cererea motivată, în scris, a clientului, ORGANIZATORUL poate dispune ridicarea câștigului de la o altă agenție sau de la casieria centrală.
- d) Câștigul se obține în baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului ORGANIZATORULUI din agenția în care a fost emis. Biletul câștigător nu se returnează clientului. În situația în care se constată deteriorarea acestuia (parti lipsă, stersături, zone ilizibile), reprezentantul bookmakerului din agenție poate refuza acceptarea biletului.

e) Veniturile obținute de persoanele fizice din participarea la jocuri de noroc de tipul pariurilor în cota fixă, joc tradițional, cuprind toate sumele, bunurile și serviciile ținute de persoana fizică de la organizator, conform ofertei acestuia și se impozitează la sursă, conform prevederilor Codului Fiscal în vigoare. Impozitul datorat se determină la fiecare plată, prin aplicarea următorului barem de impunere asupra fiecărui venit brut primit de un participant, de la un organizator sau plătitor de venituri din jocuri de noroc: Tranșele venit brut și cota procentuală a impozitului, aplicabile acestor venituri sunt următoarele:

- până la 10.000 RON, inclusiv 3%
- peste 10.000 – 66.750 RON, inclusiv 300 + 20% pentru ceea ce depășește suma de 10.000 RON
- peste 66.750, 11.650 + 40% pentru ceea ce depășește 66.750

f) Clientii au obligația de a verifica datele înscrise pe bilet, iar în cazul unor date eronate trebuie să solicite corectarea/stornarea acestora în maxim 10 (zece) minute de la emiterea biletului, dar nu mai târziu de momentul începerii efective a primului eveniment sportiv de pe bilet. Dacă un client are dubii asupra informațiilor înscrise pe tichet, acesta are obligația de a cere lămuriri suplimentare, întrucât reclamații ulterioare privitoare la neînțelegerea biletului pariat (prescurtări, afișaj pe tichet, pronosticuri etc.) nu se vor lua în considerare. După expirarea termenului de stornare, softul va bloca automat posibilitatea corectării/stornării biletului, clientul nemaiputând solicita returnarea banilor.

Atentie! Nu se stornează : - la pariuri sportive în situația în care cel puțin un eveniment de pe bilet a început deja. - la pariuri pe numere în situația în care s-a depășit ora extragerii afișată în oferta. - biletele efectuate la pariuri live (livebetting) - biletele efectuate la Ball six (Power 6) - biletele efectuate la Keno (Power Keno) -- biletele efectuate la Virtual Roulette (Power Roulette).

g) Conform H.G. nr. 111/2016, procentul de castiguri din totalul încasărilor brute va fi de minim 60%. Dacă valoarea castigurilor platite pariurilor este mai mică de 60% din totalul încasărilor brute, Organizatorul este obligat să acorde diferența sub forma unor premii prin oferte promotionale, prin tragere la sorti a biletelor necastigătoare. Regularizările prin tombole se vor organiza la sfârșitul fiecărui an, organizarea acestora va fi anunțată jucătorilor prin postarea unei note informative în punctele de pariere ale Organizatorului.

32. Organizatorul nu are obligația de a achita câștigul în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate sau când există bănuială fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți, sau de către terți, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate, investighează, constată și fac public fraudarea / trucarea unui eveniment. În acest caz, cât și pentru orice reclamație, clientul se va adresa în scris, prin email la adresa: **office@powersofttech@gmail.com**.

Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 30 zile lucrătoare de la primirea cererii, iar termenul de plată al câștigului, întrerupându-se până la soluționarea reclamației.

33. Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării care nu presupun taxă de participare, acțiune aprobată de către O.N.J.N.

34. Invocarea de către Client a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a Regulamentului de Joc este nulă, fapt pentru care este general admisă prezumția absolută a cunoașterii Regulamentului de Joc.

35. Tentativa de a comite infracțiuni, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plângerilor penale.

36. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate. Observație: orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (de ex.: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de poliție, de justiție, securitate socială). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct.

37. În cazul apariției unor situații care nu sunt prevăzute în acest regulament, Organizatorul are dreptul să decidă echitabil, corect și în baza acordului reciproc.

Secțiunea III - Reguli speciale de validare

38. Cu ocazia publicării rezultatelor, Organizatorul aplică următoarele reguli:

- a) ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații.
- b) nu se recunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii.
- c) dacă din orice fel de motive, evenimentul se repetă, valabil este primul rezultat.
- d) dacă un meci se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

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

40. Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen "calificare în runda următoare/ câștigător meci" iau în calcul și re prizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare. Pentru pariurile care privesc calificarea "Cine merge mai departe/ Cine se califică", în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1. Și în situația în care meciul retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.

41. Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reprogramat să reînceapă în decurs de 48 de ore de la programarea inițială, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei situații posibile: pariul câștigător, necâștigător sau cotă 1.

a) Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri prima repriză 2+, iar meciul se întrerupe în minutul 35, la scorul 1-1, atunci pariul este câștigător.

b) Exemplul 2: Dacă se pariază Pauză / Final 1/1, iar meciul se întrerupe în minutul 60 cu un scor la pauză de 0-1, adică pronostic 2 la pauză, atunci biletul este necâștigător.

c) Exemplul 3: Dacă se pariază Pauza / Final 1/1, meciul se întrerupe în minutul 35, iar în momentul întreruperii scorul este 1-1 ne confruntăm cu o situație care se clarifică în 48 de ore. Dacă meciul nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci se acorda cotă 1, iar în cazul în care meciul se rejoacă în decurs de 48 ore, atunci se validează conform regulilor generale de validare.

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

43. Aceasta regulă se aplică pentru majoritatea sporturilor din oferta de pariuri: fotbal, baschet, hochei, volei, handbal, rugby, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal etc.

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

Organizatorul va accepta pariuri doar până la ora începerii evenimentului. Orice pariu primit după ce s-a dat startul evenimentului pentru care se pariază, indiferent de motiv, va fi nul și suma pariată va fi rambursată în cazul în care biletul conține numai evenimentul în cauză. În cazul în care biletul conține și alte evenimente valide, pariul acceptat pe evenimentul în cauză va fi calculat cu cota 1.00 și se va recalcula valoarea câștigului de pe bilet.

45. În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor.

46. În caz de erori de tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piață, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului, sau, se acordă Cotă 1.

47. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de două sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt / celelalte evenimente se va acorda cotă 1.

48. Dacă un eveniment este trecut greșit în ofertă, va fi validat cu cotă 1. Exemplu: în ofertă există meciul Viitorul – Dinamo, dar se joacă Viitorul II – Dinamo. Viitorul II este altă echipă decât Viitorul.

49. La tenis, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul în care organizatorii declară turneul încheiat din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv.

50. Dacă un meci este amânat din orice motiv, de exemplu din cauza unei schimbări de program sau din cauza vremii nefavorabile, toate pariurile vor rămâne valabile până la anunțarea rezultatului oficial, conform forurilor competente.

51. Dacă meciul este întrerupt din cauza abandonului sau descalificării unui jucător, toate pariurile primesc cota 1, cu excepția pariurilor deja decise sau a situației în care desfășurarea până la final a evenimentului nu poate fi influențată în nici un fel rezultatul pariului.

Ex. Într-un meci de 5 seturi, dacă un jucător abandonează în setul 4, pariurile înaintea evenimentului pe Peste/Sub 3.5 seturi sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, deoarece orice finalitate a meciului ar fi avut ca rezultat jucarea a minim 4 seturi. Pentru pariurile pe 5 seturi se acordă cota 1, deoarece rezultatul tipului de pariu nu poate fi determinat în mod necondiționat.

52. Nu se acordă cotă 1 dacă se schimbă suprafața de joc în timpul sau înaintea desfășurării evenimentului / turneului.

Pariuri pe total game-uri / Handicap game-uri

53. Aceste reguli generale se aplică pentru Game-uri în seturi individuale, Game-uri în meci, Game-uri/Jucător și pariuri cu Handicap (în funcție de numărul de game-uri câștigate). În cazul punctelor/game-urilor pierdute prin forfait, acestea se vor lua în considerare la deciderea finala a pariurilor.

54. Pentru aceste tipuri de pariuri, un Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un game.

55. În cazul unui abandon sau unei descalificări, toate pariurile vor fi primi cota 1, cu excepția cazurilor în care nu există nici o posibilitate ca desfășurarea până la final a respectivului set sau meci să influențeze rezultatul pariului.

a) Ex. (1) - Un set este abandonat la 4-4. Pariurile Peste/Sub 9.5 game-uri în set (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 10 game-uri; pariurile Peste/Sub 10.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.

b) Ex. (2) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 2-6. Pariurile Peste/Sub 23.5 game-uri în meci (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 24 game-uri; pariurile Peste/Sub 24.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.

c) Ex. (3) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 4-6 5-5. Pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucători vor fi decise ca fiind câștigătoare, pariurile pe oricare dintre jucători cu un handicap de -2.5 sau mai puțin vor fi decise ca necâștigătoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decise ca necâștigătoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 vor primi cota 1

56. Pentru meciurile de tenis la dublu, care se joacă 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia în considerare la omologarea pariurilor, ca și un set normal.

57. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00.

58. Pentru baseball, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. În cazul în care cele două echipe sunt programate să joace de două ori, una împotriva alteia, în aceeași zi / dată, cotele emise se vor referi doar la primul joc și rezultatul primului joc va reprezenta scorul luat în considerare la achitarea pariurilor. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc).

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

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

61. Toate pariurile (cu excepția pariurilor live și a pariurilor în desfășurare) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

62. Pentru snooker și darts, în cazul abandonării unui jucător înaintea sau în timpul desfășurării evenimentului, pariurile pe meciul respectiv primesc cota 1. În cazul în care organizatorii evenimentului declară turneul încheiat, indiferent de motive, atunci se acordă cota 1.

63. Pentru atletism, schi și înot se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia într-un interval de 48 de ore, atunci toate pariurile primesc cota 1. Dacă vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că acesta a participat la competiție și va primi rezultatul conform podiumului stabilit de către organizatori. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de către organizator, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.

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

65. Pentru hochei, tipul de pariu "Cine câștigă meciul" se omologhează cu cota 1 în situația meciurilor terminate la egalitate și pentru care nu se joacă extra time (prelungiri) sau în situația în care meciul se termină la egalitate și după extra time (prelungiri).

66. La hochei, în cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decizie. De exemplu, dacă rezultatul unui eveniment din hochei înainte de loviturile de departajare este 3-3, iar la loviturile de departajare echipa gazdă/oaspete câștigă cu 2-1, scorul final al evenimentului va fi 4-3/3-4.

67. Pentru atletism, înot, sporturi de iarnă, Formula 1 și Moto GP în cazul tipului de pariu "duel", se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă / bazine de înot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru atletism, înot și sporturi de iarnă, dacă un sportiv nu se califică în finala sau nu ia parte la

finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

68. Dacă apare o egalitate (de locuri, de puncte, goluri ori de altă natură) în cadrul unui Eveniment (de ex. doi ocupanți ai primului loc), pariul se va împărți în mod corespunzător, câștigul calculându-se prin înmulțirea mizei cu cota inițială după care se împarte la numărul câștigătorilor care au terminat la egalitate.

Secțiunea IV - Tipurile de pariuri

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

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

70. Pariul simplu, fără combinații implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet (minim 2 - maxim 25, respectând condițiile de restricție). În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă, a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată. Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un anume campionat sau competiție (ex: din campionatul național de fotbal al Sloveniei se acceptă un singur meci pe bilet). Aceste restricții vor fi aduse la cunoștința jucătorilor prin afișare pe site.

71. Pariul sistem implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (minim 2, maxim 25) pentru care clientul optează pentru o anume condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.

a) Pariul sistem simplu presupune indicarea corectă a numărului de pronosticuri minim ales, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.

b) Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 33) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind în funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

Exemplu: Dacă un client joacă 5 meciuri și joacă SISTEM 4/5 înseamnă (conform formulei combinațiilor Combinări de "n" luate câte "k") că a jucat 5 combinații.

Să presupunem că, cele 5 meciuri au cotele c1, c2, c3, c4, c5, iar miza jucată pe bilet este 5 Ron, înseamnă că el a jucat pe o combinație 5 ron / 5 variante = 1 ron (miza pe combinație). Cele 5 variante vor fi:

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

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

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

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

$C1 \cdot C2 \cdot C3 \cdot C4 \cdot 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 5

Dacă jucătorul nimerește toate pronosticurile și nu va avea nici o cotă de 1 atunci el va atinge câștigul maxim: Câștig 1+ Câștig 2+ Câștig 3+ Câștig 4+ Câștig 5

Dacă va pierde un meci, atunci el va câștiga $4(k) / 4$ (numărul pronosticurilor ghicite) = 1 variantă câștigătoare

Dacă va pierde 2 meciuri biletul este necâștigător.

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

Exemplu: dacă un client joacă $5 / 9 = 126$ variante și nimerește 7 pronosticuri corecte, atunci numărul variantelor câștigătoare va fi calculat după formula $5 / 7 = 21$ variante câștigătoare.

c) Pariu sistem cu duble și / sau triple presupune selectarea unuia sau mai multor evenimente cu 2 sau 3 pronosticuri diferite. Numărul de combinații posibile este determinat prin următoarea formula matematică: se înmulțește numărul de pronosticuri de la fiecare eveniment.

Exemplu la 2 evenimente pe bilet cu câte 2 pronosticuri diferite, numărul de combinații este 4. La acest tip de pariu găsim 2 situații diferite exemplificate mai jos:

- Situația în care pronosticurile alese sunt compatibile. Exemplu: Clientul a ales pe un bilet meciul Viitorul - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și 2-3 goluri. Dacă meciul se termină 2-1, Viitorul a câștigat și sunt și 3 goluri. În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet este identic.

- Situația în care pronosticurile alese sunt contradictorii. Exemplu: Clientul a ales pe un bilet meciul Viitorul - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și Rezultat final X. Dacă meciul se termină 2-1, Viitorul a câștigat dar nu există egalitate. În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet nu este identic.

d) DEFINITIA CASTIGULUI

- Castigul unui BILET SIMPLU se calculează prin înmulțirea cotelor tuturor evenimentelor (cota finală) cu MIZA și adunarea eventualului BONUS (dacă este cazul). Castigul unui BILET SISTEM se calculează prin adunarea tuturor variantelor castigatoare. Având în vedere acest calcul deducem de aici că orice meci care primește COTA 1 nu influențează statutul biletului în CASTIGATOR sau NECASTIGATOR. În cazul în care un meci primește COTA 1, clientul nu pierde biletul ci doar i se micșorează castigul (eventual și treapta de bonusare unde este cazul).

Secțiunea V - Rezultatele

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

Secțiunea VI - Pariuri Speciale

73. a) COTA POWER: se stabilesc zilnic câteva meciuri cu cote speciale, cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12 și se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente Super Cotă pe același bilet.

b) EXTRA POWER (+5): se stabilesc meciuri cărora li se acordă o cotă specială cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12. Se poate juca un singur eveniment din categoria EXTRA POWER, dar cu încă 5 alte evenimente din oferta standard sau chiar POWER COTA. Se poate juca la simplu sau sistem (minim 6 evenimente / variantă). Nu se impune sumă fixă de pariere.

c) PARIUL ȘANSĂ este valabil pentru biletele simple, fără combinații, cu minim 10 evenimente jucate și cote individuale de minim 1.30. Dacă se pierde un singur eveniment pe un bilet ce îndeplinește condițiile menționate, atunci se câștigă 15% din câștigul net posibil, împărțit la cota meciului pierdut. Pentru pariul șansă nu se aplică grila de bonusare. În cazul în care unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, conform regulamentului în vigoare, atunci șansa la câștig se păstrează, însă ne vom raporta la noul câștig posibil de pe bilet.

D) POWER BONUS

Condiții de eligibilitate privind acordarea bonusului:

- Efectuarea unui pariu exclusiv pre-meci, în condițiile prezentului Regulament, cu cel puțin 3 evenimente sportive înscrise pe bilet.
- Cota minimă este de 1,25 pentru fiecare eveniment sportiv pariat.
- Castigul de pe bilet poate crește în funcție de numărul evenimentelor sportive înscrise pe bilet, conform tabelului de mai jos:

Grila de bonusare	Procentaj
6 Evenimente sportive	5%
7 Evenimente sportive	10%
8 Evenimente sportive	15%
9 Evenimente sportive	20%
10 Evenimente sportive	25%
11 Evenimente sportive	30%
12 - 14 Evenimente sportive	40%
15-17 Evenimente sportive	50%

18-20 Evenimente sportive	60%
21-26 Evenimente sportive	70%
27-30 Evenimente sportive	100%

Nota 1

Daca unor evenimente sportive inscise pe bilet li se acorda cota 1, in conditiile prezentului regulament de joc, grila de bonusare se aplica pentru celelalte evenimente inscise pe bilet.

Ex: Daca pe bilet sunt inregistrare 10 evenimente sportive, iar 2 dintre evenimente sunt validate cu cota 1, atunci se aplica grila de bonusare pentru 8 evenimente sportive aplicandu-se procentajul de 15%.

Nota 2

Evenimentele pariate in conditiile COTA POWER si EXTRA POWER nu se iau in considerare pentru POWER BONUS.

In situatia in care jucatorul doreste sa adauge un eveniment sportiv din oferta „ COTA POWER” sau „ EXTRA POWER” pariul respectiv va fi luat in considerare pentru POWER BONUS, dar grila de bonusare va fi calculata fara a luat in considerare evenimentele pariate la COTA POWER sau EXTRA POWER.

Nota 3

In cazul biletelor sistem, POWER BONUS se calculeaza pentru fiecare combinatie in parte care indeplineste conditiile de POWER BONUS.

Pariuri in cotă fixă

74. FOTBAL

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

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

Există mai multe tipuri de pariuri:

1 Pariul de tip NORMAL (meci de bază) în care Participantul la joc poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

Exemplu: Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League

1 X 2

1085 Inter – Barcelona 2.40 3.15 2.90

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă o cotă de 2.40 pentru victorie gazde (Inter), o cotă de 2.90 pentru victorie oaspeți (Barcelona) și o cotă de 3.15 pentru rezultat de egalitate.

(2) Pariul de tip NORMAL (meci de bază)/ȘANSĂ DUBLĂ în care Participantul la joc poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

Exemplu: Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League

FINAL SANSĂ DUBLĂ

1 X 2 1X X2 12

1085 Inter – Barcelona 2.40 3.15 2.90 1.35 1.50 1.35

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă o cotă de 1.36 pentru victorie gazde (Inter) sau rezultat de egalitate, o cotă de 1.50 pentru victorie oaspeți (Barcelona) sau rezultat de egalitate și 1.35 pentru victorie gazde (Inter) sau victorie oaspeți (Barcelona).

(3) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate pana la pauza) în care Participantul la joc poate miza pe 3 variante:

1 (gazdele conduc la pauză)

X (rezultat de egalitate la pauză)

2 (oaspeții conduc la pauză)

Exemplu: Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ

FINAL PR SANSĂ DUBLĂ PR

1 X 2 1X X2 12

1085 Inter – Barcelona 2.95 2.05 3.36 1.20 1.27 1.57

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă o cotă de 2.95 pentru victorie gazde la pauză (Inter), o cotă de 3.36 pentru victorie oaspeți la pauză (Barcelona) și 2.05 pentru rezultat de egalitate la pauză.

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

(4) Pariul de tip A DOUA REPRIZĂ (intervalul min 45-90 plus eventualele prelungiri acordate pana la sfârșitul timpului regulamentar de joc) în care participantul la joc poate miza pe 3 variante:

1 (gazdele câștigă a doua repriză)

X (rezultat de egalitate în a doua repriză)

2 (oaspeții câștigă a doua repriză)

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

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – A DOUA REPRIZĂ

FINAL DR SANSĂ DUBLĂ DR

1 X 2 1X X2 12

1085 Inter – Barcelona 2.70 2.35 3.05 1.25 1.32 1.43

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă o cotă de 2.70 pentru victorie gazdelor în a doua repriză (Inter), o cotă de 3.05 pentru victoria oaspeților în a doua repriză (Barcelona) și 2.35 pentru rezultat de egalitate în a doua repriză (Atenție: este vorba doar de a doua repriză și nu de rezultatul final – deși uneori acestea pot coincide).

