S.C. BAUM S.R.L.
Tudor Vladimirescu, Nr.49, Dumbraveni, 555500, Sibiu, Romania
Nr.ord.Reg.Com.: J1993001085325 , CIF: RO4101083
Cont bancar: RO56BTRLRONCRT0424766402, Banca Transilvania
Tel.: +40744505642 Tel.: +40269865893, Fax: +40269865379
E-mail: baum@baumgames.ro, Web: www.baumgames.ro

REGULAMENT DE FUNCTIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

Terminal de pariuri Baumbet

CAPITOLUL I DISPOZITII GENERALE

Articolul 1

Organizatorul jocurilor de noroc, activitatea pariuri in COTA fixa, este **S. C. BAUM S. R. L.,** societate inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J32/1085/1993 cu sediul social in Dumbraveni, Str. Tudor Vladimirescu, nr. 49, Judetul Sibiu.

Articolul 2

Prezentul Regulament stabileste regulile generale ale pariurilor in COTA fixa (denumite "Pariuri") organizate de catre S. C. BAUM S. R. L. Regulile urmatoare intra in vigoare incepand cu data obtinerii Licentei si se vor aplica tuturor pariurilor acceptate de catre Organizator. Regulile Jocului sunt afisate intr-un loc vizibil la punctul de pariere al Organizatorului si pot fi consultate de catre orice client inainte de efectuarea pariului. Clientii trebuie mai intai sa citeasca si sa inteleaga regulile de mai jos. Detinerea unui bilet de pariere emis de catre terminalul de pariuri implica cunoasterea de catre client a regulilor prevazute si explicate in acest document.

Terminalele de joc din toate locatiile SC BAUM SRL sunt centralizate intr-un sistem electronic (server) central amplasat la adresa Dumbraveni, Str. Tudor Vladimirescu, nr. 49, Judetul Sibiu care evidentiaza fiecare terminal de joc conectat, totalul taxelor de participare colectate si totalul premiilor acordate.

Accesul minorilor in locatiile in care se exploateaza jocuri de noroc este strict interzis.

Articolul 3

Pariul in COTA fixa este jocul de noroc in care participantul trebuie sa indice rezultatele unor evenimente ce urmeaza sa aiba loc fara implicarea organizatorului sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent. Organizatorul, pe baza unor criterii proprii, stabileste cotele de multiplicare a mizei in cazul in care variantele jucate sunt declarate castigatoare si aduce la cunostinta participantilor, acesta hotarand in mod independent evenimentele si variantele pe care parieaza si valoarea sumei de bani jucata (miza). Contractul va fi incheiat intre Organizator si Client pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, intocmite in conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea platii biletului de pariere (denumit in continuare "Biletul"). Clientul este persoana fizica majora care a incheiat un Contract cu Organizatorul, fapt dovedit de detinerea Biletului. Pariurile vor fi primite in punctele de lucru ale organizatorului, legal inregistrate inainte de tiparirea Biletului. Toate informatiile vor fi inregistrate de catre Organizator. Aceste reguli ("Regulamentul") vor fi obligatorii pentru toate partile care stabilesc relatii in scopul desfasurarii unui pariu.

Clientii trebuie sa citeasca Regulamentul la intervale regulate pentru a ramane la curent cu orice modificare. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificari, dupa aprobarea acestora de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc. Continuarea utilizarii serviciilor Organizatorului indica acceptarea de catre Client a versiunii curente a regulamentului.

Articolul 4

Activitatea organizatorului functioneaza pe baza Licentei de Organizare a Jocurilor de Noroc si a Autorizatiei de exploatare a jocurilor de noroc de tip pariu in COTA fixa eliberate de Comisia de Autorizare a Jocurilor de Noroc. Evidenta contabila va fi efectuata conform legilor si dispozitiilor Oficiului National pentru Jocuri de Noroc. Impozitul pe profit al societatii va fi virat Bugetului de Stat al Romaniei conform normelor in vigoare. Organizatorul va utiliza in agentiile proprii selectate, terminale de pariere dependente si autonome, iar in locatiile specializate pentru desfasurarea jocurilor de noroc va utiliza terminale de pariere autonome.

Articolul 5

Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariere) este un sistem unitar si independent la care jucatorii isi pot realiza singuri biletele de pariere, fara a fi necesara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul organizatorului). Terminalul utilizeaza programul software de pariere al organizatorului, functionand dupa aceleasi principii si utilizand aceleasi resurse ca si statia de lucru din fiecare agentie. In aceasta situatie, jucatorul/pariorul isi intocmeste singur biletul/tichetul de pariere si il achita singur, in mod total securizat. Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariere) este compus din: software si hardware cu care se face conectarea cu serverul central al societatii; interfata (ecran) cu sistem touch-screen pentru selectarea comenzilor dorite; acceptator de moneda (prin intermediul caruia jucatorul introduce sumele mizate); imprimanta pentru tiparirea biletelor/tichetelor de pariere in vederea tiparirii si emiterii acestora catre jucator la momentul efectuarii pariului; sistem hardware pe care ruleaza programul software de realizare a biletului de pariere utilizat de societatea noastra; conexiune internet prin care aparatul este conectat la serverul central al societatii unde se realizeaza si se accepta/valideaza biletul/tichetul de pariere.

1. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive

Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente sportive.

2. Terminalul de pariuri pentru curse de caini

Terminalul de pariuri pentru curse de caini este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de caini.

3. Terminalul de pariuri pentru curse de cai

Terminalul de pariuri pentru curse de cai este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de cai.

4. **Terminalul de pariuri pentru curse moto**

Terminalul de pariuri pentru curse moto este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse de motociclete.

5) Terminalul de pariuri pentru curse Nascar

Terminalul de pariuri pentru curse Nascar este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse Nascar.

6) Terminalul de pariuri pentru curse Motocross

Terminalul de pariuri pentru curse Motocross este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe curse Motocross.

7. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive – pariurile live

Terminalul de pariuri pentru evenimante sportive – pariurile live, este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente sportive in timpul desfasurarii acestora.

8. Terminalul de pariuri pentru numere extrase la loteriile internationale

Terminalul de pariuri pentru numere extrase la loteriile internationale, este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de Compania Nationala Loteria Romana.

9. Terminalul de pariuri pentru pariuri BetBalls.

Terminalul de pariuri pentru pariuri BetBalls este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere BetBalls.

10. Terminalul de pariuri pentru pariuri Keno.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Keno este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere Keno.

11. Terminalul de pariuri pentru pariuri Ruleta.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Ruleta este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in extragerile pe numere ruleta.

12. Terminalul de pariuri pentru pariuri Racheta.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Racheta este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in distanta de zbor a rachetei.

13. Terminalul de pariuri pentru pariuri Avion.

Terminalul de pariuri pentru pariuri Avion este un terminal la care jucatorul poate plasa pariuri pe evenimente constand in distanta de zbor a avionului.

14. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente sportive

Pariurile pe evenimetele sportive sunt jocuri de noroc unde castigul depinde de indicarea corecta a rezultatelor de la evenimentele sportive sau alte activitati asociate. Evenimentul sportiv este un joc, o competitie, o cursa Acesta poate sa aiba minim 2 rezultate diferite, rezultate asupra carora operatorul nu are nici o influenta.

15. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente nonsportive

Pariurile pe evenimentele nonsportive sunt pariuri in COTA fixa in care Evenimentele nu au un caracter sportiv. Operatorul va primi pariuri nonsportive pe Evenimente precum: premiile Oscar, concursuri de frumusete, concursuri de muzica, etc.

16. Evenimente de pariuri – cursele de caini

Pariurile pe cursele de caini sunt jocuri de noroc unde 6 caini concureaza unul impotriva celuilalt. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

17. Evenimente de pariuri – cursele de cai

Pariurile pe cursele de cai sunt jocuri de noroc unde 8 cai concureaza unul impotriva celuilalt. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

18. Evenimente de pariuri – cursele moto

Pariurile pe cursele moto sunt jocuri de noroc unde 6 motociclete concureaza una impotriva celeilalte. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

19. Evenimente de pariuri – cursele Nascar

Pariurile pe cursele Nascar sunt jocuri de noroc unde concureaza mai multi participanti. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

20. Evenimente de pariuri – cursele Motocross

Pariurile pe cursele Motocross sunt jocuri de noroc unde concureaza mai multi participanti. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

21. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente sportive – pariuri live

Pariurile live pe evenimentele sportive sunt jocuri de noroc unde castigul depinde de indicarea corecta a rezultatelor de la evenimentele sportive sau alte activitati asociate, pariuri care se plaseaza pe parcursul desfasurarii evenimentului. Evenimentul sportiv este un joc, o competitie, o cursa. Acesta poate sa aiba minim 2 rezultate diferite, rezultate la care operatorul nu are nici o influenta.

22. Evenimente de pariuri – pariuri pe numere extrase la loteriile internationale

Pariuri pe numere extrase la loteriile internationale este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de CN Loteria Romana. Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru si nu presupune participarea efectiva a jucatorilor la loterii.

23. Evenimente de pariuri – BetBalls

Pariuri BetBalls este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

24. Evenimente de pariuri – Keno

Pariuri Keno este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

25. Evenimente de pariuri – Ruleta Virtuala

Pariuri Ruleta este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

26. Evenimente de pariuri – Racheta

Pariuri Racheta este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in distanta maxima de zbor a rachetei inainte de prabusire, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

27. Evenimente de pariuri – Avion

Pariuri Avion este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in distanta maxima de zbor a Avionului inainte de prabusire, acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru.

28. Optiunea de a schimba evenimentele de pariuri

Terminalul are optiunea de a schimba evenimentele de pariuri intre ele, pariuri sportive, curse de caini, curse de cai, curse moto, pariuri pe numere sau pariuri pe numere extrase la loteriile internationale.

29. Cotele

Sunt raportul dintre castigul potential si valoarea pariului. Cotele evenimentelor pot fluctua in timp, pana la ora de incepere a evenimentului insa COTA acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare exceptie facand situatia in care pariul este nul sau primeste COTA 1.

30. Totalul cotelor

Este multiplicarea tuturor cotelor a evenimentelor individuale de pariuri.

31. Valoarea pariului – evenimente sportive – pariuri live

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

32. Valoarea pariului – curse de caini

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

33. Valoarea pariului – curse de cai

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

34. Valoarea pariului – curse moto

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

35. Valoarea pariului – curse Nascar

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

36. Valoarea pariului – curse Motocross

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

37. Valoarea pariului – numere extrase la loteriile internationale

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

38. Valoarea pariului – Pariuri BetBalls

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

39. Valoarea pariului – Pariuri Keno

Este suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

40. Valoarea pariului – Pariuri Ruleta

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

41. Valoarea pariului – Pariuri Racheta

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

42. Valoarea pariului – Pariuri Avion

Reprezinta suma de bani introdusa de jucator in terminalul de pariuri. Terminalul lucreaza pe un sistem de credite, ceea ce inseamna ca nu poate da rest inapoi jucatorului.

43. Castigul

Este suma de bani desemnata pentru a fi platita in cazul presupunerii corecte a rezultatului la un eveniment cu reguli cunoscute si rezultate variabile. Castigul este rotunjit cu doua decimale

44. Castigul potential

Este suma de bani calculata prin inmultirea cotelor totale cu valoarea pariului

45. Castigul net

Este suma de bani calculata ca si diferenta dintre castig si valoarea pariului.

46. Oferta

Este sumarul tuturor evenimentelor afisate in terminalul de pariuri.

47. Evenimentul de pariuri

Este evenimentul sportiv sau o activitate asociata definita in oferta.

48. Biletul - biletul de joc

Este un document cu informatii despre pariul plasat, care contine urmatoarele:

- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Evenimentul pariat
- Valoarea creditului
- Castig potential

- Numarul de identificare a biletului /PIN

49. Bilet de credit

Este un document cu informatii despre creditul ramas care nu poate fi folosit pentru plata in numerar, fiind utilizat pentru reintroducerea creditului in terminal.

50. Rezultatul oficial – pariu pe eveniment sportive

Este rezultatul evenimentelor sportive, obtinut din surse de incredere care se afiseaza pe ecranul terminalullui de pariuri. Obiectia oficiala al rezultatelor are efecte de interziere. Modificarile ulterioare nu sunt luate in considerare.

51. Rezultatul oficial - curse de caini

La sfarsitul fiecarei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

52. Rezultatul oficial - curse de cai

La sfarsitul fiecarei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

53. Rezultatul oficial - curse moto

La sfarsitul fiecarei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

54. Rezultatul oficial - curse Nascar

La sfarsitul fiecarei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

55. Rezultatul oficial - curse Motocross

La sfarsitul fiecarei curse rezultatele sunt afisate pe ecranul terminalului de pariuri.

56. Rezultatul oficial – pariu pe evenimente sportive – pariul live

Este rezultatul evenimentelor sportive, obtinut din surse de incredere care se afiseaza pe ecranul terminalullui de pariuri. Obiectia oficiala al rezultatelor are efecte de interziere. Modificarile ulterioare nu sunt luate in considerare.

57. Rezultatul oficial – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

58. Rezultatul oficial – pariuri BetBalls

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

59. Rezultatul oficial – pariuri Keno

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

60. Rezultatul oficial – pariuri Ruleta Virtuala

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

61. Rezultatul oficial – pariuri Ruleta Virtuala

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

62. Rezultatul oficial – pariuri Racheta

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului

63. Rezultatul oficial – pariuri Avion

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului

64. Credit – pariu pe eveniment sportiv

Este suma valorilor pariate.

65. Credit – curse de caini

Este suma valorilor pariate.

66. Credit – curse de cai

Este suma valorilor pariate.

67. Credit – curse moto

Este suma valorilor pariate.

68. Credit – curse Nascar

Este suma valorilor pariate.

69. Credit – curse Motocross

Este suma valorilor pariate.

70. Credit – pariu pe eveniment sportive – pariu live

Este suma valorilor pariate.

71. Credit – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

Este suma valorilor pariate.

72. Credit – pariuri BetBalls

Este suma valorilor pariate.

73. Credit – pariuri Keno

Este suma valorilor pariate.

74. Credit – pariuri Ruleta Virtuala

Reprezinta suma valorilor pariate.

75. Credit – pariuri Racheta

Reprezinta suma valorilor pariate.

76. Credit – pariuri Avion

Reprezinta suma valorilor pariate.

Articolul 6

Inchideti Pariul(Cash Out)

1.Optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) ofera jucatorilor un control mai bun asupra propriilor bilete de pariuri, da posibilitatea de a obtine un castig inainte de finalizarea unui eveniment sau a mai multor evenimente. Cand aceasta optiune este disponibila, se poate inchide un bilet de pariu .Cu optiunea Inchideti Pariul(Cash Out), selectia sau selectiile biletului de pariuri nu trebuie sa ajunga la finalul firesc, daca optiunea este activa se poate inchide biletul de pariuri! Pentru a putea inchide biletul de pariuri, optiunea trebuie sa fie disponibila si sa afiseze o valoare de inchidere a biletului .Valoarea oferita va depinde de performanta selectiei (iilor) de pe bilet si poate fi mai mare sau mai mica decat miza initiala, ceea ce va garanta un profit sau va minimaliza o potentiala pierdere

2.Optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) este disponibila pentru biletele care contin anumite evenimente, meciuri si tipuri de pariuri, pentru biletele cu pariuri simple pe un singur eveniment si pentru biletele cumulate(cu 2 sau mai multe evenimente).

3.Exista o intarziere de timp la acceptarea unei solicitari de inchidere a unui bilet. Daca o COTA se schimba sau un tip de pariu se suspenda, este posibil ca solicitarea de inchidere a biletului sa nu fie acceptata

4.Daca solicitarea de inchidere a biletului este acceptata, acest lucru este afisat si biletul este decis. Rezultatul final real al biletului initial nu va avea niciun impact asupra valorii de inchidere a biletului.

5.Valoarea pentru Inchideti Pariul (Cash Out) oferita in orice moment este valoarea primita de client, in conditiile in care solicitarea de inchidere a pariului este acceptata.

6.BAUM nu poate garanta ca optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) va fi disponibila pentru orice bilet.

7.Optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) nu va fi disponibila atunci cand un tip de pariu este suspendat sau nu exista cote pentru acel tip de pariu.

8.BAUM își rezerva dreptul de a elimina opțiunea Inchideti Pariul(Cash Out) de pe orice terminal sau grup de terminale daca exista o suspiciune rezonabila de utilizare abuziva.

9.BAUM nu va fi raspunzator daca optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) nu este disponibila din motive tehnice sau din orice alt motiv. In aceste cazuri biletele vor ramane valabile, asa cum au fost plasate initial.

10.BAUM isi rezerva dreptul de a modifica, suspenda sau inlatura optiunea Inchideti Pariul (Cash Out) in orice moment pentru orice eveniment, meci, tip de pariu sau terminal. Biletele plasate pe asemenea evenimente, meciuri sau tipuri de pariu vor ramane valide, asa cum au fost plasate initial

11..Pentru toate biletele tip sistem, optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) nu este disponibila!

12.Pentru optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) retragerea minima este 1 ron!

13..Pentru optiunea Inchideti Pariul(Cash Out) retragerea maxima este 20 000 ron!

CAPITOLUL II– REGULI DE BAZA ALE PARIURILOR

Articolul 1

Exista doua tipuri principale de pariuri:

***PARIURI GENERALE -> aceste tipuri de pariuri sunt:**

- pariu pe un singur eveniment simplu

- pariu cumulat: este pariul care contine doua sau mai multe evenimente

- pariu sistem (combinatii)

Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

***PARIURI SPECIALE**

Pariurile speciale sunt: Extra 200, Pariu Sansa, Premiu Baum, Baum Mega Plus, Baum Plus! Aceste pariuri speciale le gasim definite si explicate in Capitolul III.

PARIURI GENERALE:

1. PARIURI PREMATCH

FOTBAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X- rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Primul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol
X- in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

3) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:
1 - gazdele castiga prima repriza
X - rezultatul primei reprize este de egalitate
2 - oaspetii castiga prima repriza
1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza
12 - gazdele sau oaspetii castiga prima repriza

4) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:
1 - gazdele castiga a doua repriza
X - rezultat de egalitate in a doua repriza
2 - oaspetii castiga a doua repriza
1X - gazdele castiga a doua repriza sau egal
X2 - oaspetii castiga a doua repriza sau egal
12 - gazdele sau oaspetii castiga a doua repriza

5) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:
Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar
Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

6) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final in timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final
X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final
2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final
1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final
X/X – egal atat la pauza, cat si la final
2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final
1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final
X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

7) La Egal COTA 1 – pariul este valabil pentru timpul regulamentar; se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

8) Total Goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par
Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

9) Gazdele – Total goluri (EXACT, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:
0 - In timpul regulamentar de joc Gazdele nu inscriu nici un gol
1 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 1 gol
2 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 2 goluri
3+ - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu cel putin 3 goluri

10) Oaspetii – Total goluri (EXACT, MULTI) - se poate miza pe 4 variante:
0 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii nu inscriu nici un gol
1 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 1 gol
2 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 2 goluri
3+ -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu cel putin 3 goluri

11) Handicap Goluri – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! In functie de valoarea n-ului Se ofera 2 (1 sau 2) sau 3 (1, X sau 2) variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

12) Total Goluri -Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Precizare: “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

13) Total Goluri (INTERVAL, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:
0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol
2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri
4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri
6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

14) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:
Prima repriza -In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
Egalitate -In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
A doua repriza -In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

15) Total Goluri+Meci – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ”n” goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5; 3, 5 etc).

16) Primul gol + meci - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului din timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
1/X - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate
1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
2/1- echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
2/X- echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate

2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul
0: 0 -meciul se termina fara gol marcat

17) Prima Repriza – Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:
Par - numarul total de goluri inscris in prima repriza este par
Impar - numarul total de goluri inscris in prima repriza este impar

18) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Meciul se termina egal.
HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

19) Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n'' definit de organizator:
Sub - In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste - In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului. "n"are valoarea de 3, 5; 4, 5; 5, 5 etc.

20) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului. "n" are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

21) Cartonas Rosu - se poate miza pe 2 variante:
Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonas rosu
Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonas rosu
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

22) Prima Repriza – Cartonas Rosu – se poate miza pe 2 variante:
Da -In prima repriza se va acorda cel putin 1 cartonas rosu
Nu -In prima repriza nu se va acorda nici un cartonas rosu
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

23) Total Cartonase Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:
0-1 - echipa gazda primeste intre 0 si 1 cartonas
2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase
3 - echipa gazda primeste exact 3 cartonase
4+ - echipa gazda primeste minim 4 cartonase

24) Total Cartonase Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:
0-1 - echipa oaspete primeste intre 0 si 1 cartonas
2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase
3 - echipa oaspete primeste exact 3 cartonase
4+ - echipa oaspete primeste minim 4 cartonase

25) Prima Repriza - Total Cartonase Gazde (EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:
0 - echipa gazda nu primeste nici un cartonas in prima repriza
1 - echipa gazda primeste exact 1 cartonas in prima repriza
2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase in prima repriza
3+ - echipa gazda primeste minim 3 cartonase in prima repriza

26) Prima Repriza - Total Cartonase Oaspeti (EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:
0 - echipa oaspete nu primeste nici un cartonas in prima repriza
1 - echipa oaspete primeste exact 1 cartonas in prima repriza
2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase in prima repriza
3+ - echipa oaspete primeste minim 3 cartonase in prima repriza

27) Prima Echipa Care Primeste Cartonas - exista 3 variante:
1 - echipa gazda primeste primul cartonas al meciului
X – nu se acorda nici un cartonas in timpul regulamentar
2 - echipa oaspete primeste primul cartonas al meciului

28) Prima Repriza -Prima Echipa Care Primeste Cartonas - exista 3 variante:
1 - echipa gazda primeste primul cartonas al meciului in prima repriza
X – nu se acorda nici un cartonas in prima repriza
2 - echipa oaspete primeste primul cartonas al meciului in prima repriza

29) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in meci
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in meci
2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda

30) Prima Repriza - Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in prima repriza
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in prima repriza
2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in prima repriza

31) Total Cornere - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste -In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 7, 5;8, 5;9, 5 etc.

32) Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - exista 3 variante de pariere:
0-8 In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere
9-11 In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere
12+ In timpul regulamentar de joc se executa minim 12 cornere

33) Handicap Cornere – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

34) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:
0-2 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
3-4 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
5-6 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
7+ - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

35) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:
0-2 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
3-4 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
5-6 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
7+ - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

36) Echipa cu Cele mai Multe Cornere – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda executa in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
X - Echipa gazda executa in timpul regulamentar acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
2 - Echipa oaspete executa in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

37) Primul Corner – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda va executa primul corner in timpul regulamentar de joc
X - In timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner
2 - Echipa oaspete va executa primul corner in timpul regulamentar de joc

38) Ultimul Corner – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc
X - In timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner
2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc

39) Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par
Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

40) Prima Repriza-Total Cornere - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In prima repriza se executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - In prima repriza se executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 3, 5;4, 5;5, 5 etc.

41) Prima Repriza - Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:
0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere
5-6 - In Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere
7+ - In Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

42) Prima Repriza - Handicap Cornere – Echipa gazda incepe prima repriza cu ‘’n’’ cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

43) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariere:
0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner
2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere
3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere
4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

44) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariere:
0-1 - In prima repriza oaspetii executa maxim un corner
2 - In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere
3 - In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere
4+ - In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

45) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
2 - Echipa oaspete primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

46) Prima Repriza - Primul Corner – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda va executa primul corner in prima repriza
X - In prima repriza nu se va executa nici un corner
2 - Echipa oaspete va executa primul corner in prima repriza

47) Prima Repriza - Ultimul Corner – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in prima repriza
X - In prima repriza nu se va executa nici un corner
2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in prima repriza

48) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total cornere in prima repriza este par
Impar – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

49) Numar de Cartonase ((INTERVAL, EXACT, MULTI)) – variante:
0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase
4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase
5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase
6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase
7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase
8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase
9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase
10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase
11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase
12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

50) Cartonas Rosu Gazde – se ofera 2 variante:
Da - In timpul regulamentar de joc gazdele vor primi cel putin un cartonas rosu
Nu - In timpul regulamentar de joc gazdele nu vor primi nici un cartonas rosu

51) Cartonas Rosu Oaspeti – se ofera 2 variante:
Da - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor primi cel putin un cartonas rosu
Nu - In timpul regulamentar de joc oaspetii nu vor primi nici un cartonas rosu

52) Penalty – se ofera 2 variante:
Da -In timpul regulamentar de joc se va acorda cel putin o lovitura de la 11 metri
Nu -In timpul regulamentar de joc nu se va acorda nici o lovitura de la 11 metri

53) Jucatorul Marcheaza - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:
DA - Jucatorul ''X'' marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc
Primul - Jucatorul ''X'' marcheaza primul in timpul regulamentar de joc
Ultimul - Jucatorul ''X'' marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc
2+ - Jucatorul ''X'' marcheaza minim 2 goluri in timpul regulamentar de joc
3+ - Jucatorul ''X'' marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc
NOTA: Jucatorul ''X'' reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

54) Jucatorul Marcheaza si Meci - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului si echipa castigatoare! Exemplu: Jucatorul ''X'' marcheaza si echipa la care este legitimat castiga meciul!
NOTA: Jucatorul ''X'' reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze;Echipa la care este legitimat se gaseste in oferta organizatorului! NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare! NOTA: Acest tip de pariu este valabil pentru timpul regulamentar de joc, eventualele prelungiri, lovituri de departajare nu se iau in considerare!

55) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:
1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei
2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajere, retur, rejucare, etc!
NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

56) Total Goluri Gazde - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ''n'' goluri
Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ''n'' goluri
NOTA: In general ''n'' are valoarea de 0. 5 sau 1. 5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

57) Total Goluri Oaspeti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub ''n'' goluri
Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste ''n'' goluri
NOTA: In general ''n'' are valoarea de 0. 5 sau 1. 5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

58) Total Goluri Gazde (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:
0 - Gazdele nu vor marca in timpul regulamentar de joc
1-2 - Gazdele vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc
1-3 - Gazdele vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc
2-3 - Gazdele vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc
4+ - Gazdele vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

59) Total Goluri Oaspeti (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:
0 - Oaspetii nu vor marca in timpul regulamentar de joc
1-2 - Oaspetii vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc
1-3 - Oaspetii vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc
2-3 - Oaspetii vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc
4+ - Oaspetii vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

60) Scor Corect – se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ''altele'', pronostic al acestui tip de pariu;

61) Meci + Ambele Echipe Marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariere:
1/DA - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/NU - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci
X/DA - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci
X/NU - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)
2/DA - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
2/NU - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

62) Ambele Echipe Marcheaza+ Total Goluri - acest pariu combina pariul Ambele echipe marcheaza si pariul Total goluri ! Pentru fiecare granita ''n'' de la Total goluri avem maxim 4 variante de pariuri:
Da/Peste – ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este peste „n" goluri
Da/Sub - ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este sub „n" goluri
Nu/Peste – o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este peste „n" goluri
Nu/Sub - una sau nici o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este sub „n" goluri
NOTA: Granitele ''n'' sunt anuntate de organizator sunt 2. 5 si 3. 5 dar pot fi si alte valori!
NOTA: Acest tip de pariu combinat este valabil pentru timpul regulamentar de joc

63) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita ''n'' de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:
1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri
12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri
X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri
X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n""-ului., "n" are valoarea de (1, 5;2, 5;3, 5;4, 5 etc).

64) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:
1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

65) Sansa Dubla (Timp regulamentar) + Prima Repriza-Ambele Echipe Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:
1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza
12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza
X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

66) Sansa Dubla (Timp regulamentar) + A doua Repriza-Ambele Echipe Marcheaza -variante:
1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

67) Castigator Dupa 10 Minute – se ofera 3 variante de pariere:
1-Gazdele conduc dupa primele 10 minute jucate in meci
X-Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 10 minute jucate in meci
2-Oaspetii conduc dupa primele 10 minute jucate in meci

68) Total Goluri (EXACT, MULTI) – se ofera urmatoarele variante de pariere:
0 - in timpul regulamentar nu se marcheaza nici un gol
1 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 1 gol
2 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 3 goluri
4 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 4 goluri
5 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 5 goluri
6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

69) Total Goluri Multiple (EXACT, INTERVAL, MULTI) – pot exista foarte multe tipuri de pariere! Exemple:
0 - In timpul regulamentar de joc nu se inscrie nici un gol
2-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 2 si 6 goluri
4-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 4 si 6 goluri
7+ - In timpul regulamentar de joc se marcheaza minim 7 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul anunta in oferta toate tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

70) Ultimul Gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol
Fara goluri – in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

71) PRIMUL GOL, Interval 15 Minute – trebuie indicata perioada de 15 minute in care se va marca primul gol; se ofera 7 variante de pariere:
X-Fara gol tot meciul – in timpul regulamentar de joc nu se marcheaza nici un gol
1-15 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
16-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
31-45 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
46-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
61-75 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
76-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

72) Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza + A Doua Repriza – se poate paria pe 4 variante:
Da/Da-ambele echipe marcheaza in prima repriza si ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza
Nu/Nu-NU marcheaza ambele echipe in prima repriza si nu marcheaza ambele echipe in a 2 a repriza
Da/Nu- ambele echipe marcheaza in prima repriza si nu marcheaza ambele echipe in a 2 a repriza
Nu/Da- nu marcheaza ambele echipe in Prima repriza si ambele echipe marcheaza in a 2 a repriza.

73) Ambele Reprize Sub 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariere:
Da – in prima repriza se inscrie maxim un gol si in a doua repriza se inscrie maxim un gol
Nu – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza se inscriu minim 2 goluri

74) Ambele Reprize Peste 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariere:
Da – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri si in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri
Nu - in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza nu se inscriu minim 2 goluri

75) Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:
Da -In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)
Nu -In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

76) Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:
Da -In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)
Nu -In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

77) Gazdele Castiga LA 0 (Da/Nu) – exista 2 variante:
Da - Echipa gazda castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol
Nu – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau oaspetii marcheaza

78) Oaspetii Castiga LA 0 (DA/NU) -exista 2 variante:
Da - Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol
Nu – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau gazdele marcheaza

79) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele - Se ofera 3 variante
1 - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
X - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
2 - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

80) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii - Se ofera 3 variante:
1 - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
X - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
2 - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

81) Gazdele Castiga Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:
Da - gazdele castiga ambele reprize **Nu** - gazdele nu castiga ambele reprize

82) Oaspetii Castiga Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:
Da - oaspetii castiga ambele reprize **Nu** - oaspetii nu castiga ambele reprize

83) Gazdele Marcheaza in Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:
Da - gazdele marcheaza in ambele reprize **Nu** - gazdele nu marcheaza in ambele reprize

84) Oaspetii Marcheaza in Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:
Da - oaspetii marcheaza in ambele reprize **Nu** - oaspetii nu marcheaza in ambele reprize

85) Gazdele Castiga Oricare Repriza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - gazdele castiga oricare repriza **Nu** - gazdele nu castiga nicio repriza

86) Oaspetii Castiga Oricare Repriza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - oaspetii castiga oricare repriza **Nu** - oaspetii nu castiga nicio repriza

87) Total Goluri Par/Impar Gazde – se ofera 2 variante:
Par – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul par
Impar– numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul impar

88) Total Goluri Par/Impar Oaspeti – se ofera 2 variante:
Par – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul par
Impar – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul impar

89) Prima Repriza – Total Goluri - In prima repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri! exista cate 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este sub „n“ goluri din oferta
Peste - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este peste „n“ goluri din oferta
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5;1, 5;2, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

90) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, MULTI) –exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:
0 – In prima repriza nu se marcheaza
1 - In prima repriza se marcheaza exact 1 gol
2+ - In prima repriza se marcheaza minim 2 goluri

91) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, INTERVAL, MULTI) – exista urmatoarele variante:
0 - In prima repriza nu se va marca niciun gol
1-2 - In prima repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri
1-3 - In prima repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri
2-3 - In prima repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri
4+ - In prima repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

92) Prima Repriza – Handicap Goluri
Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.
In functie de’’ n’’ Se ofera 3 variante de pariere: 1, X, 2 sau/si 2 variante de pariere: 1, 2!
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
1 – echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
x – rezultat de egalitate in prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – echipa oaspete castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

93) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

94) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

95) Prima Repriza – La egal COTA 1 – se ofera 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1

96) Prima Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect al primei reprize!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru rezultatul primei reprize; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru prima repriza, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

97) Prima Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

98) Prima Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:
1 -Echipa gazda va inscrie primul gol in prima repriza
X -Niciuna din echipe nu va inscrie in prima repriza
2 -Echipa oaspete va inscrie primul gol in prima repriza

99) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:
1 (sau Da)-In prima repriza gazdele nu primesc gol (in prima repriza oaspetii nu marcheaza)
2 (sau Nu) -In prima repriza gazdele primesc gol (in prima repriza oaspetii marcheaza)

100) Prima Repriza – Oaspetii NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:
1 (sau Da) -In prima repriza oaspetii nu primesc gol (in prima repriza gazdele nu marcheaza)
2 (sau Nu)- In prima repriza oaspetii primesc gol (in prima repriza gazdele marcheaza)

101) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:
Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga prima repriza
Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub ”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza
Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza
Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Peste/2 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de1, 5; 2, 5 etc

102) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:
1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1//Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza
X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza
X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0
2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

103) Sansa Dubla in Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:
1X/Da -Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1X/Nu -Gazdele castiga sau prima repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
12/Da -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
12/Nu -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
X2/Da -Prima repriza se termina egal egal sau oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
X2/Nu -Prima repriza se termina egal sau oaspetii castiga iprima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

104) Prima Repriza – Numar Cartonase (EXACT, MULTI) – Variante de pariere:
0- In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase
1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase
2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase
3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase
4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase
5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase
6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase

105) A Doua Repriza – Total Goluri - In a doua repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este sub „n“ goluri din oferta
Peste - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este peste „n“ goluri din oferta
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5;1, 5;2, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

106) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT, MULTI) - exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:
0 – In a doua repriza nu se marcheaza
1 - In a doua repriza se marcheaza exact 1 gol
2+ - In a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

107) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT, INTERVAL MULTI) – exista urmatoarele variante:
0 - In a doua repriza nu se va marca niciun gol
1-2 - In a doua repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri
1-3 - In a doua repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri
2-3 - In a doua repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri
4+ - In a doua repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

108) A Doua Repriza – Handicap Goluri
Echipa gazda porneste de la inceputul reprizei a doua cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.
In functie de'' n'' Se ofera 3 variante de pariere: 1, X, 2 sau/si 2 variante de pariere: 1, 2!
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.
1 – echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
x – rezultat de egalitate in a doua repriza dupa aplicarea handicapului
2 – echipa oaspete castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

109) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: In general "n" are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

110) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: In general "n" are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

111) A Doua Repriza – La Egal COTA 1 – se ofera 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera COTA 1
112) A Doua Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect pentru a doua repriza!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru repriza 2; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru repriza 2, Organizatorul defineste ''altele'', pronostic al acestui tip de pariu;

113) A Doua Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

114) A Doua Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:
1 -Echipa gazda va inscrie primul gol in a doua repriza
X -Niciuna din echipe nu va inscrie in repriza a doua
2 -Echipa oaspete va inscrie primul gol in repriza a doua

115) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariere:
1 (sau Da) -In a doua repriza gazdele nu primesc gol (in a doua repriza oaspetii nu marcheaza)
2 (sau NU) -In a doua repriza gazdele primesc gol (in a doua repriza oaspetii marcheaza)

116) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariere:
1 (sau Da) - In a doua repriza oaspetii nu primesc gol (in a doua repriza gazdele nu marcheaza)
2 (sau NU) - In a doua repriza oaspetii primesc gol (in a doua repriza gazdele marcheaza)

117) Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:
Sub si gazde - In a doua repriza se marcheaza sub "n"goluri si gazdele castiga a doua repriza
Sub si egalitate - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate
Sub si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza
Peste si gazde - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga a doua repriza
Peste si egaliatate - In a doua repriza se marcheaza peste"n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate
Peste si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului., "n" are valoarea de1, 5; 2, 5 etc

118) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:
Gazde/Da - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
Gazde//Nu - Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza
Egalitate/Da - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
EgalitateNu - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0
Oaspeti/Da - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
Oaspeti/Nu - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

119) Sansa Dubla in A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza In A Doua Repriza – se ofera 6 variante:
1X/Da -Gazdele castiga a doua repriza sau a doua repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
1X/Nu -Gazdele castiga a doua repriza sau pa doua repriza repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
12/Da -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
12/Nu -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
X2/Da -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
X2/Nu -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga ia doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

120) A Doua Repriza – Total Goluri Par/Impar -se poate miza pe 2 variante:
Par - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este par
Impar - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este impar

121) Metoda Calificarii - variante:
1 TR (sau Gazdele in timp regulamentar)- - castiga gazdele in timp regulamentar
1 PR (sau Gazdele in prelungiri) - castiga gazdele in prelungiri
1 PE (sau Gazdele la loviturile de departajare**)** - castiga gazdele la loviturile de departajare
2 TR (sau Oaspetii in timpul regulamentar) - castiga oaspetii in timp regulamentar
2 PR (sau Oaspetii in prelungiri)- castiga oaspetii in prelungiri
2 PE (sau Oaspetii la loviturile de departajare) - castiga oaspetii la loviturile de departajare
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!
NOTA: pentru finale de competitii, pentru meciuri care se decid intr-o singura mansa etc, acest tip de pariu descrie metoda prin care se decide meciul!

122) Prelungiri + Gol se poate miza pe 2 variante:
Da - Meciul va ajunge in prelungiri si se va marca cel putin 1 gol in aceste prelungiri
Nu - Meciul nu va ajunge in prelungiri sau va ajunge in prelungiri dar nu se va marca in aceste prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

123) Va ajunge meciul la lovituri de departajare**?** se poate miza pe 2 variante:
Da – meciul va ajunge la lovituri de departajare **Nu** – meciul nu va ajunge la lovituri de departajare
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

124) Castigator Dupa 15 Minute – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Gazdele conduc dupa primele 15 minute jucate din meci
X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 15 minute jucate din meci
2 - Oaspetii conduc dupa primele 15 minute jucate din meci

125) Castigator Dupa 30 Minute – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Gazdele conduc dupa primele 30 minute jucate din meci
X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 30 minute jucate din meci
2 - Oaspetii conduc dupa primele 30 minute jucate din meci

126) Castigator Dupa 60 Minute – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Gazdele conduc dupa primele 60 minute jucate din meci
X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 60minute jucate din meci
2 - Oaspetii conduc dupa primele 60 minute jucate din meci

127) Castigator Dupa 75 Minute – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Gazdele conduc dupa primele 75 minute jucate din meci
X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa primele 75 minute jucate din meci
2 - Oaspetii conduc dupa primele 75 minute jucate din meci

128) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate la pauza sau si egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

129) Prima Repriza – Cartonas Rosu Gazde – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da -In prima repriza gazdele primesc minim 1 cartonas rosu
Nu -In prima repriza gazdele nu primesc cartonas rosu

130) Prima Repriza – Cartonas Rosu Oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante
Da -In prima repriza oaspetii primesc minim 1 cartonas rosu
Nu -In prima repriza oaspetii nu primesc cartonas rosu

131) Jucatorul - numarul minim de pase decisive - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa decisiva **2** – Jucatorul reuseste minim 2 pase decisive
Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!
Pasa decisiva =ultima contributie a jucatorului care ajuta direct un coechipier sa inscrie!

132) Jucatorul - numarul minim de goluri - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de goluri atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim un gol **2** – Jucatorul reuseste minim 2 goluri
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

133) Jucatorul - numarul minim de suturi - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut **2** – Jucatorul reuseste minim 2 suturi
Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!
Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta, in afara portii sau blocat
134) Jucatorul - numarul minim de suturi de gol - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi de gol atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut de gol **2** – Jucatorul reuseste minim 2 suturi de gol
Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul, piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibila pentru a inscrie ! Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar, respins de un adversar, respins de un coechipier propriu (destul de rar) sau un gol

135) Jucatorul - numarul minim de pase - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa **2** – Jucatorul reuseste minim 2 pase
Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!
Pentru acest tip de pariu exemplele au caracter informativ, valorile pot fi mult mai mari! Exemplu:
– Jucatorul reuseste in meci minim 35 de pase
O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier, pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier;pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului

136) Jucatorul - numarul minim de deposedari (tackles)- Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de alunecari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
1 – Jucatorul reuseste in meci minim o alunecare **2** – Jucatorul reuseste minim 2 alunecari
Note: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!
O deposedare = o deposedare este definita ca fiind atunci cand un jucator reuseste sa ia mingea unui jucator advers care se afla in posesia mingii, intr-un duel la sol

137) Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
- niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza in timpul de regulamentar de joc si meciul se termina 0-0.
- doar **echipa1** - Doar echipa 1 va inscrie in timpul regulamentar de joc
- doar **echipa2** - Doar echipa 2 va inscrie in timpul regulamentar de joc
- **ambele** - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in timpul regulamentar de joc

138) Intervale goluri (multi) - se poate miza pe urmatoarele variante:
0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol
2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri
4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri
4-6 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 6 goluri

6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri
7+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 7 goluri

139) Scor corect prima repriza/scor corect final
In cazul acestui pariu trebuie indicat scorul corect al primei reprize cat si scorul corect al timpului regulamentar! Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariere scorul corect al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!
Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariere numarul total de goluri al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!
Exemple:
0: 0/2: 1 - scorul primei reprize trebuie sa fie 0: 0 iar rezultatul final trebuie sa fie 2: 1
0: 1/4+ - scorul primei reprize trebuie sa fie 0: 1 iar numarul de goluri inscrise in meci trebuie sa fie de minim 4
4+/4+ - in prima repriza trebuie sa se inscrie minim 4 goluri

140) Primul gol, interval 10 minute; trebuie indicata perioada de 10 minute in care se va marca primul gol; se ofera urmatoarele variante de pariere variante de pariere:
X (fara gol tot meciul) - Meciul se termina cu scorul de 0-0
1-10 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
11-20 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
21-30 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
31-40 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
41-50 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
51-60 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
61-70 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
71-80 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat
81-90 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

141) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
X -Meciul se termina la egalitate **2** -Echipa oaspete castiga meciul
Precizare: In cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

142) Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
1 -Echipa gazda castiga meciul **X** -Meciul se termina la egalitate
Precizare: In cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00

143) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar **2** – gazdele nu castiga in timpul regulamentar

144) Oaspetii castiga -se poate miza pe urmatoarele variante
1 – oaspetii castiga in timpul regulamentar **2** – oaspetii nu castiga in timpul regulamenta

145) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante
1 – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar
2 – meciul se termina egal in timpul regulamentar

146) total goluri 5+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:
0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

147) Total goluri 6+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:
0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
5 - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri
6+ -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri

148) Pauza/final + total goluri [n] - pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul maxim sau minim de goluri din timpul regulamentar!

Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariere! Exemple de variante pentru n =2. 5:

1/1peste – prima repriza o castiga gazdele, meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri
X/2sub - rezultat de egalitate la pauza, meciul este castigat de oaspeti iar in meci se marcheaza maxim 2 goluri
2/1peste - prima repriza o castiga oaspetii, meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri

149) Pauza/final +total goluri prima repriza [n] -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul maxim sau minim de goluri din prima repriza! Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariere! Exemple de variante pentru n =2. 5:

1/1peste - prima repriza o castiga gazdele, meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri
X/2sub - rezultat de egalitate la pauza, meciul este castigat de oaspeti iar in prima repriza se marcheaza maxim 2 goluri
2/1 peste - prima repriza o castiga oaspetii, meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

150) Pauza/final +total goluri (exact, multi) -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize, rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul exact sau minim de goluri din timpul regulamentar! Exemple:
X/X – 0 - meciul se termina cu scorul de 0: 0 in timpul regulamentar
2/2 – 2 - oaspetii castiga prima repriza, oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza exact 2 goluri
1/1 – 5+ - gazdele castiga prima repriza, gazdele castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza minim 5 goluri

151) Gazdele sau peste (n goluri) - se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar
2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

152) Oaspetii sau peste (n goluri); se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar
2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

153) Egal sau peste (n goluri); se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri
2 (sau Nu)- - Meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri.
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

154) Gazdele sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar
2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

155) Egal sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da)- Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri
2 (sau Nu) – meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

156) Oaspetii sau sub (n goluri); se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar
2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

157) Gazdele sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da)- Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza
2 (sau Nu) - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

158) Egal sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:
1 (sau Da) - meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza
2 (sau Nu) - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

159) Oaspetii sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:
1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza
2 (sau NU)- Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in meci ambele nu marcheaza

160) Gazdele sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza
2 (sau NU)- - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

161) Egal sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:
1 (sau DA) – meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza
2 (sau NU) - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

162) Oaspetii sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:
1 (sau DA) - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza
2 (sau NU) - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar si in meci ambele marcheaza

163) Marcator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:
DA - Jucatorul ‘’X’’ marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc
Primul - Jucatorul ‘’X’’ marcheaza primul in timpul regulamentar de joc
Ultimul - Jucatorul ‘’X’’ marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc
NOTA: Jucatorul ‘’X’’ reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00) NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

164) Jucatorul marcheaza + rezultat final; La acest pariu trebuie indicat atat numele jucatorului cat si rezultatul meciului;
Exemple:
Jucatorul’’ x’’ da/1 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar
Jucatorul ‘’x’’ da/x - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar
Jucatorul ‘’x’’ da/2 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar
NOTA: Jucatorul ‘’X’’ reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze. In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00) NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

165) Primul marcator+ rezultat final; La acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si rezultatul meciului;
Jucatorul’’ x’’ da/1 - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar
Jucatorul ‘’x’’ da/x - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar
Jucatorul ‘’x’’ da/2 - jucatorul x marcheaza primul in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar
NOTA: Jucatorul ‘’X’’ reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00).
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

166) Marcator + scor corect; la acest pariu trebuie indicat atat numele marcatorului cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;
Exemple:
Jucatorul x da/0: 1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 0-1
Jucatorul x da/1: 1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 1-1
NOTA: Jucatorul ‘’X’’ reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00).
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!
NOTA: Pentru acest pariu, Organizatorul poate COTA diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

167) Primul marcator + scor corect; la acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;
Exemple:
Jucatorul x da/0: 1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 0-1
Jucatorul x da/1: 1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 1-1
NOTA: Jucatorul ‘’X’’ reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!
NOTA: Pentru acest pariu, Organizatorul poate COTA diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

168) Scor corect (0: 0) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!
Exemple:
0: 0 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0: 0
2: 1 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 2: 1

169) Scor corect (A) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

170) Scor corect (B) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

171) Multiscor
Jucatorul trebuie sa indice corect rezultatul meciului la final din scorurile existente. Jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
1: 0, 2: 0 sau 3: 0 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (1-0, 2-0 sau 3-0)
0: 1, 0: 2 sau 0: 3 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (0-1, 0-2 sau 0-3)
4: 0, 5: 0 sau 6: 0 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (4-0, 5-0 sau 6-0)
0: 4, 0: 5 sau 0: 6 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (0-4, 0-5 sau 0-6)
2: 1, 3: 1 sau 4: 1 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (2-1, 3-1 sau 4-1)
1: 2, 1: 3 sau 1: 4 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (1-2, 1-3 sau 1-4)
3: 2, 4: 2, 4: 3 sau 5: 1 - Gazdele vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (3-2, 4-2, 4: 3 sau 5-1)
2: 3, 2: 4, 3: 4 sau 1: 5 - Oaspetii vor castiga meciul iar meciul se va termina cu unul din aceste scoruri (2: 3, 2: 4, 3: 4 sau 1: 5)
Gazdele alt scor - Gazdele vor castiga meciul cu alt scor decat cele specificate
Oaspetii alt scor - Oaspetii vor castiga meciul cu alt scor decat celespecificate
X - Meciul se va termina la egalitate
NOTA: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

172) Prelungiri - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri! Se poate miza pe 2 variante:
Da - Meciul va avea prelungiri
Nu - Meciul nu va avea prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

173) Metoda primului gol – se poate miza pe urmatoarele variante:
Sut – primul gol este marcat printr-un sut
Cu capul – primul gol este marcat cu capul
Penalty – primul gol este marcat din penalty
Lovitura libera – primul gol este marcat din lovitura libera
Autogol – primul gol este marcat printr-un autogol
NOTA: acest pariu este valabil pentru timpul regulamentar de joc; daca timpul regulamentar se finalizeaza cu scorul de 0-0 orice pronostic al acestui pariu este pierdut!

174)**Finala – Castigator** - jucatorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 castiga Finala
2 – echipa 2 castiga Finala
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, eventuale prelungiri, lovituri de departajare etc!

175)**Prima repriza si A doua repriza Combinatii goluri –** pariu valabil pentru reprizele din timpul regulamentar;variante:

0/1+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0/2+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0/3+ -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

1+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

1+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

1+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0-1/1+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0-1/2+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0-1/3+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

2+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

2+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

2+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0-2/1+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

0-2/2+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

0-2/3+ -in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

3+/1+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol

3+/2+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

3+/3+ -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 3 goluri

0/0-1 -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0/0-2 -in prima repriza nu se marcheaza niciun gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

1+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

1+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

1+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

0-1/0 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

0-1/0-1 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0-1/0-2 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

2+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

2+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

2+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

0-2/0 - in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

0-2/0-1 in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

0-2/0-2 in prima repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

3+/0 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza niciun gol

3+/0-1 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 1 gol

3+/0-2 -in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri si in a doua repriza nu se marcheaza sau se marcheaza maxim 2 goluri

GG/GG -in prima repriza marcheaza ambele echipe si in a doua repriza marcheaza ambele echipe

1-2/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

1-2/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

1-2/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

1-3/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

1-3/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

1-3/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

2-3/1-2 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 2 goluri

2-3/1-3 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 1 gol sau maxim 3 goluri

2-3/2-3 -in prima repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri si in a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri sau maxim 3 goluri

TENIS

PRECIZARE:
Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

2) Castigator setul 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga primul set **2** – jucatorul 2 castiga primul set

3) Castigator Setul 2 – se poate miza pe 2 variante:
1– jucatorul 1 castiga setul2 **2** – jucatorul 2 castiga setul 2

4) Castigator Setul 3 – se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 3 **2** – jucatorul 2 castiga setul 3

5) Scor Corect
La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca in general 2 din 3 seturi.
Variante: 2: 0, 2: 1, 0: 2, 1: 2.
Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) exista urmatoarele variante: 3: 0, 3: 1, 3: 2, 2: 3, 1: 3, 0: 3.

6) Handicap Game-uri – Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘’n’’ game’uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului **2** - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 1. 5;2. 5;3, 5;4, 5;5, 5 etc.

7) Total Game-uri - Se indica daca numarul total de game-uri jucate in meci este peste sau sub numarul specificat in oferta Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este sub „n“ game-uri din oferta
Peste - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

8) Jucator 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine sub „n“ game-uri din oferta
Peste - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

9) Jucator 2 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - la finalul meciului Jucatorul 2 obtine sub „n“ game-uri din oferta **Peste** - la finalul meciului Jucatorul 2 obtine peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

10) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set -se ofera 2 variante:
1 (sau Da)– Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci **2** (sau Nu) – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

11) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set -se ofera 2 variante:
1 (sau Da) – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci **2** (sau Nu) – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

12) Primul set/meci – Se ofera 4 variante:
1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul
1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul
2/1 – jucatorul 2 catiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul
2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

13) Total Seturi (Exact) **–** Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:
2 – in meci se vor juca exact 2 seturi 4 - in meci se vor juca exact 4 seturi
3 - in meci se vor juca exact 3 seturi 5 - in meci se vor juca exact 5 seturi

NOTA: Numarul de pronosticuri pentru acest tip de pariu difera in functie de turneu! Organizatorul decide si anunta in oferta tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

14) Handicap Seturi - Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘’n’’ seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului **2** - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

15) Orice set la 0 – se ofera 2 variante:
1 (sau Da) -In meci unul dintre seturi se va termina 6: 0 sau 0: 6
2 (sau NU) -In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6: 0 sau 0: 6

16) Total Game-uri Par/Impar - se ofera 2 variante:
Par - numarul total de game-uri jucate in meci este par **Impar** - numarul total de game-uri jucate in meci este impar

17) Setul 1 - Handicap game-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu ‘’n’’ game’uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului **2** - Jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

18) Setul 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 (sau Sub) - numarul total de game-uri din setul 1 este sub „n“ game-uri din oferta
2 (sau Peste) - numarul total de game-uri din setul 1este peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

19) Setul 1 – Scor corect
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte (rezultate la game-uri) pentru setul 1!
La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al primului set (rezultat la game-uri) !

20) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 1 set **Nu** – echipa 1 nu castiga exact 1 set

21) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 1 set **Nu** – echipa 2 nu castiga exact 1 set

22) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi **Nu** – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

23) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi **Nu** – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

24) Castigator + total game-uri – Exista urmatoarele variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

1 & SUB - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere
1& PESTE - Jucatorul 1 castiga meciu si totalul game-urilor din meci este peste ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere
2& SUB - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere

2 & PESTE - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘’n’’ game-uri specificat in oferta depariere.
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

25) Catigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 4 **2** – jucatorul 2 castiga setul 4
Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 4’’ vor fi decontate cu COTA 1!

26) Catigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 5 **2** – jucatorul 2 castiga setul 5
Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 5 ‘’vor fi decontate cu COTA 1!

27) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – se va juca setul 4 **Nu** – nu se va juca setul 4

28) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – se va juca setul 5 **Nu** – nu se va juca setul 5

29) Jucatorul 1 – total asi: se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci jucatorul 1 serveste sub n asi
2 (sau peste) – in meci jucatorul 1 serveste peste n asi
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

30) Jucatorul 1 – total double greseli: se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci jucatorul 1 face sub n duble greseli
2 (sau peste) – in meci jucatorul 1 face peste n duble greseli
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

31) Jucatorul 2 – total asi: se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci jucatorul 2 serveste sub n asi
2 (sau peste) – in meci jucatorul 2 serveste peste n asi
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

32) Jucatorul 2 – total double greseli; se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci jucatorul 2 face sub n duble greseli
2 (sau peste) – in meci jucatorul 2 face peste n duble greseli
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

33) Total asi - se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci se servesc sub n asi
2 (sau peste) – in meci se servesc peste n asi
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

34) Total double greseli - se poate miza pe urmatoarele variante:
1 (sau sub) - in meci se fac sub n duble greseli
2 (sau peste) – in meci se fac peste n duble greseli
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

35) **Total Seturi (sub/peste)**; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub (sau 1) -in meci numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste (sau 2) - in meci numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

BASCHET

1) Meci
- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe 5 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Castigator Meci - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului **2** - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

4) Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

5) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

7) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 4 varfiante:
Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub ‘’n’’ puncte
Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste ‘’n’’ puncte
Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub ‘’n’’ puncte
Peste/2 - oaspetii castiga si se inscriu peste ‘’n’’ puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

8) Total PuncteNBA (INTERVAL, MULTI, timp regulamentar) - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc;granita maxima sau minima de puncte inscrise in timpul regulamentar. Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariere diferite intervale, diferite granite! Exemple:
<150. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de maxim 150
161-170 – in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este cuprins in intervalul specificat
>250. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de minim 251

9) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri) – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:
HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte
HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

10) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri
Impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

11) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

12) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize - se poate miza pe 5 varinte:
1 - gazdele castiga prima repriza
X - rezultatul primei reprize este de egalitate
2 - oaspetii castiga prima repriza
1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza

13) A Doua Repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe 5 varinte:
1– gazdele castiga a doua repriza
X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate
2 – oaspetii castiga a doua repriza
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

14) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

15) Sfertul 1 - Total Puncte - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

16) Prima repriza - Total puncte - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

17) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) Prima Repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

19) Prima Repriza - Total Puncte Par/Impar
Par – totalul punctelor inscris in prima repriza este par
Impar – totalul punctelor inscris in prima repriza este impar

20) A doua repriza - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) A doua repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

22) A doua repriza - Total puncte Par/Impar – se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in repriza a doua este par
Impar – totalul punctelor inscris in repriza a doua este impar

23) Sfertul 1 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1;se poate miza pe 5 varinte:
1 – castiga echipa gazda primul sfert
X – rezultat de egalitate in primul sfert
2 – castiga echipa oaspete primul sfert

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in primul sfert

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in primul sfert

24) Sfertul 1 - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

25) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul primului sfert cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul primului sfert se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga primul dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga primul sfert dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

26) Sfertul 1 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:
Par - totalul punctelor inscris in primul sfert este par
Impar - totalul punctelor inscris in primul sfert este impar

27) Sfertul 2 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2;se poate miza pe 5 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 2
X – rezultat de egalitate in sfertul 2
2 – castiga echipa oaspete sfertul 2
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2

28) Sfertul 2 - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

29) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 2 cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 2 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

30) Sfertul 2 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este par
Impar – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este impar

31) Sfertul 3 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3;se poate miza pe 5 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 3
X – rezultat de egalitate in sfertul 3
2 – castiga echipa oaspete sfertul 3
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3

32) Sfertul 3 - La egal COTA 1 -se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

33) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 3 cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 3 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

34) Sfertul 3 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par
Impar – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar

35) Sfertul 4 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4;se poate miza pe 5 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 4
X – rezultat de egalitate in sfertul 4
2 – castiga echipa oaspete sfertul 4
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4

36) Sfertul 4 - La egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

37) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 4 cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 4 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

38) Sfertul 4 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este par
Impar– totalul punctelor inscris in sfertul 4 este impar

39) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:
1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei
2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, retur, rejucare, etc!
NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!
Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

40) Jucator - Total Puncte (Inclusiv prelungiri)
Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ''n'' puncte, astfel:
Sub - sub granita de "n" puncte din oferta **Peste** - peste granita de "n" puncte din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

41) Jucator - Total Recuperari (inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ''n'' recuperari, astfel:
Sub - sub granita de "n" recuperari din oferta **Peste** - peste granita de "n" recuperari din oferta

NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

42) Jucator - Total Pase decisive (inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ''n'' pase decisive, astfel:
Sub - sub granita de "n" pase decisive din oferta
Peste - peste granita de "n" pase decisive din oferta
NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

43) Total Puncte (INTERVAL, MULTI, timp regulamentar) - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc;granita maxima sau minima de puncte inscrise in timpul regulamentar. Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariere diferite intervale, diferite granite! Exemple:
<150. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de maxim 150
161-170 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este cuprins in intervalul specificat
>250. 5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscrise este de minim 251

44) Handicap Puncte (Timp regulamentar) - Echipa gazda incepe meciul cu ''n'' puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, in timpul regulamentar, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ''n'' definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

45) Total Puncte Par/Impar (Timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in meci este par, in timpul regulamentar
Impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, in timpul regulamentar

46) Total Puncte (Timp regulamentar) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

47) Sfertul in care se inscrie cel mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 - in sferul 1 se vor inscrie cele mai multe puncte
2 - in sferul 2 se vor inscrie cele mai multe puncte
3 - in sferul 3 se vor inscrie cele mai multe puncte
4 - in sferul 4 se vor inscrie cele mai multe puncte
X - doua sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte inscrise si aceste doua sferturi trebuie sa aiba cele mai multe puncte inscrise

48) Primul sfert/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 - Gazdele castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X - Gazdele castiga primul sfert si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele castiga primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 - Egal in primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X- Egal in primul sfert si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal in primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii castiga primul sfert, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii castiga primul sfert si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

49) Jucator - numar minim de puncte (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de puncte atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
25 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 25 de puncte
30 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 30 de puncte
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

50) Jucator - numar minim de cosuri inscrise (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de cosuri inscrise atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
10 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 10 cosuri inscrise
12 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 12 cosuri inscrise
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!
NOTA: Aruncarile libere nu se iau in considerare!
Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.
51) Jucator - numar minim de blocaje (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de blocaje atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
10 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 10 blocaje
12 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 12 blocaje
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

52) Jucator - numar minim de recuperari (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
10 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 10 recuperari
12 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 12 recuperari
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

53) Jucator - numar minim de interceptii (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de interceptii atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
10 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 10 interceptii
12 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 12 interceptii
NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

54) Jucator - numarul minim de cosuri de 3 puncte (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta! Exemple:
5 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 5 cosuri de 3 puncte
7 – Jucatorul ‘’x’’ reuseste in meci minim 7 cosuri de 3 puncte

NOTA: Organizatorul poate COTA si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

55) Jucator - Total cosuri de 3 puncte (inclusiv prelungiri) - jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘’n’’ cosuri de 3 puncte, astfel:
Sub - sub granita de "n" cosuri de 3 puncte din oferta
Peste - peste granita de "n" cosuri de 3 puncte din oferta
NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

56) Sfertul 1 – total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 1 in sfertul 1 este sub granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Peste-numarul total de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

57) Sfertul 1 – total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 2 in sfertul 1 este sub granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Peste - numarul total de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de “n”puncte din oferta in sfertul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

58) Echipa1 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este sub granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

59) Echipa2 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este sub granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

60) Oricare echipa - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este sub granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este peste granita de ‘’n’’ puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

61) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:
Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

62) Echipa 1 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Da – in orice moment al meciului echipa 1 conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Nu – in orice moment al meciului echipa 1 nu conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

63) Echipa 2 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Da – in orice moment al meciului echipa 2 conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Nu – in orice moment al meciului echipa 2 nu conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

64) Oricare echipa conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Da – in orice moment al meciului oricare echipa conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Nu – in orice moment al meciului oricare echipa nu conduce cu minim ‘’n’’ puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

65) Meci - primul punct (inclusiv prelungiri); exista 2 variante de pariere
1 – echipa 1 inscrie primul punct in meci **2** – echipa 2 inscrie primul punct in meci

66) Sfertul 1 – ultimul punct; exista 2 variante de pariere:
1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 1 **2 -** echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 1
Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 1 pariul este validat cu COTA 1!

67) Sfertul 2 – ultimul punct; exista 2 variante de pariere:
1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 2 **2 -** echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 2
Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 2 pariul este validat cu COTA 1!

68) Aruncare libera - prima echipa care inscrie; exista 2 variante de pariere:
1 – echipa 1 inscrie prima o aruncare libera **2** – echipa 2 inscrie prima o aruncare libera

69) Primul timeout; exista 2 variante de pariere:
1 – echipa 1 solicita prima timeout
2 - echipa 2 solicita prima timeout

70) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri); Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 – echipa 1 atinge prima granita de ‘’n’’puncte din oferta
2 – echipa 2 atinge prima granita de ‘’n’’’puncte din oferta
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

71) Margini Castigatoare26+ (inclusiv prelungiri); In general, se poate miza pe urmatoarele variante:
HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
HT 11-15 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte
HT 16-20 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte
HT 21-25 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte
HT>25 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte
AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
AT 11-15 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte
AT 16-20 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte
AT 21-25 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte
AT>25 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

72) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

73) Repriza 1 - total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

74) Sfertul 1 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte

75) Sfertul 2 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

76) Sfertul 3 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

77) Sfertul 4 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

78) Margini castigatoare (timp regulamentar)
HT 6+ - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte
Niciuna 6+ - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte
AT 6+ - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte

79) Repriza 2 – Total puncte
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub-numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in repriza2 Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in repriza2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

HANDBAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe 5 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Handicap Goluri - Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

3) Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

4) Total Goluri Gazde – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta
Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

5) Total Goluri Oaspeti – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta
Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

6) Prima Repriza - Handicap Goluri - Echipa gazda incepe prima repriza cu ‘’n’’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

8) Repriza 1 Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza; se poate miza pe **6** varinte:
1– gazdele castiga prima repriza
X – rezultatul primei reprize este de egalitate
2 – oaspetii castiga prima repriza
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza
12 –prima repriza nu se termina egal

9) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe 5 varinte:
1– gazdele castiga a doua repriza
X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate
2 – oaspetii castiga a doua repriza
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

10) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X- Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

11) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n"goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2- In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

12) Margini castigatoare – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Meciul se termina egal.
HT>10 - Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
HT 6-10 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri
HT 1-5 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 1-5 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 6-10 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri
AT>10 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !
Precizare: Pariu valabil pentru timpul regulamentar

13) Prima Repriza - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri inscris in prima repriza este sub granita de "n"goluri din oferta in prima repriza
Peste- numarul total de goluri inscris in prima repriza este peste granita de "n"goluri din oferta in prima repriza. Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului

14) Total Goluri - Par/Impar (timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este par
Impar – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este impar

15) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

16) Prima Repriza - Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul golurilor inscris in prima repriza este par
Impar – totalul golurilor inscris in prima repriza este impar

17) A Doua Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) A Doua Repriza - Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul golurilor inscris in a doua repriza este par
Impar – totalul golurilor inscris in a doua repriza este impar

19) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:
Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

20) Jucator - Total Goluri (Inclusiv prelungiri)
Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘’n’’ goluri, astfel:
Sub - sub granita de "n" goluri din oferta
Peste - peste granita de "n" goluri din oferta
NOTA: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri dar nu si eventualele lovituri de departajare de la 7 metri. Daca jucatorul nu va partipa la eveniment, pariul se considera nul si primeste COTA de 1. 00.

HOCHEI PE GHEATA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble in timpul regulamentar; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

3) Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

4) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:
1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei
2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale prelungiri, lovituri de departajere, retur, rejucare, etc!
NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!
Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

5) Handicap Goluri - Echipa gazda incepe meciul cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului din timpul regulamentar de joc se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului/’’n’’-urilor!

6) Total Goluri Gazde – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul ‘’n’’ goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

7) Total Goluri Oaspeti – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul ‘’n’’ goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

8) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

9) Total Goluri + Meci (timp regulamentar) – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ”n” goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
10) Prima Perioada- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru prima perioada; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga prima perioada
X - rezultat de egalitate in prima perioada
2 - oaspetii castiga prima perioada
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga prima perioada

11) A Doua Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a doua perioada; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga a doua perioada
X - rezultat de egalitate in a doua perioada
2 - oaspetii castiga a doua perioada
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a doua perioada

12) A Treia Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a treia perioada; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga a treia perioada
X - rezultat de egalitate in a treia perioada
2 - oaspetii castiga a treia perioada
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a treia perioada

13) Prima Perioada + Meci - in acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar
1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
1/ 2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

14) Perioada cu cele mai multe goluri (timp regulamentar) - se poate miza pe urmatoarele variante:
1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri
2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri
3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri
X - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

15) Primul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol
X - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

16) Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol

X (sau fara goluri) - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

17) Total Goluri - Par/Impar (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par
Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

18) Prima perioada - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris in prima perioada este sub granita de “n”goluri din oferta in prima perioada
Peste -numarul total de goluri inscris in prima perioada este peste granita de “n”goluri din oferta in prima perioada

19) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada
Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

20) Prima perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante
1– Echipa gazda castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2– Echipa oaspete castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) Prima perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in prima perioada echipa gazda marcheaza primul gol
X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

22) Prima perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in prima perioada gazda marcheaza ultimul gol
X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

23) Prima perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri in prima perioada este par
Impar – Numarul total de goluri in prima perioada este impar

24) A doua Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este sub granita de “n”goluri din oferta in a doua perioada
Peste -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este peste granita de “n”goluri din oferta in a doua perioada

25) A doua perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in a doua perioada
Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in a doua perioada

26) A doua perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1– Echipa gazda castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2– Echipa oaspete castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

27) A doua perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in a doua perioada echipa gazda marcheaza primul gol
X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

28) A doua perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in a doua perioada gazda marcheaza ultimul gol
X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

29) A doua perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri in a doua perioada este par
Impar – Numarul total de goluri in a doua perioada este impar

30) A treia Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este sub granita de “n”goluri din oferta in a treia perioada
Peste -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este peste granita de “n”goluri din oferta in a treia perioada

31) A treia perioada – Ambele echipe marcheaza– se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in a treia perioada

Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in a treia perioada

32) A treia perioada - La egal COTA 1– se poate miza pe 2 variante:
1– Echipa gazda castiga a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2– Echipa oaspete castiga a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

33) A treia perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 – in a treia perioada echipa gazda marcheaza primul gol
X – in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in a treia perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

34) A treia perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:
1 - in a treia perioada gazda marcheaza ultimul gol
X - in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol
2- in a treia perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

35) A treia perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri in a treia perioada este par
Impar – Numarul total de goluri in a treia perioada este impar

36) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’OTHERS’’, pronostic al acestui tip de pariu;

37) Jucatorul – Marcheaza (inclusiv prelungiri) - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe o singura varianta:
1- Jucatorul ‘’X’’ marcheaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!
NOTA: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet!

38) Jucatorul – Puncteaza (inclusiv prelungiri)
Jucatorul PUNCTEAZA = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive
La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza! Se poate paria pe o singura varianta:
1-jucatorul ‘’X’’ puncteaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!

39) Minutul primului gol – se ofera 2 variante de pariere:
1-10 – primul gol va fi inscris in intervalul 0: 01 si 10: 00
11-60 – primul gol va fi inscris in intervalul 10: 01-60: 00
NOTA: Daca meciul, in timpul regulamentar, se va termina cu scorul de 0: 0 acest pariu va primi COTA 1!

40) Gol fara portar (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:
Fara portar = portarul este inlocuit cu un jucator care nu evolueaza pe pozitia de portar
Da – se marcheaza minim 1 gol atunci cand una din echipe joaca fara portar

41) Gol in Short-Handed (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:
Da – echipa aflata in (penalizare) Short-Handed va marca minim 1 gol

42) Prima echipa penalizata (2min) (timp regulamentar) – se poate paria pe una din urmatoarele variante:
1 – gazda va fi prima echipa penalizata
X – in timpul regulamentar nici o echipa nu va fi penalizata
2– echipa oaspete va fi prima penalizata

43) Total penalizari (2min) (timp regulamentar) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de penalizari este SUB “n” penalizari din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de penalizari este PESTE “n” penalizari din oferta in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

44) Goluri in PowerPlay (timp regulamentar)
PowerPlay=atunci cand o echipa se afla in superioritate
Goluri in PowerPlay = goluri inscrise doar de echipele aflate in superioritate
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri in PowerPlay este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in PowerPlay este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

45) Total suturi pe poarta (timp regulamentar)
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de suturi pe poarta este SUB “n” suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de suture pe poarta este PESTE “n” suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

46) Gazde - Total suturi pe poarta (timp regulamentar)
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – totalul suturilor pe poarta reusit de gazde este SUB “n” suturi pe poarta din oferta atribuit gazdelor in timpul regulamentar
Peste – totalul suturilor pe poarta reusit de gazde este PESTE “n” suturi pe poarta din oferta atribui gazdelor in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

47) Oaspeti - Total suturi pe poarta (timp regulamentar)
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – totalul suturilor pe poarta reusit de oaspeti este SUB “n” suturi pe poarta din oferta atribuit oaspetilor in timpul regulamentar
Peste – totalul suturilor pe poarta reusit de oaspeti este PESTE “n” suturi pe poarta din oferta atribui oaspetilor in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

48) Gol din penalty (timp regulamentar)
Da – in meci se va acorda unul sau mai multe penalty-uri iar din penalty-urile acordate se va marca minim 1 gol

49) Handicap goluri (inclusiv prelungiri si penalti) - Echipa gazda incepe meciul cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului (inclusiv dupa eventualele prelungiri si dupa eventualele penalti-uri) se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda dupa aplicarea handicapului (inclusiv dupa prelungiri si penalti)
2 – castiga echipa oaspete dupa aplicarea handicapului (inclusiv dupa prelungiri si penalti)
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului/’’n’’-urilor!

50) Perioada 1 - handicap goluri - Echipa gazda incepe perioada 1 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 1 dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete perioada 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului/’’n’’-urilor!

51) Perioada 2 - handicap goluri - Echipa gazda incepe perioada 2 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 2 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 2 dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete perioada 2 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului/’’n’’-urilor!

52) Perioada 3 - handicap goluri - Echipa gazda incepe perioada 3 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 3 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 3 dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete perioada 3 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului/’’n’’-urilor!
53) Total goluri PAR/IMPAR (inclusiv prelungiri si penalti) - se poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este par
Impar – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este impar

54) Total goluri (inclusiv prelungiri si penalti) - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci (inclusiv dupa eventualele prelungiri si eventualele penalti-uri) comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este sub granita de “n” goluri din oferta
Peste - numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este peste granita de “n” goluri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

55) Ambele echipe marcheaza - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
Da - Ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar
Nu - Nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in timpul regulamentar

56) Marcator (inclusiv prelungiri) La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 1 gol
2+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 2 goluri
3+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 3 goluri
NOTA: Jucatorul ''X'' reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa marcheze.
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!
NOTA: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet
NOTA: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile marcate in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

57) Puncteaza jucatorul (inclusiv prelungiri)
PUNCTEAZA JUCATORUL = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive!
La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza! Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza
2+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 2 ori
3+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 3 ori
NOTA: Jucatorul ''X'' reprezinta numele jucatorului Cotat de organizator si ales de client sa puncteze
NOTA: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
NOTA: Autogolul nu se ia in considerare!
NOTA: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile si pasele decisive reusite in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

58) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Meciul se termina egal.
HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

59)**Prelungiri** - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri! Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri
Nu - Meciul nu va avea prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

VOLEI

PRECIZARE:
Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator **Meci -** Se indica rezultatul final al meciului:
1– castiga meciul echipa gazda
2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Setul 1 - Se indica rezultatul final al setului, se poate paria pe 2 variante:
1 - gazdele castiga setul 1
2 - oaspetii castiga setul 1

3) Setul 2 - Se indica rezultatul final al setului 2, se poate paria pe 2 variante:
1 - gazdele castiga setul 2
2 - oaspetii castiga setul
4) Setul 3 - Se indica rezultatul final al setului 3, se poate paria pe 2 variante:
1– gazdele castiga setul 3
2 –oaspetii castiga setul 3

5) Scor corect - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

3: 0 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 0
3: 1 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 1
3: 2 - Echipa gazda castiga meciul iar scorul final al meciului este 3: 2
2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 2: 3
1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 1: 3
0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul iar scorul final al meciului este 0: 3

6) Handicap Puncte - Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului **2** 2- oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

8) Total Seturi (Exact) - Se poate paria pe 3 variante:
3 – in meci se vor juca in total 3 seturi
4 – in meci se vor juca in total 4 seturi
5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

9) Setul 1 -Handicap Puncte - Echipa gazda incepe setul 1 cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

10) Setul 1 -Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 1este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
Peste -numarul total de punctein setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

11) Setul 1 – Total Puncte Par/Impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

12) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 1 set **Nu** – echipa 1 nu castiga exact 1 set

13) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 1 set **Nu** – echipa 2 nu castiga exact 1 set

14) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi **Nu** – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

15) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi **Nu** – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

16) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 4 **2** – jucatorul 2 castiga setul 4
Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 4’’ vor fi decontate cu COTA 1!

17) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 5 **2** – jucatorul 2 castiga setul 5
Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 5’’ vor fi decontate cu COTA 1!

18) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – se va juca setul 4 **Nu** – nu se va juca setul 4

19) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – se va juca setul 5 **Nu** – nu se va juca setul 5

20) Setul 1: PRIMUL LA ”x”PUNCTE –jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
1 - In primul set echipa gazda ajunge prima la ”x”puncte
2 - In primul set echipa oaspete ajunge prima la ”x” puncte
Precizare: ”x” va fi specificat in oferta.

21) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta
Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv - al cincilea) este castigat de echipa care obtine prima 25 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (26 - 24, 27-25, …).
Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 26 de puncte in setul respectiv!
Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, …). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

22) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:
1 (sau Da)–Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci
2 (sau NU)–Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

23) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:
1 (sau Da)–Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci
2 (sau NU)–Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

24) Gazde – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – in meci gazdele obtin sub “n”puncte in timpul regulamentar
Peste - in meci gazdele obtin peste “n”puncte in timpul regulamentar

25) Oaspeti – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - in meci oaspetii obtin sub “n”puncte in timpul regulamentar
Peste – in meci oaspetii obtin peste “n”puncte in timpul regulamentar

26) Total Seturi; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub (sau 1) - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste (sau 2) - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

27) Primul set/meci – Se ofera 4 variante:
1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul
1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul
2/1 – jucatorul 2 catiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul
2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

28) Handicap Seturi - Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘’n’’ seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

BASEBALL

1) Castigator meci - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri (extra - inninguri). Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - Castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 - Castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2) Handicap puncte - echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri (extra inning), se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

3) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, Inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de puncte inscris de echipa gazda este SUB “n” puncte din oferta
Peste – numarul total de puncte inscris de echipa gazda este PESTE “n” puncte din oferta

4) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este SUB “n” puncte din oferta
Peste – numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este PESTE “n” puncte din oferta

5) Total Puncte - este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri (extra inning) daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 4 variante:
Sub/1 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Peste/1 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Sub/2 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/2 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri
Impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

8) Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:
HT >4 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 5 puncte
HT 3-4 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte
HT 1-2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte
AT 1-2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte
AT 3-4 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte
AT>4 - Echipa oaspete castiga meciul la cel putin 5 puncte
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

9) Vor fi prelungiri? - este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri (extra inning/inning-uri) ! Se poate miza pe 2 variante:
Da - Meciul va avea prelungiri **Nu** - Meciul nu va avea prelungiri

10) Primul Inning – Castigator - care va fi rezultatul dupa primul inning? Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 – Echipa gazda castiga primul inning
X – Primul inning se termina la egalitate
2 - Echipa oaspete castiga primul inning

11) Primul Inning - Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primul inning comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in primul inning este sub granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning
Peste -numarul total de puncte in primul inning este peste granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

12) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 5 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X- rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
NOTA: Pentru pariul „Meci” se valideaza rezultatul primelor 9 inning-uri, nu include si eventualele prelungiri (Extra Inning-uri), dar poate include eventualele scurtari (atunci cand meciul este finalizat inainte de parcurgerea primelor 9 inning-uri).

13) Primul Inning - La egal COTA 1: se poate miza pe 2 variante:
1–Echipa gazda castiga primul inning, in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera COTA 1
2–Echipa oaspete castiga primul inning, in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera COTA 1

FOTBAL AMERICAN

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator Meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 -Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X -Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 -Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X -Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

4) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului **2** - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

7) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

8) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1;se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – castiga echipa gazda primul sfert
X – rezultat de egalitate in primul sfert
2 – castiga echipa oaspete primul sfert
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in primul sfert
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in primul sfert
12 – sfertul 1 nu se termina la egalitate

9) Sfertul 2 - CASTIGATOR- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2; se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – castiga echipa gazda sfertul 2
X – rezultat de egalitate in sfertul 2
2 – castiga echipa oaspete sfertul 2
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2
12 – sfertul 2 nu se termina la egalitate

10) Sfertul 3 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3; se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – castiga echipa gazda sfertul 3
X – rezultat de egalitate in sfertul 3
2 – castiga echipa oaspete sfertul 3
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3
12 – sfertul 3 nu se termina la egalitate

11) Sfertul 4 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4;se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – castiga echipa gazda sfertul 4
X – rezultat de egalitate in sfertul 4
2 – castiga echipa oaspete sfertul 4
1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4
12 – sfertul 4 nu se termina la egalitate

12) Repriza 1 – Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize; se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga prima repriza
X – rezultatul primei reprize este de egalitate
2 – oaspetii castiga prima repriza
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza
12 – repriza 1 nu se termina la egalitate

13) Repriza 2 - Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga a doua repriza
X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate
2 – oaspetii castiga a doua repriza
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza
12 – repriza 2 nu se termina la egalitate

14) Total Puncte Par/Impar (timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in timpul regulamentar este par
Impar – totalul punctelor inscris in timpul regulamentar este impar

15) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:
Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

16) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri); Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 – echipa 1 atinge prima granita de ‘’n’’puncte din oferta
2 – echipa 2 atinge prima granita de ‘’n’’’puncte din oferta
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

17) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

18) A doua repriza -Handicap Puncte-Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

19) Repriza 2 – Total puncte
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub-numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in repriza2
Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in repriza2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

20) Prima repriza – Total puncte
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub-numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in repriza 1
Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in repriza 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

21) Prima Repriza -La egal COTA 1 –se poate miza pe 2 variante:
1–Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2–Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

22) Prima Repriza -Total Puncte Par/Impar
Par–totalul punctelor inscris in prima repriza este par
Impar–totalul punctelor inscris in prima repriza este impar

23) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) -se poate miza pe 2 variante:
Par–totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri
Impar–totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE:
Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator meci - se indica rezultatul final al meciului, variante:
1– castiga meciul echipa gazda **2** – castiga meciul echipa oaspete

2) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 4
2 – jucatorul 2 castiga setul 4
Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 4’’ vor fi decontate cu COTA 1!

3) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 5
2 – jucatorul 2 castiga setul 5
Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 5’’ vor fi decontate cu COTA 1!

4) Setul 1: Primul la ”x” puncte –jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
1 - In primul set echipa gazda ajunge prima la ”x”puncte
2 - In primul set echipa oaspete ajunge prima la ”x” puncte
Precizare: ”x” va fi specificat in oferta.

5) cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, …).
Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!
Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, …). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

8) Scor corect-Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! Se poate miza pe urmatoarele variante:
2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0
2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1
1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2
0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

9) Total Seturi (Exact)-Se poate miza pe urmatoarele variante:
2–in meci se vor juca in total 2 seturi
3–in meci se vor juca in total 3 seturi

FUTSAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) **Total Goluri** – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

Organizatorul poate introduce si alte tipuri de Pariuri (handicap goluri, total goluri, etc), ce vor fi explicate in oferta.

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

BADMINTON

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta
1) Castigator meci - Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 - jucatorul 1 va castiga meciul
2 - jucatorul 2 va castiga meciul

RUGBY

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1– gazdele castiga in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

2) Handicap - Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

3) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:
Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

4) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:
1 – Echpa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

6) Repriza 1 - total puncte echipa 2;Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea “n” stabilita de organizator
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) Repriza 1 castigator- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1 - gazdele castiga prima repriza
X - rezultat de egalitate in prima repriza
2 - oaspetii castiga prima repriza
1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete prima repriza

8) Pauza/ Final - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice rezultatul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final
X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final
2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final
1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final
X/X – egal atat la pauza, cat si la final
2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final
1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final
X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

9) Prima Repriza – La egal COTA 1 – se ofera 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera COTA 1

DARTS

PRECIZARE:
Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Tipul de pariu Castigator meci are 2 variante de pariere:
1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Sunt si turnee de Darts, exemplu Premier League, unde tipul de pariu Meci cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:

1 - castiga jucatorul 1 **1X** - castiga jucatorul 1 sau rezultat de egalitate
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar **X2** - castiga jucatorul 2sau rezultat de egalitate
2 - castiga jucatorul 2 **12** - castiga jucatorul 1 sau castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total leg-uri, handicap leg-uri, castigator competitive, clasare, etc
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

3) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 4 **2** – jucatorul 2 castiga setul 4
Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 4’’ vor fi decontate cu COTA 1!

4) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 5
2 – jucatorul 2 castiga setul 5
Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe ‘’castigator setul 5’’ vor fi decontate cu COTA 1!

5) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

6) Handicap seturi – Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘’n’’ seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului **2** - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

7) Setul 1 – Castigator - Se indica rezultatul final al setului 1, se poate paria pe 2 variante:
1 - jucatorul 1 castiga setul 1
2 - jucatorul 2 castiga setul 1

8) Setul 1 -Handicap Leg-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu ‘’n’’ leg-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului **2** – jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

9) Setul 1 -Total Leg-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri este sub granita de “n” leg-uri din oferta pentru setul 1
Peste - numarul total de leg-uri este peste granita de “n” leg-uri din oferta pentru setul 1

10) Total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de “n” 180- uri din oferta
Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de “n” 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1
Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 1

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2
Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 2

13) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante
1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jacatorul 2
X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri
2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

SNOKER

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

De obicei Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariere:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: primul frame, handicap frame-uri, total frame-uri, meci (1, x, 2), etc!
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - Variante
1 – jucatorul 1 va castiga meciul **2** – jucatorul 2 va castiga meciul

FOTBAL AUSTRALIAN

Castigator meci - este tipul de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va castiga partida (va marca mai multe puncte). Prelungirile sunt incluse. Variante:
1 - echipa gazda va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
2 - echipa oaspete va castiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2) Total puncte –Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

FLOORBALL

Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

CRICKET

Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa Super Over daca este cazul! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over
2 - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

2) Meci-acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga **1X** - gazdele castiga sau rezultat de egalitate
X - rezultat de egalitate **X2** - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate
2 - oaspetii castiga **12** - gazdele castiga sau oaspetii castiga

SQUASH

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta
Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

CURLING

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta
Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

SPORTURI DE CONTACT (BOX, UFC, K-1, MMA, LUPTE, JUDO)

Reguli SPECIALE de VALIDARE
PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 = oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta
Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariere:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: KO, in ce repriza se va produce KO, castigator competitive, clasare, cum se va decide lupta: prin ko/tko, renuntare, la decizie, etc; castigator +numarul exact de runde;castigator+ total runde (interval), meciul parcurge toate rundele (la box sunt 12 runde iar la MMA 3 sau 5), total runde, etc!

MMA (UFC)

HT = echipa1=jucatorul1=gazde
AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1) MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial
X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate
2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2) CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante
1 – jucatorul 1 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri
2 - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri
NOTA: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu COTA 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.
Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3) TOTAL RUNDE – se poate miza pe urmatoarele variante
SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB ‘’n’’ runde anuntat de organizator in oferta
PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE ‘’n’’ runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (exemplu pentru un meci in care totalul rundelor anuntate oficial este 3):
HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1
HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2
HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3
AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1
AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2
AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3
X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL
HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte
AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte
NOTA: – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul mai poate COTA si alte pariuri decat cele prezentate mai sus!

5) MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE – se poate miza pe urmatoarele variante:

DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.
NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

6) CUM SE VA DECIDE LUPTA
1ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko
1Decizie – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie

1SM (renuntare) – castiga jucatorul 1 prin submission (jucatorul 2 renunta)
X - dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate
2ko/tko - castiga jucatorul 2 prin ko sau tko
2decizie - castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie
2sm (renuntare) - castiga jucatorul 2 prin submission (jucatorul 1 renunta)
Nota: KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO)

7) Se decide lupta prin KO/TKO: se poate miza pe urmatoarea varianta:
1 (sau DA) – lupta se va decide prin KO/TKO

8) Se decide lupta la decizie: se poate miza pe urmatoarea varianta:
1 (sau DA) – lupta se va decide la decizie

9) Se decide lupta prin submission: se poate miza pe urmatoarea varianta:
1 (sau DA) – lupta se va decide prin submission

BOX
HT = echipa1=jucatorul1=gazde
AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1) MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial
X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate
2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2) CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante
1 – jucatorul 1 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri
2 - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri
NOTA: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu COTA 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.
Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3) TOTAL RUNDE – se poate miza pe urmatoarele variante
SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB ‘’n’’ runde anuntat de organizator in oferta
PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE ‘’n’’ runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE) – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (in general, formatul unui meci de box cuprinde 12 runde):
HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1
HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2
HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3
HT 4 – castiga jucatorul 1 in runda 4
HT 5 – castiga jucatorul 1 in runda 5
HT 6 – castiga jucatorul 1 in runda 6
HT 7 – castiga jucatorul 1 in runda 7
HT 8 – castiga jucatorul 1 in runda 8
HT 9 – castiga jucatorul 1 in runda 9
HT 10 – castiga jucatorul 1 in runda 10
HT 11 – castiga jucatorul 1 in runda 11
HT 12 – castiga jucatorul 1 in runda 12
AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1
AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2
AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3
AT 4 – castiga jucatorul 2 in runda 4
AT 5 – castiga jucatorul 2 in runda 5
AT 6 – castiga jucatorul 2 in runda 6
AT 7 – castiga jucatorul 2 in runda 7
AT 8 – castiga jucatorul 2 in runda 8
AT 9 – castiga jucatorul 2 in runda 9
AT 10 – castiga jucatorul 2 in runda 10
AT 11 – castiga jucatorul 2 in runda 11
AT 12 – castiga jucatorul 2 in runda 12

X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL
HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte
AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte

5) CASTIGATOR + TOTAL RUNDE (INTERVAL) – se poate miza pe urmatoarele variante:
HT 1-3 jucatorul 1 castiga in runda 1, runda 2 sau runda 3
HT 4-6 jucatorul 1 castiga in runda 4, runda 5 sau runda 6
HT 7-9 jucatorul 1 castiga in runda 7, runda 8 sau runda 9
HT 10-12 jucatorul 1 castiga in runda 10, runda 11 sau runda 12
AT 1-**3** jucatorul 2 castiga iar in runda 1, runda 2 sau runda 3
AT 4-6 jucatorul 2 castiga in runda 4, runda 5 sau runda 6
AT 7-9 jucatorul 2 castiga in runda 7, runda 8 sau runda 9
AT 10-12 jucatorul 2 castiga in runda 10, runda 11 sau runda 12
HT PUNCTE jucatorul 1 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial
AT PUNCTE jucatorul 2 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial
X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

6) MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE – se poate miza pe urmatoarele variante:
DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.
NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

7) **CUM SE VA DECIDE MECIUL -**se poate miza pe urmatoarele variante:
1 ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko
1 puncte – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte
X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL
2 ko/tko – castiga jucatorul 2 prin ko sau tko
2 puncte – castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte
Nota: KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO).

CICLISM; SPORTURI CU MOTOR (FORMULA 1, MOTOCICLISM, RALIU, ETC); SPORTURI DE IARNA (SCHI, ETC); ATLETISM; INOT

REGULI SPECIALE DE VALIDARE

PRINCIPALUL tip de pariu pentru aceste discipline sportive este cel de CASTIGATOR, unde se mizeaza pe sportivul/echipa care castiga cursa, competitia, turneul, etc!

Pariuri uzuale sunt si cele de duel, clasare! Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta!

La competitiile gen Turul Frantei (Tour de France), pot aparea urmatoarele tipuri de pariuri:

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Verde dupa etapa/la finalul competitiei.
Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline rosii dupa etapa/la finalul competitiei.
Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb dupa etapa /la finalul competitiei.
Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Galben dupa etapa /la finalul competitiei.
Numar de tricouri Galbene castigate de-a lungul Turului de catre un ciclist – sub/peste.
Cati concurenti au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.
Echipa castigatoare Tur/etapa.
Numar participanti care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.
Diferenta de timp inregistrata intre primul clasat si cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

Pe langa pariurile uzuale, la Formula 1, organizatorul poate introduce si urmatoarele pariuri:
*** Interventie safety car** - pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat in considerare
***Margini castigatoare** - Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)
***Cel mai rapid tur** - Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliti de catre primele anunturi oficiale);
***Numarul pilotilor clasificati** - Pilotii care au finalizat 90% sau mai mult din numarul de tururi de pista parcurse de castigator (rotunjit in jos la cel mai apropiat numar intreg de tururi de pista) sunt considerati a fi finalizat cursa, conform clasamentului oficial FIA din momentul prezentarii podiumului.

HOCHEI PE IARBA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar
Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total **goluri**, handicap **goluri**, castigator **competitie**, clasare, etc.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

2) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate la pauza sau/si egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

HOCHEI PE STRADA

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar
Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total puncte, handicap puncte, castigator competitive, clasare, etc
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BANDY

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar
Organizatorul mai poate COTA si anunta in oferta mai multe tipuri de pariu!
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BEACH SOCCER (Fotbal pe plaja)

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar
Organizatorul poate introduce si alte tipuri de Pariuri (handicap goluri, total goluri, etc), ce vor fi explicate in oferta.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

BOWLS

PRECIZARE:
Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

2) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

3) Handicap Seturi-Jucatorul 1 incepe meciul cu ‘’n’’ seturi avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

Pesapallo

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X- rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar
Organizatorul poate introduce si alte tipuri de pariuri (handicap puncte, total puncte, etc), ce vor fi explicate in oferta.
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

Alegeri

Deciderea tuturor pariurilor se face in functie de numarul total de voturi distribuite si numarate in momentul alegerilor, si nu in eventuale contestatii legale ulterioare.

E-SPORTS

1. Pariul Meci, se indica rezultatul final al meciului in timpul regulamentar de joc, variante:
1 – victoria echipei gazda
2 – victoria echipei oaspete

Pariurile e-sports includ competitii de jocuri video (single player sau multi-player) indiferent de locul de desfasurare a acestor competitii.

Daca un meci, o harta, o runda etc. nu sunt finalizate (parcurgand toate etapele normale ale desfasurarii), pariurile indecise vor fi considerate nule

Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut iar acestea au fost disponibile la pariere, Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda COTA 1, 00 oricarui pariu

Organizatorul are dreptul de a suspenda omologarea pariurilor, in cazul in care rezultatele intrecerilor sunt suspecte de manipulare, respectiv daca exista banuiala fondata privind manipularea rezultatului intrecerii de catre participanti sau de catre terti, daca exista dovezi de fraudare a pariului sau daca organisme abilitate, investigheaza, constata si fac public fraudarea / manipularea unui eveniment.

E-Sports poate include pariuri pe Counter Strike, Dota 2, League of Legends, Starcraft, etc; aici, in functie de disciplina, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri: meci, castigator meci, handicap harti, total harti, etc! Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi!

Tot la e – sports, atat live cat si prematch, organizatorul poate oferi pariuri pe baschet electronic, fotbal electronic, hochei electronic, volei electronic, etc! Tipurile de pariuri sunt similare cu cele de la sporturile din care provin (castigator meci, total goluri, handicap goluri/puncte, etc!

In functie de disciplina, timpul real poate diferi: la baschet se pot juca 4 sferturi de 5 minute, etc; la fotbal se pot juca 2 reprize de 4 minute, 2 reprize de 6 minute, etc!

Counter – strike
1) Castigator meci – se poate miza pe urmatoarele variante:
Gazde – gazdele castiga meciul
Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:
1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului
2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta
2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

4) **Harta 1: castigator (inclusiv prelungiri) -** la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri pentru harta 1. Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga harta 1
2 – oaspetii acstiga harta 1

5) Harta 2: castigator (inclusiv prelungiri) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri pentru harta 2. Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga harta 2
2 – oaspetii acstiga harta 2

6) **Harta 1: Handicap runde (inclusiv prelungiri) -** Echipa gazda incepe harta 1 cu ‘’n’’ runde avantaj sau dezavantaj! La rezultatul pentru harta 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:
1 – harta 1 este castigata de gazde dupa aplicarea handicapului
2 - harta 1 este castigata de oaspeti dupa aplicarea handicapului

7) Harta 1: Total runde (inclusiv prelungiri) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 (sau SUB) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este SUB granita de “n” runde din oferta atribuit hartii 1
2 (sau PESTE) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este PESTE granita de “n” runde din oferta atribuit hartii 1

8) Scor corect harti - Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:
2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0
2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1
1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2
0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2
Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariere!

DOTA
1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante:
Gazde – gazdele castiga meciul
Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:
1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului
2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta
2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

4) Scor corect harti - Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:

2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0
2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1
1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2
0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2
Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariere!

5) Harta 1 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga harta 1
2 – oaspetii acstiga harta 1

6) Harta 2 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga harta 2
2 – oaspetii acstiga harta 2

League of Legend

1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante:
Gazde – gazdele castiga meciul
Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti - Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:
1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului
2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3) Total Harti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta
2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

4) Scor corect harti Se indica scorul corect, pe harti, la finalul meciului! Majoritatea meciurilor se disputa dupa formatul cel mai bun din 3 harti. Se poate miza pe urmatoarele variante:
2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0
2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1
1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2
0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2
Nota: Daca formatul difera, Organizatorul poate COTA alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariere!

5) Harta 1 – castigator: Se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga harta 1
2 – oaspetii acstiga harta 1

CURSE DE CAI SI OGARI

1) CASTIGATOR – alergatorul selectat trebuie sa fie primul la linia de sosire
2) CLASARE – alergatorul selectat trebuie sa fie clasat la finalul cursei in intervalul selectat
3) PRIMII 2 – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
4) PRIMII 3 - alergatorii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
5) TRIO - alergatorii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

POLO

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Total Goluri; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

3) Handicap Goluri; Echipa gazda incepe meciul cu ‘’n’’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

4) Total Goluri - Par/Impar; se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este par
Impar – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este impar

PARIURI LIVE

FOTBAL

1) Meci – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde **2** - victorie oaspeti
X - rezultat de egalitate

2) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) La egal COTA 1 – pariu valabil pentru timpul regulamentar; se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Total Goluri (Multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

6) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas, variante:
1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) Urmatorul gol - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

8) Total Goluri Gazde - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ‘’n’’ goluri
Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ‘’n’’ goluri

9) Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc
3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

10) Total Goluri Oaspeti - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub ‘’n’’ goluri
Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste ‘’n’’ goluri

11) Total Goluri Oaspeti (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple
2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc
3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

12) Meci + Ambele Echipe Marcheaza - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se ofera maxim 6 variante:
Gazde si Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
Gazde si Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci
Egal si Da - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci
Egal si Nu- Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)
Oaspeti si Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
Oaspeti si Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

13) Ambele Echipe Marcheaza - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului se poate miza pe 2 variante:
Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar
Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

14) Scor Corect - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru timpul regulamentar de joc;

15) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:
1 – gazdele castiga prima repriza
X – rezultat de egalitate in prima repriza
2 – oaspetii conduc castiga prima repriza

16) Prima repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

17) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

18) Prima Repriza - Urmatorul gol - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prima repriza, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul primei reprize
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

19) Meci + Total Goluri - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se pot oferii undele din urmatoarele variante:
Gazde si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ”n” goluri si gazdele castiga meciul
Egal si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si Sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Gazde si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n”goluri si gazdele castiga meciul
Egal si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina egal

Oaspeti si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

20) Prima Repriza - Total Goluri (Multi) - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza
Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

21) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prima repriza, variante:
1 – gazdele castiga restul primei reprize
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza
2 – oaspetii castiga restul primei reprizei

22) Prima Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in prima repriza dupa aplicarea handicapului
X – rezultat de egalitate in prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete in prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

23) Prima Repriza - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza! Pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru prima repriza, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

24) Prima Repriza - Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Exemple
2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in prima repriza
3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in prima repriza
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

25) Prima Repriza - Total Goluri Oaspeti (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Exemple
2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in prima repriza
3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in prima repriza
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

26) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
2 – In prima repriza se marcheaza exact 2 goluri
3+ - In prima repriza se marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

27) A doua repriza – trebuie indicat rezultatul final al reprizei a doua, se ofera 3 variante:
1 – gazdele castiga a doua repriza
X – rezultat de egalitate in a doua repriza
2 – oaspetii castiga a doua repriza

28) A doua repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru a doua repriza, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in a doua repriza

29) A doua Repriza – La Egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

30) A doua repriza - Total Goluri (Multi) - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in a doua repriza
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in a doua repriza
Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

31) A doua Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei a doua, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in a doua repriza dupa aplicarea handicapului
X – rezultat de egalitate in a doua repriza dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete in a doua repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

32) Repriza Cu Cele Mai Multe Goluri - se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:
Prima repriza (sau 1) -In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
Egal (sau X) -In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
A doua repriza (sau 2) -In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

33) Total goluri (EXACT, MULTI) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
2 – In timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri
3+ - In timpul regulamentar se marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

34) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:
Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar
Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

35) Castigator la loviturile de departajare - se poate miza pe 2 variante
1 – echipa 1 castiga la loviturile de departajare **2** – echipa 2 castiga la loviturile de departajare

36) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde in prelungiri
X - rezultat de egalitate in prelungiri
2 - victorie oaspeti in prelungiri

37) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prelungiri
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul prelungiri

38) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor
Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – gazdele castiga restul prelungirilor **2** – oaspetii castiga restul prelungirilor
X - rezultat de egalitate in prelungiri

39) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

40) Doar prelungiri - Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize din prelungiri, se ofera 3 variante:
1 – gazdele castiga prima repriza a prelungirilor
X – rezultat de egalitate in prima repriza a prelungirilor
2 – oaspetii castiga prima repriza a prelungirilor

41) Doar prelungiri - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;

42) Doar prelungiri - Prima repriza Scor correct - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prima repriza de prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza de prelungiri;

43) Total cartonase (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cartonase-In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cartonase-In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 3, 5; 4, 5; 5, 5 etc.

44) Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In timpul regulamentar de joc se executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 7, 5;8, 5;9, 5 etc.

45) Gazde - Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In timpul regulamentar de joc gazdele executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In timpul regulamentar de joc gazdele executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

46) Oaspetii - Total cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In timpul regulamentar de joc oaspetii executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In timpul regulamentar de joc oaspetii executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

47) Cartonas Rosu - se poate miza pe 2 variante:
Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonas rosu
Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonas rosu
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

48) Total Cornere (Interval, Multi) - exista 3 variante de pariere:
0- 8 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere
9-11 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere
12+ - In timpul regulamentar de joc se executa minim 12 cornere

49) Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par
Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

50) Echipa cu Cele mai Multe Cornere – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
X - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
2 - Echipa oaspete primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

51) Finala – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:
1 – echipa 1 castiga Finala **2** – echipa 2 castiga Finala
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajere, retur, etc!

52) Metoda Calificarii - variante:
1 TR (sau Gazdele in timp regulamentar) - castiga gazdele in timp regulamentar
1 PR (sau Gazdele in prelungiri) - castiga gazdele in prelungiri
1 PE (sau Gazdele la loviturile de departajare) - castiga gazdele la loviturile de departajare
2 TR (sau Oaspetii in timpul regulamentar)- castiga oaspetii in timp regulamentar
2 PR (sau Oaspetii in prelungiri) - castiga oaspetii in prelungiri
2 PE (sau Oaspetii la loviturile de departajare) - castiga oaspetii la loviturile de departajare
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

NOTA: pentru finale de competitii, pentru meciuri care se decid intr-o singura mansa etc, acest tip de pariu descrie metoda prin care se decide meciul!

53) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:
1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei
2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajere,

retur, rejucare, etc!
NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!
54) Prima Repriza-Total Cornere (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

55) Prima Repriza - Total Cornere (Interval, Multi) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:
0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere
5-6 - In Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere
7+ - In Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

56) Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in timpul regulamentar, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

57) Prima Repriza - Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in prima repriza, ajustat cu handicapul!
Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

58) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariere:
0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner
2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere
3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere
4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

59) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariere:
0-1 In prima repriza oaspetii executa maxim un corner
2 In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere
3 In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere
4+ In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

60) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
2 - Echipa oaspete primeste in t prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

61) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:
Par – Numarul total cornere in prima repriza este par
Impar – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

62) Prima echipa care executa [x] cornere - Acest tip de pariu defineste prima echipa care executa ‘’X’ cornere in meci! se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:
1 – echipa gazda executa prima ‘’X’’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar
X – nici o echipa nu executa ‘’X’’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar
2 - echipa oaspete executa prima ‘’X’’ cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar

63) Marcheaza oricand - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului care va inscrie cel putin o data oricand in meci (timp regulamentar, nu se ia in considerare autogolul). Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri). In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00)
La acest pariu, pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:
Nici unul: din momentul parierii, restul meciului se termina 0: 0 in timpul regulamentar

64) Marcatorul urmator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele urmatorului marcator din timpul regulamentar, autogolul nu se ia in considerare!
In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (COTA 1. 00). La acest pariu, pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:

Nici unul: din momentul parierii, restul meciului se termina 0: 0 in timpul regulamentar

65) Urmatorul gol (interval 15 minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1-15 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
16-30 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
31-45 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
46-60 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
61-75 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
76-90 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.
Precizare: Minutul 45+se va considera minutul 45; Minutul 90+se va considera minutul 90

66) Urmatorul gol (interval 10minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:
1-10 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
11-20 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
21-30 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
31-40 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
41-50 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
51-60 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
61-70 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
71-80 - Urmatorul l gol se marcheaza in intervalul specificat
81-90 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat
Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.
Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+se va considera minutul 90.

67) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 15 minute?[a-b]
[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:
1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat
X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat
2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

68) Echipa care executa mai multe cornere in intervalul de 15 minute?[a-b]
[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:
1 – echipa 1 executa mai multe cornere decat echipa 2 in intervalul specificat
X – ambele echipe executa acelasi numar de cornerein intervalul specificat
2 - echipa 2 executa mai multe cornere decat echipa 1 in intervalul specificat

69) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
X – meciul se termina la egalitate
2 - Echipa oaspete castiga meciul
Precizare: in cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1!

70) **Oapeti COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:**
X – meciul se termina la egalitate
1 - Echipa gazda castiga meciul
Precizare: in cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1!

71) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante:
DA – gazdele castiga in timpul regulamentar
NU - gazdele nu castiga in timpul regulamentar

72) Oaspetii castiga – se poate miza pe urmatoarele variante:
DA – oaspetii castiga in timpul regulamentar
NU - oaspetii nu castiga in timpul regulamentar

73) Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)
Nu -In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

74) Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:

Da -In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)
Nu -In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

75) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:
DA -In prima repriza gazdele nu primesc gol (in prima repriza oaspetii nu marcheaza)
NU-In prima repriza gazdele primesc gol (in prima repriza oaspetii marcheaza)

76) Prima Repriza – Oaspetii NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:
DA -In prima repriza oaspetii nu primesc gol (in prima repriza gazdele nu marcheaza)
NU- In prima repriza oaspetii primesc gol (in prima repriza gazdele marcheaza)

77) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: In general "n" are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

78) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Peste -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea "n" stabilita de organizator
Precizare: In general "n" are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

79) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:
Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub "n"goluri si gazdele castiga prima repriza
Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si prima repriza se termina la egalitate
Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza
Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga prima repriza
Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste"n" goluri si prima repriza se termina la egalitate **Peste/2** -In prima repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului. De obicei, "n" are valoarea de1, 5; 2, 5 etc

80) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:
1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1//Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza
X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza
X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0
2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

81) Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:
Sub si gazde - In a doua repriza se marcheaza sub "n"goluri si gazdele castiga a doua repriza
Sub si egalitate - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate
Sub si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza
Peste si gazde - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga a doua repriza **Peste si egalitate** - In a doua repriza se marcheaza peste"n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate
Peste si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului. De obicei, "n" are valoarea de1, 5; 2, 5 etc

82) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:
Gazde/Da - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **Gazde//Nu** - Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza **Egalitate/Da** - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **EgalitateNu** - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0
Oaspeti/Da - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **Oaspeti/Nu** - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

83) Prima Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

84) A Doua Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

85) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

DA -In a doua repriza gazdele nu primesc gol (in a doua repriza oaspetii nu marcheaza)
NU -In a doua repriza gazdele primesc gol (in a doua repriza oaspetii marcheaza)

86) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariere:
DA - In a doua repriza oaspetii nu primesc gol (in a doua repriza gazdele nu marcheaza)
NU - In a doua repriza oaspetii primesc gol (in a doua repriza gazdele marcheaza)
87) Repriza 1 - Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cartonase- in repriza 1 oaspetii primesc sub ‘’n cartonase
Peste - Peste”n” cartonase-in repriza 1 oaspetii primesc peste ‘’n cartonase
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

88) Repriza 1 - Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cartonase- in repriza 1 gazdele primesc sub ‘’n cartonase
Peste - Peste”n” cartonase-in repriza 1 gazdele primesc peste ‘’n cartonase
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

89) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

90) Prima Repriza – Numar Cartonase (EXACT, MULTI) – Variante de pariere:
0-In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase
1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase
2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase
3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase
4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase
5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase
6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase

91) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

92) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:
Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: In general “n” are valorile de 0, 5; 1, 5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

93) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 10 minute[a-b]
[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul! Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat
X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat
2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

94) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante
1 – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar
2 – meciul se termina egal in timpul regulamentar

95) Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cartonase- in meci oaspetii primesc sub ‘’n cartonase
Peste - Peste”n” cartonase-in meci oaspetii primesc peste ‘’n cartonase
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

96) Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cartonase- in meci gazdele primesc sub ‘’n cartonase
Peste - Peste”n” cartonase-in meci gazdele primesc peste ‘’n cartonase
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

97) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita ‘’n’’ de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:

1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri
1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri
12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri
12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri
X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub “n” goluri
X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste “n” goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. De obicei, “n” are valoarea de (1, 5;2, 5;3, 5;4, 5 etc).

98) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:
1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci
X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

99) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:
0-2 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
3-4 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
5-6 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
7+ - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

100) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-2 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
3-4 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
5-6 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
7+ - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

101) Numar de Cartonase ((INTERVAL, EXACT, MULTI)) – variante:
0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase
4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase
5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase
6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase
7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase
8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase
9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase
10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase
11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase
12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

102) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final
X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final
2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final
1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final
X/X – egal atat la pauza, cat si la final
2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final
1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final
X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

103) Repriza 1 - total puncte cartonase (multi) – se ofera 2 variante de pariere:
SUB – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este sub granita ‘’n’’ stabilita de organizator
PESTE – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este peste granita ‘’n’’ stabilita de organizator
Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte
-cartonas rosu = 25 puncte
-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

104) Repriza 1 - total puncte cartonase (interval, multi) – exemple de variante de pariere
0-10 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 0 si 10
11-25 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 11 si 25
26-40 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 26 si 40
41+ - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este de minim 41
Precizare:
-cartonas galben = 10 puncte
-cartonas rosu = 25 puncte
-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

105) total puncte cartonase (multi) – se ofera 2 variante de pariere:
SUB – in meci suma punctelor cartonaselor acordate este sub granita ‘’n’’ stabilita de organizator
PESTE – in meci suma punctelor cartonaselor acordate este peste granita ‘’n’’ stabilita de organizator
Precizare:
-cartonas galben = 10 puncte
-cartonas rosu = 25 puncte
-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

106) total puncte cartonase (interval, multi) – exemple de variante de pariere
0-30 - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 0 si 30
31-45 - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 31 si 45
46-60- in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 46 si 60
61-75- in meci suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 61 si 75
76+ - in meci suma punctelor cartonaselor acordate este de minim 76
Precizare:
-cartonas galben = 10 puncte
-cartonas rosu = 25 puncte
-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

107) Scor corect (0: 0) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!
Exemple:
0: 0 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0: 0
2: 1 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 2: 1

108) Scor corect (A) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

109) Scor corect (B) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

110) Prima Repriza-Total Cornere Oaspeti (multi) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza oaspetii executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza oaspetii executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

111) Prima repriza - Prima echipa care executa [x] cornere - Acest tip de pariu defineste prima echipa care executa ‘’X’ cornere in prima repriza! se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:
1 – echipa gazda executa prima ‘’X’’ cornere definite de Organizator in prima repriza
X – nici o echipa nu executa ‘’X’’ cornere definite de Organizator in prima repriza
2 - echipa oaspete executa prima ‘’X’’ cornere definite de Organizator in prima repriza

112) Prima Repriza –cine executa cornerul X - se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:
1 - gazdele executa cornerul x in prima repriza
x – in prima repriza nu se executa cornerul X
2 – oaspetii executa cornerul x

113) Locul 3 – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:
1 – echipa 1 castiga finala pentru locul 3
2 – echipa 2 castiga finala pentru locul 3
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajere, retur, etc!

114) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

115) doar prelungiri: castiga restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – gazdele castiga restul prelungirilor
X - rezultat de egalitate in restul prelungirilor
2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

116) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

117) total goluri 5+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:
0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

118) Total goluri 6+ (exact, multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:
0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
5 - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri
6+ -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri

119) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in meci
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in meci
2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda

120) Total cornere in intervalul de 15 minute[a-b]
[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub -in intervalul specificat se executa sub ‘’n’’ cornere
Peste - in intervalul specificat se executa peste ‘’n’’ cornere

121) Total goluri in intervalul de 15 minute[a-b]
[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub -in intervalul specificat se inscriu sub ‘’n’’ goluri
Peste - in intervalul specificat se inscriu peste ‘’n’’goluri

122) Repriza 1: Scor Corect (A) – se indica scorul corect al reprizei 1!

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

123) Prima Repriza-Total Cornere Gazde (multi) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

124) Prima echipa care executa x cornere: se poate miza pe urmatoarele variante
1 -echipa 1 executa prima x cornere
X – nicio echipa nu executa x cornere
2 - echipa 2 executa prima x cornere
Precizare: Organizatorul anunta valoarea ‘’x’’-ului in oferta!

125) Cine executa cornerul X se poate miza pe urmatoarele variante
1 -echipa 1 executa cornerul X
X – nicio echipa nu executa cornerul X
2 - echipa 2 executa cornerul X
Precizare: Organizatorul anunta valoarea ‘’x’’-ului in oferta!

126) Lovituri de departajare: total goluri echipa 1 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – la loviturile de departajare echipa 1 inscrie sub n goluri
Peste- la loviturile de departajare echipa 1 inscrie peste n goluri

127) Lovituri de departajare: total goluri echipa 2 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – la loviturile de departajare echipa 2 inscrie sub n goluri
Peste - la loviturile de departajare echipa 2 inscrie peste n goluri

128) Lovituri de departajare: scor corect Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise la loviturile de departajare, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru loviturile de departajare!

129) Lovituri de departajare: total goluri (exact, multi) exemple de variante de pariere:
<= 4 la loviturile de departajare se inscriu maxim 4 goluri
5 la loviturile de departajare se inscriu exact 5 goluri
6 la loviturile de departajare se inscriu exact 6 goluri
10+ la loviturile de departajare se inscriu minim 10 goluri
Precizare: Organizatorul mai poate oferi si alte variante de pariere pe care le coteaza in oferta!

130) Lovituri de departajare: penalty-ul x este inscris Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - din penalty-ul X se inscrie
Nu - din penalty-ul X nu se inscrie
NOTA: Organizatorul anunta valoarea ‘’x’’-ului in oferta!

131) Lovituri de departajare: total goluri (multi) – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri
Peste - la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

132) Lovituri de departajare: castigator + total goluri pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator se poate paria pe urmatoarele variante:
1/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri
2/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri
1/peste -loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri
2/peste - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

133) Lovituri de departajare - margini castigatoare exemple de variante de pariere
HT 1 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta
HT2 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta
AT 1 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta
AT2 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta
HT >=3 -echipa 1 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta
AT >=3 -echipa 2 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta
Organizatorul mai poate oferi si alte optiuni de pariere pe care le coteaza in oferta!

135) Doar prelungiri - Scor corect (A) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;
NOTA: Pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu!

136) 10 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b
Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase
Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

137) 10 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

138) 10 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

139) 10 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

140) 10 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

141) 10 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:
1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

142) 10 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:
1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 inscrie golulx x in intervalul a-b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

143) 10 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase
Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase
Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

144) 10 minute [a -b]: total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

145) 10 minute [a -b]: total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri
Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri

NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

146) 15minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b
X - Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 - Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b
Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase
Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

147) 15 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

148) 15 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

149) 15 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

150) 15 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:
1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

151) 15 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase
Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

152) 5 minute[a-b]: Echipa care inscrie mai multe goluri Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:
1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat
X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat
2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

153) 5 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

154) 5 minute [a -b]: echipa 1: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

155) 5 minute [a -b]: echipa 2: total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

156) 5 minute [a -b]: Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

157) 5 minute [a -b]: handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

158) 5 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:
1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

159) 5 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator:
1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 inscrie golulx x in intervalul a-b
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

160) 5 minute [a -b]: total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase
Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

161) 5 minute [a -b]: total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

162) 5 minute [a -b]: total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri
Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

163) Lovitura de incepere – se poate miza pe 2 variante:
1 – echipa 1 incepe mingea **2** – echipa 2 incepe mingea

164) Metoda golului X: se poate miza pe urmatoarele:
Sut - golul x se marcheaza printr-un sut
Cap – golul x se inscrie cu capul
Autogol – golul x este autogol
Penalty – golul x se inscrie dintr-un penalty
Lovitura libera – golul x se inscrie dintr-o lovitura libera!
None – in timpul ramas nu se mai inscrie
NOTA: Organizatorul anunta X in oferta!

165) 5 minute [a -b]: cartonas rosu se poate miza pe 2variante:
Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu
Nota: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

166) 5 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2variante:
Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu
Nota: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

167) 5 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu
N**u** - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

168) 15 minute [a -b]: cartonas rosu se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

169) 15 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

170) 15 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

171) 10 minute [a -b]: cartonas rosu se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

172) 10 **minute [a -b]: cartonas rosu echipa 1** se se poate miza pe 2:
Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

173) 10 minute [a -b]: cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante:
Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu
Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu
NOTA: [a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

174) Scor corect restul meciului: se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar ramas de jucat!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;
NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului!
Exemplu: daca se pariaza in minutul 60 la scorul de 2-2 iar meciul se termina cu scorul de 3-2 pariul validat castigator este scorul de 1-0, dupa momentul pariului scorul corect a fost 1-0!

175) Doar prelungiri: scor corect restul prelungirilor; se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat in prelungiri!
NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in prelungiri!

176) Repriza 1: scor corect restul reprizei 1: se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat din repriza 1
NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in repriza 1!

177) Doar prelungiri: scor corect restul reprizei 1 de prelungiri; se indica scorul corect pentru timpul ramas de jucat din repriza 1 de prelungiri
NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariu se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in repriza 1 de prelungiri!

HOCKEI

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) La egal COTA 1– se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

3) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

4) Sansa dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

5) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

6) Cine castiga perioada?[n]
Precizare: ‘’n’’ – reprezinta numarul perioadei la care face referire pariul!
Se indica rezultatul final al perioadei n, se poate paria pe 3 variante:
1 – gazdele castiga perioada ‘’n’’ **2** – oaspetii castiga perioada ‘’n’’
X – egal in perioada’’ n’’

7) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas, variante:
1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

8) Total Goluri (Multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

9) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda **2** – castiga echipa oaspete
X – rezultat de egalitate
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

10) Gazde - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris de gazde este sub granita de “n”goluri din oferta atribuita gazdelor
Peste -numarul total de goluri inscris de gazde este peste granita de “n” goluri din oferta atribuita gazdelor

11) Oaspeti - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris de oaspeti este sub granita de “n”goluri din oferta atribuita oaspetilor
Peste -numarul total de goluri inscris de oaspeti este peste granita de “n” goluri din oferta atribuita oaspetilor

12) Gazdele - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 – gazdele nu marcheaza **2** - gazdele marcheaza exact 2 goluri
1 - gazdele marcheaza exact 1 gol **3+** - gazdele marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

13) Oaspetii - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 – oaspetii nu marcheaza
1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol
2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri
3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

14) Prima perioada - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prima perioada
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima perioada

15) Prima perioada - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 - Echipa gazda castiga in prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 - Echipa oaspete castiga in prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

16) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:
Da – inscriu ambele echipe
Nu – nu inscriu ambele echipe

17) Total goluri (exact, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0– nu se marcheaza
1- in meci se marcheaza exact 1 gol
2– in meci se marcheaza exact 2 goluri
3- in meci se marcheaza exact 3 goluri
4- in meci se marcheaza exact 4 goluri
5- in meci se marcheaza exact 5 goluri
6- in meci se marcheaza exact 6 goluri
7- in meci se marcheaza exact 7 goluri
8- in meci se marcheaza exact 8 goluri
9+ - in meci se marcheaza minim 9 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

18) Perioada cu cele mai multe goluri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe urmatoarele variante:
Perioada 1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri
Perioada 2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri
Perioada 3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri
Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

19) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte
Exemple:
1: 2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 1: 2
3: 2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 3: 2
2: 4 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 2: 4
Precizare: Organizatorul poate introduce in oferta si alte scoruri corecte pe care le coteaza si le defineste!

20) Gazdele - castiga minim o perioada Se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – gazdele castiga cel putin o perioada
Nu – gazdele nu castiga nici o perioada

21) Gazdele - victorie tripla
Da – gazdele castiga toate perioadele
Nu – Gazdele nu castiga toate perioadele

22) Gazdele - marcheaza in toate perioadele
Da – gazdele marcheaza in toate perioadele
Nu – Gazdele nu marcheaza in toate perioadele

23) Gazdele - in care perioada marcheaza mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:
Perioada 1 - in prima perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri
Perioada 2 - in a doua perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri
Perioada 3 - in a treia perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri
EGAL - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de gazde si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de gazde

24) Oaspetii - castiga minim o perioada - Se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – oaspetii castiga cel putin o perioada **Nu** – oaspetii nu castiga nici o perioada

25) Oaspetii - marcheaza in toate perioadele
Da – oaspetii marcheaza in toate perioadele **Nu** – oaspetii nu marcheaza in toate perioadele

26) Oaspetii - in care perioada marcheaza mai mult
Perioada 1 - in prima perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri
Perioada 2 - in a doua perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri
Perioada 3 - in a treia perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri
Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de oaspeti si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de oaspeti

27) Prima perioada + meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar
1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
1/ 2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

28) Meci + total goluri – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n"goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X- In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

29) Meci + ambele echipe marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariere:
1/DA - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
1/NU - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci
X/DA - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci
X/NU - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)
2/DA - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
2/NU - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

30) Primul gol + meci - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
1/X - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate
1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
2/X - echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate
2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul
0: 0 - meciul se termina fara gol marcat

31) Total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n"goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty
Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty

32) Total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty Exemple:
<=1- in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza maxim 1 gol
2 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 2 goluri
3 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 3 goluri
4 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 4 goluri
5 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 5 goluri
6 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 6 goluri

7 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 7 goluri
8 - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 8 goluri
9+ - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza minim 9 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

33) Gazdele - total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri marcate de gazde este sub granita de "n"goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita gazdelor
Peste -numarul total de goluri marcate de gazde este peste granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita gazdelor

34) Oaspetii -total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 - oaspetii nu marcheaza
1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol
2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri
3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

35) Prima perioada - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par - totalul golurilor din prima perioada este par **Impar**- totalul golurilor din prima perioada este impar

36) Total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par - totalul golurilor din meci este par **Impar**- totalul golurilor din meci este impar

37) Perioada 2 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante
Par - totalul golurilor din a doua perioada este par
Impar- totalul golurilor din a doua perioada este impar

38) Perioada 3 - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in a treia perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

39) Perioada 3 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante
Par – totalul golurilor din a treia perioada este par
Impar- totalul golurilor din a treia perioada este impar

40) Total goluri par/impar - inclusiv prelungiri +penalty se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul golurilor la finalul meciului, inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul, este par
Impar- totalul golurilor la finalul meciului, inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul, este IMPAR

41) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde in prelungiri
X - rezultat de egalitate in prelungiri
2 - victorie oaspeti in prelungiri

42) Doar prelungiri –La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

43) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – gazdele castiga restul prelungirilor
X - rezultat de egalitate in prelungiri
2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

44) Doar prelungiri - sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in prelungiri! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in tiprelungiri

45) Urmatorul gol (inclusiv prelungiri si penalty) - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalti, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalti
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului ramas inclusiv prelungiri si penalty
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalty

46) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

47) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

48) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza p urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga la loviturile de departajare
2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

49) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prelungiri
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul prelungiri

50) Handicap goluri (inclusiv prelungiri si penalty) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de ‘’n’’-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere:
1 – castiga echipa gazda
X – rezultat de egalitate
2 – castiga echipa oaspete
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

51) Gazdele -total goluri (exact, multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 - gazdele nu marcheaza
1 - gazdele marcheaza exact 1 gol
2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri
3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

52) Oaspetii - total goluri (multi) -inclusiv prelungiri+penalty – Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri marcate de oaspeti este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita oaspetilor
Peste -numarul total de goluri marcate de oaspeti este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita oaspetilor

53) Perioada 2 - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in perioada 2
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in perioada 2

54) Perioada 1 – handicap goluri- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 1
2 – castiga echipa oaspete perioada 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

55) Perioada 2 – handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 2

2 – castiga echipa oaspete perioada 2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

56) Perioada 3 – handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda perioada 3
2 – castiga echipa oaspete perioada 3
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

57) Perioada X - total goluri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in perioada x, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din perioada X
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din perioada x
Precizare: X este numarul perioadei pentru care sunt valabile pariurile; Organizatorul anunta in oferta numarul X!

58) A doua perioada - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1– Echipa gazda castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2– Echipa oaspete castiga a doua perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

59) Cine castiga restul perioadei 1 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 1, variante:
1 – gazdele castiga restul perioadei 1
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 1
2 – oaspetii castiga restul perioadei 1

60) Cine castiga restul perioadei 2 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 2, variante:
1 – gazdele castiga restul perioadei 2
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 2
2 – oaspetii castiga restul perioadei 2

61) Scor Corect A– se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

62) Scor corect B - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;

63) Scor corect (inclusiv prelungiri si penalty) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar, inclusiv dupa prelungiri si dupa penalty daca este cazul!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

64) Oaspetii - victorie tripla – se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – oaspetii castiga toate perioadele
Nu – oaspetii nu castiga toate perioadele

65) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Meciul se termina egal.
HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

66) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri si penalty) - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri
HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol
AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

67) Toate perioadele: peste 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariare
Da – in prima perioada se inscriu minim 2 goluri, in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri, in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri
Nu – in perioada 1 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 nu se inscriu minim 2 goluri

68) Toate perioadele: sub 1. 5 goluri exista 2 variante de pariare
Da – in perioada 1 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 2 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 3 se inscrie maxim 1 gol
Nu - in perioada 1 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri

69) Prima perioada + meci (inclusiv prelungiri si penalty) - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
1/ 2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul
2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

70) Meci + total goluri meci (inclusiv prelungiri si penalty) – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1 - In meci se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X - In meci se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Sub/2 - In meci se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1 - In meci se marcheaza peste "n"goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X - In meci se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2 - In meci se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

71) Meci + ambele echipe marcheaza (inclusiv prelungiri si penalty) - jucatorul indica atat rezultatul final cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza, se ofera 4 variante de pariere:
1/Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
1/Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci
2/Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci
2/Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

72) Primul gol + meci (inclusiv prelungiri si penalty) ! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul

73) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:
Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

74) Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:
Da - In meci gazdele nu primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii nu marcheaza)
Nu - In meci gazdele primesc gol in timpul regulamentar (oaspetii marcheaza)

75) Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:

Da - In meci oaspetii nu primesc gol in timpul regulamentar (gazdele nu marcheaza)
Nu - In meci oaspetii primesc gol in timpul regulamentar (gazdele marcheaza)

76) Gazdele NU Primesc Gol (inclusiv prelungiri si penalty) - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:
Da -In meci gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)
Nu -In meci gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

77) Oaspetii NU Primesc Gol (**inclusiv prelungiri si penalty)** - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:
Da -In meci oaspetii nu primesc gol (gazdele nu marcheaza)
Nu -In meci oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza

78) Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
X -Meciul se termina la egalitate **2** -Echipa oaspete castiga meciul
Precizare: In cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

79) Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
1 -Echipa gazda castiga meciul
X - Meciul se termina la egalitate
Precizare: In cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda COTA 1, 00.

80) Perioada 1: scor corect se indica scorul corect pentru perioada 1!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’, pronostic al acestui tip de pariu;

81) Perioada 1 – sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in perioada 1! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in perioada 1
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in perioada1
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in perioada
82) Perioada 1 – total goluri (exact, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante:
0 – in perioada 1 nu se inscrie
1 – in perioada 1 se inscrie exact 1 gol
2 - in perioada 1 se inscriu exact 2 goluri
3 - in perioada 1 se inscriu exact 3 goluri
4+ - in perioada 1 se inscriu minim 4 goluri

83) Perioada 1: Gazdele - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 – gazdele nu marcheaza
1 - gazdele marcheaza exact 1 gol
2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri
3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

84) Perioada 1: Oaspetii - total goluri (multi, exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0 – oaspetii nu marcheaza
1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol
2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri
3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

85) Doar prelungiri: Gazde COTA 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
X -prelungirile se termina la egalitate
2 -Echipa oaspete castiga prelungirile
Precizare: In cazul in care gazdele castiga prelungirile, se va acorda COTA 1, 00.

86) Doar prelungiri: Oaspeti COTA 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:
1 -Echipa gazda castiga prelungirile
X -prelungirilese termina la egalitate
Precizare: In cazul in care oaspetii castiga prelungirile, se va acorda COTA 1, 00.

87) Perioada x - Gazdele NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa gazda nu primeste gol sau echipa gazda primeste minim un gol! Exista 2 variante de pariere:

Da -In perioada x gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)
Nu -In perioada x gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)
NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

88) Perioada x - Oaspetii NU Primesc Gol - in cadrul acestui pariu, jucatorul pariaza daca echipa oaspete nu primeste gol sau echipa oaspete primeste minim un gol ! Exista 2 variante de pariere:
Da -In perioada x oaspetii nu primesc gol (gazdele nu marcheaza)
Nu -In perioada x oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza
NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

89) Perioda x: Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza in perioada x
echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie in perioada x
echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie in perioada x
ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in perioada x
NOTA: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

90) Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza in timpul regulamentar
echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie in timpul regulamentar de joc
echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie in timpul regulamentar de joc
ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza in timpul regulamentar de joc

91) Care echipa inscrie (**inclusiv prelungiri si penalty)** jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:
echipa1 - Doar echipa 1 va inscrie
echipa2 - Doar echipa 2 va inscrie
ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza

BASCHET

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar; se poate miza pe 3 varinte:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Gazde - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

7) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator

8) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:
DA – meciul intra in prelungiri
NU – meciul nu intra in prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

9) Sfertul 3 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 3;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 3 **2** – castiga echipa oaspete sfertul 3
X – rezultat de egalitate in sfertul 3

10) Sfertul 3 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

11) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte din sfertul 3este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta

13) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in sfertul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator penru sfertul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru sfertul 3

14) Sfertul 3 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par
impar – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar

15) Total puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri
impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

16) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 4 **2** – castiga echipa oaspete sfertul 4
X – rezultat de egalitate in sfertul 4

17) Sfertul 4 - la egal COTA 1- se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
18) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

19) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta

20) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in sfertul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator penru sfertul 4

2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru sfertul 4

21) Sfertul 4 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este par
impar – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este impar

22) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 1 **2** – castiga echipa oaspete sfertul 1
X – rezultat de egalitate in sfertul 1

23) Sfertul 1 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

24) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul.
Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

25) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

26) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator penru sfertul 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru sfertul 1

27) Sfertul 1 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in sfertul 1 este par
impar – totalul punctelor inscris in sfertul 1 este impar

28) Sfertul 2 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 2; se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 2 **2** – castiga echipa oaspete sfertul 2
X – rezultat de egalitate in sfertul 2

29) Sfertul 2 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

30) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echpa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

31) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta

32) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator penru sfertul 2
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru sfertul 2

33) Sfertul 2 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este par
impar – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este impar

34) Prima repriza – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in prima repriza;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda prima repriza
X – rezultat de egalitate in prima repriza
2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

35) Prima repriza - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte din prima repriza este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte din prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta

36) Prima repriza - La egal COTA 1- se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

37) Prima repriza - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
par – totalul punctelor inscris in prima repriza este par
impar – totalul punctelor inscris in prima repriza este impar

38) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris in meci, inclusiv prelungiri este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris in meci, inclusiv prelungiri este peste granita de “n” puncte din oferta

39) Total puncte (timp regulamentar) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris in meci, in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris in meci, inclusiv in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

40) Margini castigatoare inclusiv prelungiri
HT 6+ - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte
Niciuna 6+ - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte
AT 6+ - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte

41) Sfertul 1 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte

42) Sfertul 2 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

43) Sfertul 3 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

44) Sfertul 4 – margini castigatoare
HT 3+ - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

45) Gazdele – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

46) Oaspetii – Total Puncte (inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

47) Pauza/Final (timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

48) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri) – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:
HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte
HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte
AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte
AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatorul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

49) Handicap puncte (timp regulamentar) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

50) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 4 variante:
Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub ‘’n’’ puncte
Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste ‘’n’’ puncte
Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub ‘’n’’ puncte
Peste/2 - oaspetii castiga si se inscriu peste ‘’n’’ puncte Precizare:
Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

51) Prima Repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echpa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

52) Sfertul X: Total Gazde Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in sfertul x este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in sfertul x este peste granita de “n” puncte din oferta
"NOTA: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X. "

53) Sfertul X: Total Oaspeti Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul x este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul x este peste granita de “n” puncte din oferta
"NOTA: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X. "

VOLEI

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda = Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda

Echipa 2 = oaspete = Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

1) Castigator Meci - Se indica rezultatul final al meciului:
1– castiga meciul echipa gazda **2** –castiga meciul echipa oaspete

2) Castigator - Setul ''n'' - Precizare: ‘’n’’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!
Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga setul ‘’n’’ **2** – oaspetii castiga setul ‘’n’’

3) Total Puncte [''n''] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte in setul 1este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
peste - numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

6) Scor corect - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:
3: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 0
3: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 1
3: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 2
2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2: 3
1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 3
0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 3

7) Total Seturi - In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:
3 – in meci se vor juca in total 3 seturi
4 – in meci se vor juca in total 4 seturi
5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

8) Prima echipa la ‘’[n]’’ puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1

9) Echipa care va castiga al ‘’n’’-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 1 **2** – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 1

10) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par
impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

11) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 2
peste - numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

12) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

13) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2

14) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 2
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 2

15) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

16) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -numarul total de puncte in setul 3este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3
peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

17) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 3
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 3

20) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

21) Setul 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -numarul total de puncte in setul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 4
peste -numarul total de puncte in setul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 4
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

22) Setul 4 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului **2** - oaspetii castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

23) Prima echipa la [n] puncte in setul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 4

2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 4

24) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 4
Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 4 **2** – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 4

25) Setul 4 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

26) Setul 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de puncte in setul 5 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 5
peste - numarul total de puncte in setul 5 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 5
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

27) Setul 5 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

28) Prima echipa la [n] puncte in setul 5 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 5
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 5

29) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 5 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 5 **2** – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 5

30) Setul 5 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

31) Handicap Puncte - - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului la puncte, ajustat cu handicapul. ! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

32) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta
Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv - al cincilea) este castigat de echipa care obtine prima 25 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (26 - 24, 27-25, …). Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 26 de puncte in setul respectiv!
Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, …). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

HANDBAL

1) Meci – se indica rezultatul final al meciului, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 3 variante:
1 – victoria echipei gazda **2** – victoria echipei oaspete
X – rezultat de egalitate

2) **Handicap goluri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar 2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

3) Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

4) Prima repriza – castigator variante de pariere:
1 – castiga echipa gazda prima repriza **2** – castiga echipa oaspete prima repriza
X –rezultat de egalitate in prima repriza

5) Prima repriza - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza

6**) Prima repriza - handicap goluri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in prima repriza 2 – castiga echipa oaspete in prima repriza
X – rezultat de egalitate in prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) Cine marcheaza al ''n'' lea gol - Precizare: ‘’n’’ reprezinta numarul golului pentru care Organizatorul ofera pariul! Se ofera cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda inscrie golul ‘’n’’ **2** – echipa oaspete inscrie golul ‘’n’’
Precizare: la acest pariu se contabilizeaza si eventualele reprize de prelungiri dar daca se ajunge la loviturile de la 7 metri iar pariul nu este decis se valideaza COTA 1!

8) Prima echipa care marcheaza ''n'' goluri - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
Precizare: la acest pariu se contabilizeaza si eventualele reprize de prelungiri dar daca se ajunge la loviturile de la 7 metri iar pariul nu este decis se valideaza COTA 1!

9) Margini castigatoare - pentru acest tip de pariu, se ofera urmatoarele variante:
HT>10 Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
HT 6-10 Gazdele castiga meciul la o diferenta cumprinsa intre 6 si 10 goluri
HT 1-5 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 1-5 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri
AT 6-10 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri
AT>10 Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta
X-Meciul se termina egal.
Organizatorul poate defini si alte pronosticuri pe care le anunta in oferta de pariere!
PRECIZARE: HT = gazdele = echipa1 = home team
AT = oaspetii = echipa2 = away team

10) Prima repriza – total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:
Impar – Numarul total de goluri in prima repriza este impar
Par – Numarul total de goluri in prima repriza este par

11) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:
Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar
Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

12) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

13) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

14) Gazdele - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta

15) Oaspetii - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta
Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta

16) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:
Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

17) Total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:
<47 in meci se inscriu maxim 46 de goluri
47-49 in meci se inscriu minim 47 si maxim 49 de goluri
50-52 in meci se inscriu minim 50 si maxim 52 de goluri
53-55 in meci se inscriu minim 53 si maxim 55 de goluri
56-58 in meci se inscriu minim 56 si maxim 58 de goluri
59-61 in meci se inscriu minim 59 si maxim 61 de goluri
>61 in meci se inscriu minim 62 de goluri

18) Gazde: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:
<20 in meci gazdele inscriu maxim 19 goluri
20-22 in meci gazdele inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri
23-25 in meci gazdele inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri
26-28 in meci gazdele inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri
29-31 in meci gazdele inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri
32-34 in meci gazdele inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri
>34 in meci gazdele inscriu minim 35 goluri

19) Oaspetii: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:
<20 in meci oaspetii inscriu maxim 19 goluri
20-22 in meci oaspetii inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri
23-25 in meci oaspetii inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri
26-28 in meci oaspetii inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri
29-31 in meci oaspetii inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri
32-34 in meci oaspetii inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri
>34 in meci oaspetii inscriu minim 35 goluri

20) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X- Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

21) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:
Sub/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub”n” goluri si gazdele castiga meciul
Sub/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate **Sub/2** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n”goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate **Peste/2 -** In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

22) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele - Se ofera 3 variante
1 - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
X - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
2 - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

23) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii - Se ofera 3 variante:
1 - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
X - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
2 - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

24) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

25) Prima Repriza - La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

26) Prima repriza - total goluri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri inscris de gazde in prima repriza este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor.
Peste -numarul total de goluri inscris de gazde in prima repriza este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor.