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

(5) Pariul de tip TOTAL GOLURI în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator:

0-1 – în meci se marcheaza maxim 1 gol

0-2 – în meci se marcheaza maxim 2 goluri

0-3 – în meci se marcheaza maxim 3 goluri

0-4 – în meci se marcheaza maxim 4 goluri

1-2 – în meci se marcheaza 1 sau 2 goluri

1-3 – în meci se marcheaza 1,2 sau 3 goluri

1-4 – în meci se marcheaza 1,2,3 sau 4 goluri

1-5 – în meci se marcheaza 1,2,3,4 sau 5 goluri

2-3 – în meci se marcheaza 2 sau 3 goluri

2-4 – în meci se marcheaza 2,3 sau 4 goluri

2-5 – în meci se marcheaza 2,3,4 sau 5 goluri

2-6 – în meci se marcheaza 2,3,4,5 sau 6 goluri

3-4 – în meci se marcheaza 3 sau 4 goluri

3-5 – în meci se marcheaza 3,4 sau 5 goluri

4-6 – în meci se marcheaza 4,5 sau 6 goluri

2G – în meci se marcheaza exact 2 goluri

n+ – în meci se marcheaza “n” sau mai multe goluri : 2+ ;3+ 4+, 5+, 6+, 7+.

3G – în meci se marcheaza exact 3 goluri n+ – în meci se marcheaza “n” sau mai multe goluri

PAR - suma golurilor inscrise în meci este un numar par (inclusiv scorul de 0-0)

IMPAR - suma golurilor inscrise în meci este un numar impar

(6) Pariul de tip TOTAL GOLURI în PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator: PR 0-1 – în prima repriza se marcheaza maxim 1 gol

PR 2-3 – în prima repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri

PR n+ – în prima repriza se marcheaza “n” sau mai multe goluri

(7) Pariul de tip TOTAL GOLURI în A DOUA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator:

DR 0-1 – în a doua repriza se marcheaza maxim 1 gol

DR 2-3 – în a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri

DR n+ – în a doua repriza se marcheaza “n” sau mai multe goluri (8)

(8) Pariul de tip MARCHEAZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GM – gazdele marcheaza

OM – oaspetii marcheaza

GN – gazdele nu marcheaza

ON – oaspetii nu marcheaza

GG – ambele echipe marcheaza

NG – doar o echipa marcheaza sau niciuna

GMON – gazdele marcheaza, oaspetii nu marcheaza

GNOM – gazdele nu marcheaza, oaspetii marcheaza.

GMPrDr – gazdele marcheaza in ambele reprize

OMPrDr – oaspetii marcheaza in ambele reprize

GM n+ – gazdele marcheaza “n” sau mai multe goluri in meci

OM n+ – oaspetii marcheaza “n” sau mai multe goluri in meci

GG n+ – ambele echipe marcheaza si in meci se inscriu “n” sau mai multe goluri

NGG n+- + nici una dintre echipe sau una dintre ele nu marcheaza si/sau nu se inscriu mai mult de 3 goluri

NGG & 3+ - nu marcheaza ambele echipe, iar in meci se marcheaza minim 3 goluri.

Ngg & 0-2 - nu marcheaza ambele echipe, iar in meci se marcheaza maxim 3 goluri.

(9) Pariul de tip MARCHEAZA in PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GMPr n+ – gazdele marcheaza in prima repriza “n” sau mai multe goluri

OMPr n+ – oaspetii marcheaza in prima repriza “n” sau mai multe goluri

GGPr – ambele echipe marcheaza in prima repriza

(10) Pariul de tip MARCHEAZA in A DOUA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GMDr n+ – gazdele marcheaza in a doua repriza “n” sau mai multe goluri

OMDr n+ – oaspetii marcheaza in a doua repriza “n” sau mai multe goluri

GGDr – ambele echipe marcheaza in a doua repriza

(11) Pariul de tip HANDICAP

FOTBAL – HANDICAP

Handicap + 1,5- Inter-Barcelona pronostic Inter (+1,5) exista urmatoarele situatii:

- Inter câștigă, se termină egal sau Barcelona câștigă la un gol diferență-pariul este câștigător; Inter pierde la cel puțin 2 goluri diferență, pariul este validat pierzător

Handicap-1,5-Inter-Barcelona pronostic Inter (-1,5) exista urmatoarele situatii:

- Inter câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență-pariul este câștigător
- Inter câștigă la un gol diferență, se termină egal, sau pierde- pariul este validat pierzător

(12) Pariul de tip SCOR CORECT în care Participantul la joc trebuie să indice scorul exact de la sfârșitul meciului.

(13) Pariul de tip SCOR CORECT PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc trebuie să indice scorul exact de la sfârșitul primei reprize (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate pana la pauza)

(14) Pariul de tip SCOR CORECT MULTIPLU este un pariu impartit pe multiple optiuni de scor corect în care Participantul la joc trebuie să indice scorul de la sfârșitul meciului.

(15) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ/FINAL MECI în care Participantul la joc trebuie să indice pronosticul atât la pauză cât și la final.

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

☑ gazdele conduc la pauză și câștigă la final (1/1)

☑ gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X)

☑ gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final (1/2)

☑ egal la pauză, gazdele câștigă la final (X/1)

⑦ egal atât la pauză cât și la final (X/X)

⑦ egal la pauză, oaspeții câștigă la final (X/2)

⑦ oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final (2/1)

⑦ oaspeții conduc la pauză, egal la final (2/X)

⑦ oaspeții conduc la pauză și câștigă la final (2/2)

(16) Pariul de tip PAUZĂ sau FINAL în care Participantul la joc trebuie să indice pronosticul ori la pauză ori la final.

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

(17) Mai multe goluri La acest tip de pariuri se poate paria pe compararea numărului de goluri înscris în fiecare din cele 2 reprize. Tip 1 - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în a 2-a repriză; Tip X - în prima repriză se marchează la fel de multe goluri ca și în a 2-a repriză; Tip 2 - în a 2-a repriză se marchează mai multe goluri decât în prima;

(18) Primul gol La acest tip de pariu se pariaza pe primul gol marcat. În cazul în care primul gol marcat este autogol acesta se validează conform scorului, respectiv în contul echipei care beneficiază de acest autogol. În cazul în care niciuna dintre echipe nu înscrie (rezultatul final este 0:0), pariul este considerat necâștigător.

(19) Victorie dubla Participantul la joc poate miza pe doua variante: 1 (gazdele castiga prima repriza si castiga si a doua repriza) 2 (oaspetii castiga prima repriza si castiga si a doua repriza)

(20) Winner REZULTAT FINAL Participantul la joc poate miza pe doua variante: 1 (victorie gazde) 2 (victorie oaspeti) Daca meciul se termina egal se returneaza miza.

(21) Winner PRIMA REPRIZA Participantul la joc poate miza pe doua variante: 1 (gazdele conduc la pauza) 2 (oaspetii conduc la pauza) Daca la pauza este egalitate se returneaza miza.

(22) PowerBet Combo

Pariul este castigator daca se indeplinesc simultan doua conditii:

1&3+ (victorie gazde si numărul golurilor va fi 3 sau mai mare) 2&3+ (victorie oaspeti si numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)

1&2-3 (victorie gazde si numărul golurilor va fi de la 2 la 3)

2&2-3 (victorie oaspeti si numărul golurilor va fi de la 2 la 3)

1&4+ (victorie gazde si in meci se marcheaza 4 sau mai multe goluri)

2&4+ (victorie oaspeti si in meci se marcheaza 4 sau mai multe goluri)

1/1&3+ (victorie gazde atat la pauza cat si la final si nr.golurilor va fi 3 sau mai mare)

2/2&3+ (victorie oaspeti atat la pauza cat si la final si nr.golurilor va fi 3 sau mai mare)

1/1&Pr2+ (victorie gazde atat la pauza cat si la final si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

2/2&Pr2+ (victorie oaspeti atat la pauza cat si la final si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

1&GM2+ (victorie gazde si gazdele marcheaza 2 sau mai multe goluri)

2&OM2+ (victorie oaspeti si oaspetii marcheaza 2 sau mai multe goluri)

Pr1+&Dr1+ (in prima repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri si in a doua repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri)

Pr1+&Dr2+ (in prima repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri si in a doua repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

1&GG (victorie gazde si ambele echipe marcheaza) 2&GG (victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza)

1X&2+ - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

1X&3+ - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci

1X&4+ - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci

1X&0-2 - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci

1X&0-3 - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci

1X&2-3 - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci

1X&GG - victoria echipei gazdă sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci

X2&2+ - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

X2&3+ - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci

X2&4+ - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci

X2&0-2 - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci

X2&0-3 - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci

X2&2-3 - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci

X2&GG - victoria echipei oaspete sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci

1&Pr2+ (victorie gazde si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

2&Pr2+ (victorie oaspeti si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

1&Dr2-3 (victorie gazde si in a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri)

2&Dr2-3 (victorie oaspeti si in a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri)

1&GGPr (victorie gazde si ambele echipe marcheaza in prima repriza)

2&GGPr (victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza in prima repriza)

1&GGDr (victorie gazde si ambele echipe marcheaza in a doua repriza)

2&GGDr (victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza in a doua repriza)

X&GG (egalitate cu goluri)

1&0-2- echipa gazdă câștigă meciul si se înscriu maxim 2 goluri în meci (ex: 1-0;2-0)

2&0-2- echipa oaspete câștigă meciul și se înscriu maxim 2 goluri în meci (ex:0-1;0-2)

1&0-3- echipa gazdă câștigă meciul și se înscriu maxim 3 goluri în meci (ex: 2-0;3-0)

2&0-3- echipa oaspete câștigă meciul și se înscriu maxim 3 goluri (ex: 0-1;1-2)

GG sau 3+ -marchează ambele echipe în meci sau se vor marca cel puțin 3 goluri în meci (ex: 1-1;0-4;1-3)

1 sau GG – echipa gazdă câștigă meciul sau vor marca ambele echipe în meci (ex:3-0;1-1;2-2, etc)

2 sau GG – echipa oaspete câștigă meciul sau vor marca ambele echipe în meci (ex: 0-2;1-3;2-2;etc)

-1 sau 3+ - echipa gazdă câștigă meciul sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci (ex:3-0;1-0;2-3)

-2 sau 3+ -echipa oaspete câștigă meciul sau se marchează cel puțin 3 în meci (ex: 0-1;4-1;1-2)

Pot exista mai multe variante de tipuri de pariu PowerBet Combo care vor fi explicate in agentii prin documente explicative.

(23) Pariul de tip CINE MERGE MAI DEPARTE/ CONTINUA COMPETITIA?

În cazul acestui tip de pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, cine câștigă competiția, cine promovează, cine retrogradează, etc.) va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri dar acest lucru va fi anunțat din timp de către Organizatori. În cazul acestui tip de pariuri, Participantul la joc poate miza pe 2 variante:

- 1 – echipa gazdă merge mai departe (câștigă cupa, promovează, etc)
- 2 – echipa oaspete merge mai departe (câștigă cupa, promovează, etc)

(24) Pariul de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI

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

PCG – PRIMUL CARTONAȘ GALBEN

1 – unul dintre jucătorii echipei gazda primește primul cartonaș galben din meci;

X – nu se acordă niciun cartonaș galben în meci; 2

2 – unul dintre jucătorii echipei oaspete primește primul cartonaș galben din meci.

TCG – TOTAL CARTONAȘE GALBENE Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

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

2. (în meci se acordă peste “n” cartonașe galbene) unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă. – cartonașele acordate după terminarea meciului nu sunt luate în considerare – cartonașele acordate antrenorilor, nu sunt luate în considerare.

TOTAL OFFSIDE-URI / SUTURI PE POARTA/ FAULTURI / POSESIE ÎN MECI Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub “n” offside-uri)

2. (în meci se acordă peste “n” offside-uri) unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 7.5; 8.5; 9.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă. 7 .

CR – VA FI CARTONAȘ ROSU?

PEN – VA FI PENALTY ? unde Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. va fi

2. nu va fi – cartonașele acordate după terminarea meciului nu sunt luate în considerare – cartonașele acordate jucătorilor deja înlocuiți, antrenorilor sau rezervelor neutilizate, nu sunt luate în considerare

TC – TOTAL CORNERE ÎN MECI

Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub “n” cornere)

2. (în meci se acordă peste “n” cornere) unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 10.5; 11.5; 12.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă. – cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare

Stabilirea rezultatelor pentru Pariurile Speciale (pariuri pe cornere, cartonașe, posesia mingii, etc.) se va face folosind site-ul WWW.FLASHSCORE.COM. În cazul în care nu se găsesc statistici pe site-ul WWW.FLASHSCORE.COM atunci se vor lua în considerare site-uri oficiale ale competițiilor sau echipelor (după caz) sau proba video. Pariurile vor fi anulate în cazul în care meciul este abandonat înainte de încheierea celor 90 de minute de joc, cu excepția acelor pariuri care au avut finalitate înainte de întrerupere. De exemplu: în cazul în care s-a plasat un pariu pe selecția “Sub 9.5 cornere”.

La omologarea rezultatelor pentru evenimentele de tip special nu se vor lua în considerare și eventualele reprize de prelungiri (2x15 minute)

75. TENIS

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

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

i. 1 - victoria primului jucător înscris pe tabelă (1857 – 1 sau 1857 – RF 1)

ii. 2 - victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1857 – 2 sau 1857 – RF 2)

(b) Primul set (1S) se referă la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.

i. 1S 1 - la finalul primului set conduce primul jucător (1857 – 1S 1)

ii. 1S 2 - la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1857 – 1S 2)

(c) Al doilea set (2S) se referă la indicarea rezultatului corect la finalul setului 2.

i. 2S 1 - setul 2 este câștigat primul jucător (1857 – 2S 1)

ii. 2S 2 - setul 2 este câștigat de cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1857 – 2S 2)

(d) Primul set/ Final este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

- i. 1/1 - primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului (1857 - P/F 1/1)
- ii. 1/2 - primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător (1857 - P/F 1/2)
- iii. 2/1 - al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător (1857 - P/F 2/1)

(e) Handicap la game-uri ($H\pm$) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariuri. Din / la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este "-" se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

i. H 1 sau HG1-1 sau HG2-1 este câștigător primul jucător după ce s-au adunat / scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (1857 - H 1)(Ex: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-2, 6-3, se face totalul pe jucător: $J1=6+6=12$, $J2=2+3=5$, când aplicăm handicapul $12-3.5=8.5 > 5$ totalul de la Jucătorul 2, deci HANDICAP 1)

ii. H 2 sau HG1-2 sau HG2-2 este câștigător cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat / scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (1857 - H 2) (Ex: dacă handicapul este -3.5 și meciul se termină 6-4,4-6, 6-3, se face totalul pe jucător: $J1=6+4+6=16$, $J2=4+6+3=13$, când aplicăm handicapul $16-3.5=12.5 < 13$ totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2

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

(f) Total game-uri (TG) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

(g) TG1 la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1857 - TG 1) (Ex: dacă limita este 22.5 și meciul se termină 6-2, 6-3, se face totalul $6+2+6+3=17$ și se raportează la LIMITA de 22.5, rezultă $17 < 22.5$, TG=1)

(h) TG2 la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1857 - TG 2) (Ex: dacă limita este 22.5 și meciul se termină 6-2, 2-6, 6-3, se face totalul $6+2+2+6+6+3=25$ și se raportează la LIMITA de 22.5, rezultă $25 > 22.5$, TG=2)

(i) Total game-uri primul set (1S TG) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul primului set s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.

i. 1STG1 la finalul primului set s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1857 - 1STG 1)(Ex: dacă limita este 9.5 și primul set se termină 6-2, se face totalul $6+2=8$ și se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă $8 < 9.5$, 1S= TG1)

ii. 1S TG2 la finalul primului set s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1857 - 1STG 2) (Ex: dacă limita este 9.5 și primul set se termină 6-4, se face totalul $6+4=10$ și se raportează la LIMITA de 9.5, rezultă $10 > 9.5$, 1S TG2)

(j) Scor corect - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0 (Exemplu: Dacă se pariază 1857 - SC 0:2 înseamnă că cel de-al doilea jucător câștigă cu un scor la seturi de 0:2.

(k) Total seturi (TS) este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/ peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).

(l) Handicap la seturi ($HS\pm$) este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariuri. Din / la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este "-" se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul "+" și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

(m) Minim un set (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim două seturi în meci.

- i. 1 - primul jucător câștigă minim un set în meci (1857 - Minim un set 1)
- ii. 2 - cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci (1857 - Minim un set 2)

(n) Minim două seturi (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim un set în meci.

- i. 1 - primul jucător câștigă minim două seturi în meci (1857 - Minim două seturi 1)
- ii. 2 - cel de-al doilea jucător câștigă minim două seturi în meci (1857 - Minim două seturi 2)

(o) Powerbet combo este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariuri.

i. 1&TG1 - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariuri (Ex: 1857

– 1&TG1)

ii. 1&TG2 - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1857 – 1&TG2)

iii. 2&TG1 - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1857 – 2&TG1)

iv. 2&TG2 - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1857 – 2&TG2)

(p) Powerbet combo este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariere.

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

(r) Tie-break în meci

i. TBDA – va fi tie-break în meci, 7-6 sau 6-7

ii. TBNU – nu va fi tie-break în meci, 7-6 sau 6-7

(s) Total game-uri jucător

i. 1TG1 - primul jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat

ii. 1TG2 - primul jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat

iii. 2TG1 - al doilea jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat

iv. 2TG2 - al doilea jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat.

76. **HOCHEI**

(a) Rezultat final este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.

i. 1 - prima echipă câștigă la finalul meciului (1518 – 1)

ii. X - meciul se termina la egalitate (1518 – X)

iii. 2 - câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului (1518 – 2)

iv. 1X - câștigă prima echipă sau se termină la egalitate (1518 – 1X)

v. X2 - se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa (1518 – X2)

vi. 12 - una dintre echipe câștigă meciul (1518 – 12)

(b) Prima perioadă (1P) este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:

i. 1 - la finalul primei perioade conduce echipa gazdă (1518 – 1P 1)

ii. X - prima perioadă se termină la egalitate (1518 – 1P X)

iii. 2 - la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete (1518 – 1P 2)

iv. 1X - la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (1518–1P1X)

v. X2 - la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1518–1P X2)

vi. 12 - la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe (1518 – 1P 12)

(c) A doua perioadă (2 P) este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul celei de-a doua perioade:

i. 2P 1 – echipa gazdă câștigă a doua perioadă

ii. 2P X – egalitate în a doua perioadă

iii. 2P 2 - echipa oaspete câștigă a doua perioadă

- iv. 2P 1X – echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
- v. 2P X2 – echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
- vi. 2P 12 – câștigă una dintre cele două echipe în a doua perioadă

(d) Handicap (H±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă la rezultatul final al meciului.

- i. H1 - sau H1-1 sau H2-1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H 1)
- ii. H2 - sau H1 -2 sau H2-2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H2)

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

(e) Total goluri (TG) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.

(f) TGS4.5 - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S4.5) (Ex: dacă limita este 4.5 și meciul se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezulta 4<4.5, TGS)

(g) TGP4.5 - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P4.5) (Ex: dacă limita este 4.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 8>4.5, TG=2)

(h) TGS5.5 se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S5.5) (Ex: dacă limita este 5.5 și meciul se termină 3-2 se face totalul 3+2=5 și se raportează la LIMITA de 5.5, rezultă 5<5.5, TGS)

(i) TGP5.5 - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P5.5) (Ex: dacă limita este 5.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la LIMITA de 5.5, rezultă 8>5.5, TGP)

(j) TGS6.5 - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S6.5) (Ex: dacă limita este 6.5 și meciul se termină 3-3 se face totalul 3+3=6 și se raportează la LIMITA de 6.5, rezultă 6<6.5, TGS)

(k) TGP6.5 - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P6.5) (Ex: dacă limita este 6.5 și meciul se termină 6-2, se face totalul 6+2=8 și se raportează la LIMITA de 6.5, rezultă 8>6.5, TGP)

(l) Total goluri prima perioadă (IP TG) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.

i. 1P TG1 - se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat (1518 – IP TGS) (Ex: dacă limita este 4.5 și prima perioadă se termină 2-2 se face totalul 2+2=4 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 4<4.5, 1P TGS)

ii. 1P TG2 - se înscriu mai multe goluri în prima perioada raportate la numărul specificat (1518 – IP TGP) (Ex: dacă limita este 4.5 și prima perioadă se termină 3-2, se face totalul 3+2=5 și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă 5>4.5, 1P TGP)

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

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

i. IPSF1 - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă (1518 –1 PsF 1)

ii. IPSFX - după prima perioadă și / sau la final de meci este egalitate (1518 –1 PsF X)

iii. IPSF2 - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete (1518 –1PsF 2)

(o) Câștigă meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

i. CM1 - câștigă echipa gazdă (1518 – CM1)

ii. CM2 - câștigă echipa oaspete (1518 – CM2)

(p) Powerbet combo este pariu pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare cât și numărul total de goluri înscris în meci sau handicapul specificat trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI, și final și număr goluri sau handicapul specificat

- ✓ 1&TG1 - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG1)
- ✓ 1&TG2 - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat(1518 - 1&TG2)
- ✓ 2&TG1 - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG1)
- ✓ 2&TG2 - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG2)

77. **BASCHET**

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

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

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

(b) Handicap (H1,2,3,4....etc ±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.

- i. H1- 1 câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 – H1-1)
- ii. H1- 2 câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)

(c) Total puncte (TP) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.

- i. TP1 se înscriu mai puține puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP1)
- ii. TP2 se înscriu mai multe puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TP2)

(d) Total puncte echipă (1TP sau 2TP) este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care înscrie mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.

- i. GTP1 prima echipă înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
- ii. GTP2 prima echipă înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
- iii. OTP1 a doua echipă înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
- iv. OTP2 a doua echipă înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat

(e) Total puncte par / impar (Par / Impar) se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. Exemplu: 1710 – Par înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.

(f) Prima repriză este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:

- i. 1P 1 - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – 1P 1)
- ii. 1P X - prima repriză se termină la egalitate (1710 – 1P X)
- iii. 1P 2 - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – 1P1)
- iv. 1P 1X - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 1P 1X)
- v. 1P X2 - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 1P X2)

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

- i. 1R H1 - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 – 1R H1)
 - ii. 1R H2 - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 – 1R H2)
- (h) Total puncte prima repriză (1R TP) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul de puncte indicat. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.
- i. 1R TP1 - se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 1)
 - ii. 1R TP2 - se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 2)
- (i) Total puncte repriza secundă (2R TP) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- i. 2R TP1 - se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în oferta (1710 – 2RTP)
 - ii. 2R TP2 - se înscriu mai multe puncte în repriza secunda raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 2RTP)
- (j) Powerbet combo este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de puncte înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă). Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.
- i. 1&TP1 - la finalul meciului câștigă prima echipa și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 1&TP1)
 - ii. 1&TP2 - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 1&TP2)
 - iii. 2&TP1 - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 2&TP1)
 - iv. 2&TP2 - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 2&TP2)
- (j) Prima repriză / final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariare: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la FOTBAL). Exemplu: Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.
- (k) Total puncte par / impar (Par / Impar) se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. Exemplu: 1710 – Par înseamnă că numărul de puncte total înscris în meci este un număr par. Pentru acest tip de pariu se vor lua în considerare și punctele efectuate în cadrul eventualelor reprize de prelungiri.
- (l) Câștigă meciul (CM) – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:

- i. CM1 - câștigă echipa gazdă (1710 – CM1)
- ii. CM2 - câștigă echipa oaspete (1710 – CM1)

78. **HANDBAL**

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

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

- (b) Prima repriză este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariare:

- i. 1R 1 - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – 1R 1)
- ii. 1R X - prima repriză se termină la egalitate (1710 – 1R X)
- iii. 1R 2 - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – 1R 1)
- iv. 1R 1X - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – 1R 1X)
- v. 1R X2 - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – 1R X2)

(c) Handicap (H1,2,3.....±) este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

i. H1-1 câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat (1710 – H1-1)

ii. H1-2 câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)

(d) Total goluri (TG) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

i. TG1 se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TG1)

ii. TG2 se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TG2)

(e) Prima repriză / final meci (P/F) se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la FOTBAL)

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

(f) Total goluri prima repriză (1R TG) este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul de goluri indicat.

i. 1R TGS - se înscriu mai puține goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – 1R TG1)

ii. 1R TGP - se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – 1R TG2)

(g) Total goluri echipă (GTG sau OTG) este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.

i. GTGS - prima echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat

ii. GTGP - prima echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat

iii. OTGS - a doua echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat

iv. OTGP - a doua echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat

(h) Total goluri echipă prima repriză (I GTG sau I OTG) este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat.

i. I GTGS - prima echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat

ii. I GTGP - prima echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

iii. I OTGS - a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat

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

(i) Total goluri echipă repriza secundă (II GTG sau II OTG) este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza secunda, comparativ cu numărul goluri indicat.

i. II GTGS - prima echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat

ii. II GTGP - prima echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat

iii. II OTGS - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat

iv. II OTGP - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat

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

i. I>II în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MG I>II) (Ex: 2-0 pauză, 2-1 final, repriza a doua s-a marcat 1 gol, în prima 2 goluri)

ii. I=II în ambele repriză se marchează același număr de goluri (1036 - I=II sau 1036 - MG I=II) (Ex: 2-0 pauză, 2-2 final, repriza a doua s-a marcat 2 goluri, în prima 2 goluri)

iii. I<II în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1036- I, repriza a doua s-a marcat 4 goluri, în prima 2

goluri)

(k) Powerbet combo este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).

- i. 1&TG1 - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP1)
- ii. 1&TG2 - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP2)
- iii. 2&TG1 - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP1)
- iv. 2&TG2 - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP2)

79. **FOTBAL AMERICAN (NFL)**

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

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

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

80. **VOLEI**

- (a) La Volei (3/5 Seturi) se poate paria pe:
 - (a) Rezultat Final
 - (b) Primul Set
 - (c) Handicap Seturi
 - (d) Handicap Puncte
 - (e) Total Puncte
 - (f) Primul Set/ Final Meci
 - (g) Primul Set & Setul 2
 - (h) Scor Corect
 - (i) Total Puncte Primul Set.

(j) Total Puncte Par/Impar

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

81. **VOLEI PE PLAJĂ**

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

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

82. **HOCHEI PE IARBĂ**

(a) Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Șansă Dublă

(c) Handicap

(d) Total Goluri

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

83. **POLO**

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

(a) Rezultat Final

(b) Șansă Dublă

(c) Handicap

(d) Handicap Prima Repriză

(e) Total Goluri

(f) Total Goluri Prima Repriză

(g) Total Goluri Repriza Secundă

(h) Total Goluri Echipă

(i) Total Goluri Echipă Prima Repriză

(j) Total Goluri Echipă Repriza Secundă

(k) Mai Multe Goluri

(l) Cine Merge Mai Depart

(m) Succesiune Evenimente

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

84. **BASEBALL**

(a) Oferta la BASEBALL poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Puncte

(d) Powerbet combo

(e) Primul Inning

(f) Total Puncte Primul Inning

(g) Total Puncte Par / Impar

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

85. **FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Goluri

(d) Succesiune Evenimente

(e) Câștigă Meciul

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

86. **ATLETISM**

Oferta la ATLETISM poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei

(b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.

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

87. **ÎNOT**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei

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

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

88. **FORMULA 1 și MOTO GP**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) V – se indică câștigătorul cursei

(b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.

(c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții în cursă.

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

89. **SCHI**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) V – se indică câștigătorul cursei

(b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții.

(c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții.

90. **CICLISM**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) V – se indică câștigătorul cursei

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

91. **BOX**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: Rezultat final

92. **RUGBY**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Puncte
- (e) Powerbet combo

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

93. **SNOOKER**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Frame
- (c) Handicap Frame-Uri
- (d) Total Frame-Uri
- (e) Powerbet combo

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

94. **DARTS**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte
- (d) Powerbet combo

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

95. **FOTBAL DE PLAJĂ**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Goluri
- (d) Powerbet combo

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

96. **K1**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: Rezultat final

97. ŞAH

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: Rezultat final

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

98. CRICKET

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Handicap

(c) Total Puncte

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

99. BANDY

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Şansă Dublă

(c) Handicap

(d) Total Goluri

(e) Câştigă Meciul

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

100. FLOORBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Şansă Dublă

(c) Handicap

(d) Total Goluri

(e) Câştigă Meciul

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

101. TENIS DE MASĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

(a) Rezultat Final

(b) Primul Set

(c) Handicap Seturi

(d) Total Puncte

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

102. BADMINTON

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: rezultat final

103. FOTBAL AUSTRALIAN

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

104. PESAPALLO

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

105. BOWLS

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: Rezultat final

106. NETBALL

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

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

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

110. 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.

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

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

PARIURI PE NUMERE

114. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internationale, ci un pariu pe care jucătorul îl face la SC POWER SOFT TECH SRL pe rezultatele extragerilor la acestea.

115. SC POWER SOFT TECH SRL nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane sau care pot intra în conflict cu vanzarile sau activitatea CN „Loteria Romana” SA.

116. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Lista de pariuri cuprinde specificații cu privire la ora până la care poate fi pariat evenimentul.

117. În cazul în care au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor rămâne valabile pentru următoarea extragere de numere disponibilă.

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

119 Rezultatul luat in calcul de catre organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. Numarul extras suplimentar nu se ia in considerare la nicio extragere loto, pentru niciun tip de pariuri.

120. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este inregistrat in sistemul informatic central al organizatorului.

121. Castigurile se achita in agentia in care a fost efectuat biletul, incepand din momentul inregistrarii rezultatelor oficiale si al omologarii castigurilor de catre organizator in sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile conform normelor legale in vigoare. In cazul zilelor libere si a sarbatorilor legale, platile se fac in limita disponibilitatilor in numerar din fiecare punct de lucru, plata castigurilor neachitate urmand a se efectua in urmatoarea zi lucratoare.

122. Plata minima acceptata de catre Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internationale este de 1 Leu.

123. Câștigul maxim pentru un bilet este de 50.000 lei. Dacă, câștigul potential maxim ar depăși 50.000 lei ca urmare a înmulțirii cotei cu miza(bilet simplu) sau din adunarea tuturor castigurilor variantelor castigatoare(bilet sistem), pe bilet va fi tiparit tot 50.000 lei, aceasta fiind suma maximă posibil câștigatoare.

124. Oferta de pariare va fi adusa la cunostinta clientilor/jucatorilor saptamanal, inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor), prin afisare in punctele de lucru.

125. Tipuri de pariuri Pariul simplu – pentru acest tip de pariuri trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariuri se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 10 numere, excepție fac loteriile cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respective 5 numere. Pariul sistem – acest tip de pariuri implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 10 din 15 (excepție, 4/5 din 15 pentru loteriile cu extragere de 4 respectiv 5 numere). Pentru a fi câștigător un bilet trebuie să îndeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

Pariul "POWER 6"

126. "POWER 6" este un pariuri în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

127. Evenimentele constau în extrageri de numere ce se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

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

129. Programul de generare de numere aleatorii este certificat in conformitate cu legislatia din Romania de catre un laborator licentiat clasa a-II-a.

130. Power 6 este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere (de la 1 la 48).

131. Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe a câte 6 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, verde, albastru, violet, maro, galben, portocaliu, negru și sunt împărțite astfel:

(a) Grupul de numere ROȘU: 1, 9, 17, 25, 33, 41;

(b) Grupul de numere VERDE: 2, 10, 18, 26, 34, 42;

(c) Grupul de numere ALBASTRU: 3, 11, 19, 27, 35, 43;

(d) Grupul de numere VIOLET: 4, 12, 20, 28, 36, 44;

(e) Grupul de numere MARO: 5, 13, 21, 29, 37, 45;

(f) Grupul de numere GALBEN: 6, 14, 22, 30, 38, 46;

(g) Grupul de numere PORTOCALIU: 7, 15, 23, 31, 39, 47;

(h) Grupul de numere NEGRU: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

132. Extragerile rulează la intervalul de 5 minute și 30 de secunde, iar jucătorul trebuie să indice corect 6 dintre cele 35 de numere afișate pentru a câștiga.

133. Sistemul video de pariare pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.

134. Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința Organizatorului sau a angajaților săi.

135. Pariul SIMPLU – 6/35 – Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către jucător se regăsesc între cele 35 de numere afișate în cadrul runde. Câștigul se calculează înmulțind cota indicată de extragerea celui de-al șaselea număr cu miza de pe bilet.

136. Clientul este informat despre cotele de pariuri, acestea fiind afișate în timpul extragerilor:

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 cota va fi 10000

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 cota va fi 7500

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 cota va fi 5000

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 cota va fi 2500

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 cota va fi 1000

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 cota va fi 500

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 cota va fi 300

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 cota va fi 200

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 cota va fi 150

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 cota va fi 100

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 cota va fi 90

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 cota va fi 80

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 cota va fi 70

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 cota va fi 60

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 cota va fi 50

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 cota va fi 40

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 cota va fi 30

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 cota va fi 25

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 cota va fi 20

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 cota va fi 15

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 cota va fi 10

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 cota va fi 9

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 cota va fi 8

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 cota va fi 7

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 cota va fi 6

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 cota va fi 5

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 cota va fi 4

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 cota va fi 3

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 cota va fi 2

Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 cota va fi 1

137. Simbol câștigător - În tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri "simbol", care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:

(i) În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar unul dintre cele 6 numere se află în unul dintre cele două câmpuri marcate cu simbolul "simbol", câștigul este înmulțit cu 2.

(j) În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar două dintre cele 6 numere jucate se află în cele două câmpuri marcate cu simbolul câmpul marcat cu simbol, câștigul este înmulțit cu 3.

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

Curse virtuale de caini

138. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).

139. La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.

140. Cursele au loc la nu mai mult de 5 (cinci) minute.

141. Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG). asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

PARIUL DE TIP KENO (POWER KENO)

În toate agentile va fi afișată concomitent aceeași rundă, durata aproximativă între runde fiind de 3 minute.

Extragerea sunt redată aleator printr-un sistem computerizat special (hardware securizat, asupra căruia nu se poate interveni) Programul de joc este aleator și cuprinde următoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor și de afișare BONUS și instrucțiuni;

- extragerea numerelor;

- faza de afișare și validare a rezultatelor;

- începerea următoarei runde;

a) REGULI PENTRU JOC

Jocul este format din 80 bile numerotate de la 1 la 80.

Fiecare Participant la joc își poate alege pe bilet între 1 număr și maxim 10 numere.

Parierea pe următoarea extragere este posibilă până la apariția mesajului "NU MAI PARIATI", sau până la expirarea timpului afișat pe ecran.

La fiecare rundă se extrag 20 numere din cele 80 posibile.

b) MODUL DE JOC

În casierie este replicată secțiunea de joc cu numerele între 1 – 80.

Costul minim al unui bilet este de 1 leu, iar suma maximă care se poate paria pe un singur bilet este de 500 lei.

Suma maximă acceptată pentru mai multe runde consecutive și mai multe bilete pe rundă este de 1000 lei.

Pe o singură rundă se pot pune maxim 10 bilete. Participantul la joc poate să parieze pe maxim 10 runde în avans, dar nu mai mult de 25 de bilete în total.

c). TIPURI DE PARIURI ÎN COTA FIXĂ .

1. Se alege 1 număr pe bilet

☐ 1 număr câștigător => cota este 3.5

2. Se aleg 2 numere pe bilet

☐ 1 număr câștigător => cota este 1

☐ 2 numere câștigătoare => cota este 8

3. Se aleg 3 numere pe bilet

☐ 2 numere castigatoare => cota este 3

☐ 3 numere castigatoare => cota este 30

4. Se aleg 4 numere pe bilet

☐ 2 numere castigatoare => cota este 1

☐ 3 numere castigatoare => cota este 10

☐ 4 numere castigatoare => cota este 60

5. Se aleg 5 numere pe bilet

☐ 2 numere castigatoare => cota este 1

☐ 3 numere castigatoare => cota este 3

☐ 4 numere castigatoare => cota este 20

☐ 5 numere castigatoare => cota este 150

6. Se aleg 6 numere pe bilet

☐ 3 numere castigatoare => cota este 2

☐ 4 numere castigatoare => cota este 15

☐ 5 numere castigatoare => cota este 60

☐ 6 numere castigatoare => cota este 500

7. Se aleg 7 numere pe bilet

☐ niciun numar castigator => cota este 1

☐ 3 numere castigatoare => cota este 2

☐ 4 numere castigatoare => cota este 4

5 numere castigatoare => cota este 20

☐ 6 numere castigatoare => cota este 80

☐ 7 numere castigatoare => cota este 1000

8. Se aleg 8 numere pe bilet

☐ niciun numar castigator => cota este 1

☐ 4 numere castigatoare => cota este 5

☐ 5 numere castigatoare => cota este 15

☐ 6 numere castigatoare => cota este 50

☐ 7 numere castigatoare => cota este 200

☐ 8 numere castigatoare => cota este 1800

9. Se aleg 9 numere pe bilet

☐ niciun numar castigator => cota este 1 ☐ 4 numere castigatoare => cota este 2

☐ 5 numere castigatoare => cota este 10

☐ 6 numere castigatoare => cota este 25

☐ 7 numere castigatoare => cota este 150

☐ 8 numere castigatoare => cota este 2000

7 9 numere castigatoare => cota este 3000

10. Se aleg 10 numere pe bilet

7 niciun numar castigator => cota este 2

7 5 numere castigatoare => cota este 5

7 6 numere castigatoare => cota este 20

7 7 numere castigatoare => cota este 100

7 8 numere castigatoare => cota este 1000

7 9 numere castigatoare => cota este 3000 7

10 numere castigatoare => cota este 5000

SISTEMUL DE JACKPOT

Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului. Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran. Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare. Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundeii, valoarea si agentia unde s-a acordat.

Pariul "POWER ROULETTE".

142. In toate agentile va fi afisata concomitent aceeasi runda, durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute. Programul de joc este aleator asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel si cuprinde urmatoarele faze:

143. Faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot, instructiuni, frecventa cu care au iesit numerele; faza de validare a numarului castigator; reluarea ciclului;

REGULI PENTRU JOC

Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde, iar celelalte 36 de numere se impart jumatate in culoarea rosie si jumatate in negru.

Parierea este posibila pana la aparitia mesajului "NU MAI PARIATI" sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran.

Dupa oprirea roatei in dreptul unui numar, pe ecran va apare acel numar marit, urmand validarea drept numar castigator. Daca combinatia pariata a fost castigatoare, jucatorul se duce cu biletul pentru a ridica castigul. Un nou joc incepe dupa afisarea rezultatului rundeii.

TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA

a) Parierea directa

Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36. Cota fixa pentru pariare directa este de 36.

b) Parierea pe doua numere

Aceasta este atunci cand se pune pariul pe linia care separa 2 numere. Cota fixa pentru acest tip de pariare este 18.

c) Parierea pe trei numere

Se pariaza ca unul dintre cele 3 numere va iesi castigator. Cota fixa pentru acest tip de pariu este de 12.

d) Parierea pe patru numere

Se pariaza ca unul din cele 4 numere va iesi castigator. Cota fixa pentru acest tip de pariare este 9.

e) Parierea negru / rosu

Se pariaza ce culoare va iesi castigatoare: rosu sau negru. Cota fixa este 2.

f) Parierea par / impar

Se pariaza ca numarul sa fie par sau impar. Cota fixa este 2.

g) Parierea mare / mic Se pariază ca numărul câștigător va fi mic (între 1 – 18) sau mare (între 19 - 36). Cota fixă este 2.

h) Parierea pe grupe de numere

Se pariază pe 3 grupe a câte 12 numere : 1 – 12, 13 – 24 , 25 – 36 . Cota fixă este 3.

I) Parierea pe coloana

Se pariază pe una din cele trei coloane posibile . Cota fixă este 3 .

j) Pariul trio

Se pariază pe una din combinațiile 0,1,2 / 0,2,3 Cota fixă este 12.

k) Pariuri speciale

Sectorul I : parierea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26. Sectorul II : parierea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9. Sectorul III : parierea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Sectorul IV : 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35. Cota fixă este în funcție de combinația numerelor specifică fiecărui tip de pariu în parte .

PARIUL AERO

144. Descriere joc

Jocul Aero sau Power Rocket este un joc virtual în cota fixă.

Jucătorii pot să aleagă "X-ul", adică valoarea peste care racheta va zbura.

Aceeași animație grafică cu rezultat unic pe rundă va fi disponibilă în toate locațiile, totul fiind controlat de un server independent.

145. Dinamica joc

Zborul din fiecare rundă se va încheia cu afișarea unei valori după semnul X, iar toate bilețele care conțin valori mai mici decât X-ul afișat pe ecran în runda respectivă, vor fi declarate câștigătoare. Câștigul se determină înmulțind X-ul de pe bilet cu suma pariată.

Bilețele se procesează în momentul în care toate rundele de pe bilet sunt finalizate.

Extragerea / zborul va fi afișat pe televizoarele din agenții, pe terminale sau pe oricare alte dispozitive ale organizatorului.

Toate rezultatele vor fi arhivate și pot fi puse la dispoziție celor interesați.

146. Cum se joacă?

Fiecare jucător poate să parieze între 1 și 10 valori pe bilet.