27) Prima repriza - total goluri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor.
Peste - numarul total de goluri inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor.

28) Prima repriza - total goluri (interval, multi) se poate miza pe urmatoarele variante pentru prima repriza:
<20 in repriza 1 se inscriu maxim 19 de goluri
20-22 in repriza 1 se inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri
23-25 in repriza 1 se inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri
26-28 in repriza 1 se inscriu minim26 si maxim 28 de goluri
29-31 in repriza 1 se inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri
32-34 in repriza 1 se inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri
>34 in repriza 1 se inscriu minim 35 de goluri

29) Repriza 1 -gazde: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:
<9 in repriza 1 gazdele inscriu maxim 8 goluri
9-10 in repriza 1 gazdele inscriu minim 9 si maxim 10 goluri
11-12 in repriza 1 gazdele inscriu minim 11 si maxim 12 goluri
13-14 in repriza 1 gazdele inscriu minim 13 si maxim 14 goluri
15-16 in repriza 1 gazdele inscriu minim 15 si maxim 16 goluri
17-18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 17 si maxim 18 goluri
>18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 19 goluri

30) Repriza 1-oaspetii: total goluri (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:
<9 in repriza 1 oaspetii inscriu maxim 8 goluri
9-10 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 9 si maxim 10 goluri
11-12 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 11 si maxim 12 goluri
13-14 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 13 si maxim 14 goluri
15-16 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 15 si maxim 16 goluri
17-18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 17 si maxim 18 goluri
>18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 19 goluri

31) **Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza** – exista 6 variante pentru fiecare ‘’ n ‘’ definit de organizator:
Sub/1 in prima repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga prima repriza
Sub/X in prima repriza se marcheaza sub ”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Sub/2 in prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza
Peste/1 in prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza
Peste/X in prima repriza se marcheaza peste”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Peste/2 in prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

32) Repriza 1: Margini castigatoare – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:
X – repriza 1 se termina egal.
HT>4 Gazdele castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta
HT 3-4 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri
HT 1-2 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri
AT 1-2 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri
AT 3-4 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri
AT>4 Oaspetii castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta

33) doar prelungiri: handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al prelungirilor, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda prelungirile dupa aplicarea handicapului
2 – castiga echipa oaspete prelungirile dupa aplicarea handicapului

34) Doar prelungiri - Total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prelungiri.
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul prelungiri.

35) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

TENIS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2

2) Castigator set
Langa tipul de pariu se specifica numarul setului pe care se poate paria!
Exemplu: Castigator set [2]: tipul de pariu este valabil pentru setul 2! – se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul specificat
2 – jucatorul 2 castiga setul specificat

3) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca in general 2 din 3 seturi. In functie de scorul inregistrat in timp ce se pariaza se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect 2: 0, 2: 1, 0: 2, 1: 2!
Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) se pot oferi undele din urmatoarele variante: 3: 0, 3: 1, 3: 2, 2: 3, 1: 3, 0: 3.

4) Total game-uri - -Se indica daca numarul total de game-uri jucate in meci este peste sau sub numarul specificat in oferta Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - - la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este sub „n“ game-uri din oferta
peste -- la finalul meciului numarul total de game-uri jucate este peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Total game-uri in setul X
X reprezinta numarul setului pe care se poate paria!
Exemplu: Total game-uri in setul 1: **tipul de pariu este valabil pentru setul 1!**
- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub - numarul total de game-uri este sub „n“ game-uri in setul ‘’X’’ specificat
peste - numarul total de game-uri este peste „n“ game-uri in setul ‘’X’’ specificat

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

6) Handicap Game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In momentul plasarii pariului Jucatorul 1 primeste ‘’n’’ game’uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului. “n” are valoarea de 1. 5;2. 5;3, 5;4, 5;5, 5 etc.

7) Jucator 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - - la finalul meciului Jucatorul 1 obtine sub „n“ game-uri din oferta
Peste -- la finalul meciului Jucatorul 1 obtine peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

8) Jucator 2 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -- la finalul meciului Jucatorul 2 obtine sub „n“ game-uri din oferta
peste -- la finalul meciului Jucatorul 2 obtine peste „n“ game-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

9) Primul set/meci - In functie de scorul inregistrat, se poate paria pe unele din variantele prezentate mai jos; este posibil ca toate variantele descrise mai jos sa fie disponibile pentru pariere:
1/1 – jucatorul 1 castiga primul set si castiga meciul
1/2 – jucatorul 1 castiga primul set si jucatorul 2 castiga meciul
2/1 – jucatorul 2 catiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul
2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

10) Setul n: Castiga game-urile x si y; Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 – In setul n jucatorul 1 castiga game-urile x si y
X – un jucator castiga game-ul x iar adversarul castiga game-ul y
2 - In setul n jucatorul 2 castiga game-urile x si y
Precizare: ‘’n’’ reprezinta numarul setului iar ‘’x’’ si ‘’y’’ numerele game-urile din setul ‘’n’’

11) Castigator game-ul ‘’x’’ din setul ‘’n’’ - Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul 2
Precizare: ‘’n’’ reprezinta numarul setului, iar ‘’x’’ numarul game-ului din setul ‘’n’’

12) Total seturi (Exact) - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:
2 - in meci se vor juca exact 2 seturi **4** - in meci se vor juca exact 4 seturi
3 - in meci se vor juca exact 3 seturi **5** - in meci se vor juca exact 5 seturi
NOTA: Numarul de pronosticuri pentru acest tip de pariu difera in functie de turneu! Organizatorul decide si anunta in oferta tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

13) Jucatorul 1 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:
1 (sau Da) – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci **2** (sau NU)– Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

14) **Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set**
Se ofera 2 variante:
1 (sau DA)– Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci 2 (sau NU) – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

15) Tie-Break in meci - Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - In meci se va termina cel putin un set cu scorul de 7-6 sau 6-7 **Nu** - In meci nu se va termina nici un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

16) Setul 1 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - Primul set se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7 **Nu** - Primul set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

17) setul 2 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - Setul 2 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7 **Nu** - Setul 2 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

18) Orice set la 0 - se ofera 2 variante:
1 (sau DA) -In meci unul dintre seturi se va termina 6: 0 sau 0: 6 **2 (sau NU)** -In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6: 0 sau 0: 6

19) Scor corect in setul "n" - Precizare: ''n'' reprezinta numarul setului!
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte (rezultate la game-uri) pentru setul ''n''!
La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al setului ''n'' (rezultat la game-uri) !

20) Total game-uri Impar/Par - se ofera 2 variante:
impar - numarul total de game-uri al meciului este impar
par - numarul total de game-uri al meciului este par

21) Total game-uri Impar/Par in setul ''n'' - Precizare: ''n'' reprezinta numarul setului!
- se ofera 2 variante:
impar - in setul ''n'' numarul total de game-uri este impar
par - in setul ''n'' numarul total de game-uri este par

22) Setul 3 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:
Da - Setul 3 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7
Nu - Setul 3 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

23) Scorul game-ului "X" in setul "n" - Precizare: ''X'' reprezinta numarul game-ului iar ''n'' reprezinta numarul setului disponibile pentru pariere**.** Acest pariu indica scorul cu care jucatorul 1 sau jucatorul 2 castiga game-ul ''X'' din setul ''n''!
Variante:

Jucatorul 1 la 0	Jucatorul 2 la 0
Jucatorul 1 la 15	Jucatorul 2 la 15
Jucatorul 1 la 30	Jucatorul 2 la 30
Jucatorul 1 la 40	Jucatorul 2 la 40

24) Primul la "n" game-uri in setul "x"; se poate miza pe 2 variante:
1 - jucatorul 1 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x
2 - jucatorul 2 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x
Precizare: ''x'' reprezinta numarul setului, iar''n'' numarul de game-uri care trebuie castigate de jucatorul 1 sau jucatorul 2 pentru a se finaliza pariul !

25) Setul x – handicap game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului x, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ''n'' definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda
2 – castiga echipa oaspete
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului si valoarea ''x''-ului!

26) Setul x: game y – egalitate: se poate miza pe 2 variante:
Da -pana sa se decida, game-ul y din setul x ajunge la scorul de 40: 40
Nu - pana sa se decida, game-ul y din setul x NU ajunge la scorul de 40: 40
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "x'"-ului si valoarea ''y''-ului!

27) Setul x: game y: total puncte (exact, multi) se poate paria pe urmatoarele variante:
4 – in game-ul y din setul x se joaca exact 4 puncte (unul din jucatori castiga la 0)
5 – in game-ul y din setul x se joaca exact 5 puncte (unul din jucatori castiga la 15)
6 – in game-ul y din setul x se joaca exact 6 puncte (unul din jucatori castiga la 30)
>6 – in game-ul y din setul x se joaca minim 7 puncte (pana sa se decida game-ul se ajunge la scorul 40: 40)
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "x'"-ului si valoarea ''y''-ului!

28) Setul x: game y: punct z se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - jucatorul 1 castiga punctul z din game-ul y din setul x
2 - jucatorul 2 castiga punctul z din game-ul y din setul x
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarile pentru x, y, z!

29) Setul x: game y: primul punct se poate paria pe urmatoarele variante:
1 -jucatorul 1 castiga primul punct din game-ul y din setul x
2 - jucatorul 2 castiga primul punct din game-ul y din setul x
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarile pentru x, y!

30) Setul x: game y – total puncte impar/par se poate miza pe 2 variante:
Impar – totalul punctelor din game-ul y din setul x este impar
Par - totalul punctelor din game-ul y din setul x este par

31) **Primul la n puncte in game-ul x din setul y**: se poate miza pe 2 variante:
1 – jucatorul 1 atinge primul granita de n puncte castigate in game-ul x din setul y
2 – jucatorul 2 atinge primul granita de n puncte castigate in game-ul x din setul y

32) Total seturi (multi) -Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – in meci numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste - in meci numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

33) **Castigator + total game-uri** – Exista urmatoarele variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
1 & SUB - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere
1& PESTE - Jucatorul 1 castiga meciu si totalul game-urilor din meci este peste ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere
2& SUB - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘’n’’ game-uri specificat in oferta de pariere
2 & PESTE - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘’n’’ game-uri specificat in oferta depariere.
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

34) Handicap Seturi Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in seturi, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

35) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 1 set
Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

36) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 1 set
Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

37) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi
Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

38) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:
Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi
Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

BADMINTON

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator Meci – se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1
2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator - Setul ''n'' - Precizare: ‘’n’’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!
Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:
1 - gazdele castiga setul ‘’n’’
2 - oaspetii castiga setul ‘’n’’

3) Total Puncte [''n''] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

4) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de badminton. Meciurile de badminton se joaca in general 2 din 3 seturi. In functie de scorul inregistrat, in timp ce se pariaza, se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect:
2: 0 - gazdele castiga cu 2-0 la seturi

2: 1 - gazdele castiga cu 2-1 la seturi
0: 2 - oaspetii castiga cu 2-0 la seturi
1: 2 - oaspetii castiga cu 2-1 la seturi

5) Total seturi - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:
2 - in meci se vor juca exact 2 seturi
3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in setul 1este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
Peste - numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

7) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

8) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

9) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.
Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 2
Peste -numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

10) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul.
Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

11) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

12) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3
Peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

13) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

14) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

15) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte
Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, …).
Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!
Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, …). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

16) Handicap Puncte -- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

17) Prima echipa la ‘’[n]’’ puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2

19) **Prima echipa la [n] puncte in setul 3** - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3

20) Echipa care va castiga al ‘’n’’-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 1
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 1

21) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 2
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 2

22) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 3
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 3

BASEBALL

1) Castigator meci - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri (extra - inninguri)
Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - Castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - Castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2) Castigator inning "[n]" - Acest pariu defineste care echipa castiga inning-ul ‘’n’’ definit de Organizator! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - Echipa gazda castiga inning-ul ‘’n’’
X - Inning-ul ‘’n’’ se termina la egalitate
2 - Echipa oaspete castiga inning-ul ‘’n’’
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului care reprezinta numar inning-ului pentru care sunt oferite pariurile!

3) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului **2 -** oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

4) Cine castiga restul meciului (inclusiv prelungiri) - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:
1 – gazdele castiga restul meciului
X - rezultat de egalitate in timpul ramas
2 – oaspetii castiga restul meciului

5) Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta

6) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de puncte inscris de echipa gazda este SUB “n” puncte din oferta
Peste – numarul total de puncte inscris de echipa gazda este PESTE “n” puncte din oferta

7) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este SUB “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de echipa oaspete este PESTE “n” puncte din oferta

8) Inning 1 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in primul inning, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primul inning comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in primul inning este sub granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning
Peste - numarul total de puncte in primul inning este peste granita de “n” puncte din oferta pentru primul inning

9) Inning 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru al doilea inning.
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru al doilea inning.

10) Total puncte dupa 5 inning-uri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primele 5 inning-uri comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este peste granita de “n” puncte din oferta

11) Conduce dupa primele 5 inning-uri - Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - Castiga echipa gazda primele 5 inning-uri
X - Egal dupa primele 5 inning-uri
2 - Castiga echipa oaspete primele 5 inning-uri

12) castigator + total puncte (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 6 varfiante:
Gazde si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Gazde si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Oaspeti si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Oaspeti si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri
Egal si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate
Egal si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n'"-ului.

13) Inning 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 3 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru al treilea inning
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru al treilea inning

14) Inning 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 4 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 4
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 4

15) Inning 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 5 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 5 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 5
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 5 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 5

16) Inning 6 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 6, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 6 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 6 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 6
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 6 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 6

17) Inning 7 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 7, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 7 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 7 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 7
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 7 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 7

18) Inning 8 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 8, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 8 comparativ cu numarul ''n'' de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in inning-ul 8 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru inning-ul 8
Peste - numarul total de puncte in inning-ul 8 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru inning -ul 8

19. Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:
HT >=3 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 3 puncte
HT 2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte
HT 1 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 1 punct
AT >=3 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de minim 3 puncte
AT 2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte
AT 1 - Echipa oaspete castiga meciul la exact 1 punct
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

20. Vor fi prelungiri? - Este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri (extra inning/inning-uri) ! Se poate miza pe 2 variante:
Da - Meciul va avea prelungiri **Nu** - Meciul nu va avea prelungiri

21) Care echipa inscrie al x-lea punct?
1 - gazdele inscriu punctul X
X - nici o echipa nu inscrie punctul x

2 - oaspetii inscriu punctul X
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “X”’-ului.

22) Inning-ul cu cele mai multe puncte
1 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 1
2 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 2
3 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 3
4 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 4
5 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 5
6 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 6
7 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 7
8 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 8
9 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 9
Egal – in cel putin 2 inning-uri vor fi marcate acelasi numar de puncte, iar cele minim 2 inning-uri individual vor avea cel mai mare numar de puncte din meci

23) Care echipa castiga mai multe inning-uri
1 – gazdele castiga cele mai multe inning-uri
X – atat gazdele cat si oaspetii castiga acelasi numar de inning-uri
2 – oaspetii castiga cele mai multe inning-uri

24) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

25) Handicap Puncte (A) (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
X - meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

26) Prima echipa la [n] puncte
Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator

27) Ambele puncteaza peste N puncte (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:
Nu – o echipa sau ambele nu inscriu peste n puncta
Da – ambele echipe inscriu peste n puncta

28) Inningurile 1 – 5: gazde – total puncte – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:
Sub – in primele 5 inninguri gazdele inscriu sub n puncte
Peste - in primele 5 inninguri gazdele inscriu peste n puncte

29) Inningurile 1 – 5: Oaspeti – total puncte – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:
Sub – in primele 5 inninguri oaspetii inscriu sub n puncte
Peste - in primele 5 inninguri oaspetii inscriu peste n puncte

30) Inningurile 1 – 5: **handicap puncte -** Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in primele 5 inninguri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primelor 5 inninguri, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

31) Inning n – ambele puncteaza - se poate miza pe 2 variante:
Da – in inningul n ambele echipe puncteaza
Nu – in inningul n NU puncteaza ambele echipe

32) Inning n – gazdele puncteaza - se poate miza pe 2 variante:
Da – in inningul n gazdele puncteaza
Nu – in inningul n NU puncteaza gazdele

33) **Inning n – total gazde** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
Sub – in inningul n gazdele inscriu sub x puncte
Peste – in inningul n gazdele inscriu peste x puncte

34) **Inning n – oaspetii puncteaza**- se poate miza pe 2 variante:
Da – in inningul n oaspetii puncteaza
Nu – in inningul n NU puncteaza oaspetii

35) Inning n – total oaspeti - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
Sub – in inningul n oaspetii inscriu sub x puncte
Peste – in inningul n oaspetii inscriu peste x puncte

36) Inning n – handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inningul N, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningului N, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

37) Primul inning/final (inclusive prelungiri) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1/1 – gazdele conduc in primul inning si castiga la final
X/1 – egal in primul inning si gazdele castiga la final
2/1 – oaspetii conduc in primul inning, gazdele castiga la final
1/X – gazdele conduc in primul inning, egal la final
X/X – egal atat in primul inning, cat si la final
2/X – oaspetii conduc in primul inning, egal la final
1/2 – gazdele conduc in primul inning, oaspetii castiga la final
X/2 – egal in primul inning oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc in primul inning si castiga la final

38) Inningurile de la A la Z: castigator: se poate miza pe urmatorele variante:
1 – gazdele castiga inningurile de la A la Z
X – egal in inningurile de la A la Z
2 – oaspetii castiga inningurile de la A la Z
NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

39) Inningurile de la A la Z: total gazde – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:
Sub – in inningurile de la A la Z gazdele inscriu sub n puncte
Peste – in ningurile de la A la Z gazdele inscriu peste n puncte
NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

40) Inningurile de la A la Z: total oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:
Sub – in inningurile de la A la Z oaspetii inscriu sub n puncte
Peste – in ningurile de la A la Z oasptii inscriu peste n puncte
NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

41) Inningurile de la A la Z: handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in in ningurile de la A la Z, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningurilor de la A la Z, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

42) Inningurile de la A la Z: total puncte se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:
Sub – in iningurile de la A la Z se inscriu sub n puncte
Peste - in iningurile de la A la Z inscriu peste n puncte
NOTA: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul! Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda=Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda
Echipa 2 =oaspete=Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

1) Castigator meci - Se indica rezultatul final al meciului:
1– castiga meciul echipa gazda
2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castiga setul "n" - Precizare: ‘’n’’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul! Se indica rezultatul final al setului 1, se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga setul ‘’n’’
2 – oaspetii castiga setul ‘’n’’

3) Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
Peste- numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

6) Scor correct - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:
2: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 0
2: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2: 1
1: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 2
0: 2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 2

7) Total Seturi - Se poate miza pe urmatoarele variante:
2 – in meci se vor juca in total 2 seturi
3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

8) Setul 1 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1

9) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar
Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

10) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 2
Peste - numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

11) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

12) Setul 2 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2

13) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar
Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

14) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3
Peste - numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

15) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

16) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:
Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar
Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

17) Handicap Puncte - deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

18) Setul 3 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 1
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 1

20) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 2
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 2

21) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 3
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 3

22) **Cate seturi se decid prin extra puncte** – se poate miza pe una din urmatoarele variante:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte
Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este castigat de echipa care obtine prima 21 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (22 - 20, 23-21, …).
Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!
Setul decisiv este castigat de echipa care obtine prima 15 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (16 - 14, 17-15, …). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

RUGBY

1) Meci- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1– gazdele castiga in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Sansa dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Total puncte (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in timpul regulamentar
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar

5) Total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ‘’n’’ puncte
Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ‘’n’’ puncte

6) Total puncte oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub ‘’n’’ puncte
Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste ‘’n’’ puncte

7) Handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de ‘’n’’-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

8) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:
1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

9) Prima echipa la "x" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’X’’ in meci! Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’X’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’X’’ definita de Organizator
Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de ‘’X’’ puncte definite de Organizator

10) Meci + total puncte
Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub”n” puncte si gazdele castiga meciul
Egal si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si oaspetii castiga meciul
Gazde si peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si gazdele castiga meciul
Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

11) Echipa cu cele mai multe eseuri in meci – exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda are mai multe eseuri decat echipa oaspete in meci
X - Echipa gazda are acelasi numar de eseuri ca echipa oaspete in meci
2 - Echipa oaspete are mai multe eseuri decat echipa gazda

12) Total eseuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” eseuri-In meci se marcheaza un numar mai mic de eseuri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” eseuri-In meci se marcheaza un numar mai mare deeseuri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

13) Handicap eseuri (3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul.
Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda are mai multe eseuri in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate (la eseuri) in timpul regulamentar
2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in timpul regulamentar

14) Handicap eseuri (2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda are mai multe eseuri in timpul regulamentar
2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in timpul regulamentar

15) Total eseuri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ‘’n’’ eseuri
Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ‘’n’’ eseuri

16) Total eseuri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub ‘’n’’ eseuri
Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste ‘’n’’ eseuri

17) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:
1 – gazdele conduc la pauza **2** – oaspetii conduc la pauza
X – rezultat de egalitate la pauza

18) Prima repriza - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

19) Prima repriza - total puncte (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza

20) Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor
Peste - numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

21) Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor
Peste - numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

22) Total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:
>62 - in meci se vor inscrie minim 63 de puncte

56-62 - in meci se vor inscrie minim 56 de puncte si maxim 62 de puncte
49-55 - in meci se vor inscrie minim 49 de puncte si maxim 55 de puncte
42-48 - in meci se vor inscrie minim 42 de puncte si maxim 48 de puncte
35-41 - in meci se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte
28-34 - in meci se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte
<28 - in meci se vor inscrie maxim 27 de puncte

23) Prima repriza - total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:
<7 - in prima repriza se vor inscrie maxim 6 de puncte
7-13 - in prima repriza se vor inscrie minim 7 de puncte si maxim 13 de puncte
14-20 -in prima repriza se vor inscrie minim 14 de puncte si maxim 20 de puncte
21-27- in prima repriza se vor inscrie minim 21 de puncte si maxim 27 de puncte
35-41 - in prima repriza se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte
28-34 - in prima repriza se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte
>41 - in prima repriza se vor inscrie minim 42 de puncte

24) Prima repriza - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in prima repriza 2 – castiga echipa oaspete in prima repriza
X – rezultat de egalitate in prima repriza

25) prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima repriza, variante:
1 – gazdele castiga restul primei reprize **2** – oaspetii castiga restul primei reprize
X - rezultat de egalitate timpul ramas din prima repriza

26) Prima repriza - total eseuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - Sub”n” eseuri-In prima repriza se marcheaza un numar mai mic de eseuri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - Peste”n” eseuri-In prima repriza se marcheaza un numar mai mare deeseuri decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

27) Prima repriza - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – in prima repriza totalul punctelor inscrise este par
Impar - in prima repriza totalul punctelor inscrise este impar

28) Total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – in meci totalul punctelor inscrise este par
Impar - in meci totalul punctelor inscrise este impar

29) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Meciul se termina egal.
HT >14 - Gazdele castiga meciul la minim 15 puncte diferenta
HT 8-14 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte
HT 1 - 7 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 1 - 7 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 8-14 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte
AT>14 - Oaspetii castiga meciul la minim 15 puncte diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!
Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

30) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X – repriza1 se termina egal.
HT >14 - Gazdele castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta
HT 8-14 - Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 14-18 puncte
HT 1 - 7 - Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 1 - 7 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 8-14 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte
AT>14 - Oaspetii castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam) !

31) Se califica – se poate mzia pe urmatoarele variante:
1 – echipa 1 se califica
2 - echipa 2 se califica
NOTA: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri,, retur, rejucare, etc!
NOTA: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!
Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

32) Cele mai multe eseuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X – echipa 1 are mai multe eseuri sau acelasi numarul de eseuri ca echipa 2
X2 - echipa 2 are mai multe eseuri sau acelasi numarul de eseuri ca echipa 1
12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

33) Cele mai multe eseuri – La egal COTA 1 se poate mzia pe urmatoarele variante:
1 – Echipa 1 are mai multe eseuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul eseurilor este egal se ofera COTA 1 **2** – Echipa 2 are mai multe eseuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul eseurilor este egal se ofera COTA 1

34) **Prima repriza – Sansa Dubla** - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

35) **Repriza 1: Prima echipa la "x" puncte** - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’X’’ in repriza 1! Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’X’’ definita de Organizator pentru repriza 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’X’’ definita de Organizator pentru repriza 1
Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de ‘’X’’ puncte definite de Organizator pentru repriza 1

36) Repriza 1: cele mai multe eseuri exista 3 variante de pariere:
1 - Echipa gazda are mai multe eseuri decat echipa oaspete in repriza1
X - Echipa gazda are acelasi numar de eseuri ca echipa oaspete in repriza 1
2 - Echipa oaspete are mai multe eseuri decat echipa gazda in repriza 1

37) **Repriza 1**: **Cele mai multe eseuri – sansa dubla** cuprinde rezultate duble pentru repriza 1, se poate miza pe urmatoarele variante:
1X – echipa 1 are mai multe eseuri sau acelasi numarul de eseuri ca echipa 2
X2 - echipa 2 are mai multe eseuri sau acelasi numarul de eseuri ca echipa 1
12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

38) **Repriza 1: Cele mai multe eseuri – La egal COTA 1** se poate mzia pe urmatoarele variante pentru repriza 1:
1 – Echipa 1 are mai multe eseuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul eseurilor este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa 2 are mai multe eseuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul eseurilor este egal se ofera COTA 1

39) Repriza 1: Handicap eseuri (3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda are mai multe eseuri in repriza 1
X – rezultat de egalitate (la eseuri) in repriza 1
2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in repriza 1

40) Repriza 1: Handicap eseuri (2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de eseurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda are mai multe eseuri in repriza1
2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in repriza 1

41) Repriza 1: Total eseuri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In repriza 1 gazdele executa sub ‘’n’’ eseuri
Peste - In repriza 1 gazdele executa peste ‘’n’’ eseuri

42) Repriza 1: Total eseuri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - In repriza1 oaspetii vor executa sub ‘’n’’ eseuri
Peste - In repriza 1 oaspetii vor executa peste ‘’n’’ eseuri

43) Total eseuri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante:
Impar – totalul eseurilor din meci este impar
Par – totalul eseurilor din meci este par

44) Repriza 1-total eseuri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante:
Impar – totalul eseurilor din repriza 1 este impar
Par – totalul eseurilor din repriza 1 este par

45) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde in prelungiri
X - rezultat de egalitate in prelungiri
2 - victorie oaspeti in prelungiri

46) Finala – castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:
1 – echipa 1 castiga Finala
2 – echipa 2 castiga Finala

FOTBAL IN SALA (FUTSAL)

1) Meci – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde
X - rezultat de egalitate
2 - victorie oaspeti

2) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

5) Total Goluri (Multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste - numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

6) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas. Variante:
1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) Gazde - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:
0-1 – gazdele marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc
2-3 – gazdele marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc
4-5 – gazdele marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc
6+ - gazdele marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

8) Oaspeti - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple**:**
0-1 - oaspetii marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc
2-3 - oaspetii marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc
4-5 - oaspetii marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc
6+ - oaspetii marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc
Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

9) Ambele Echipe Marcheaza Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:
Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar
Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

10) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului regulamentar de joc
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

11) Total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:
Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar
Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

12) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:
1 – gazdele conduc la pauza
X – rezultat de egalitate la pauza
2 – oaspetii conduc la pauza

13) Prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza
2 – oaspetii castiga restul primei reprizei

14) Prima repriza - urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prima repriza, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul primei reprize
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

15) Prima repriza - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza
Precizare: In general “n” are valorile de (0, 5); (1, 5); (2, 5); (3, 5); (4, 5); (5, 5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

16) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1 - victorie gazde in prelungiri
X - rezultat de egalitate in prelungiri
2 - victorie oaspeti in prelungiri

17) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul prelungirilor
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

18) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

19) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza p urmatoarele variante:
1 – gazdele castiga la loviturile de departajare
2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

20) Scor corect - se indica scorul corect al meciului;
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

21) Prima repriza: scor corect - se indica scorul corect pentru repriza 1;
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere pentru repriza 1

22) Prima repriza – handicap goluri Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. In functie de ‘’n’’-ul definit de orgaznizator se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere:
1 – castiga echipa gazda in repriza 1
X – rezultat de egalitate in repriza 1
2 – castiga echipa oaspete in repriza 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

SNOKER

1) Castigator meci – se poate paria pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga meciul
2 – jucatorul 2 castiga meciull

2) Castigator restul meciului – se poate paria pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul meciului
X – atat jucatorul 1 cat si jucatorul 2 castiga acelasi numar de frame-uri; acest pariu este valabil din momentul parierii pentru frame-urile ramase de jucat
2- jucatorul 2 castiga restul meciului

3) Scor corect – Organizatorul anunta in oferta anumite scoruri corecte pe care se poate paria. Daca scorul corect este indicat corect atunci pariul este castigator, in caz contrar pariul este pierdut**!**

4) Total frame-uri [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate frame-urile, indiferent daca au fost jucate inainte sau dupa plasarea pariului.
Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine frame-uri in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de frame-uri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de frame-uri este sub granita de “n” frame-uri din oferta
Peste - numarul total de frame-uri este peste granita de “n” frame-uri din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

5) Castigator frame [n] - Acest pariu defineste care jucatorcastiga frame-ul ‘’n’’ definit de Organizator! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - jucatorul 1 castiga frame-ul ‘’n’’
2 - jucatorul 2 castiga frame-ul ‘’n’’
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului care reprezinta numar frame-ului pentru care sunt oferite pariurile!