Cotele (X-urile) alese pot să fie dintre cele mai comune, întregi sau cu două zecimale, introduce de operator sau generate aleator de către sistem. Fiecare cota se introduce prin apăsarea butonului Aduga pe bilet.

După ce se finalizează alegerea cotelor, pentru a se plasa biletul în sistem, confirmarea se face apăsând butonul Plasează bilet și prin tipărirea biletului.

Cotele pe care se poate paria sunt între 1,01 și 10000, iar rezultatele pot să fie între 1,00 și 10000.

Valoarea X-ului afișată pe ecran va determina dacă un bilet este câștigător sau nu, pe runda respectivă. Câștigul se calculează ținând cont de cota aleasă pe bilet și de miza. Un bilet este câștigător dacă X-ul de pe ecran este mai mare decât cel de pe bilet.

Dacă pe bilet sunt mai multe cote sau mai multe runde, câștigul se calculează pentru fiecare cota și rundă în parte și la final se adună, generând astfel câștigul total al biletului. Miza biletului se împarte la numărul de linii.

Dacă X-ul afișat pe ecran este mai mic decât cel ales pe bilet, acesta va fi declarat necâștigător.

În cazul unor defecțiuni tehnice sau dacă bilețele nu se pot valida automat, acestea vor primi cota 1 și mizele vor fi returnate către jucători.

Procentul de câștig al jocului este de 97% și reprezintă raportul dintre câștiguri și mizele jucate pe o perioadă foarte lungă de timp.

Rundele nu au o durată fixă, ci sunt influențate de durata de zbor efectivă generată de X.

Între zboruri se pot plasa bilete.

În funcție de configurarea jocului, se pot activa diverse jackpoturi.

DIAMOND X

Este un joc virtual care are diamante cu o gama diferita de multiplicare. Jucatorul trebuie sa aleaga un diamant din cele 10 diamante in total. Intervalul de multiplicare incepe de la 1,00x si intervalul maxim este de 10.000. Daca multiplicatorul afisat se opreste in intervalul de diamant ales, suma castigata se calculeaza inmultind miza si rezultatul runde. Pariul este pierdut daca multiplicatorul afisat se opreste in afara intervalului de diamant ales.

CUM SE JOACĂ

ALEGEȚI un diamant sau cateva din total de 10 diamante.

URMĂREȘTE multiplicatorul care crește în interiorul diamantului ales.

CÂȘTIGĂ atunci când multiplicatorul se oprește în interiorul diamantului ales.

Dar țineți minte, dacă multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales - pariul este pierzător. Diamond X vă oferă distracție maximă! Riscă și câștigă!

MAI MULTE DETALII

Total 10 diamante. Fiecare diamant are un interval de multiplicare în interior. Intervalele de multiplicare:

Diamant Gri - x1.00 - 2.65

Diamant Portocaliu - x2.66 - 6.64 Diamant Verde - x6.65 - 16.58

Diamant Albastru - x16.59 - 41.39 Diamant Roz - x41.40 - 103.29

Diamant Galben - x103.30 - 257.75 Diamant Mov - x257.76 - 643.17

Diamant Cyan - x643.18 - 1604.99 Diamant Roșu - x1605 - 4005.27

Diamant Multicolor - x4005.28 - 10000.00

Multiplicatorul crește de la x1.00 și urcă până se oprește în unul din cele 10 Diamante.

Intervalul minim care poate fi selectat este x1.00-2.65 (Diamantul Gri), iar intervalul maxim este x4005.28-10000.00 (Diamantul Multicolor).

FUNCȚII ALE JOCULUI

Pierzător sau Câștigător

- Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales.

- Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat se oprește în interiorul

intervalului de diamant ales. Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

PROGRAMUL EXTRAGERILOR

Runda începe la 15 secunde după încheierea runde anterioare.

REZULTATE

Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

RTP

Rata totală teoretică de return către jucători este de 94-98%.

ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

JOKER'S LUCK

Este un joc virtual cu un set de bile de la 1 pana la maxim 20 de bile. Jucătorului pariază pe un set de bile, de la 1 până la maximum 20 de bile.

Pariul: Jucătorului pariază pe un set de bile, de la 1 până la maximum 20 de bile.

Miza totală a pariului este împărțită la numărul de bile din set. Fiecare bilă din set contribuie la acumularea cotei totale.

Câștig: fiecare miza per bilă din set contribuie la cumulare de cota, miza per ultima bilă înmulțit la cota totala formează câștigul.

Pariul este pierdut atunci când setul complet de bile plasate de jucător nu este extras din cauza sfârșitului runde (Joker roșu întrerupe extragerea), cu excepția cazului special al Joker's Luck.

Pariul este, de asemenea, pierdut atunci când cota totală este x0, ceea ce înseamnă că setul de numere din acea extragere a avut doar simboluri nevaloroase (Omiere).

Pariul este câștigător atunci când setul de bile plasate de jucător a fost extras complet cu oricare dintre bilele valoroase (Clopoțel, Stea, Potcoavă) și extragerea nu a fost întreruptă de Joker roșu sau atunci când cel puțin un nivel este marcat cu Joker's Luck.

CUM SE JOACĂ

ALEGEȚI un set de bile, de la 1 până la maxim 20 de bile.

URMĂRIȚI simbolurile din interiorul fiecărei bile extrase și observați progresul curent în tabelul de cote.

CÂȘTIGUL vine atunci când jucătorul prinde setul de bile de-a lungul extragerii. Atenție, nu orice bilă este valoroasă.

Nota! Există, de asemenea, un caz special de câștig numit Joker's Luck, ce este descris mai jos

Există două tipuri de bile.

- primul tip conține simboluri valoroase în interiorul bilelor: Clopoțel, Stea și Potcoavă.
- al doilea tip de simboluri speciale în interiorul bilelor: Joker multicolor, Joker roșu, Omitere.

Primul tip de simboluri din bile are propria tabelă de cote.

Tabelul de cote are trei niveluri:

- Cote la bile cu Clopoțel: x9, x40, x100, x200, x350
- Cote la bile cu Stea: x3, x8, x16, x29, x50
- Cote la bile cu Potcoavă: x1, x2, x4, x7, x10 Caz special - Joker's Luck.

Atunci când un nivel atinge cea mai mare cotă și următoarea bilă aduce un simbol de același nivel, acest nivel va fi marcat cu Joker's Luck, care va dubla cota maximă de la acel nivel (exemplu cu bara verde: x10 va avea câștigul Joker's Luck plus x10 câștigul standard pentru bara completată) și va garanta câștigul indiferent de ce se întâmplă în continuare. Următoarea bilă cu același simbol va dubla câștigul Joker's Luck, ceea ce înseamnă în exemplul cu bara verde: cota x20 va fi un câștig Joker's Luck (nu poate fi pierdut) plus câștig standard x10 pentru bara completată (poate fi pierdută), ca rezultat cota totală pentru acest nivel va fi x30.

Notă. Dacă este o cotă dublată pe nivel și ulterior este extras Joker roșu, câștigul va fi calculat cu coeficientul Joker's Luck înmulțit cu cota maximă a rândului. (exemplu: coeficientul Joker's Luck este X2, coeficientul maxim de rând este x10, coeficientul garantat este x20).

Al doilea tip de simboluri din bile are o semnificație specială.

1. Joker multicolor - înseamnă trei simboluri deodată
2. Omitere - simbol nevaloros. Nu este nici bine, nici rău, nu se întâmplă nimic.
3. Joker roșu - întrerupe extragerea în orice moment și resetează cota totală la zero.

REGULI GENERALE

Joc bazat pe tragere - până la 20 de bile ce conțin simboluri. Extrageri la fiecare 15 secunde.

Cota totală începe de la x0 și crește până la x6,560

REZULTATE

Cota totală crește pe parcursul extragerii și poate fi vizualizată tot timpul în caseta reprezentării vizuale.

Istoricul rundelor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

RTP

Rata totală teoretică de retur către jucători este de 94-98%.

ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

Rocket Jet

Rocket Jet este un joc de noroc de nouă generație. Câștigă de nenumărate ori mai mult în doar câteva secunde!

CUM SE JOACĂ

ALEGEȚI multiplicatorul dorit și PARIAȚI înainte de decolare. URMĂRIȚI cum nava norocoasă decolează și câștigurile cresc. CÂȘTIGAȚI de X ori mai mult înainte ca nava să se prăbușească!

Însă rețineți, dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci când nava se prăbușește, pariul este pierzător. Rocket Jet oferă distracție maximă! Riscă și câștigă.

Mai multe detalii.

Multiplicatorul câștigului începe de la x1.00 și crește din ce în ce mai mult pe măsură ce nava decolează.

FUNCȚII DE JOC

Pariu și Câștig

- Pariul este pierzător dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci când nava se prăbușește.
- Dacă multiplicatorul ales este mai mic decât cel afișat atunci când nava se prăbușește câștigul reprezintă multiplicatorul ales înmulțit cu miza.

REZULTATE

Istoricul rundelor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul “Rezultate”.

RTP

Rata totală teoretică de retur către jucători este de 94-98%.

ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

Shining Wheel

Este un joc virtual care are 6 pietre pretioase cu game diferite de frecvențe și multiplicatori. Jucătorii pot plasa pariuri pe o anumită rundă în care din 6 pietre pretioase este aleasă aleatoriu una care conține un multiplicator. Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul rezultat este 0,0x. Jucătorii pot castiga atunci când multiplicatorul rezultat al runde este mai mare de 0,0x.

CUM SE JOACĂ

ALEGE runda și lansează roata.

URMĂREȘTE multiplicatorul rezultat care este afișat în dreptul acului de pe roată.

CÂȘTIGĂ oricând multiplicatorul este mai mare de x0.00.

Shining Wheel vă oferă distracție maximă! Riscă și câștigă!

MAI MULTE DETALII

Total 6 pietre prețioase. Fiecare piatră prețioasă are o frecvență de apariție în roată și un interval de multiplicare în interior.

Apariție în roată și Intervalele de multiplicare:

10 Piatra Gri - x0.00 - 0.99

7 Piatra Portocalie - x1.00 - 1.99

6 Piatra Verde - x2.00 - 4.99

4 Piatra Albastră - x5.00 - 9.99

2 Piatra Roz - x10.00 - 24.99

1 Piatra Mov - x25.00 - 50.00

Din cele 6 pietre prețioase este aleasă aleatoriu o piatră care conține un multiplicator rezultat.

Multiplicatorul rezultat din interiorul pietrei prețioase variază de la o rundă la alta în limita intervalului stabilit.

FUNCȚII ALE JOCULUI

Pierzător sau Câștigător

- Pariul este pierdut atunci când multiplicatorul afișat este x0.00
- Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat este mai mare de x0.00. Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

PROGRAMUL RUNDELOR

Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

REZULTATE

Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

RTP

Rata totală teoretică de return către jucători este de 94-98%.

ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

PARIURI LIVE

147. Sunt pariurile pe care clienții pot paria înaintea sau pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

148. Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

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

150. Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

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

152. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.
153. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
154. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.
155. În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului
156. În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.
157. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).
158. În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
159. În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

FOTBAL

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

(q) Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1 X 2

(r) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză

(s) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)

(t) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)

(u) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?

(v) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți

(w) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

(x) Prelungiri – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungiri

(y) Prelungiri – Total - Doar golurile înscrise în prelungiri

(z) Prelungiri - Cine va câștiga restul meciului? - Doar golurile înscrise în prelungiri

(aa) Prelungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prelungiri

(bb) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Doar golurile înscrise la loviturile de departajare

(cc) Prelungiri - Handicap Asiatic

i. Doar golurile înscrise în prelungiri

ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)

(dd) Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

(ee) Prelungiri - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungiri

ii. Extins de scorul curent

(ff) Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii. Extins de scorul curent

(gg) Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)

(hh) Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere

(ii) Cartonașe - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe

(jj) Handicap cornere - Handicap 12 în unități *.5

(kk) Total cornere - Număr total de cornere în unități *.5

(ll) Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(mm) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(nn) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități *.5

(pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități *.5

- (qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere
- (rr) Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
- (ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități *.5
- (tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități *.5
- (uu) Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-6, 7+)
- (vv) Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (ww) Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (xx) Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități *.5
- (yy) Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități *.5
- (zz) Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
- (aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5
- (bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5
- (ccc) Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5+)
- (ddd) Repriza 1 - Goluri gazde
- i Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1
- ii.0, 1, 2, 3+
- (eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți
- i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1
- ii.0, 1, 2, 3+
- (fff) Repriza cu cele mai multe goluri
- i. Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)
- ii. Se consideră doar timpul regulamentar
- (ggg) Când se va înscrie golul următor?
- i. În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)
- ii. Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30)
- iii. 31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri
- iv. Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV
- (hhh) Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități *.5
- (iii) Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
- (jjj) Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci
- (kkk) Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități *.5
- (lll) Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități *.5
- (mmm) Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități *.5
- (nnn) Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
- (ooo) Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1

- (ppp) Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (qqq) Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități *.5
- (rrr) Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități *.5
- (sss) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități *.5
- (ttt) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
- (uuu) Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (vvv) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)
- (www) Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți
- (xxx) Cum se va decide meciul? - "Gazde/Oaspeți" după "Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare"
- (yyy) Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul
- (zzz) Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT
- (aaaa) Care echipă va câștiga finala? - 1 sau 2
- (bbbb) Care echipă va câștiga finala mică pentru locul 3? - 1 sau 2
- (cccc) Repriza 2 - 1X2 - Care echipă va câștiga Repriza 2?
- (dddd) Repriza 2 - total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita pentru Repriza 2?
- (eeee) Lovituri de departajare - să se înscrie următorul penalti - Se va înscrie următorul penalti?
- (fff) Lovituri de departajare - total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita?
- (gggg) Lovituri de departajare - număr exact de penaltiuri înscrise - Numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (hhhh) Lovituri de departajare - avantajul câștigătoarei - Avantajul cu care câștigă o echipă loviturile de departajare
- (iv) Lovituri de departajare - total [total] gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (jjjj) Lovituri de departajare - total [total] oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (kkkk) Lovituri de departajare - scor corect - Scorul exact după loviturile de departajare
- (llll) Lovituri de departajare - impar/par - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (mmmm) Lovituri de departajare - impar/par gazde - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare
- (nnnn) Lovituri de departajare - impar/par oaspeți - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare
- (oooo) Lovituri de departajare - rezultat și total - Rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita?
- (pppp) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute a - b - Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute?
- (qqqq) Total x.5 în intervalul de 15 minute a - b - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 15 minute?
- (rrrr) Cine va înscrie golul X în intervalul de 15 minute a - b - Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 15 minute?
- (ssss) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute a - b - Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute?
- (tttt) Total x.5 în intervalul de 5 minute a - b - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?
- (uuuu) Cine va înscrie golul X în intervalul de 5 minute a - b - Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?

(vvvv) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute?

(www) Total x.5 în intervalul de 10 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?

(xxxx) Cine va înscrie golul X în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?

(yyyy) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute?

(zzzz) Handicap asiatic cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 5 minute?

(aaaa) Total cornere în intervalul de 5 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?

(bbbb) Total cornere gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?

(cccc) Total cornere oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?

(dddd) Cine bate primul corner în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 5 minute?

(eeee) Impar/par cornere în intervalul de 5 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 5 minute

(ffff) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute?

(gggg) Handicap asiatic cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 10 minute?

(hhhh) Total cornere în intervalul de 10 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(v) Total cornere gazde în intervalul de 10 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(jjjj) Total cornere oaspeți în intervalul de 10 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(kkkk) Cine bate primul corner în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 10 minute?

(llll) Impar/par cornere în intervalul de 10 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 10 minute

(mmmm) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute?

(nnnn) Handicap asiatic cornere în intervalul de 15 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 15 minute?

(oooo) Total cornere în intervalul de 15 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(pppp) Total cornere gazde în intervalul de 15 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(qqqq) Total cornere oaspeți în intervalul de 15 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(rrrr) Cine bate primul corner în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 15 minute?

(ssss) Impar/par cornere în intervalul de 15 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 15 minute

(tttt) Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere

(uuuu) Repriza 1 - Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere în Repriza 1?

(vvvv) Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X?

(wwww) Repriza 1 - Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X în Repriza 1?

(xxxx) Rezultat final și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(yyyyy) Când se va înscrie următorul gol - Intervalul de 10 minute în care se va înscrie următorul gol

(zzzzz) Repriza 1 – șansă dublă – Rezultatul Reprizei 1: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(aaaaa) Repriza 2 – șansă dublă – Rezultatul Reprizei 2: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(bbbbbb) Repriza 1 – egal pariu nul – Care echipă va câștiga Repriza 1? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

(ccccc) Repriza 2 – egal pariu nul – Care echipă va câștiga Repriza 2? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

(ddddd) Repriza 1 – handicap – Care va fi rezultatul Reprizei 1 după aplicarea handicapului?

(eeeeee) Repriza 2 – handicap – Care va fi rezultatul Reprizei 2 după aplicarea handicapului?

(ffffff) Golul X – Zona de înscriere – Din ce zonă se va înscrie golul X?

(gggggg) Se va înscrie penaltiul X? - Se va înscrie gol la penaltiul X?

(hhhhh) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute?

(vi) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute?

(jjjjj) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute?

(kkkkk) Total cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 15 minute?

(lllll) Total cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 10 minute?

(mmmmm) Total cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 5 minute?

(nnnnn) Eliminare în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 15 minute?

(ooooo) Eliminare în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 10 minute?

(ppppp) Eliminare în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 5 minute?

(qqqqq) Eliminare gazde în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 15 minute?

(rrrrr) Eliminare gazde în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 10 minute?

(sssss) Eliminare gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 5 minute?

(ttttt) Eliminare oaspeți în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 15 minute?

(uuuuu) Eliminare oaspeți în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 10 minute?

(vvvvv) Eliminare oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 5 minute?

(wwwww) Repriza 2 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(xxxxx) Repriza 2 -rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în Repriza 2

(yyyyy) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și totaluri - Șansă dublă și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la Final

(zzzzz) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și ambele echipe să înscrie - Șansă dublă și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(aaaaa) Repriza 1 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 1?

(bbbbbb) Repriza 2 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 2?

(ccccc) Repriza 1 – goluri exact – Care va fi numărul exact de goluri care se vor înscrie în Repriza 1?

(ddddd) Repriza 1 - rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita

În Repriza 1

(eeeeeee) Repriza 1 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(ffffff) Repriza 1 – scor corect – Scorul exact la Pauză

(ggggggg) Metoda înscrierii golului X – șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna

i. Lovitură liberă: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitură liberă sau corner pentru a se lua în considerare. Loviturile deviate se iau în considerare atâta timp cât golul se atribuie jucătorului care a executat lovitură liberă sau cornerul.

ii. Penalți: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitură de pedeapsă. Golurile înscrise după o respingere sau ratarea loviturii nu se iau în considerare.

iii. Autogol: Dacă golul a fost declarat autogol.

iv. Cu capul: Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.

v. Șut: Golul trebuie să se înscrie cu orice altă parte a corpului decât capul, iar alte tipuri nu se iau în considerare.

vi. Niciun gol înscris.

(hhhhhhh) Jucătorul să înscrie 2+ - Până la 23 de jucători pentru fiecare echipă.

(vii) Jucătorul să înscrie 3+ - Până la 23 de jucători pentru fiecare echipă.

(jjjjjjj) Echipa 1 Marcatorul X - Până la 23 de jucători pentru Echipa 1, niciun gol Echipa 1.

(kkkkkkk) Echipa 2 Marcatorul X - Până la 23 de jucători pentru Echipa 2, niciun gol Echipa 2.

(lllllll) Pauza/Final

i. Echipa 1/Echipa 1

ii. Echipa 1/Egal

iii. Echipa 1/Echipa 2

iv. Egal/Echipa 1

v. Egal/Egal

vi. Egal/Echipa 2

vii. Echipa 2/Echipa 1

viii. Echipa 2/Egal

ix. Echipa 2/Echipa 2

(mmmmmmm) Prolungiri – Scor corect – 0:0, 1:1, 2:2, 1:0, 2:0, 2:1, 0:1, 0:2, 1:2, oricare altul.

(nnnnnnn) Echipa 1 va câștiga – Da; Nu.

(oooooooo) Echipa 2 va câștiga – Da; Nu.

(ppppppp) Oricare echipa va câștiga – Da; Nu.

(qqqqqqq) Să înscrie jucătorul (inclusiv în prelungiri) – Da; Nu. – Dacă nu se joacă prelungiri, pariul se va decide conform rezultatului de la finalul timpului regulamentar.

(rrrrrrr) Următorul marcator – rezultate pentru 20 de jucători de câmp; autogol; niciun gol; oricare altul – Autogolurile se iau în considerare pentru decizie deoarece se oferă un rezultat dedicat. Jucătorii care nu sunt în listă precum și portarii sau jucători de pe banca de rezerve, se regăsesc în rezultatul "oricare altul", care se va folosi în scopul deciderii în mod corespunzător.

(sssssss) Următorul marcator & 1x2 – Jucător X & Echipa 1; Jucător X & Egal; Jucător X & Echipa 2; oricare altul. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul".

(ttttttt) Să înscrie oricând & 1x2 – Jucător X & Echipa 1; Jucător X & Egal; Jucător X & Echipa 2; oricare altul. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul".

(uuuuuuu) Următorul marcator & scor corect – Jucătorul X & 1:0; Jucătorul X & 2:0; Jucătorul X & 3:0; Jucătorul X & 4:0; Jucătorul X & 0:1; Jucătorul X & 1:1; Jucătorul X & 2:1; Jucătorul X & 3:1; Jucătorul X & 4:1; Jucătorul X & 0:2; Jucătorul X & 1:2; Jucătorul X & 2:2; Jucătorul X & 3:2; Jucătorul X & 4:2; Jucătorul X & 0:3; Jucătorul X & 1:3; Jucătorul X & 2:3; Jucătorul X & 3:3; Jucătorul X & 4:3; Jucătorul X & 0:4; Jucătorul X & 1:4; Jucătorul X & 2:4; Jucătorul X & 3:4; Jucătorul X & 4:4. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul", precum și cazul în care oricare echipă înscrie mai mult de 4 goluri.

(vvvvvvv) Să înscrie oricând & scor corect - Jucătorul X & 1:0; Jucătorul X & 2:0; Jucătorul X & 3:0; Jucătorul X & 4:0; Jucătorul X & 0:1; Jucătorul X & 1:1; Jucătorul X & 2:1; Jucătorul X & 3:1; Jucătorul X & 4:1; Jucătorul X & 0:2; Jucătorul X & 1:2; Jucătorul X & 2:2; Jucătorul X & 3:2; Jucătorul X & 4:2; Jucătorul X & 0:3; Jucătorul X & 1:3; Jucătorul X & 2:3; Jucătorul X & 3:3; Jucătorul X & 4:3; Jucătorul X & 0:4; Jucătorul X & 1:4; Jucătorul X & 2:4; Jucătorul X & 3:4; Jucătorul X & 4:4. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul", precum și cazul în care oricare echipă înscrie mai mult de 4 goluri.

IMPORTANT

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

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

162. 90 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

163. Dacă un eveniment se desfășoară "tur-retur", rezultatul următoarelor tipuri de pariuri: "Cine merge mai departe?", "Cum se va decide meciul?", "Care echipă va câștiga finala?", "Care echipă va câștiga finala pentru locul 3?" se va decide după desfășurarea ambelor manșe.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

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

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

166. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

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

PARIURILE PE CARTONAȘE

170. Cartonașul galben se consideră 1 cartonaș, iar cartonașul roșu 2. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonașe.

171. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

172. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

173. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE

174. Cartonașul galben se consideră 10 puncte și roșu sau galben-roșu 25. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonașe.

175. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

176. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

177. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE CORNERE

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

URMĂTORUL MARCATOR

179. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.

180. Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitură de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili.
181. Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
182. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.
183. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

SĂ ÎNSCRIE ORICÂND

184. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.
185. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați eligibili. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.
186. În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48h de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.
187. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.
188. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

PARIURILE PE INTERVALE

189. Pariurile pe intervale corner se decid în baza timpului în care se joacă lovitură de la colț, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată.
190. Pariurile pe intervale cartonașe se decid în baza timpului în care se arată cartonașul, și nu a timpului în care s-a produs încălcarea regulilor.
191. Pariurile pe intervale goluri se decid în baza timpului anunțat la TV. Dacă acest lucru nu este disponibil, atunci este luat în calcul minutul conform ceasului oficial al jocului. De asemenea, pariurile se decid conform minutului în care mingea depășește linia porții și nu minutul în care mingea a fost șutată.

TENIS

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

i. Se consideră game-urile din tot meciul

ii. Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)

(l) Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare

(m) Setul X - Scorul game-ului X

i. Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(n) Setul X - Scorul game-ului X sau break

i. Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(o) Cine câștigă punctul [x] în gameul [y] din setul [n] – Care jucător va câștiga punctul x în gameul y din setul n?

(p) Deuce/egalitate în gameul [x] din setul [y] – Va fi un deuce în gameul x din setul y?

(q) Scor corect în set – Scor corect la gameuri în primul set.

(r) Tiebreak în meci – Va fi un tiebreak în meci?

(s) Tiebreak în set [x] - Va fi un tiebreak în set?

(t) Handicap game meci – Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul final?

(u) Handicap game setul [x] - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul setului?

(v) Jucătorul 1 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 1 cel puțin un set?

(w) Jucătorul 2 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 2 cel puțin un set?

(x) Rezultat dublu (set 1 / meci) – Cine va câștiga setul 1 și meciul?

(y) Orice set să se termine 6:0 sau 0:6 – Se va câștiga vreun set cu 6 la 0?

(z) Număr exact de puncte în gameul [x] din setul [y] – Care va fi numărul exact de puncte în gameul x din setul y?

(aa) Total gameuri jucătorul 1 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?

(bb) Total gameuri jucătorul 2 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?

(cc) Primul la [x] puncte în gameul [y] din setul [n] - Care jucător va ajunge primul la x puncte în gameul y din setul n?

(dd) Cine câștigă primul punct în gameul [x] din setul [y] - Care jucător va câștiga primul punct în gameul x din setul y?

(ee) Primul la [x] gameuri din setul [y] - Care jucător va ajunge primul la x gameuri din setul y?

(ff) Impar/par puncte în gameul [x] din setul [y] – Se va înscrie un număr impar sau par de gameuri când va fi declarat un castigator?

IMPORTANT

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

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

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

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

BASCHET

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

(c) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

(d) Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub

(e) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(f) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap *.5) - Gazde; Oaspeți

(g) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

(h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(i) Cine va înscrie punctul X?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

ii. Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct).

iii. Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.

(j) Care echipă va câștiga mingea de început? - Gazde; Oaspeți

(k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 20, 30, 40, ...

ii. Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte).

iii. Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.

(l) Sferturile 1-2 - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

(m) Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

(n) Sferturile 1-2 - Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

(o) Sferturile 1-2 - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2

(p) Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

(q) Repriza X - Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

(r) Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

(s) Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

(t) Sfertul 1/2/3/4 - egal pariu nul - Rezultat sfert, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează

(u) Sfertul 1/2/3/4 - total - Rezultatul va avea mai multe sau mai puține puncte decât limita specificată?

(v) Sfertul 1/2/3/4 - handicap asiatic - Echipa gazdă începe sfertul cu avantaj sau dezavantaj de puncte.

(w) Sfertul 1/2/3/4 - impar/par - Numărul total de puncte în sfert să fie impar sau par.

(x) Pauză - 1X2 - Care echipă va câștiga la pauză?

(y) Sfertul 1/2/3/4 - 1X2 - Care echipă va câștiga sfertul?

(z) Rezultat final AAMS - Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 6 puncte la final?

- (aa) Rezultat AAMS Sfertul 1/2/3/4 - Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 3 puncte la finalul sfertului?
- (bb) Total AAMS timp regulamentar - Câte puncte se vor marca în meci în comparație cu numărul specificat?
- (cc) Total AAMS Sfertul 1/2/3/4 - Câte puncte se vor marca în sfert în comparație cu numărul specificat?
- (dd) Egal pariu nul - Rezultat final, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează
- (ee) Impar/Par - Număr total de puncte impar/par
- (ff) Sfertul 1/2/3/4 - primii la x puncte - Care echipă va ajunge prima la x puncte în sfert?
- (gg) Total gazde (incl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (hh) Total oaspeți (incl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (ii) Total gazde (excl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (jj) Total oaspeți (excl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (kk) Repriza 2 - 1X2 (incl. prel) - Care echipă va câștiga repriza 2, inclusiv prelungiri?
- (ll) Repriza 2 - egal pariu nul (incl. prel) - Rezultat Repriza 2, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează, inclusiv prelungiri.
- (mm) Repriza 2 - handicap asiatic (incl. prel) - Echipa gazdă începe Repriza 2 cu avantaj sau dezavantaj de puncte, inclusiv prelungiri.
- (nn) Repriza 2 - total (incl. prel) - Câte puncte se vor înscrie în Repriza 2 în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (oo) Repriza 2 - impar/par (incl. prel) - Număr total de puncte impar/par în Repriza 2, inclusiv prelungiri.

IMPORTANT

- 201. Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva.
- 202. Tipul de pariu "Vor fi prelungiri?", va fi validat cu "da" în cazul în care meciul se termină la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 203. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule.
- 204. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 205. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 206. Dacă un eveniment nu se termină la egalitate, însă se vor juca prelungiri având scopul unei calificări, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

FOTBAL AMERICAN

- (a) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (c) Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (d) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (e) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13
- (f) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...
- (g) Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (h) Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- (i) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par
- (j) Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

- (k) Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul
- (l) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (m) Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal
- (n) Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2
- (o) Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 – Handicap - Doar x.5
- (q) Repriza 1 – Total - Doar x.5
- (r) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.
- (s) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (t) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- (v) Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- (w) Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal
- (x) Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (y) Sfertul X – Total - Doar x.5
- (z) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar?
- (aa) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

213. Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în programul săptămânal al NFL (Joi - Miercuri ora stadionului local).

HOCHEI

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

(i) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?

ii. 0, 1, 2, 3, +

(j) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?

ii. 0, 1, 2, 3, +

(k) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

(l) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5

(m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

(n) Repriza 1 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

(o) Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

(p) Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

(q) Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

(r) Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri

(s) Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri

(t) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare

(u) Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare

(v) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

(w) Gazde pariu nul - Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.

(x) Oaspeți pariu nul - Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.

(y) Handicap asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?

(z) Avantajul câștigătoarei - Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?

(aa) Asiatic total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la finalul timpului regulamentar?

(bb) Număr exact de goluri - Care va fi numărul exact de goluri la finalul timpului regulamentar?

(cc) Ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare?

(dd) Care echipă va înscrie? - Care echipă va înscrie (timp regulamentar)?

(ee) Fără gol primit Gazde - Echipa gazdă să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?

(ff) Fără gol primit Oaspeți - Echipa oaspete să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?

(gg) Scor corect - Scorul la finalul timpului regulamentar.

(hh) Rezultat și totaluri - Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.

(ii) Rezultat și ambele echipe să înscrie - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie.

(jj) Rezultat și primul gol - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol.

(kk) Handicap (incl. prel și lovituri de departajare) - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prelungiri și lovituri de departajare?

(ll) Handicap asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?

- (mm) Total asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (nn) Total (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (oo) Goluri exact (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi numărul exact de goluri, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (pp) Avantajul câștigătoarei (incl. prel și lovituri de departajare) – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (qq) Care echipă va înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Care echipă va înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?
- (rr) Fără gol primit Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa gazdă să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ss) Fără gol primit Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa oaspete să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (tt) Total Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (uu) Total Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (vv) Goluri Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa gazdă, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ww) Goluri Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa oaspete, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (xx) Scor correct (incl. prel și lovituri de departajare) –Scorul final, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (yy) Impar/Par (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul impar /parde goluri, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (zz) Rezultat și totaluri (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (aaa) Rezultat și ambele echipe să înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (bbb) Rezultat și primul gol (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ccc) Următorul gol (incl. prel și lovituri de departajare) – Care echipă va înscrie următorul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ddd) Șansă dublă repriza X – Rezultatul la finalul reprizei: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (eee) Egal pariu nul repriza X – Rezultatul reprizei, în caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (fff) Handicap repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului.
- (ggg) Handicap asiatic repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului asiatic.
- (hhh) Total asiatic repriza X – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul Asiatic, în repriza X?
- (iii) Goluri exact repriza X – Care va fi numărul exact de goluri înscrise în repriza X?
- (jjj) Ambele echipe să înscrie repriza X - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în repriza X?
- (kkk) Care echipă va înscrie repriza X - Care echipă va înscrie în repriza X?
- (lll) Fără gol primit Gazde repriza X – Echipa gazdă să nu primească gol în repriza X?
- (mmm) Fără gol primit Oaspeți repriza X – Echipa oaspete să nu primească gol în repriza X?
- (nnn) Goluri Gazde repriza X – Numărul exact de goluri echipa gazdă în repriza X?
- (ooo) Goluri Oaspeți repriza X – Numărul exact de goluri echipa oaspete în repriza X?
- (ppp) Total Gazde repriza X – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?
- (qqq) Total Oaspeți repriza X – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?

- (rrr) Impar/Par repriza X – Numărul impar/parde goluri în repriza X.
- (sss) Scor correct repriza X – Scorul exact în repriza X.
- (ttt) Următorul gol repriza X – Care echipă va înscrie următorul gol în repriza X.
- (uuu) Repriza 1 și Rezultat final – Combinație de prognosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și la finalul timpului regulamentar.
- (vvv) Repriza 1 și Rezultat final (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și 12.
- (www) Gazdele să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa gazdă toate reprizele?
- (xxx) Oaspeții să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa oaspete toate reprizele?
- (yyy) Gazdele să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa gazdă cel puțin o repriză?
- (zzz) Oaspeții să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa oaspete cel puțin o repriză?
- (aaa) Gazdele să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa gazdă cel puțin un gol în toate reprizele?
- (bbb) Oaspeții să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa oaspete cel puțin un gol în toate reprizele?
- (ccc) Toate reprizele peste – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză peste total?
- (ddd) Toate reprizele sub – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză sub total?
- (eee) Repriza cu cele mai multe goluri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?
- (fff) Repriza cu cele mai multe goluri gazde – În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (ggg) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți – În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (hhh) Rezultat (doar prel!) – Care va fi rezultatul prelungirilor?
- (iv) Total (doar prel!) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prelungiri?
- (jjj) Egal pariu nul (doar prel!) – Va câștiga o echipă în prelungiri? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (kkk) Șansă dublă (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (lll) Gazde pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.
- (mmm) Oaspeți pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.

IMPORTANT

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

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

216. Dacă în cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decizie. Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

BASEBALL

(a) 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

(b) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

- (c) Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri *.5
- (e) Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri
- (f) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$
- (g) Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți
- (h) Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?
- (i) Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+ - Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
- (j) Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
- (l) Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu
- (m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (n) Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (o) Pauză - Total - Doar totaluri *.5
- (p) Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza X - Total (doar totaluri *.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (r) Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)
- (s) Total după 5 inning-uri - peste; sub
- (t) Handicap Asiatic după 5 inninguri - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după 5 inninguri?
- (u) Prima jumătate - Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prima jumătate?
- (v) Total Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (w) Total Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (x) Total Gazde după 5 inninguri - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (y) Total Oaspeți după 5 inninguri - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (z) Prima jumătate - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (aa) Prima jumătate - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (bb) Rezultat final și totaluri (incl. prel) - Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, inclusiv inningurile extra.
- (cc) Total Asiatic (incl. prel) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (dd) Număr de run-uri înscrise (incl. prel) - Câte run-uri se vor înscrie în meci, inclusiv inningurile extra? 0-4; 5-6; 7-8; 9-10; 11-13; 14+
- (ee) Total meci - 1X2 (incl. prel) - Se vor înscrie mai multe, exact, sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (ff) Total Asiatic Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (gg) Total Asiatic Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (hh) Handicap (incl. prel) - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la scorul final, inclusiv inningurile extra?
- (ii) Repriza cu cele mai multe înscrieri - În care repriză se vor înscrie cele mai multe run-uri?
- (jj) Cine câștigă mai multe inninguri - Care echipă va câștiga cele mai multe inninguri?

- (kk) Total Asiatic după 5 inninguri – Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (ll) Total Asiatic Gazde după 5 inninguri – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (mm) Total Asiatic Oaspeți după 5 inninguri – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (nn) Total run-uri în inningurile (x-y) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (oo) Total run-uri Gazde în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (pp) Total run-uri Oaspeți în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (qq) Cele mai multe run-uri consecutive oricare echipă – Câte run-uri consecutive va înscrie oricare echipă?
- (rr) Când se va termina meciul? - Când se va termina meciul? – în primele 9 inning-uri, după 9 inning-uri, în extra-inning
- (ss) Când se va înscrie run-ul X - Când se va înscrie al X-lea run?
- (tt) Ambele echipe să înscrie x run-uri – Vor înscrie ambele echipe x run-uri?
- (uu) Primele 5 inninguri și Rezultat final (incl. prel) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru primele 5 inninguri și rezultat final, inclusiv inningurile extra.
- (vv) Care echipă câștigă inningurile x-y – Care va fi rezultatul inningurilor X-Y?
- (ww) Handicap Asiatic inningurile x-y – Care echipă va câștiga inningurile X-Y după aplicarea handicapului?
- (xx) Impar/Par inningurile x-y – Număr impar/par de run-uri în inningurile X-Y.
- (yy) Handicap Asiatic în repriza X - Care echipă va câștiga după aplicarea handicapului în repriza X?
- (zz) Total run-uri Gazde în repriza X - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (aaa) Total run-uri Oaspeți în repriza X - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (bbb) Gazdele să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa gazdă cel puțin un run în repriza X?
- (ccc) Oaspeții să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa oaspete cel puțin un run în repriza X?
- (ddd) Ambele echipe să înscrie în repriza X – Vor înscrie ambele echipe cel puțin un run fiecare în repriza X?

IMPORTANT

221. Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte?” sau alte specificații.
222. Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 inning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).
223. Tipul de pariu “Când se va termina meciul?”, va fi validat “În extra-inning” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 inning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).
224. Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU

TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL

Repriză

Inning

Prelungiri

Inning extra

Puncte

Run-uri

Pauză

Rezultat după al 9-a jumătate-inning

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

226. În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

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

HANDBAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...)

(c) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

(d) Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?

(e) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1

(f) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(g) Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(h) Cine va înscrie al X-lea punct?

i. X în 10, 15, 20, 25, ...

ii. Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci?

iii. Dacă un meci se termină înaintea înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.

(i) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 10, 20, 30, 40, ...

ii. Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri)

iii. Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.

(j) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

(k) Repriza 1 - Impar/Par - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

(l) Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)

(m) Repriza 2 – handicap asiatic – Echipa gazdă începe repriza 2 cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.

(n) Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la finalul timpului regulamentar.

(o) Pauză - șansă dublă (1X - 12 - X2) - Rezultatul la pauză.

(p) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(q) Repriza 1 - egal pariu nul – Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(r) Total interval – Câte goluri se vor înscrie în meci?

(s) Repriza 1 – total interval – Câte goluri se vor înscrie în prima repriză?

(t) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?

(u) Repriza 1 – total gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?

- (v) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (w) Repriza 1 – total oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?
- (x) Total interval Gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în meci?
- (y) Repriza 1 - total interval gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în prima repriză?
- (z) Total interval Oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în meci?
- (aa) Repriza 1 - total interval oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în prima repriză?
- (bb) Rezultat final și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în meci?
- (cc) Repriza 1 - Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în prima repriză?
- (dd) Repriza cu cele mai multe goluri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?
- (ee) Repriza cu cele mai multe goluri gazde – În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (ff) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți – În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (gg) Pauză/final – Care echipă va conduce la pauză și care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar?
- (hh) Echipa cu cele mai multe goluri în oricare repriză – Care echipă va înscrie cele mai multe goluri în oricare repriză?
- (ii) Care echipă câștigă meciul, incl. prel și lovituri de departajare? – Echipa care va câștiga meciul, inclusiv după prelungiri și lovituri de departajare?
- (jj) Handicap asiatic (doar prel!) – Echipa gazdă începe prelungirile cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.
- (kk) Total (doar prel!) – Se vor înscrie în prelungiri mai multe sau mai puține goluri decât totalul?

IMPORTANT

228. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

229. Dacă se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor deveni invalide.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

VOLEI:

- (a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- (b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- (c) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3

(h) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(i) Total - Peste; Sub

(j) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)

(m) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 7) - Scor final corect în seturi

(n) Număr de seturi (cel mai bun din 7) - Număr exact de seturi jucate.

(o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 7) - Câte seturi rămân nedecise când prima echipă ajunge la 25 de puncte (sau 15 puncte în setul 7).

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

237. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

VOLEI DE PLAJĂ

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

(b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

(c) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

(h) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

(i) Total - Peste; Sub

(j) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

243. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

FUTSAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Total (doar totaluri *.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

(c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

(d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)

(e) Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)

(f) Egal pariul primește cota 1

i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)

(g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas

(h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)

(i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(j) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

(k) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

(l) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)

(m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

(n) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa

(o) Repriza 1 - 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1-X-2

(p) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză

(q) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)

(r) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)

- (s) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (t) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- (u) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- (v) Cine câștigă la loviturile de departajare? - Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

246. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
247. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
248. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
249. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
250. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.
251. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

BADMINTON

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

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

RUGBY

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap Asiatic - Doar *.5
- (f) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (g) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)
- (h) Total - Doar x.5
- (i) Total Diferență - (<28; 28-34; 35-41; 42-48; 49-55; 56-62; >62)
- (j) Total oaspeți - Doar x.5
- (k) Impar/Par - Impar; Par
- (l) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (m) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (n) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (o) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar *.5
- (q) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (r) Repriza 1 - Total - Doar x.5
- (s) Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7-13; 14-20; 21-27; 28-34; 35-41; >41)
- (t) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (v) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- (w) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (x) Pauză - total interval - În care interval se încadrează numărul total de puncte care se vor înscrie în prima repriză?
- (y) Handicap - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?
- (z) Prima repriză - Handicap - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la pauză?
- (aa) Încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci?
- (bb) Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?
- (cc) Prima repriză - Încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză?

- (dd) Prima repriză - Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză după aplicarea handicapului?
- (ee) Încercări egal pariu nul – Cine va avea mai multe încercări în meci? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (ff) Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?
- (gg) Total Încercări – Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul?
- (hh) Prima repriză – Încercări egal pariu nul – Cine va avea mai multe încercări în prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (ii) Prima repriză – Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului în prima repriză?
- (jj) Prima repriză - Total Încercări – Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (kk) Șansă dublă Încercări – Cine va avea mai multe încercări în meci: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (ll) Total Încercări echipa 1 – Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?
- (mm) Total Încercări echipa 2 – Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?
- (nn) Impar/Par Încercări – Număr impar/par de încercări la finalul timpului regulamentar.
- (oo) Prima repriză – Șansă dublă Încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (pp) Prima repriză – Total Încercări echipa 1 – Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (qq) Prima repriză – Total Încercări echipa 2 – Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (rr) Prima repriză – Impar/Par Încercări – Număr impar/par de încercări în prima repriză.
- (ss) Prima repriză – prima echipă la x puncte – Care echipă va va înscrie prima X puncte în prima repriză?
- (tt) Următoarea înscriere – Prin ce metodă se vor înscrie următoarele puncte?
- (uu) Prima echipă la x puncte – Care echipă va înscrie prima X puncte?

IMPORTANT

- 258. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- 259. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 260. 80 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

- 261. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 262. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 263. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 264. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.
- 265. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

DARTS

- (a) 1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
- (b) Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (c) Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
- (d) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2

- (e) Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (f) Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (g) Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (h) Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2
- (i) Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (j) Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (k) Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
- (l) Total seturi - Doar totaluri x.5
- (m) Handicap asiatic leg - Cine va câștiga după aplicarea handicapului în leg?
- (n) Total leg-uri în meci - Vor fi mai multe sau mai puține leg-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (o) Impar/Par seturi în meci - Va fi un număr impar sau par de seturi în meci?
- (p) Impar/Par leg-uri în setul X - Va fi un număr impar sau par de leg-uri în setul X?
- (q) Scor de checkout 40+ în leg X seturile 1-13 - Care va fi scorul de checkout în leg-ul X din setul Y?
- (r) Total darts în leg X seturile 1-13 - Vor fi în leg-ul X din setul Y mai multe sau mai puține dart-uri decât totalul?
- (s) Culoarea de checkout în leg X seturile 1-13 - Care va fi culoarea de checkout în leg-ul X din setul Y?
- (t) Cele mai multe 180-uri - Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în meci?
- (u) Cele mai multe 180-uri seturile 1-13 - Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în setul X?
- (v) Total 180-uri - Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (w) Total 180-uri jucătorul 1 - Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (x) Total 180-uri jucătorul 2 - Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (y) Total 180-uri seturile 1-13 - Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (z) Total 180-uri jucătorul 1 seturile 1-13 - Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (aa) Total 180-uri jucătorul 2 seturile 1-13 - Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (bb) Oricare jucător să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie vreun jucător un 180 în leg X din setul Y?
- (cc) Jucătorul 1 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 1 un 180 în leg X din setul Y?
- (dd) Jucătorul 2 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 2 un 180 în leg X din setul Y?
- (ee) Jucătorul cu cel mai bun scor la prima vizită în leg X seturile 1-13 - Care jucător va avea cel mai bun scor la prima vizită în leg X din setul Y?
- (ff) Total puncte la prima vizită în leg X seturile 1-13 - Vor fi mai multe sau mai puține puncte la prima vizită în leg X din setul Y?

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

SNOOKER

- (a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (b) Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (c) Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (d) Total frame-uri - peste; sub
- (e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (f) Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (g) Liderul după [x] frame-uri – Care jucător va conduce după jucarea frame-ului X?
- (h) Frame-ul X – jucătorul care va introduce prima bilă - Care jucător va introduce prima bilă în frame-ul X?
- (i) Frame-ul X – jucătorul care va introduce ultima bilă - Care jucător va introduce ultima bilă în frame-ul X?
- (j) Frame-ul X – primul la 30 - Care jucător va ajunge primul la 30 de puncte în frame-ul X?
- (k) Frame-ul X – jucătorul cu cel mai mare break - Care jucător va avea cel mai mare break în frame-ul X?
- (l) Frame-ul X –handicap asiatic puncte - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul frame-ului X?
- (m) Primul la [x] frame-uri - Care jucător va ajunge primul la X frame-uri?
- (n) Frame-ul X – prima culoare introdusă – Care va fi prima culoare introdusă în frame-ul X?
- (o) Frame-ul X – ultimele puncte înscrise - Care va fi ultima culoare introdusă în frame-ul X?
- (p) Frame-ul X – impar/par puncte – Număr impar sau par de puncte în frame-ul X.
- (q) Frame-ul X – va fi un fault – Va fi un fault în frame-ul X?
- (r) Frame-ul X – orice jucător break 50+ - Oricare jucător să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (s) Frame-ul X – jucătorul 1 break 50+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (t) Frame-ul X – jucătorul 2 break 50+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (u) Frame-ul X – orice jucător break 100+ - Oricare jucător să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (v) Frame-ul X – jucătorul 1 break 100+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (w) Frame-ul X – jucătorul 2 break 100+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (x) Frame-ul X – cel mai mare break – Intervalul celui mai mare break în frame-ul X.
- (y) Frame-ul X – total puncte [puncte] – Se vor înscrie mai multe sau mai puține puncte decât limita, în frame-ul X?
- (z) Se va trece la frame decisiv – Se va decide meciul cu un frame decisiv?
- (aa) Impar/Par frame-uri - Număr impar sau par de frame-uri jucate.
- (bb) Scor corect după X frame-uri – Care va fi scorul corect după X frame-uri?
- (cc) Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive - Oricare jucător să câștige următoareleX frame-uri consecutive.

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

TENIS DE MASĂ

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 3, 5, 7, 9

ii.Care jucător va ajunge primul la X puncte?

- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.

(h) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

(i) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

(j) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

(k) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4

(l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(m) Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7

(n) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(o) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

RUGBY SEVENS

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți
- (f) Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți
- (g) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (h) Total - Sub; Peste
- (i) Total Gazde - Sub; Peste
- (j) Total Oaspeți - Sub; Peste
- (k) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)
- (l) Impar/Par - Impar; Par
- (m) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (n) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (o) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza 1 - Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți
- (r) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți
- (s) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (t) Repriza 1 - Total - Sub; Peste
- (u) Repriza 1 - Total gazde - Sub; Peste
- (v) Repriza 1 - Total oaspeți - Sub; Peste
- (w) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

IMPORTANT

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

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

286. 14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

287. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: modificari de scor sau cartonașe rosii, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

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

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

BOWLS

- (a) Cine va câștiga setul [setNr!] (1X2) - gazde; egalitate; oaspeți
- (b) Handicap [setNr!] - gazde; egalitate; oaspeți
- (c) Care echipa va castiga meciul? – Gazde; Oaspeti
- (d) Handicap asiatic set - Gazde; Oaspeti
- (e) Cine va castiga end [endNr!] in set [set Nr!]? - Gazde; Oaspeti
- (f) Câștig la diferență pentru set [setNr!] - Gazde; Oaspeti
- (g) Care echipa va castiga cursa catre X puncte?
- (h) Cine va inscrie al X-lea punct?
- (i) Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (j) Handicap asiatic set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (k) Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (l) Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (m) Total seturi – Sub; Peste
- (n) Scor corect - doar rezultatele posibile se vor activa
- (o) Total Gazde in set [setNr!] - Sub; Peste
- (p) Total Oaspeti in set [setNr!] - Sub; Peste
- (q) Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – 0; 1; 2; 3; 4
- (r) Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Par; Impar
- (s) Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Sub; Peste
- (t) Total pentru setul [setNr!] – Sub; Peste
- (u) Egal pariu nul setul [n] – Care jucător va câștiga setul? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 294. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 295. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 296. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

SQUASH

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Gazdă; Oaspete
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Gazdă; Oaspete

- (f) Cine va câștiga cursa către X puncte în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (g) Cine va marca punctul X în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (h) Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (i) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3) – 2:0; 2:1; 1:2; 0:2
- (j) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3
- (k) Număr de seturi (cel mai bun din 3) – 2; 3
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) – 3; 4; 5
- (m) Total pentru setul X – sub; peste
- (n) Par/ Impar pentru setul X – par; impar
- (o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3) – 0; 1; 2; 3
- (p) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5) – 0; 1; 2; 3; 4; 5

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 298. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.
- 299. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 300. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 301. Dacă un jucător se retrage, abandonează meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
- 302. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
- 303. Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile

CRICKET T20 + ODI

- (a) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde; Oaspeti
- (b) Total run-uri – Sub; Peste
- (c) Total run-uri echipa gazda – Sub; Peste
- (d) Total run-uri echipa oaspete – Sub; Peste
- (e) Runs echipa gazda i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (f) Runs echipa oaspete i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (g) Număr impar/par de runs - impar; par
- (h) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6
- (i) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri - gazde; egalitate; oaspeti
- (j) Va fi un superover? - da; nu
- (k) Va fi egalitate? - da; nu
- (l) Care echipă va conduce după x overs? – gazde; egalitate; oaspeti
- (m) Total runs echipa gazdă după x overs - peste; sub
- (n) Total runs echipa oaspete după x overs - peste; sub

- (o) Runs echipa gazdă după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (p) Runs echipa oaspete după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (q) Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - peste; sub
- (r) Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - peste; sub
- (s) Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - impar; par
- (t) Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - impar; par
- (u) Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (v) Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (w) Următoarea demitere - prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele
- (x) Următoarea demitere (prindere / scăpare) - prindere; scăpare
- (y) Total runs echipa gazdă la prima demitere - peste; sub
- (z) Total runs echipa oaspete la prima demitere - peste; sub

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 308. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri devin invalide dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.
- 309. Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea monezii sau tragere la sorți, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor deveni invalide
- 310. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor deveni invalide cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.
- 311. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

AUSSIE RULES

- (a) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar? – 1,X,2
- (b) Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la finalul timpului regulamentar: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (c) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va câștiga restul meciului?
- (e) Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, la finalul timpului regulamentar?
- (f) Avantajul câștigătoare - Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?
- (g) Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, la finalul timpului regulamentar?
- (h) Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în meci?
- (i) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (j) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?

- (k) Impar/Par – Număr total de puncte impar/par la finalul timpului regulamentar
- (l) Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.
- (m) Pauză – rezultat - Care va fi rezultatul la pauză?
- (n) Pauză - Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la pauză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (o) Egal pariu nul prima repriză – Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (p) Pauză - Cine va câștiga restul? - Care echipă va câștiga restul reprizei?
- (q) Handicap Asiatic prima repriză - Care va fi rezultatul la pauză după aplicarea handicapului?
- (r) Pauză - Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj conducătoarea la pauză?
- (s) Pauză - Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în prima repriză?
- (t) Repriza 1 - Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în prima repriză?
- (u) Repriza 1 - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?
- (v) Repriza 1 - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?
- (w) Impar/Par prima repriză – Număr total de puncte impar/par în prima repriză.
- (x) Cine câștigă sfertul? - Care echipă va câștiga sfertul?
- (y) Șansă dublă sfertul [n] - Rezultatul sfertului n: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (z) Egal pariu nul primul sfert – Care echipă va câștiga primul sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (aa) Egal pariu nul al doilea sfert – Care echipă va câștiga al doilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (bb) Egal pariu nul al treilea sfert – Care echipă va câștiga al treilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (cc) Egal pariu nul al patrulea sfert – Care echipă va câștiga al patrulea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (dd) Cine va câștiga restul sfertului [n]? - Care echipă va câștiga restul sfertului n?
- (ee) Handicap Asiatic primul sfert - Care va fi rezultatul primului sfert după aplicarea handicapului?
- (ff) Handicap Asiatic al doilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 2-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (gg) Handicap Asiatic al treilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 3-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (hh) Handicap Asiatic al patrulea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 4-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (ii) Avantajul câștigătoarei sfertului [n] – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea sfertului n?
- (jj) Total primul sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în primul sfert?
- (kk) Total al doilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al doilea sfert?
- (ll) Total al treilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al treilea sfert?
- (mm) Total al patrulea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al al patrulea sfert?
- (nn) Total interval sfertul [n] – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în sfertul n?
- (oo) Total Gazde [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (pp) Total Oaspeți [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (qq) Impar/Par primul sfert – Număr total de puncte impar/par în primul sfert.
- (rr) Impar/Par al doilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al doilea sfert.
- (ss) Impar/Par al treilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al treilea sfert.
- (tt) Impar/Par al patrulea sfert – Număr total de puncte impar/par în al patrulea sfert.

IMPORTANT

312. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada over-time decât dacă este specificat.
313. Dacă un meci este întrerupt și continuat în mai puțin de 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri rămân valabile și vor fi validate conform rezultatului final. Toate pariurile nedecise devin nule și vor primi cotă 1.
314. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.
315. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele adiționale de prelungiri nu sunt luate în considerare.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

316. Dacă sunt oferite cote unui eveniment a cărui oră de desfășurare este gresită (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
317. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă sau dacă este întrerupt și nu se reia în 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri primesc cotă 1.
318. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

PARIURI LIVE

144. Sunt pariurile pe care clienții pot paria înaintea sau pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.
145. Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.
146. Cotele pe lista de pariuri – oferta se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de curs, se transmit automat pe televizoarele din agenții.
147. Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.
148. Rezultatele pariurilor live sunt furnizate de către Sportradar AG. Datorită acestui tip de pariu specific care se desfășoară în timp real, cu mai mult de 280.000 evenimente anual, rezultatele nu pot fi afișate pe suport de hârtie sau pe website. Biletele sunt validate în mod automat, în timp real, pe baza informațiilor extrase direct din bazele de date ale Sportradar AG.
149. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.
150. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
151. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.
152. În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
153. În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.
154. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).
155. În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.
156. În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

FOTBAL

- (a) 1 X 2 - Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total (doar totaluri *.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)

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

ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)

(dd) Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

(ee) Prelungiri - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungiri

ii. Extins de scorul curent

(ff) Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii. Extins de scorul curent

(gg) Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii. Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)

(hh) Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere

(ii) Cartonașe - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe

(jj) Handicap cornere - Handicap 12 în unități *.5

(kk) Total cornere - Număr total de cornere în unități *.5

(ll) Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(mm) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(nn) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)

(oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități *.5

(pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități *.5

(qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere

(rr) Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1

(ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități *.5

(tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități *.5

(uu) Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-6, 7+)

(vv) Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)

(ww) Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)

(xx) Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități *.5

(yy) Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități *.5

(zz) Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1

(aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

(bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5

(ccc) Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5+)

(ddd) Repriza 1 - Goluri gazde

ii Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1

ii. 0, 1, 2, 3+

(eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1

ii. 0, 1, 2, 3+

(fff) Repriza cu cele mai multe goluri

i. Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)

ii. Se consideră doar timpul regulamentar

(ggg) Când se va înscrie golul următor?

i. În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)

ii. Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30)

iii. 31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri

iv. Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV

(hhh) Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități *.5

(iii) Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)

(jjj) Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci

(kkk) Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități *.5

(lll) Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități *.5

(mmm) Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități *.5

(nnn) Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)

(ooo) Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1

(ppp) Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

(qqq) Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități *.5

(rrr) Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități *.5

(sss) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități *.5

(ttt) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)

(uuu) Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

(vvv) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)

(www) Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți

(xxx) Cum se va decide meciul? - "Gazde/Oaspeți" după "Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare"

(yyy) Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul

(zzz) Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT

(aaaa) Care echipă va câștiga finala? - 1 sau 2

(bbbb) Care echipă va câștiga finala mică pentru locul 3? - 1 sau 2

(cccc) Repriza 2 - 1X2 - Care echipă va câștiga Repriza 2?

(dddd) Repriza 2 - total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita pentru Repriza 2?

- (eeee) Lovituri de departajare – să se înscrie următorul penalti – Se va înscrie următorul penalti?
- (ffff) Lovituri de departajare – total – Se vor înscrie mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita?
- (gggg) Lovituri de departajare – număr exact de penaltiuri înscrise - Numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (hhhh) Lovituri de departajare – avantajul câștigătoare – Avantajul cu care câștigă o echipă loviturile de departajare
- (iv) Lovituri de departajare – total [total] gazde – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (jjjj) Lovituri de departajare – total [total] oaspeți – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (kkkk) Lovituri de departajare – scor corect – Scorul exact după loviturile de departajare
- (llll) Lovituri de departajare – impar/par – Număr impar sau par de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (mmmm) Lovituri de departajare - impar/par gazde - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare
- (nnnn) Lovituri de departajare - impar/par oaspeți - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare
- (oooo) Lovituri de departajare – rezultat și total – Rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita?
- (pppp) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute?
- (qqqq) Total x.5 în intervalul de 15 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 15 minute?
- (rrrr) Cine va înscrie golul X în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 15 minute?
- (ssss) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute?
- (tttt) Total x.5 în intervalul de 5 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?
- (uuuu) Cine va înscrie golul X în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?
- (vvvv) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute?
- (wwww) Total x.5 în intervalul de 10 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?
- (xxxx) Cine va înscrie golul X în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?
- (yyyy) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute?
- (zzzz) Handicap asiatic cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 5 minute?
- (aaaa) Total cornere în intervalul de 5 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (bbbb) Total cornere gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (cccc) Total cornere oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (dddd) Cine bate primul corner în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 5 minute?
- (eeee) Impar/par cornere în intervalul de 5 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 5 minute
- (ffff) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute?
- (gggg) Handicap asiatic cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 10 minute?
- (hhhh) Total cornere în intervalul de 10 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(v) Total cornere gazde în intervalul de 10 minute a - b - Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(jjjjj) Total cornere oaspeți în intervalul de 10 minute a - b - Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?

(kkkkk) Cine bate primul corner în intervalul de 10 minute a - b - Care echipă va bate primul corner în intervalul de 10 minute?

(lllll) Impar/par cornere în intervalul de 10 minute a - b - Număr impar/par de cornere în intervalul de 10 minute

(mmmmm) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute a - b - Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute?

(nnnnn) Handicap asiatic cornere în intervalul de 15 minute a - b - Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 15 minute?

(ooooo) Total cornere în intervalul de 15 minute a - b - Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(ppppp) Total cornere gazde în intervalul de 15 minute a - b - Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(qqqqq) Total cornere oaspeți în intervalul de 15 minute a - b - Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?

(rrrrr) Cine bate primul corner în intervalul de 15 minute a - b - Care echipă va bate primul corner în intervalul de 15 minute?

(sssss) Impar/par cornere în intervalul de 15 minute a - b - Număr impar/par de cornere în intervalul de 15 minute

(ttttt) Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere

(uuuuu) Repriza 1 - Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere în Repriza 1?

(vvvvv) Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X?

(wwwww) Repriza 1 - Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X în Repriza 1?

(xxxxx) Rezultat final și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(yyyyy) Când se va înscrie următorul gol - Intervalul de 10 minute în care se va înscrie următorul gol

(zzzzz) Repriza 1 - șansă dublă - Rezultatul Reprizei 1: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(aaaaa) Repriza 2 - șansă dublă - Rezultatul Reprizei 2: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(bbbbb) Repriza 1 - egal pariu nul - Care echipă va câștiga Repriza 1? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

(ccccc) Repriza 2 - egal pariu nul - Care echipă va câștiga Repriza 2? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

(ddddd) Repriza 1 - handicap - Care va fi rezultatul Reprizei 1 după aplicarea handicapului?

(eeeeee) Repriza 2 - handicap - Care va fi rezultatul Reprizei 2 după aplicarea handicapului?

(ffffff) Golul X - Zona de înscriere - Din ce zonă se va înscrie golul X?

(ggggg) Se va înscrie penaltiul X? - Se va înscrie gol la penaltiul X?

(hhhhh) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a - b - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 15 minute?

(vi) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute?

(jjjjj) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b - Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute?

(kkkkk) Total cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a - b - Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 15 minute?

(lllll) Total cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b - Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 10 minute?

(mmmmmm) Total cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 5 minute?

(nnnnnn) Eliminare în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 15 minute?

(oooooo) Eliminare în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 10 minute?

(pppppp) Eliminare în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 5 minute?

(qqqqqq) Eliminare gazde în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 15 minute?

(rrrrrr) Eliminare gazde în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 10 minute?

(ssssss) Eliminare gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 5 minute?

(tttttt) Eliminare oaspeți în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 15 minute?

(uuuuuu) Eliminare oaspeți în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 10 minute?

(vvvvvv) Eliminare oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 5 minute?

(wwwww) Repriza 2 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(xxxxxx) Repriza 2 -rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în Repriza 2

(yyyyyy) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și totaluri - Șansă dublă și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la Final

(zzzzzz) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și ambele echipe să înscrie - Șansă dublă și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(aaaaaa) Repriza 1 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 1?

(bbbbbb) Repriza 2 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 2?

(cccccc) Repriza 1 – goluri exact – Care va fi numărul exact de goluri care se vor înscrie în Repriza 1?

(dddddd) Repriza 1 - rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în Repriza 1

(eeeeee) Repriza 1 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

(ffffff) Repriza 1 – scor corect – Scorul exact la Pauză

(gggggg) Metoda înscrierii golului X – șut, cu capul, autogol, penalti, lovitură, niciuna

i. Lovitură liberă: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura liberă sau corner pentru a se lua în considerare. Loviturile deviate se iau în considerare atâta timp cât golul se atribuie jucătorului care a executat lovitura liberă sau cornerul.

ii. Penalți: Golul trebuie să se înscrie direct din lovitura de pedeapsă. Golurile înscrise după o respingere sau ratarea loviturii nu se iau în considerare.

iii. Autogol: Dacă golul a fost declarat autogol.

iv. Cu capul: Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.

v. Șut: Golul trebuie să se înscrie cu orice altă parte a corpului decât capul, iar alte tipuri nu se iau în considerare.

vi. Niciun gol înscris.

(hhhhhh) Jucătorul să înscrie 2+ - Până la 23 de jucători pentru fiecare echipă.

(vii) Jucătorul să înscrie 3+ - Până la 23 de jucători pentru fiecare echipă.

(jjjjjj) Echipa 1 Marcatorul X - Până la 23 de jucători pentru Echipa 1, niciun gol Echipa 1.

(kkkkkk) Echipa 2 Marcatorul X - Până la 23 de jucători pentru Echipa 2, niciun gol Echipa 2.

(llllll) Pauza/Final

i. Echipa 1/Echipa 1

ii. Echipa 1/Egal

iii. Echipa 1/Echipa 2

iv. Egal/Echipa 1

v. Egal/Egal

vi. Egal/Echipa 2

vii. Echipa 2/Echipa 1

viii. Echipa 2/Egal

ix. Echipa 2/Echipa 2

(mmmmmm) Prelungiri – Scor corect – 0:0, 1:1, 2:2, 1:0, 2:0, 2:1, 0:1, 0:2, 1:2, oricare altul.

(nnnnnnn) Echipa 1 va câștiga – Da; Nu.

(ooooooo) Echipa 2 va câștiga – Da; Nu.

(ppppppp) Oricare echipa va câștiga – Da; Nu.

(qqqqqqq) Să înscrie jucătorul (inclusiv în prelungiri) – Da; Nu. – Dacă nu se joacă prelungiri, pariul se va decide conform rezultatului de la finalul timpului regulamentar.

(rrrrrrr) Următorul marcator – rezultate pentru 20 de jucători de câmp; autogol; niciun gol; oricare altul – Autogolurile se iau în considerare pentru decizie deoarece se oferă un rezultat dedicat. Jucătorii care nu sunt în listă precum și portarii sau jucători de pe banca de rezerve, se regăsesc în rezultatul "oricare altul", care se va folosi în scopul deciderii în mod corespunzător.

(sssssss) Următorul marcator & 1x2 – Jucător X & Echipa 1; Jucător X & Egal; Jucător X & Echipa 2; oricare altul. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul".

(ttttttt) Să înscrie oricând & 1x2 – Jucător X & Echipa 1; Jucător X & Egal; Jucător X & Echipa 2; oricare altul. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul".

(uuuuuuu) Următorul marcator & scor corect – Jucătorul X & 1:0; Jucătorul X & 2:0; Jucătorul X & 3:0; Jucătorul X & 4:0; Jucătorul X & 0:1; Jucătorul X & 1:1; Jucătorul X & 2:1; Jucătorul X & 3:1; Jucătorul X & 4:1; Jucătorul X & 0:2; Jucătorul X & 1:2; Jucătorul X & 2:2; Jucătorul X & 3:2; Jucătorul X & 4:2; Jucătorul X & 0:3; Jucătorul X & 1:3; Jucătorul X & 2:3; Jucătorul X & 3:3; Jucătorul X & 4:3; Jucătorul X & 0:4; Jucătorul X & 1:4; Jucătorul X & 2:4; Jucătorul X & 3:4; Jucătorul X & 4:4. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul", precum și cazul în care oricare echipă înscrie mai mult de 4 goluri.

(vvvvvvv) Să înscrie oricând & scor corect - Jucătorul X & 1:0; Jucătorul X & 2:0; Jucătorul X & 3:0; Jucătorul X & 4:0; Jucătorul X & 0:1; Jucătorul X & 1:1; Jucătorul X & 2:1; Jucătorul X & 3:1; Jucătorul X & 4:1; Jucătorul X & 0:2; Jucătorul X & 1:2; Jucătorul X & 2:2; Jucătorul X & 3:2; Jucătorul X & 4:2; Jucătorul X & 0:3; Jucătorul X & 1:3; Jucătorul X & 2:3; Jucătorul X & 3:3; Jucătorul X & 4:3; Jucătorul X & 0:4; Jucătorul X & 1:4; Jucătorul X & 2:4; Jucătorul X & 3:4; Jucătorul X & 4:4. – Orice jucător care nu înscrie se va decide ca "oricare altul", precum și cazul în care oricare echipă înscrie mai mult de 4 goluri.

IMPORTANT

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

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

159. 90 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

160. Dacă un eveniment se desfășoară "tur-retur", rezultatul următoarelor tipuri de pariuri: "Cine merge mai departe?", "Cum se va decide meciul?", "Care echipă va câștiga finala?", "Care echipă va câștiga finala pentru locul 3?" se va decide după desfășurarea ambelor manșe.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

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

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

163. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

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

PARIURILE PE CARTONAȘE

167. Cartonașul galben se consideră 1 cartonaș, iar cartonașul roșu 2. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonașe.

168. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

169. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

170. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE

171. Cartonașul galben se consideră 10 puncte și roșu sau galben-roșu 25. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecință un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonașe.

172. Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonașe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

173. Cartonașele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

174. Cartonașele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiți, antrenori, jucători aflați pe bancă) nu se iau în considerare.

PARIURILE PE CORNERE

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

URMĂTORUL MARCATOR

176. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.

177. Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați eligibili.

178. Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

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

180. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

SĂ ÎNSCRIE ORICÂND

181. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.

182. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați eligibili. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

183. În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48h de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.

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

185. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

PARIURILE PE INTERVALE

186. Pariurile pe intervale corner se decid în baza timpului în care se joacă lovitura de la colț, și nu a timpului în care aceasta a fost primită sau acordată.

187. Pariurile pe intervale cartonașe se decid în baza timpului în care se arată cartonașul, și nu a timpului în care s-a produs încălcarea regulilor.

188. Pariurile pe intervale goluri se decid în baza timpului anunțat la TV. Dacă acest lucru nu este disponibil, atunci este luat în calcul minutul conform ceasului oficial al jocului. De asemenea, pariurile se decid conform minutului în care mingea depășește linia porții și nu minutul în care mingea a fost șutată.

TENIS

(a) 1 sau 2 - Jucător1; Jucător2

(b) Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2

(c) Care jucător va câștiga game-urile x și y din setul n?

i. Întotdeauna pentru următoarele 2 game-uri (ex: Care jucător va câștiga game-urile 3 și 4 din setul 2?

ii. Disponibil doar înainte de începerea primului din cele 2 game-uri

(d) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

(e) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3

(f) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

(g) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(h) Setul X - Cine va câștiga game-ul X?

i. Câștigătorul următorului game (ex: Care jucător va câștiga game-ul 3 din setul X?)

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(i) Număr total de game-uri

i. Pariuri total game-uri *.5

ii. Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)

(j) Setul X – Total - Pariuri total game-uri pentru setul X *.5 (ex: sub/peste 9.5)

(k) Număr Impar/Par de game-uri

i. Se consideră game-urile din tot meciul

ii. Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)

(l) Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare

(m) Setul X - Scorul game-ului X

i. Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(n) Setul X - Scorul game-ului X sau break

i. Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break

ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului

(o) Cine câștigă punctul [x] în gameul [y] din setul [n] – Care jucător va câștiga punctul x în gameul y din setul n?

(p) Deuce/egalitate în gameul [x] din setul [y] – Va fi un deuce în gameul x din setul y?

(q) Scor corect în set – Scor corect la gameuri în primul set

(r) Tiebreak în meci – Va fi un tiebreak în meci?

(s) Tiebreak în set [x] - Va fi un tiebreak în set?

- (t) Handicap game meci – Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul final?
- (u) Handicap game setul [x] - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul setului?
- (v) Jucătorul 1 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 1 cel puțin un set?
- (w) Jucătorul 2 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 2 cel puțin un set?
- (x) Rezultat dublu (set 1 / meci) – Cine va câștiga setul 1 și meciul?
- (y) Orice set să se termine 6:0 sau 0:6 – Se va câștiga vreun set cu 6 la 0?
- (z) Număr exact de puncte în gameul [x] din setul [y] – Care va fi numărul exact de puncte în gameul x din setul y?
- (aa) Total gameuri jucătorul 1 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?
- (bb) Total gameuri jucătorul 2 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?
- (cc) Primul la [x] puncte în gameul [y] din setul [n] - Care jucător va ajunge primul la x puncte în gameul y din setul n?
- (dd) Cine câștigă primul punct în gameul [x] din setul [y] - Care jucător va câștiga primul punct în gameul x din setul y?
- (ee) Primul la [x] gameuri din setul [y] - Care jucător va ajunge primul la x gameuri din setul y?
- (ff) Impar/par puncte în gameul [x] din setul [y] – Se va înscrie un număr impar sau par de gameuri când va fi declarat un castigator?

IMPORTANT

- 189. În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.
- 190. În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.
- 191. În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.
- 192. În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

BASCHET

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (c) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub
- (e) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap *.5) - Gazde; Oaspeți
- (g) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par
- (h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (i) Cine va înscrie punctul X?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

- ii. Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct).
- iii. Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
- (j) Care echipă va câștiga mingea de început? - Gazde; Oaspeți
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
- i. X în 20, 30, 40, ...
- ii. Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte).
- iii. Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.
- (l) Sferturile 1-2 - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (m) Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (n) Sferturile 1-2 - Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (o) Sferturile 1-2 - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- (p) Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (q) Repriza X - Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (r) Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (s) Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (t) Sfertul 1/2/3/4 - egal pariu nul - Rezultat sfert, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează
- (u) Sfertul 1/2/3/4 - total - Rezultatul va avea mai multe sau mai puține puncte decât limita specificată?
- (v) Sfertul 1/2/3/4 - handicap asiatic - Echipa gazdă începe sfertul cu avantaj sau dezavantaj de puncte.
- (w) Sfertul 1/2/3/4 - impar/par - Numărul total de puncte în sfert să fie impar sau par.
- (x) Pauză - 1X2 - Care echipă va câștiga la pauză?
- (y) Sfertul 1/2/3/4 - 1X2 - Care echipă va câștiga sfertul?
- (z) Rezultat final AAMS - Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 6 puncte la final?
- (aa) Rezultat AAMS Sfertul 1/2/3/4 - Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 3 puncte la finalul sfertului?
- (bb) Total AAMS timp regulamentar - Câte puncte se vor marca în meci în comparație cu numărul specificat?
- (cc) Total AAMS Sfertul 1/2/3/4 - Câte puncte se vor marca în sfert în comparație cu numărul specificat?
- (dd) Egal pariu nul - Rezultat final, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează
- (ee) Impar/Par - Număr total de puncte impar/par
- (ff) Sfertul 1/2/3/4 - primii la x puncte - Care echipă va ajunge prima la x puncte în sfert?
- (gg) Total gazde (incl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (hh) Total oaspeți (incl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (ii) Total gazde (excl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (jj) Total oaspeți (excl. prel) - Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (kk) Repriza 2 - 1X2 (incl. prel) - Care echipă va câștiga repriza 2, inclusiv prelungiri?
- (ll) Repriza 2 - egal pariu nul (incl. prel) - Rezultat Repriza 2, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează, inclusiv prelungiri.
- (mm) Repriza 2 - handicap asiatic (incl. prel) - Echipa gazdă începe Repriza 2 cu avantaj sau dezavantaj de puncte, inclusiv prelungiri.
- (nn) Repriza 2 - total (incl. prel) - Câte puncte se vor înscrie în Repriza 2 în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?

(oo) Repriza 2 - impar/par (incl. prel) - Număr total de puncte impar/par în Repriza 2, inclusiv prelungiri.

IMPORTANT

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

199. Tipul de pariu "Vor fi prelungiri?", va fi validat cu "da" în cazul în care meciul se termină la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

203. Dacă un eveniment nu se termină la egalitate, însă se vor juca prelungiri având scopul unei calificări, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

FOTBAL AMERICAN

(a) 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți

(b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(c) Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(d) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(e) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13

(f) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...

(g) Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(h) Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(i) Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par

(j) Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

(k) Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul

(l) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(m) Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal

(n) Pauză/Final - 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2

(o) Repriza 1 - 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(p) Repriza 1 - Handicap - Doar x.5

(q) Repriza 1 - Total - Doar x.5

(r) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.

(s) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

(t) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

(u) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

(v) Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

(w) Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal

(x) Sfertul X - 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(y) Sfertul X – Total - Doar x.5

(z) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar?

(aa) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

210. Dacă un meci este abandonat sau amânat, toate pariurile se vor considera nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în programului săptămânal al NFL (Joi - Miercuri ora stadionului local).

HOCHEI

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc

(c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)

(d) Egal pariu primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

(e) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(f) Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?

(g) Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?

(h) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?

(i) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?

ii. 0, 1, 2, 3, +

(j) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?

ii. 0, 1, 2, 3, +

(k) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități *.5

(l) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități *.5

(m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri

(n) Repriza 1 – Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

(o) Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1

(p) Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

(q) Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2

(r) Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri

- (s) Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- (t) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- (u) Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare
- (v) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa
- (w) Gazde pariu nul – Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.
- (x) Oaspeți pariu nul – Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.
- (y) Handicap asiatic – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?
- (z) Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?
- (aa) Asiatic total – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la finalul timpului regulamentar?
- (bb) Număr exact de goluri – Care va fi numărul exact de goluri la finalul timpului regulamentar?
- (cc) Ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare?
- (dd) Care echipă va înscrie? - Care echipă va înscrie (timp regulamentar)?
- (ee) Fără gol primit Gazde – Echipa gazdă să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?
- (ff) Fără gol primit Oaspeți – Echipa oaspete să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?
- (gg) Scor corect – Scorul la finalul timpului regulamentar.
- (hh) Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.
- (ii) Rezultat și ambele echipe să înscrie - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie.
- (jj) Rezultat și primul gol - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol.
- (kk) Handicap (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ll) Handicap asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (mm) Total asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (nn) Total (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (oo) Goluri exact (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi numărul exact de goluri, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (pp) Avantajul câștigătoarei (incl. prel și lovituri de departajare) – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (qq) Care echipă va înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Care echipă va înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?
- (rr) Fără gol primit Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa gazdă să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ss) Fără gol primit Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa oaspete să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (tt) Total Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (uu) Total Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (vv) Goluri Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa gazdă, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ww) Goluri Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa oaspete, după prelungiri și lovituri de departajare?

- (xx) Scor correct (incl. prel și lovituri de departajare) –Scorul final, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (yy) Impar/Par (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul impar/parde goluri, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (zz) Rezultat și totaluri (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (aaa) Rezultat și ambele echipe să înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (bbb) Rezultat și primul gol (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ccc) Următorul gol (incl. prel și lovituri de departajare) – Care echipă va înscrie următorul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ddd) Șansă dublă repriza X – Rezultatul la finalul reprizei: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (eee) Egal pariu nul repriza X – Rezultatul reprizei, în caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (fff) Handicap repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului.
- (ggg) Handicap asiatic repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului asiatic.
- (hhh) Total asiatic repriza X – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul Asiatic, în repriza X?
- (iii) Goluri exact repriza X – Care va fi numărul exact de goluri înscrise în repriza X?
- (jjj) Ambele echipe să înscrie repriza X - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în repriza X?
- (kkk) Care echipă va înscrie repriza X - Care echipă va înscrie în repriza X?
- (lll) Fără gol primit Gazde repriza X – Echipa gazdă să nu primească gol în repriza X?
- (mmm) Fără gol primit Oaspeți repriza X – Echipa oaspete să nu primească gol în repriza X?
- (nnn) Goluri Gazde repriza X – Numărul exact de goluri echipa gazdă în repriza X?
- (ooo) Goluri Oaspeți repriza X – Numărul exact de goluri echipa oaspete în repriza X?
- (ppp) Total Gazde repriza X – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?
- (qqq) Total Oaspeți repriza X – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?
- (rrr) Impar/Par repriza X – Numărul impar/parde goluri în repriza X.
- (sss) Scor correct repriza X – Scorul exact în repriza X.
- (ttt) Următorul gol repriza X – Care echipă va înscrie următorul gol în repriza X.
- (uuu) Repriza 1 și Rezultat final – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și la finalul timpului regulamentar.
- (vvv) Repriza 1 și Rezultat final (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și 12.
- (www) Gazdele să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa gazdă toate reprizele?
- (xxx) Oaspeții să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa oaspete toate reprizele?
- (yyy) Gazdele să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa gazdă cel puțin o repriză?
- (zzz) Oaspeții să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa oaspete cel puțin o repriză?
- (aaaa) Gazdele să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa gazdă cel puțin un gol în toate reprizele?
- (bbbb) Oaspeții să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa oaspete cel puțin un gol în toate reprizele?
- (cccc) Toate reprizele peste – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză peste total?
- (dddd) Toate reprizele sub – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză sub total?
- (eeee) Repriza cu cele mai multe goluri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?

- (ffff) Repriza cu cele mai multe goluri gazde – În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (gggg) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți – În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (hhhh) Rezultat (doar prel!) – Care va fi rezultatul prelungirilor?
- (iv) Total (doar prel!) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prelungiri?
- (jjjj) Egal pariu nul (doar prel!) – Va câștiga o echipă în prelungiri? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (kkkk) Șansă dublă (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (llll) Gazde pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.
- (mmmm) Oaspeți pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.

IMPORTANT

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

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

213. Dacă în cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decideră. Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

BASEBALL

- (a) 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) - Pariuri handicap *5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (c) Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri *5
- (e) Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri
- (f) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$
- (g) Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți
- (h) Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?
- (i) Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+ - Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
- (j) Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
- (l) Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu
- (m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (n) Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (o) Pauză – Total - Doar totaluri *5

- (p) Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza X - Total (doar totaluri *.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (r) Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)
- (s) Total după 5 inning-uri - peste; sub
- (t) Handicap Asiatic după 5 inninguri - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după 5 inninguri?
- (u) Prima jumătate - Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prima jumătate?
- (v) Total Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (w) Total Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (x) Total Gazde după 5 inninguri - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (y) Total Oaspeți după 5 inninguri - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (z) Prima jumătate - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (aa) Prima jumătate - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (bb) Rezultat final și totaluri (incl. prel) – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, inclusiv inningurile extra.
- (cc) Total Asiatic (incl. prel) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (dd) Număr de run-uri înscrise (incl. prel) – Câte run-uri se vor înscrie în meci, inclusiv inningurile extra? 0-4; 5-6; 7-8; 9-10; 11-13; 14+
- (ee) Total meci – 1X2 (incl. prel) – Se vor înscrie mai multe, exact, sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (ff) Total Asiatic Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (gg) Total Asiatic Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (hh) Handicap (incl. prel) - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la scorul final, inclusiv inningurile extra?
- (ii) Repriza cu cele mai multe înscrieri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe run-uri?
- (jj) Cine câștigă mai multe inninguri – Care echipă va câștiga cele mai multe inninguri?
- (kk) Total Asiatic după 5 inninguri – Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (ll) Total Asiatic Gazde după 5 inninguri – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (mm) Total Asiatic Oaspeți după 5 inninguri – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (nn) Total run-uri în inningurile (x-y) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (oo) Total run-uri Gazde în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (pp) Total run-uri Oaspeți în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (qq) Cele mai multe run-uri consecutive oricare echipă – Câte run-uri consecutive va înscrie oricare echipă?
- (rr) Când se va termina meciul? - Când se va termina meciul? – în primele 9 inning-uri, după 9 inning-uri, în extra-inning
- (ss) Când se va înscrie run-ul X - Când se va înscrie al X-lea run?
- (tt) Ambele echipe să înscrie x run-uri – Vor înscrie ambele echipe x run-uri?
- (uu) Primele 5 inninguri și Rezultat final (incl. prel) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru primele 5 inninguri și rezultat final, inclusiv inningurile extra.

- (vv) Care echipă câștigă inningurile x-y – Care va fi rezultatul inningurilor X-Y?
- (ww) Handicap Asiatic inningurile x-y – Care echipă va câștiga inningurile X-Y după aplicarea handicapului?
- (xx) Impar/Par inningurile x-y – Număr impar/par de run-uri în inningurile X-Y.
- (yy) Handicap Asiatic în repriza X - Care echipă va câștiga după aplicarea handicapului în repriza X?
- (zz) Total run-uri Gazde în repriza X - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (aaa) Total run-uri Oaspeți în repriza X - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (bbb) Gazdele să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa gazdă cel puțin un run în repriza X?
- (ccc) Oaspeții să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa oaspete cel puțin un run în repriza X?
- (ddd) Ambele echipe să înscrie în repriza X – Vor înscrie ambele echipe cel puțin un run fiecare în repriza X?

IMPORTANT

218. Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct? ” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte? ” sau alte specificații.
219. Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 inning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).
220. Tipul de pariu “Când se va termina meciul?”, va fi validat “În extra-inning” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 inning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).
221. Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU

TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL

Repriză

Inning

Prelungiri

Inning extra

Puncte

Run-uri

Pauză

Rezultat după al 9-a jumătate-inning

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

222. Toate vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct)
223. În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
224. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

HANDBAL

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...)
- (c) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (d) Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?

- (e) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1
- (f) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (g) Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (h) Cine va înscrie al X-lea punct?
 - i. X în 10, 15, 20, 25, ...
 - ii. Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci?
 - iii. Dacă un meci se termină înaintea înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.
- (i) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
 - i. X în 10, 20, 30, 40, ...
 - ii. Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri)
 - iii. Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.
- (j) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (k) Repriza 1 - Impar/Par - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- (l) Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)
- (m) Repriza 2 - handicap asiatic - Echipa gazdă începe repriza 2 cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.
- (n) Șansă dublă (1X - 12 - X2) - Rezultatul la finalul timpului regulamentar.
- (o) Pauză - șansă dublă (1X - 12 - X2) - Rezultatul la pauză.
- (p) Egal pariu nul - Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (q) Repriza 1 - egal pariu nul - Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (r) Total interval - Câte goluri se vor înscrie în meci?
- (s) Repriza 1 - total interval - Câte goluri se vor înscrie în prima repriză?
- (t) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (u) Repriza 1 - total gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?
- (v) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (w) Repriza 1 - total oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?
- (x) Total interval Gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în meci?
- (y) Repriza 1 - total interval gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în prima repriză?
- (z) Total interval Oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în meci?
- (aa) Repriza 1 - total interval oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în prima repriză?
- (bb) Rezultat final și totaluri - Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în meci?
- (cc) Repriza 1 - Rezultat și totaluri - Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în prima repriză?
- (dd) Repriza cu cele mai multe goluri - În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?
- (ee) Repriza cu cele mai multe goluri gazde - În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (ff) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți - În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (gg) Pauză/final - Care echipă va conduce la pauză și care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar?

(hh) Echipa cu cele mai multe goluri în oricare repriză – Care echipă va înscrie cele mai multe goluri în oricare repriză?

(ii) Care echipă câștigă meciul, incl. prel și lovituri de departajare? – Echipa care va câștiga meciul, inclusiv după prelungiri și lovituri de departajare?

(jj) Handicap asiatic (doar prel!) – Echipa gazdă începe prelungirile cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.

(kk) Total (doar prel!) – Se vor înscrie în prelungiri mai multe sau mai puține goluri decât totalul?

IMPORTANT

225. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

226. Dacă se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor deveni invalide.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

VOLEI:

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

(b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

(c) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3

(h) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(i) Total - Peste; Sub

(j) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)

(m) Rezultat final (în seturi – cel mai bun din 7) – Scor final corect în seturi

(n) Număr de seturi (cel mai bun din 7) – Număr exact de seturi jucate.

(o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 7) - Câte seturi rămân nedecise când prima echipă ajunge la 25 de puncte (sau 15 puncte în setul 7).

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

234. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

VOLEI DE PLAJĂ

(a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți

(b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți

(c) Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap *.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

(f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

(g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2

(h) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3

(i) Total - Peste; Sub

(j) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

240. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

FUTSAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Total (doar totaluri *.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

(c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

- (d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
- (e) Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
- (f) Egal pariul primește cota 1
- i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- (g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
- (h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
- (i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (j) Goluri gazde
- i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (k) Goluri oaspeți
- i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (l) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)
- (m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (n) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa
- (o) Repriza 1 – 1 X 2
- i. Care echipă va câștiga prima repriză?
- ii. Rezultat la pauză 1-X-2
- (p) Repriza 1 - Total (doar totaluri *.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- (q) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
- (r) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
- (s) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (t) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- (u) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- (v) Cine câștigă la loviturile de departajare? - Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

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

247. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.
248. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

BADMINTON

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri handicap asiatic pentru setul X *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?

- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...

ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.

- (h) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
- (i) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (j) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (k) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

RUGBY

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap Asiatic - Doar *.5
- (f) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1 - -7; -8 - -14; <-14)

(g) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)

(h) Total - Doar x.5

(i) Total Diferență - (<28; 28-34; 35-41; 42-48; 49-55; 56-62; >62)

(j) Total oaspeți - Doar x.5

(k) Impar/Par - Impar; Par

(l) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(m) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(n) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

(o) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

(p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar *.5

(q) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1 - -7; -8 - -14; <-14)

(r) Repriza 1 - Total - Doar x.5

(s) Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7-13; 14-20; 21-27; 28-34; 35-41; >41)

(t) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

(u) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

(v) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

(w) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?

(x) Pauză - total interval - În care interval se încadrează numărul total de puncte care se vor înscrie în prima repriză?

(y) Handicap - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?

(z) Prima repriză - Handicap - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la pauză?

(aa) Încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci?

(bb) Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?

(cc) Prima repriză - Încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză?

(dd) Prima repriză - Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză după aplicarea handicapului?

(ee) Încercări egal pariu nul - Cine va avea mai multe încercări în meci? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(ff) Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?

(gg) Total Încercări - Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul?

(hh) Prima repriză - Încercări egal pariu nul - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(ii) Prima repriză - Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului în prima repriză?

(jj) Prima repriză - Total Încercări - Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?

(kk) Șansă dublă Încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.

(ll) Total Încercări echipa 1 - Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?

(mm) Total Încercări echipa 2 - Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?

(nn) Impar/Par Încercări - Număr impar/par de încercări la finalul timpului regulamentar.

(oo) Prima repriză - Șansă dublă Încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.

- (pp) Prima repriză – Total Încercări echipa 1 – Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (qq) Prima repriză – Total Încercări echipa 2 – Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (rr) Prima repriză – Impar/Par Încercări – Număr impar/par de încercări în prima repriză.
- (ss) Prima repriză – prima echipă la x puncte – Care echipă va va înscrie prima X puncte în prima repriză?
- (tt) Următoarea înscriere – Prin ce metodă se vor înscrie următoarele puncte?
- (uu) Prima echipă la x puncte – Care echipă va înscrie prima X puncte?

IMPORTANT

- 255. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- 256. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 257. 80 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR

- 258. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 259. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 260. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 261. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitură de start, pariul va fi nul.
- 262. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

DARTS

- (a) 1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
- (b) Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (c) Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
- (d) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (e) Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (f) Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (g) Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (h) Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2
- (i) Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (j) Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (k) Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
- (l) Total seturi - Doar totaluri x.5
- (m) Handicap asiatic leg - Cine va câștiga după aplicarea handicapului în leg?
- (n) Total leg-uri în meci - Vor fi mai multe sau mai puține leg-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (o) Impar/Par seturi în meci - Va fi un număr impar sau par de seturi în meci?
- (p) Impar/Par leg-uri în setul X - Va fi un număr impar sau par de leg-uri în setul X?
- (q) Scor de checkout 40+ în leg X seturile 1-13 - Care va fi scorul de checkout în leg-ul X din setul Y?

- (r) Total darts în leg X seturile 1-13 – Vor fi în leg-ul X din setul Y mai multe sau mai puține dart-uri decât totalul?
- (s) Culoarea de checkout în leg X seturile 1-13 - Care va fi culoarea de checkout în leg-ul X din setul Y?
- (t) Cele mai multe 180-uri – Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în meci?
- (u) Cele mai multe 180-uri seturile 1-13 – Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în setul X?
- (v) Total 180-uri – Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (w) Total 180-uri jucătorul 1 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (x) Total 180-uri jucătorul 2 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (y) Total 180-uri seturile 1-13 – Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (z) Total 180-uri jucătorul 1 seturile 1-13 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (aa) Total 180-uri jucătorul 2 seturile 1-13 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (bb) Oricare jucător să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie vreun jucător un 180 în leg X din setul Y?
- (cc) Jucătorul 1 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 1 un 180 în leg X din setul Y?
- (dd) Jucătorul 2 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 2 un 180 în leg X din setul Y?
- (ee) Jucătorul cu cel mai bun scor la prima vizită în leg X seturile 1-13 – Care jucător va avea cel mai bun scor la prima vizită în leg X din setul Y?
- (ff) Total puncte la prima vizită în leg X seturile 1-13 – Vor fi mai multe sau mai puține puncte la prima vizită în leg X din setul Y?

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

SNOOKER

- (a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (b) Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (c) Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (d) Total frame-uri - peste; sub
- (e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- (f) Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (g) Liderul după [x] frame-uri – Care jucător va conduce după jucarea frame-ului X?
- (h) Frame-ul X – jucătorul care va introduce prima bilă - Care jucător va introduce prima bilă în frame-ul X?
- (i) Frame-ul X – jucătorul care va introduce ultima bilă - Care jucător va introduce ultima bilă în frame-ul X?
- (j) Frame-ul X – primul la 30 - Care jucător va ajunge primul la 30 de puncte în frame-ul X?
- (k) Frame-ul X – jucătorul cu cel mai mare break - Care jucător va avea cel mai mare break în frame-ul X?
- (l) Frame-ul X – handicap asiatic puncte - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul frame-ului X?

- (m) Primul la [x] frame-uri - Care jucător va ajunge primul la X frame-uri?
- (n) Frame-ul X – prima culoare introdusă – Care va fi prima culoare introdusă în frame-ul X?
- (o) Frame-ul X – ultimele puncte înscrise - Care va fi ultima culoare introdusă în frame-ul X?
- (p) Frame-ul X – impar/par puncte – Număr impar sau par de puncte în frame-ul X.
- (q) Frame-ul X – va fi un fault – Va fi un fault în frame-ul X?
- (r) Frame-ul X – orice jucător break 50+ - Oricare jucător să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (s) Frame-ul X – jucătorul 1 break 50+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (t) Frame-ul X – jucătorul 2 break 50+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (u) Frame-ul X – orice jucător break 100+ - Oricare jucător să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (v) Frame-ul X – jucătorul 1 break 100+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (w) Frame-ul X – jucătorul 2 break 100+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (x) Frame-ul X – cel mai mare break – Intervalul celui mai mare break în frame-ul X.
- (y) Frame-ul X – total puncte [puncte] – Se vor înscrie mai multe sau mai puține puncte decât limita, în frame-ul X?
- (z) Se va trece la frame decisiv – Se va decide meciul cu un frame decisiv?
- (aa) Impar/Par frame-uri - Număr impar sau par de frame-uri jucate.
- (bb) Scor corect după X frame-uri – Care va fi scorul corect după X frame-uri?
- (cc) Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive - Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive.

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

TENIS DE MASĂ

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap *.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?

i.X în 3, 5, 7, 9

ii.Care jucător va ajunge primul la X puncte?

(g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 5, 10, 15, 20

ii. Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?

iii. Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.

(h) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

(i) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte

(j) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

(k) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4

(l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5

(m) Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7

(n) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X

(o) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

279. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

RUGBY SEVENS

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți

(d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți

(e) Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți

(f) Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți

(g) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1 - -7; -8 - -14; <-14)

(h) Total - Sub; Peste

(i) Total Gazde - Sub; Peste

(j) Total Oaspeți - Sub; Peste

(k) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)

(l) Impar/Par - Impar; Par

(m) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți

- (n) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (o) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza 1 - Handicap – Gazde; Egal; Oaspeti
- (r) Repriza 1 – Handicap Asiatic – Gazde; Oaspeti
- (s) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (t) Repriza 1 - Total – Sub; Peste
- (u) Repriza 1 - Total gazde – Sub; Peste
- (v) Repriza 1 - Total oaspeți - Sub; Peste
- (w) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

IMPORTANT

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

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

282. 14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

283. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: modificari de scor sau cartonașe rosii, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

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

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

BOWLS

- (a) Cine va câștiga setul [setNr!] (1X2) - gazde; egalitate; oaspeți
- (b) Handicap [setNr!] - gazde; egalitate; oaspeți
- (c) Care echipa va castiga meciul? – Gazde; Oaspeti
- (d) Handicap asiatic set - Gazde; Oaspeti
- (e) Cine va castiga end [endNR!] in set [set Nr!]? - Gazde; Oaspeti
- (f) Câștig la diferență pentru set [setNr!] - Gazde; Oaspeti
- (g) Care echipa va castiga cursa catre X puncte?
- (h) Cine va inscrie al X-lea punct?
- (i) Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (j) Handicap asiatic set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (k) Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNR!] – Gazde; Oaspeti
- (l) Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNR!] – Gazde; Oaspeti

- (m) Total seturi – Sub; Peste
- (n) Scor corect - doar rezultatele posibile se vor activa
- (o) Total Gazde in set [setNr!] - Sub; Peste
- (p) Total Oaspeti in set [setNr!] - Sub; Peste
- (q) Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – 0; 1; 2; 3; 4
- (r) Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Par; Impar
- (s) Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Sub; Peste
- (t) Total pentru setul [setNr!] – Sub; Peste
- (u) Egal pariu nul setul [n] – Care jucător va câștiga setul? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

IMPORTANT

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

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 290. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 291. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 292. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

SQUASH

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Gazdă; Oaspete
- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Gazdă; Oaspete
- (f) Cine va câștiga cursa către X puncte în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (g) Cine va marca punctul X în setul X? - Gazdă; Oaspete
- (h) Dacă un meci se termina înainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (i) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3) – 2:0; 2:1; 1:2; 0:2
- (j) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3
- (k) Număr de seturi (cel mai bun din 3) – 2; 3
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) – 3; 4; 5
- (m) Total pentru setul X – sub; peste
- (n) Par/ Impar pentru setul X – par; impar
- (o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3) – 0; 1; 2; 3
- (p) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5) – 0; 1; 2; 3; 4; 5

IMPORTANT

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

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

294. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.
295. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
296. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
297. Dacă un jucător se retrage, abandonează meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
298. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
299. Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile

CRICKET T20 + ODI

- (a) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde; Oaspeti
- (b) Total run-uri – Sub; Peste
- (c) Total run-uri echipa gazda – Sub; Peste
- (d) Total run-uri echipa oaspete – Sub; Peste
- (e) Runs echipa gazda i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (f) Runs echipa oaspete i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (g) Număr impar/par de runs - impar; par
- (h) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6
- (i) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri - gazde; egalitate; oaspeti
- (j) Va fi un superover? - da; nu
- (k) Va fi egalitate? - da; nu
- (l) Care echipă va conduce după x overs? – gazde; egalitate; oaspeti
- (m) Total runs echipa gazdă după x overs - peste; sub
- (n) Total runs echipa oaspete după x overs - peste; sub
- (o) Runs echipa gazdă după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (p) Runs echipa oaspete după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (q) Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - peste; sub
- (r) Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - peste; sub
- (s) Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - impar; par
- (t) Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - impar; par
- (u) Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (v) Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (w) Următoarea demitere - prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele
- (x) Următoarea demitere (prindere / scăpare) - prindere; scăpare
- (y) Total runs echipa gazdă la prima demitere - peste; sub
- (z) Total runs echipa oaspete la prima demitere - peste; sub

IMPORTANT

300. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat

301. Penalty run-urile nu se iau în considerare pentru niciun tip de pariu pe over sau aruncări (tipurile de pariuri pe multiple overs nu se iau în considerare pentru această regulă)

302. Twenty 20: trebuie jucate toate over-urile pentru ca tipurile de pariuri nedecise să fie soluționate, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

303. ODIs: trebuie să se fi jucat minimum 90% din toate over-urile alocate pentru innings în momentul în care a fost plasat pariul pentru ca tipurile de pariuri să fie decise, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

304. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri devin invalide dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.

305. Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea monezii sau tragere la sorți, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor deveni invalide

306. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor deveni invalide cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.

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

AUSSIE RULES

(a) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar? – 1,X,2

(b) Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la finalul timpului regulamentar: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.

(c) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(d) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va câștiga restul meciului?

(e) Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, la finalul timpului regulamentar?

(f) Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?

(g) Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, la finalul timpului regulamentar?

(h) Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în meci?

(i) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?

(j) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?

(k) Impar/Par – Număr total de puncte impar/par la finalul timpului regulamentar

(l) Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.

(m) Pauză – rezultat - Care va fi rezultatul la pauză?

(n) Pauză - Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la pauză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.

(o) Egal pariu nul prima repriză – Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

(p) Pauză - Cine va câștiga restul? - Care echipă va câștiga restul reprizei?

(q) Handicap Asiatic prima repriză - Care va fi rezultatul la pauză după aplicarea handicapului?

(r) Pauză - Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj conducătoarea la pauză?

(s) Pauză - Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în prima repriză?

(t) Repriza 1 - Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în prima repriză?

(u) Repriza 1 - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?

(v) Repriza 1 - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?

(w) Impar/Par prima repriză – Număr total de puncte impar/par în prima repriză.

- (x) Cine câștigă sfertul? - Care echipă va câștiga sfertul?
- (y) Șansă dublă sfertul [n] - Rezultatul sfertului n: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (z) Egal pariu nul primul sfert – Care echipă va câștiga primul sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (aa) Egal pariu nul al doilea sfert – Care echipă va câștiga al doilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (bb) Egal pariu nul al treilea sfert – Care echipă va câștiga al treilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (cc) Egal pariu nul al patrulea sfert – Care echipă va câștiga al patrulea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (dd) Cine va câștiga restul sfertului [n]? - Care echipă va câștiga restul sfertului n?
- (ee) Handicap Asiatic primul sfert - Care va fi rezultatul primului sfert după aplicarea handicapului?
- (ff) Handicap Asiatic al doilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 2-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (gg) Handicap Asiatic al treilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 3-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (hh) Handicap Asiatic al patrulea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 4-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (ii) Avantajul câștigătoare sfertului [n] – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea sfertului n?
- (jj) Total primul sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în primul sfert?
- (kk) Total al doilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al doilea sfert?
- (ll) Total al treilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al treilea sfert?
- (mm) Total al patrulea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al al patrulea sfert?
- (nn) Total interval sfertul [n] – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în sfertul n?
- (oo) Total Gazde [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (pp) Total Oaspeți [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (qq) Impar/Par primul sfert – Număr total de puncte impar/par în primul sfert.
- (rr) Impar/Par al doilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al doilea sfert.
- (ss) Impar/Par al treilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al treilea sfert.
- (tt) Impar/Par al patrulea sfert – Număr total de puncte impar/par în al patrulea sfert.

IMPORTANT

- 308. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada over-time decât dacă este specificat.
- 309. Dacă un meci este întrerupt și continuat în mai puțin de 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri rămân valabile și vor fi validate conform rezultatului final. Toate pariurile nedecise devin nule și vor primi cotă 1.
- 310. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.
- 311. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele adiționale de prelungiri nu sunt luate în considerare.

REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 312. Dacă sunt oferite cote unui eveniment a cărui oră de desfășurare este gresită (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 313. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă sau dacă este întrerupt și nu se reia în 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri primesc cotă 1.
- 314. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

S.C. POWER SOFT TECH S.R.L.
ADMINISTRATOR,
CRACIUNESCU GEORGE CATALIN