6) Organizatorul poate COTA pariul Meci cu urmatoarele variante:
1 - castiga jucatorul 1
X - meciul se termina egal
2 - castiga jucatorul 2

7) Handicap frame-uri: Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – castiga jucatorul 1
2 – castiga jucatorul 2
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

8) Frame decisiv se poate miza pe urmatoarele variante:
Da - La deciderea pariurilor, numarul de frame-uri specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.
Nu - Meciul se decide inainte de finalizarea numarului de frame-uri specificat oficial

9) Frame X: break 100+: se poate miza pe urmatoarele variante:
Da - in frame-ul X exista minim un break de minim 100 de puncte
Nu - in frame-ul X NU exista minim un break de minim 100 de puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

10) Frame X: Jucatorul 1 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste breack de minim 100 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste breack de minim 100 de puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

11) Frame X: Jucatorul 1 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste breack de minim 50 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste breack de minim 50 de puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

12) Frame X: Jucatorul 2 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste breack de minim 100 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste breack de minim 100 de puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

13) Frame X: Jucatorul 2 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante:
Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste breack de minim 50 de puncte
Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste breack de minim 50 de puncte
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

14) Frame X: Jucatorul cu cel mai mare break se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – in frame-ul x, jucatorul 1 reuseste cel mai mare break
2 – in frame-ul x, jucatorul 2 reuseste cel mai mare break
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X'"-ului.

FOTBAL AMERICAN

1) Meci- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - gazdele castiga in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri
3) La egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

4) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ''n'' definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte este sub granita de "n"puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri
Peste - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

5) Handicap puncte (inclusive prelungiri) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ''n'' definit de Organizator:
1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri
2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

6) Cine castiga Sfertul?[n] - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul n;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul n
X – rezultat de egalitate in sfertul n
2 – castiga echipa oaspete sfertul n

Precizare: Organizatorul defineste valoare ‘’n’’ in oferta!

7) Prima repriza / meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei reprize cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:
1/1 - gazdele castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar
1/X - gazdele castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
1/ 2 - gazdele castiga prima repriza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
X/1 - egal la sfarsitul primei repriza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
X/X - egal atat la sfarsitul primei reprize cat si la finalul meciului in timpul regulamentar
X/2 - egal la sfarsitul primei reprize si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar
2/1 - oaspetii castiga prima repriza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar
2/X - oaspetii castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar
2/2 - oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar

8) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator

9) Urmatoarea marcatoare (inclusiv prelungiri) - Acest tip de pariu defineste prima echipa care inscrie urmatoarele puncte! Se poae miza pe 3 variante:
Gazde – urmatoarele puncte sunt inscrise de gazde
X – in meci nu se mai inscrie
Oaspeti - urmatoarele puncte sunt inscrise de oaspeti

10) Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
HT >13 - Gazdele castiga meciul la minim 14 puncte diferenta
HT 7-13 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 7-13 puncte
HT 1 - 6 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-6 puncte
AT 1 – 6 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-6 puncte
AT 7-13 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 7-13 puncte
AT>13 - Oaspetii castiga meciul la minim 14 puncte diferenta

11) Sfertul cu cele mai multe puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe urmatoarele variante:
Sfertul 1 - in primul sfert se vor marca cele mai multe puncte
Sfertul 2 - in sfertul 2 se vor marca cele mai multe puncte
Sfertul 3 - in sfertul 3 se vor marca cele mai multe puncte
Sfertul 4 - in sfertul 4 se vor marca cele mai multe puncte
Egal - doua sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte marcate si aceste doua sferturitrebuie sa aiba cele mai multe puncte marcate

12) Repriza cu cele mai multe puncte
Repriza 1 - in repriza 1 se vor marca cele mai multe puncte
Repriza 2 - in repriza 2 se vor marca cele mai multe puncte
Egal - in repriza 1 se va marca acelasi numar de puncte ca in repriza 2

13) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:
DA – meciul intra in prelungiri
NU – meciul nu intra in prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

14) Sfertul 1 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

15) Prima repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in prima repriza Se poate paria pe urmatoarele variante:
1 - gazdele castiga prima repriza
X - rezultat de egalitate in prima repriza
2 - oaspetii castiga prima repriza

16) Sfertul 2 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta

17) Sfertul 3 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta

18) Sfertul 4 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta

19) Repriza 1 - urmatoarea marcatoare - Acest tip de pariu defineste prima echipa care inscrie urmatoarele puncte in repriza 1! Se poate miza pe 3 variante:
Gazde – urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscrise de gazde
X – in prima repriza nu se mai inscrie
Oaspeti - urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscrise de oaspeti

20) Repriza 1 - la egal COTA 1 – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

21) Repriza 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza

22) Repriza 1 - total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

23) Repriza 1 - total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

24) Repriza 1 - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in repriza 1 este par
Impar – totalul punctelor inscris in repriza 1 este impar

25) Total puncte par/impar (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele mici, inclusive dupa eventualele prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului- se ofera 2 variante:
Par – totalul punctelor inscris in meci inclusiv prelungiri, este par
Impar – totalul punctelor inscris in meci, inclusiv prelungiri, este impar

26) Sansa Dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

27) Total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in timpul regulamentar (cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

28) Total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in timpul regulamentar (cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

29) Tipul urmatoarelor puncte (inclusiv prelungiri) - se ofera urmatoarele variante de pariere:
Niciunul – in timpul ramas inclusiv in eventualele prelungiri nu se mai inscrie niciun punct
Field goal – urmatoarele puncte vor fi inscrise printr-un field goal
Touchdown - urmatoarele puncte vor fi inscrise printr-un touchdown
Alte – se inscriu urmatoarele puncte prin alte modalitati decat Fiel Goal si Touchdown

PRECIZARI: Field Goal

Daca ofensiva nu poate marca un touchdown, poate incerca transformarea unui field goal, care valoreaza 3 puncte. Acesta poate fi incercat din orice pozitie de pe terenul de joc, indiferent de down, dar de obicei sunt executate de dincolo de linia de 45 yarzi a echipei in aparare la cel de-al patrulea down. Pentru ca field goal-ul sa fie validat, jucatorul ce degajeaza mingea (kicker) trebuie sa o introduca printre buturile portii adverse, si pe deasupra barei orizontale. Apararea va incerca sa impiedice mingea sa ajunga intre buturi.

Touchdown

Touchdown-ul valoreaza 6 puncte, si ofera oportunitatea echipei ce l-a reusit sa obtina inca un punct suplimentar (EXTRA POINT). Pentru a marca un touchdown, mingea trebuie purtata in endzone, prinsa in endzone, recuperata de la adversar (FUMBLE) in endzone sau un jucator al echipei ce degajeaza la kickoff sa prinda mingea in endzone-ul advers fara ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator. Este asemanator eseu-lui din rugby, cu deosebirea ca jucatorul nu trebuie sa culce mingea pentru a obtine touchdown-ul.

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1 **2** – castiga jucatorul

2) Castigator setul [n] - Precizare: ‘’n’’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!
Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:
1 – gazdele castiga setul ‘’n’’ **2** – oaspetii castiga setul ‘’n’’

3) Total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

4) Scor corect - In functie de turneu si competitie, meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 set! uri Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:
3: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 0
3: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 1
3: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3: 2
2: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2: 3
1: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 3
0: 3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 3

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:
4: 0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 0
4: 1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 1
4: 2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 2
4: 3 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4: 3
0: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0: 4
1: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 4
2: 4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1: 4
3: 4 – Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 3: 4

5) Total Seturi - In functie de turneu si competitie, meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 set-uri. In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:
Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:
3 – in meci se vor juca in total 3 seturi
4 – in meci se vor juca in total 4 seturi
5 – in meci se vor juca in total 5 seturi
Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:
4 – in meci se vor juca in total 4 seturi
5 – in meci se vor juca in total 5 seturi
6 – in meci se vor juca in total 6 seturi
7 – in meci se vor juca in total 7 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1
Peste -numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

7) Setul 1 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

8) Setul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 2
Peste-numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 2 Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

9) Setul 2 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

10) Setul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 3
peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 3
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

11) Setul 3 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

12) Setul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
sub -numarul total de puncte in setul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 4
peste -numarul total de puncte in setul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 4
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

13) Setul 4 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

14) Setul 5 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 5 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 5
Peste -numarul total de puncte in setul 5 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 5
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

15) Setul 5 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par
impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

16) Setul 6 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 6, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 6 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte in setul 6 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 6
Peste -numarul total de puncte in setul 6 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 6
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

17) Setul 6 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
Par – totalul punctelor realizate in setul 6 este par
Impar – totalul punctelor realizate in setul 6 este impar

18) Setul 7 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 7, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte in setul 7 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 7
Peste - numarul total de puncte in setul 7 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 7
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

19) Setul 7 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:
par – totalul punctelor realizate in setul 7 este par
impar – totalul punctelor realizate in setul 7 este impar

20) Handicap puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in puncte, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga meciul dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga meciul dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

21) Cate seturi se decid prin extra puncte se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi:
0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 5 din 7 seturi:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte
6 – exact 6 seturi se decid prin extra puncte
7 – exact 7 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set este castigat de echipa care obtine prima 11 puncte cu un avans de cel putin doua puncte fata de echipa adversa. In caz de egalitate la scorul de 10 - 10, jocul continua pana cand este realizata o diferenta de doua puncte (12 - 10, 13-11, …). Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 12 de puncte in setul respectiv!

22) Setul 1 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 1

23) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 1
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 1

24) Setul 2 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 2

25) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 2
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 2

26) Setul 3 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 3

27) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 3
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 3

28) Setul 4 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 4
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 4

29) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 4 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 4
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 4

30) Setul 5 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 5
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 5

31) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 5 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 5
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 5

32) Setul 6 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 6
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 6

33) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 6 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 6
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 6

34) Setul 7 - Prima echipa la ''n'' puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 7
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator pentru setul 7

35) Echipa care va castiga punctul ‘’n’’ in setul 7 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul ‘’n’’ in setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda castiga punctul’’n’’ in setul 7
2 – echipa oaspete castiga punctul’’n’’ in setul 7

DARTS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta=echipa 1
Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta = echipa 2
1)MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 - castiga jucatorul 1
X - rezultat de egalitate
2- castiga jucatorul 2

2)Castigator meci – se ofera 2 variante de pariere:
1 – castiga jucatorul 1
2 – castiga jucatorul 2

3) Setul N Castigator – se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga setul n
2 – jucatorul 2 castiga setul n

4) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante de pariere:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante de pariere:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
X – meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

6) Meci: Total leg-uri - se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:
Sub – numarul total de leg-uri din meci o sa fie sub granita de n leg-uri din oferta
Peste - numarul total de leg-uri din meci o sa fie peste granita de n leg-uri din oferta

7) Meci: Total seturi se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator:
Sub – numarul total de seturi din meci o sa fie sub granita de n seturi din oferta
Peste - numarul total de seturi din meci o sa fie peste granita de n seturi din oferta

8) Scor corect (seturi) se indica scorul corect al meciului;
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

9) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante
1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 2
X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri
2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

10) **Total 180-uri** - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de “n” 180- uri din oferta
Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de “n” 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1
Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 1

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2
Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este peste granita de “n” 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 2

13) Setul 1: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 1
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 1

14) Setul 2: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 2
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 2

15) **Setul 3: cine castiga leg-ul x** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 3
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 3

16) Setul 4: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 4
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 4

17) Setul 5: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 5
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 5

1**8) Setul 6: cine castiga leg-ul x** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 6
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 6

19) Setul 7: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 7
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 7

20) **Setul 8: cine castiga leg-ul x** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 8
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 8

21) **Setul 9: cine castiga leg-ul x** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 9
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 9

22) **Setul 10: cine castiga leg-ul x** - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 10
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 10

23) Setul 11: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 11
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 11

24) Setul 12: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 12
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 12

25) Setul 13: cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator:
1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 13
2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 13

26) Setul 1: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

27) Setul 2: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

28) Setul 3: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

29) **Setul 4: handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

30) Setul 5: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

31) **Setul 6: handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 6, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului

32) **Setul 7: handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 7, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului

33) Setul 8: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 8, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului

34) Setul 9: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 9, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului

35) Setul 10: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 10, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului

36) Setul 11: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 11, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului

37) Setul 12: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 12, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului
2– jucatorul 2 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului

38) Setul 13: handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 13, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului
2 – jucatorul 2 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului

39) Setul 1: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 1 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 1
Peste- numarul total de leg-uri din setul 1 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 1

40) Setul 2: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 2 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 2
Peste - numarul total de leg-uri din setul 2 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 2

41) Setul 3: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 3 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 3

Peste - numarul total de leg-uri din setul 3 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 3

42) Setul 4: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 4 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 4
Peste - numarul total de leg-uri din setul 4 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 4

43) **Setul 5: total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 5 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 5
Peste - numarul total de leg-uri din setul 5 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 5

44) Setul 6: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 6 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 6
Peste - numarul total de leg-uri din setul 6 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 6

45) Setul 7: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 7 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 7
Peste - numarul total de leg-uri din setul 7 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 7

46) Setul 8: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 8 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 8
Peste - numarul total de leg-uri din setul 8 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 8

47) Setul 9: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 9 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 9
Peste - numarul total de leg-uri din setul 9 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 9

48) Setul 10: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 10 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 10
Peste - numarul total de leg-uri din setul 10 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 10

49) Setul 11: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 11 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 11
Peste - numarul total de leg-uri din setul 11 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 11

50) Setul 12: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 12 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 12
Peste - numarul total de leg-uri din setul 12 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 12

51) Setul 13: total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 13 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 13
Peste - numarul total de leg-uri din setul 13 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 13

52) Setul 1: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 1 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 1 nu o sa fie niciun 180

53) Setul 2: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 2 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 2 nu o sa fie niciun 180

54) Setul 3: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 3 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 3 nu o sa fie niciun 180

55) Setul 4: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 4 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 4 nu o sa fie niciun 180

56) **Setul 5: leg-ul x - minim un 180 –** se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 5 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 5 nu o sa fie niciun 180

57) Setul 6: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 6 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 6 nu o sa fie niciun 180

58) Setul 7: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 7 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 7 nu o sa fie niciun 180

59) Setul 8: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 8 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 8 nu o sa fie niciun 180

60) setul 9: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 9 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 9 nu o sa fie niciun 180

61) Setul 10: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 10 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 10 nu o sa fie niciun 180

62) setul 11: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 11 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 11 nu o sa fie niciun 180

63) Setul 12: leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 12 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 12 nu o sa fie niciun 180

64) **Setul 13: leg-ul x - minim un 180 –** se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
Da – in leg-ul x din setul 13 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 13 nu o sa fie niciun 180

65) Setul 1: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este de minim 41

66) Setul 2: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este de minim 41

67) Setul 3: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este de minim 41

68) Setul 4: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este de minim 41

69) Setul 5: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este de minim 41

70) Setul 6: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este de minim 41

71) Setul 7: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este de minim 41

72) Setul 8: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este de minim 41

73) Setul 9: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este de minim 41

74) Setul 10: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este de minim 41

75) Setul 11: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este de minim 41

76) Setul 12: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este de minim 41

77) Setul 13: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator:
0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este de minim 41

78) Cine castiga restul setului 1 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 1
X - restul setului 1 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 1

7**9) Cine castiga restul setului 2 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 2
X - restul setului 2 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 2

80) Cine castiga restul setului 3 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 3
X - restul setului 3 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 3

81) **Cine castiga restul setului 4 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 4
X - restul setului 4 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 4

82) Cine castiga restul setului 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 5
X - restul setului 5 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 5

83) **Cine castiga restul setului 6 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 6
X - restul setului 6 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 6

84) Cine castiga restul setului 7 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 7
X - restul setului 7 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 7

85) Cine castiga restul setului 8 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 8
X - restul setului 8 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 8

86) **Cine castiga restul setului 9 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 9
X - restul setului 9 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 9

87) **Cine castiga restul setului 10 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 10
X - restul setului 10 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 10

88) **Cine castiga restul setului 11 –** se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 11
X - restul setului 11 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 11

89) Cine castiga restul setului 12 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 12
X - restul setului 12 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 12

90) Cine castiga restul setului 13 – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga restul setului 13
X - restul setului 13 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 13

FOTBAL AUSTRALIAN

1)Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

2)Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

3) Prima repriza - total puncte (interval, multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:
<72 - in prima repriza se vor inscrie maxim 71 de puncte
72-80 - in prima repriza se vor inscrie minim 72 de puncte si maxim 80 de puncte
81-86 - in prima repriza se vor inscrie minim 81 de puncte si maxim 86 de puncte
87-93 - in prima repriza se vor inscrie minim 87 de puncte si maxim 93 de puncte
94-100 - in prima repriza se vor inscrie minim 94 de puncte si maxim 100 de puncte
101-109 - in prima repriza se vor inscrie minim 101 de puncte si maxim 109 de puncte
>109 - in prima repriza se vor inscrie minim 110 puncte

4) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 1
X – rezultat de egalitate in sfertul 1
2 – castiga echipa oaspete sfertul 1

5) Sfertul 2 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 2; se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 2
X – rezultat de egalitate in sfertul 2
2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

6) Sfertul 3 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 3;se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 3
X – rezultat de egalitate in sfertul 3
2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

7) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 varinte:
1 – castiga echipa gazda sfertul 4
X – rezultat de egalitate in sfertul 4
2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

8) Handicap Puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

9)Prima repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

10) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

11) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

13) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

14) Sansa Dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

15) Sansa Dubla sfertul n - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in sfertul n; se poate miza pe urmatoarele varinte:
1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul n
X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul n
12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la sfertul n!
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

16) **La egal COTA 1 (timp regulamentar)** – se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

17) **Prima repriza - La egal COTA 1**- se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

18) Sfertul 1 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

19) Sfertul 2 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

20) Sfertul 3 - la egal COTA 1 - se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA

21) Sfertul 4 - la egal COTA 1- se poate miza pe 2 variante:
1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

22) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:
1 – gazdele conduc la pauza
X – rezultat de egalitate la pauza
2 – oaspetii conduc la pauza

23) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei varinte:
1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

24) Prima Repriza - Total PUNCTE - pentru pariurile live se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in prima repriza
Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza

25) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima repriza, variante:
1 – gazdele castiga restul primei reprize
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza
2 – oaspetii castiga restul primei reprizei

26) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:
X - Prima repriza se termina egal.
HT >15 - Gazdele castiga repriza1 la minim 16 puncte diferenta
HT 8-15 - Gazdele castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte
HT 1 - 7 - Gazdele castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 1 – 7 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
AT 8-15 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte
AT>15 - Oaspetii castiga repriza1 la minim 16 puncte diferenta
Precizare: Organizatorul poate COTA diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT (HomeTeam) si oaspetii = AT (AwayTeam)!

27) Meci + total puncte Se poate miza pe urmatoarele variante:
Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub”n” puncte si gazdele castiga meciul **Egal si sub** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” puncte si oaspetii castiga meciul **Gazde si peste** -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si gazdele castiga meciul
Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” puncte si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

28) Impar/Par Puncte: se poate miza pe 2 variante
Impar – totalul punctelor din meci este impar
P**ar** - totalul punctelor din meci este par

29) Prima repriza - Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante
Impar – totalul punctelor din repriza 1 este impar
Par - totalul punctelor din repriza 1 este par

30)Sfertul 1 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante
Impar – totalul punctelor din sfertul 1 este impar
Par - totalul punctelor din sfertul 1 este par

31)Sfertul 2 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante
Imp**ar** – totalul punctelor din sfertul 2 este impar
Par - totalul punctelor din sfertul 2 este par

32)Sfertul 3 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante
Impar – totalul punctelor din sfertul 3 este impar
Par - totalul punctelor din sfertul 3 este par

33)Sfertul 4 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante
Impar – totalul punctelor din sfertul 4 este impar
Par - totalul punctelor din sfertul 4 este par

34) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti este peste granita de “n” puncte din oferta

35) Oaspeti - Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele inscrise de oaspeti, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul n este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in sfertul n este peste granita de “n” puncte din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

36) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

37) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta

38) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta

39) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul ‘’n’’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta

40) Gazde - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de gazde este peste granita de “n” puncte din oferta

41) Gazde - Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele inscrise de gazde, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de gazde in sfertul n este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de gazde in sfertul neste peste granita de “n” puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

42)Total puncte (interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante:
<145 - in meci se inscriu maxim 144 puncte

145-161 - in meci se inscriu minim 145 puncte si maxim 161
162-173 - in meci se inscriu minim 162 puncte si maxim 173
174-186 - in meci se inscriu minim 174 puncte si maxim 186
187-200 - in meci se inscriu minim 187 puncte si maxim 200
201-218 - in meci se inscriu minim 201 puncte si maxim 218
>218 - in meci se inscriu minim 218 puncte

43) Total puncte (interval, multi) pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante:
<36 - in sferul n se inscriu maxim 35 puncte
36-40 - in meci se inscriu minim 36 puncte si maxim 40
41-43 - in meci se inscriu minim 41 puncte si maxim 43
44-46 - in meci se inscriu minim 44 puncte si maxim 46
47-50 - in meci se inscriu minim 47 puncte si maxim 50
51-54 - in meci se inscriu minim 51 puncte si maxim 54
>54 - in meci se inscriu minim 55 puncte

44) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:
1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

45) **Sfertul 1 - Cine Castiga Restul Sfertului 1** Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 1, variante:
1 – gazdele castiga restul sfertului 1
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 1
2 – oaspetii castiga restul sfertului 1

46) Sfertul 2 - Cine Castiga Restul Sfertului 2 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 2, variante:
1 – gazdele castiga restul sfertului 2
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 2
2 – oaspetii castiga restul sfertului 2

47) Sfertul 3 - Cine Castiga Restul Sfertului 3 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 3, variante:
1 – gazdele castiga restul sfertului 3
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 3
2 – oaspetii castiga restul sfertului 3

48) Sfertul 4 - Cine Castiga Restul Sfertului 4 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 4, variante:
1 – gazdele castiga restul sfertului 4
X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 4
2 – oaspetii castiga restul sfertului 4
49) **Margini castigatoare** – se poate miza pe urmatoarele variante:
HT >31 - gazdele castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta
HT 15-31 - gazdele castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta
HT 1-14 - gazdele castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta
Egal - meciul se termina la egalitae
AT 1-14 -oaspetii castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta
AT15-31 - oaspetii castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta
AT>31 - oaspetii castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta

50) Margini castigatoare pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante:
HT > 8 gazdele castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta
HT 4-8 gazdele castiga sfertul n cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta
HT 1-3 gazdele castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta
Draw sfertul n se termina egal
AT 1- 3 oaspetii castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta
AT 4-8 oaspetii castiga meciul cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta
AT>8 oaspetii castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

BOWLS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta
Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:
1 – castiga jucatorul 1
2– castiga jucatorul 2

2) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta
Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului.

3) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n’”-ului

4) Scor corect - se indica scorul corect al meciului;
NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

5) Setul 2: castigator – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – jucatorul 1 castiga setul 2
X – setul 2 se termina egal
2 – jucatorul 2 castiga setul 2

6) Setul 2 – la egal COTA 1 - se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – Echipa gazda castiga setul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa oaspete castiga setul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

CRICKET

1) Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa Super Over daca este cazul! Se ofera 2 variante:
1- castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over
2 - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

BASCHET 3X3

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar; se poate miza pe 3 varinte:
1 – gazdele castiga in timpul regulamentar
X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Punctul x (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe urmatoarele variante:
1 – echipa 1 inscrie punctul x **2**- echipa 2 inscrie punctul x

3) Echipa 1 – total puncte (timp regulamentar) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de echipa1 este peste granita de “n” puncte din oferta

4) Echipa 1 - total puncte (inclusiv prelungiri) – Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub – numarul total de puncte inscris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste – numarul total de puncte inscris de echipa1 este peste granita de “n” puncte din oferta

5) La egal COTA 1 (timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa 1 castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1
2 – Echipa 2 castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera COTA 1

6) Handicap Puncte (timp regulamentar) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 – echipa2 castiga dupa aplicarea handicapului

7) Handicap Puncte (inclusiv prelungiri) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa1 castiga dupa aplicarea handicapului
2 – echipa2 castiga dupa aplicarea handicapului

8) Echipa 2 - total puncte (timp regulamentar) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris de echipa2 este peste granita de “n” puncte din oferta

9) Echipa 2 - total puncte (inclusiv prelungiri) – - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris de echipa2 este peste granita de “n” puncte din oferta

10) Total puncte -par/impar (timp regulamentar); se poate miza pe 2 variante
Par – in timpul regulamentar totalul punctelor este par
Impar-in timpul regulamentar totalul punctelor este impar

11) Total puncte -par/impar (inclusiv prelungiri); se poate miza pe 2 variante
Par – in timpul regulamntar inclusiv prelungiri totalul punctelor este par
Impar- in timpul regulamntar inclusiv prelungiri totalul punctelor este impar

12) Prima echipa la [n] puncte (inclusiv prelungiri); Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘’n’’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘’n’’ definit de Organizator:
1 – echipa gazda atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator
2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘’n’’ definita de Organizator

13) Total puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub - numarul total de puncte inscris in meci, inclusiv prelungiri este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste - numarul total de puncte inscris in meci, inclusiv prelungiri este peste granita de “n” puncte din oferta

14) Total puncte (timp regulamentar) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘’n’’ definit de organizator:
Sub -numarul total de puncte inscris in meci, in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta
Peste -numarul total de puncte inscris in meci, in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

15) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:
Da – meciul intra in prelungiri
Nu – meciul nu intra in prelungiri
NOTA: In validarea pariului se tine cont de regulile competitiei: ex: daca un eveniment este programat in sistemul tur-retur, rezultatul acestui pariu se va decide si va tine cont de desfasurarea ambelor manse, de formatul competitei, etc!

16) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:
1 - castiga echipa 1 in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
2 - castiga echipa 2 in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

Articolul 2

In conformitate cu legislatia in materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani si salariatii Organizatorului nu au dreptul sa participe la joc. Pentru aceasta, Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita potentialului client actul de identitate. Orice pariuri efectuate/ acceptate cu incalcarea legislatiei sunt considerate nule si au drept consecinta juridica neplata eventualelor castiguri aferente unor astfel de pariuri. Jucatorul, prin plasarea pariului recunoaste ca a luat cunostinta de prevederile regulamentului de joc si il accepta. In caz de solutionare a litigiilor potentiale care rezulta din plasarea pariurilor, nu este luat in considerare faptul ca jucatorul nu este constient de furnizarea acestui regulament de joc sau l-a interpretat gresit.

Articolul 3

Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60%, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. In cazul realizarii unui procent inferior, organizatorul se obliga a acoperi diferenta sub forma unor premii, actiune desfasurata la sfarsitul fiecarui an calendaristic si anuntata in prealabil. Plata pariurilor se efectueaza pe teritoriul Romaniei in punctele de lucru ale organizatorului; fiecare castig se poate plati doar o data. Veniturile din jocuri de noroc, se impun, prin retinerea la sursa, conform pragurilor din tabelul de mai jos, aplicate asupra tuturor sumelor incasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc:

Transe de venit brut **-lei-**	**Impozit** **-lei**
Pana la 10. 000, inclusiv	**3%**
Peste 10. 000 – 66. 750, inclusiv	**300 + 20% pentru ceea ce depaseste suma de 10. 000 lei**
Peste 66. 750	**11. 650 + 40% pentru ceea ce depaseste suma de 66. 750 lei**

CAPITOLUL III - NOTIUNI DE BAZA

Articolul 1

Organizatorul va primi pariuri pentru urmatoarele Evenimente: fotbal, baschet, handbal, volei, volei pe plaja, fotbal pe plaja, fotbal in sala, tenis de masa, cricket, MMA, hochei, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, curse de ogari, curse de cai, ciclism, rugby, sporturile de iarna, curse de automobile si de motociclete. Organizatorul poate oferi si alte Evenimente care nu sunt enumerate mai sus si care vor fi explicate si guvernate, de asemenea, de Regulile Generale.

Articolul 2

Organizatorul primeste pariuri pentru evenimentele publicate in lista de pariuri. Fiecare eveniment de pe lista de pariuri are un raport fix (denumit"COTA"), pe care il stabileste organizatorul. COTA fiecarui Eveniment va fi determinata de catre Organizator la discretia sa, luand in considerare informatiile de ultima ora cu privire la acesta. Cotele evenimentelor pot fluctua in timp, pana la ora de incepere a evenimentului insa COTA acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare. Suma castigatoare a unui Bilet va fi calculata prin Inmultirea Cotei aplicabile la momentul acceptarii pariului cu suma platita ca Miza. In cazul greselilor aparute la tiparirea ofertei sau la **modificarile ulterioare**, organizatorul ia in considerare datele inscrise in sistemul electronic centralizat.
(a) In cazul In care, atunci cand se emite un bilet, apare o eroare tehnica grava care face ca respectivul continut al biletului sa nu corespunda cerintelor regulamentului de joc si/ sau este contrar practicilor stabilite si/ sau cotele de pe bilet sunt incomparabil mai mari decat media curenta, operatorul poate declara acest bilet ca fiind invalid. In acest caz, biletul este declarat invalid si jucatorului i se inapoiaza miza.

(b) In cazul in care sunt periclitate interesele operatorului sau regularitatea evenimentelor de pariere, organizatorul are dreptul de a limita acceptarea pariurilor sau de a le Intrerupe.

(c) In cazul greselilor aparute in tiparirea listelor, biletelor de pariere sau greselilor evidente aparute prin introducerea incorecta a datelor in calculator, organizatorul are dreptul sa anuleze aceste pariuri sau sa accepte plata pariurilor, conform cotelor corecte existente pe piata, chiar daca greseala a fost identificata dupa terminarea evenimentelor sau partilor de eveniment.

(d) Pentru orice alte situatii neprevazute in prezentul regulament, ce pot duce la neasigurarea sanselor egale la castig a participantilor, va prevala decizia managementului societatii cu privire la validarea sau invalidarea evenimentului/evenimentelor si/sau a pariurilor efectuate in legatura cu acestea"

Articolul 3

Zilnic organizatorul anunta public lista (oferta) de pariuri. Lista de pariuri este sumarul tuturor evenimentelor si contine cel putin urmatoarele date:
a) data si ora pana la care se poate efectua pariul
b) numarul si categoria evenimentului
c) valoarea cotei pentru fiecare categorie de eveniment
d) dupa derularea evenimentelor si omologarea rezultatelor lista de pariuri va contine si rezultatele finale ale evenimentelor.

Datele de pe lista de pariuri au caracter informativ, organizatorul in cazul unor greseli sau schimbari de pe lista va lua in considerare datele din momentul realizarii pariului.

Firma organizatoare decide momentul in care incepe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar si incetarea efectuarii de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informatii vor fi afisate in terminalul de pariuri; pe panourile din punctele de pariere sau anuntate pe internet sau alte surse media.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta pariuri identice sau de a refuza sau limita orice pariu pe care un client doreste sa il plaseze. Nici un pariu nu este valabil pana cand clientul nu primeste biletul.

Pentru anumite competitii sau/si evenimente Organizatorul poate impune anumite restrictii care sunt anuntate in oferta (exemple: Pentru un bilet care continue evenimente din Hochei Polonia miza maxima acceptata pe bilet este de 500 ron;pe un bilet nu pot exista 2 meciuri din fotbal Cehia 2, biletul accepta maxim 1 meci din aceasta competitie;pe un bilet care contine un meci din Baschet Finlanda trebuie sa existe minim 3 evenimente, meciurile din Baschet Finlada nu se pot paria solo, etc). Toate restrictiile sunt anuntate de Organizator in oferta!

Daca jucatorul are neclaritati cu privire la anumite evenimente din oferta (denumiri asemanatoare, abrevieri, etc.), el este obligat sa ceara informatii despre evenimentele respective inainte sa efectueze pariul. Reclamatiile ulterioare nu se mai iau in considerare.
Numarul de pariuri incheiate de catre un parior nu este limitat.

Articolul 4

Biletul – pariul pe evenimente sportive

Este un document cu privire la pariul plasat care contine urmatoarele informatii:
- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Numarul si numele evenimentului pariat
- Rezultatul presupus
- COTA
- Total COTA
- Valoarea pariului
- Creditul (suma valorilor pariate si a taxei de administrare)
- Taxa de administrare
- Castigul potential
- Numarul biletului
- Numarul de identificare a biletului / PIN
- Valoarea premiului
- Castigul / valoarea premiului+castigul potential

Articolul 5

Pariurile sunt acceptate de server-ul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu server-ul central este asigurata printr-o legatura VPN iar biletele sunt verificate de personalul responsabil. Procedura de plasare a biletelor este urmatoarea:

a . Jucatorul alege din oferta unul sau mai multe evenimente pe care vrea sa parieze si le marcheaza, evenimentele pot face parte din categorii de evenimente diferite

b . Dupa verificarea alegerii facute jucatorul poate introduce bani in terminal pentru a avea credit.

c . In functie de credit jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete, numarul maxim de bilete este determinat de suma pariului minim. Creditul neutilizat de pe terminale poate fi returnat jucatorului in cazul in care acesta nu doreste sa plaseze un alt pariu.

d . Dupa confirmarea pariului jucatorul isi primeste biletul.

e . Biletul este procesat imediat in sediul central si verificat de personalul responsabil.

Jucatorul isi verifica informatiile de pe bilet iar in cazul unor erori acesta poate solicita anularea biletului. Anularea unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, cu conditia ca nici unul din evenimentele de pe bilet sa nu fi inceput. Anularea biletului se poate face direct de catre jucator la terminalul la care a fost creat biletul, prin returnarea creditului (in terminal) sau prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Biletele care contin pariuri pe evenimente live nu pot fi anulate.

Articolul 6

Pentru fiecare categorie de evenimente sunt posibile pariuri: - Pentru castigatorul evenimentului victorie acasa 1, rezultat egal x, victorie in deplasare 2, sau combinarea rezultatelor previzionate 1x, x2, 12, castigatorul evenimentului cu handicap, pentru victoria unui sportiv, prezicerea in ordine a primilor trei castigatori, pentru clasament, pentru calificarea jucatorului sau a echipei in cadrul campionatului, pentru primul punct marcat in timpul evenimentului. Organizatorul stabileste termenul pana cand pot fi acceptate pariurile; organizatorul poate folosi si prescurtari pentru indicarea numelor participantilor competitiilor pe tichet.

Pentru biletele de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect rezultatul tuturor evenimentelor de pe bilet. Pentru biletele tip sistem (combinate) jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect cel putin un numar de evenimente conform sistemului ales si inscris pe bilet. Orice incercare de modificare a biletului de pariu, de catre parior este interzisa. Aceasta fapta va cauza anularea dreptului la castig si suma platita pentru bilet va trece in favoarea organizatorului.

Articolul 7

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 1 RON iar suma maxima este de 5000 RON.

In cazul biletelor tip sistem (combinat) suma minima de plata este de 2 RON, miza minima pe combinatie fiind de 0, 1 RON iar suma maxima 5000 RON.

Castigul potential maxim pentru un bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 50000 RON. In cazul biletelor tip sistem (combinat) castigul potential maxim este de 100000 RON.

Taxa de Administrare: daca se introduce in terminalul de pariuri suma de 10. 5 RON, 10 RON reprezinta creditul iar 0. 5 RON (5%) reprezinta taxa de administrare. Castigul potential este calculat in functie de credit, adica 10 RON. Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe intre 0 si 5% din miza, taxa de administrare. Aceasta taxa nu va fi considerata ca facand parte din Miza, dar Impreuna cu Miza constituie taxa de participare la joc. Atunci cand castigul potential al unui bilet depaseste castigul maxim pariul nu este acceptat.

Organizatorul poate acorda un premiu jucatorilor, prin care castigul este marit procentual, in cazul in care jucatorul alege sa parieze un anumit numar sau combinatie de evenimente.

Conditiile in care se ofera premiul se aduce la cunostinta clientilor prin afisarea pe site-ul companiei.

Pariuri speciale

Toate situatiile descrise mai jos sunt valabile si aplicabile tuturor jucatorilor, participanti la jocurile de noroc oferite de societatea organizatoare.

a) Extra 200

In cazul in care COTA finala a unui bilet simplu este mai mare sau egala cu 200 si clientul pierde pe doar un singur eveniment de pe acest bilet, el va primi de 10 (zece) ori miza acestui bilet. In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc din motive enumerate in regulament COTA 1, regula de mai sus se va pastra si se va calcula din nou COTA ramasa pe bilet dupa aplicarea cotei 1.

Pentru a primi acest castig biletul trebuie sa contina minim 8 evenimente cu cote mai mici de 10

In cazul biletelor combinate castigul se calculeaza si se acorda pentru fiecare combinatie in parte.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc, din motivele enumerate in regulament COTA 1, regula de mai sus se va pastra doar daca exista pe bilet minim 7 evenimente castigatoare cu COTA cuprinsa intre 1. 01 si 9. 99.

b) Pariu Sansa

In cazul in care pe un bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente si maxim 19 si jucatorul pierde doar pe un singur eveniment atunci clientul va primi 10% din castigul eventual Impartit la COTA evenimentului pierdut. Pentru a primi acest castig, pe bilet trebuie sa existe doar cote de evenimente mai mari sau egale decat 1, 3.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc, din motivele enumerate in regulament COTA 1, regula de mai sus se va pastra doar daca exista pe bilet 10 evenimente castigatoare cu COTA peste 1, 3.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

Daca pe bilet exista un eveniment pronosticat incorect si biletul este eligibil pentru PARIU SANSA, noul castig se calculeaza fara grila de bonusare (PREMIU BAUM) !

c) Premiu BAUM

- in cazul in care biletul este castigator pe baza cotei totale si a pariului, jucatorul poate primi urmatoarele premii:

Premiul este determinat automat din totalul cotei si suma pariata, fara taxa de administrare, in functie de urmatoarele:

I. - daca jucatorul are totalul cotei intre 50 si 300 primeste un premiu de 5 % din castigul potential

II. - daca jucatorul are totalul cotei intre 300 si 1000 primeste un premiu de 10 % din castigul potential

III. - daca jucatorul are totalul cotei intre 1000 si 5000 primeste un premiu de 15 % din castigul potential

IV. - daca jucatorul are totalul cotei intre 5000 si 10000 primeste un premiu de 30 % din castigul potential

V. - daca jucatorul are totalul cotei peste 10000 - 99999 primeste un premiu de 50 % din castigul potential

Biletele de tip sistem nu se incadreaza la acest bonus.

d) Baum Mega Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite pentru pariurile pe rezultat final. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 8 evenimente, adica un meci din oferta Baum Mega Plus si cel putin alte 7 meciuri din oferta standard. COTA minima/eveniment pentru meciurile din oferta standard trebuie sa fie minima 1. 10!

e) Baum Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite atat pentru pariurile pe rezultat final cat si pentru sansa dubla. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 5 evenimente, adica un meci din oferta Baum Plus si cel putin alte 4 meciuri din oferta standard.

Oraganizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau opri orice schema de bonusare in orice moment, orice modificare va fi pusa la dispozitie in agentiile organizatorului cu cel putin 48 de ore inaintea datei intrarii in vigoare.

f) Premiu Sport

Acest premiu se adreseaza tuturor biletelor jucate atat la evenimente Prematch cat si Live. Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu Premiu Sport la nivel national in baza selectiei realizate. Biletele participante la acest premiu trebuie sa indeplineasca urmatoarele conditii:

Miza minima: 5 ron

COTA minima/eveniment: 1. 2 (pentru biletele cu un singur eveniment)

COTA totala/bilet: 1. 4 (pentru biletele care contin mai multe evenimente

CAPITOLUL IV - PROCEDURA DE PARIERE

Articolul 1

Procedura de pariere cuprinde:

- Efectuarea biletelor de catre jucator se face prin indicarea evenimentelor, tipului de pariu si a depunerii (mizei totale). Efectuarea se poate face in urmatoarele moduri:

Direct de catre jucator prin utilizarea unui terminal de pariere al organizatorului. Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touch-screen) al terminalului de pariere introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele si tipul de pariu. Depunerea se realizeaza prin intermediul acceptorului de bancnote cu care este dotat terminalul. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este validat si inregistrat in sistemul electronic. Biletul este tiparit pe imprimanta cu care este dotat terminalul si este luat de catre jucator.

Efectuarea biletului se mai poate face prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Acesta introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele, tipul de pariu si miza solicitate de jucator. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este achitat de jucator apoi este validat si inregistrat in sistemul electronic. Sistemul electronic tipareste biletul respectiv la imprimanta locala. Biletul este inmanat jucatorului.

- Omologarea castigurilor:

Dupa anuntarea oficiala a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate in regulamentului de joc aprobat pentru fiecare categorie de eveniment, angajati ai organizatorului introduc rezultatele in lista de pariuri. Daca este cazul, in situatiile particulare de exceptie prevazute in regulamentul de joc aprobat, respectivele evenimente primesc COTA 1. 00. Pentru cursele de caini, cursele de cai si cursele moto preinregistrate listele de pariuri sunt create si procesate in mod automat de catre sistemul electronic; orice interventie a unui operator uman asupra acestor liste de pariuri este imposibila.

Pe baza rezultatelor din lista de pariuri sistemul electronic centralizat omologheaza in mod automat biletele castigatoare si valoarea castigurilor.

- Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare; biletele efectuate direct prin intermediul unui terminal de pariere sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al terminalului. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc aprobat biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica castigul jucatorului. Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit COTA 1. 00. Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este inscris ca platit in sistemul electronic. Terminalul tipareste o dovada de plata specificand castigul realizat. Casierul retine si arhiveaza dovada de plata si inmaneaza castigul jucatorului. Pentru biletele efectuate prin intermediul unui casier angajat al organizatorului. Biletul prezentat de jucator este verificat de operator: biletul trebuie sa fie intact iar datele inscrise sa nu prezinte modificari sau alterari. Operatorul verifica apoi biletul in sistemul electronic centralizat al organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic care indica castigul jucatorului, angajatul organizatorului retine si biletul si inmaneaza castigul jucatorului. Organizatorul arhiveaza biletele intr-un sistem electronic centralizat aflat la sediul societatii.

CAPITOLUL V- PARIURI GENERALE

Articolul 1

Tipuri de pariuri pe evenimente sportive – pariu live

1. Pariul pe un singur eveniment.

Sunt posibile urmatoarele pariuri:

a. Pariu pe un singur eveniment cu 3 rezultate posibile (1, X, 2) si pariu dublu 1X, 2X.
b. Pariu pe un singur eveniment cu 2 rezultate posibile (1, 2).
c. Pariu pe castigator sau locul/pozitia intr-un clasament.
d. Pariu pe rezultatul final.
e. Pariu pe rezultat partial sau pariu pe evolutia evenimentului.
f. Pariu pe scorul unui eveniment.
g. Pariu pe numarul de goluri intr-un meci/repriza.
h. Pariu pe castigul unei echipe prin determinarea numarului de goluri, seturi, a timpului etc.
i. Alte tipuri de pariuri in functie de oferta.
j. Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

2. Pariul cumulat

Pariul cumulat reprezinta pariuri care permit parierea mai multor evenimente pe un singur bilet. COTA totala este produsul cotelor de la fiecare pariu de pe bilet. Jucatorul castiga daca a presupus rezultatele corecte pentru toate pariurile de pe bilet si daca respecta prezentul regulament de joc. Pariurile invalide, respectiv evenimentele anulate sunt inmultite cu 1, la fel si in cazul evenimentelor care se termina mai repede (din cauza vremii, insultarea arbitrului etc.), cu exceptia oricarei situatii care ar putea aparea in conformitate cu normele unui sport anume.

Nu este acceptata plasarea pariurilor care sunt identice sau solidare intre ele pe un bilet. De exempul castigul unei echipe de fotbal si castigul aceleiasi echipe de fotbal intr-un pariu special handicap 0: 1 (ex: AC Milan: Ascoli 1 pe castigator si AC Milan: Ascoli 1 intr-u pariu special handicap 0: 1).

3. Pariul Sistem

Pariul sistem implica selectarea din oferta a mai multor evenimente (minim 2, maxim 20) pentru care se opteaza pentru o anume conditie de minim in indicarea pronosticurilor corecte. Numarul de variante se determina matematic dupa formula combinarilor de ‘n’ luate cate ‘k’.

Pariul Sistem cu Grupuri – intr-o combinatie se pot grupa mai multe evenimente; pentru ca acea combinatie sa fie castigatoare toate evenimentele din combinatie trebuie sa fie castigatoare!

Pe un bilet Sistem cu Grupuri pot exista maxim 40 de evenimente si maxim 20 de grupuri!

In cazul biletelor combinate miza minima pe Bilet este 2 Lei in care este inclusa si taxa de administrare de 5%. Castigul eventual maxim pe intreg biletul combinat este de 100. 000 LEI.

Pentru ca un tichet sa fie validat castigator, trebuie sa contina cel putin un numar de evenimente indicate corect, conform sistemului ales si tiparit pe tichet!

Castigul se calculeaza astfel: Se calculeaza castigul pentru fiecare combinatie castigatoare prin inmultirea cotelor evenimentelor din combinatie cu miza pe combinatie. Castigul este egal cu suma tuturor valorilor combinatiilor castigatoare.

Miza pe combinatie este egala cu miza totala impartita la numarul de combinatii!

Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe langa evenimentele din combinatii (pentru care se respecta conditia de minim) a unui numar de evenimente (intre 1 si 30) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact.

CAPITOLUL VI - PARIURI PE CURSE DE CAINI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse cu caini". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea cainilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea cainilor sau a unor caini in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a cainilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de caini

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO: - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

PRIMII 3- participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2

3) **Castigator/DUO -** pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sat termine cursa pe locul 1 sau 2!

Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: (1/2miza *COTA pentru locul 1) + (1/2miza*COTA pentru locul 2)

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: 1/2miza * COTA pentru locul 2.

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii cainilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor de caini personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

Premiu pentru curse virtuale global:

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe biletele castigatoare la cursele de caini, cai si moto **Premiu pentru curse** la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu pentru curse virtuale local

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe biletele castigatoare la cursele de caini, cai si moto, pe fiecare terminal in parte **Premiu pentru curse la nivel local** in baza selectiei realizate de programul software.

CAPITOLUL VII - PARIURI PE CURSE DE CAI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse cu cai". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea cailor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea cailor sau a unor cai in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a cailor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de cai

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa
Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
TRIO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine
PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet.

PRIMII 3 - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet.
2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
3) **Castigator/DUO -** pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sat termine cursa pe locul 1 sau 2! Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: (1/2miza *COTA pentru locul 1) + (1/2miza*COTA pentru locul 2)
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: 1/2miza * COTA pentru locul 2
Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii cailor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor de cai personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL VIII- PARIURI PE CURSE MOTO

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse cu motociclete". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea motocicletelor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarii motocicletelor sau a unor motociclete in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a motocicletelor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de motociclete

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa
Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.
DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
TRIO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine
PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
PRIMII 3 - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
3) **Castigator/DUO -** pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sat termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: (1/2miza *COTA pentru locul 1) + (1/2miza*COTA pentru locul 2)
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: 1/2miza * COTA pentru locul 2

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii motocicletelor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor moto personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL IX - PARIURI PE CURSE NASCAR

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse nascar". Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea participantilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea participantilor sau a unor participanti in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele nascar
1) **Castigator** – participantul selectat trebuie sa castige cursa
2) **Locul 2**- participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
3) **Castigator/DUO -** pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sat termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: (1/2miza *COTA pentru locul 1) + (1/2miza*COTA pentru locul 2)
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: 1/2miza * COTA pentru locul 2
4) **Locul 1-2-** participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
5) **Locul 1-3-** participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.
6) **PRIMII 2** – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
7) **DUO -** participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
8) **PRIMII 3** - participantii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
9) **TRIO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor nascar personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

In caz de intrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburari, toate pariurile raman valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL X - PARIURI PE CURSE MOTOCROSS

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul,, curse motocross''. Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea participantilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea participantilor sau a unor participanti in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele motocross
1) Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa
2) Locul 2 - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
3) Castigator/DUO - pentru ca pariul sa fie castigator, participantul ales trebuie sat termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: (1/2miza *COTA pentru locul 1) + (1/2miza*COTA pentru locul 2)
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: 1/2miza * COTA pentru locul 2
4) Locul 1-2 - participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
5) Locul 1-3 - participantul ales va termina cursa pe locul 1, 2 sau 3.
6) PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
7) DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
8) PRIMII 3 - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
9) TRIO - participantii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. Dupa fiecare cursa se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei, plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor motocross personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

In caz de intrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburari, toate pariurile raman valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL XI - PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNATIONALE

Articolul 1

Pariuri pe numere extrase la loteriile internationale este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de CN Loteria Romana. Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru si nu presupune participarea efectiva a jucatorilor la loterii. Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este de 0, 96 Lei.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 125. 000 LEI.

Miza minima acceptata pe un Bilet combinat este de 0, 96 Lei.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 125. 000 LEI.

Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a juca simultan mai multe combinatii (1, 2, 3, 4 din 15) iar miza minima pe combinatie este de 0. 01 ron.

Articolul 2

Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana in momentul inceperii evenimentului, daca nu exista alte specificatii. Lista de pariere cuprinde specificatii cu privire la ora pana la care poate fi pariat evenimentul. Daca tichetul a fost facut dupa ora reala de extragere, pariul este considerat nul si se calculeaza COTA 1.

Pentru loteriile care in mod normal au o singura extragere programata pentru o anumita data (ex: Belgia Loto 6/45, Franta Loto 5/49, etc.): **In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeasi zi, la aceeasi loterie, pariurile vor fi luate in considerare pentru extragerea principala (prima), daca nu se primesc alte instructiuni. Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate biletele pariate pentru acea loterie vor primi COTA de 1. 0!**

La extragerile loto de tip Win for Life, Kino, Keno, Putto, etc care au loc din ora in ora, din minut in minut, din 3 in 3 minute, din 4 in 4 minute, din 5 in 5 minute, etc in cazul in care extragerea nu are loc, biletele vor fi omologate cu COTA 1.

In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeasi zi (Ex: Polonia Multi Multi-20/80, etc) si vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct (ex: prin data si ora, etc) pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei. In cazul in care extragerea nu are loc, biletele vor fi omologate cu COTA 1.

In cazul unor erori de orice natura (erori tehnice, erori ale datelor introduse in sistem, etc.) ne rezervam dreptul de a anula pariurile afectate (daca se ofera cote cand rezultatul este deja cunoscut, daca se ofera cote gresite incoparabil mai mari decat cotele medii existente la momentul plasarii pariului, etc) indiferent de loterie.

Rezultatele luate in calcul de catre Organizator sunt rezultatele oficiale ale extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza comunicate pe site-urile oficiale ale loteriilor.
Fiecare loterie are propriul sistem de extragere al numerelor. In cazul in care aceasta va modifica sistemul de extragere al numerelor si organizatorul a primit deja pariuri, el va considera aceste evenimente nule si va calcula cursul 1. 00.
Anularea unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, inainte de inceperea evenimentului pariat.

CAPITOLUL XII - KENO

Jucatorul selecteaza numere conform jocului ales:

1. KenoSystem - 2 pana la 10 numere; **2. KenoAll In**- 1 pana la 6 numere; **3. KenoNo Draw** - 2 pana la 10 numere. Extragerea are loc la fiecare 6 minute. Toate Terminalele au aceeasi oferta de extrageri. Oferta se blocheaza automat cand incepe timpul extragerii rundei respective si Pariurile pentru aceea extragere nu vor mai fi primite. Extragerea se face cu ajutorul unui generator de numere aleatorii din doua urne. Intai se extrag din prima urna fara returnare 20 de numere castigatoare din numerele de la 1 la 80, apoi din a doua se extrage asa numitul numar RISK din numerele 1, 2, 3, 5 si 10.

1. Keno system

1. 1 La un singur Pariu puteti alege 2 pana la 10 numere. Pariorul poate plasa Pariul pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

1. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri si in cazul in care nu sunt extrase toate numerele alese de Jucator.

2. KenoAll In

2. 1 La un singur Pariu se pot alege 1 pana la 6 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

2. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri daca sunt extrase toate numerele jucate de el.

3. KenoNo Draw

3. 1 La un singur Pariu se pot alege 2 pana la 10 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde urmatoare alegand numarul de repetitii sau o runda anume.

3. 2 Jucatorul castiga jocul conform tabelului de Castiguri daca nu este extrase niciunul din numerele jucate de Jucator. Daca se extrage macar un numar jucat de Jucator, Pariul este necastigator.

Valoarea Castigului data de numarul RISK extras, de numarul numerelor jucate si ghicite si de valoarea Mizei ca produs al Mizei, factorului RISK si coeficientului de castig indicat in tabelul de Castiguri proportional cu numarul numerelor jucate si ghicite si in cazul jocului Keno No Draw a numerelor neextrase ghicite.

A. Valoarea Mizei:

a) Miza minima este de 1 leu.

b) Miza minima pentru combinatie este de 0, 02 lei.

Plata Castigului se face de catre operator. Castigul maxim este de 100000 lei.

B. Tabelul de Castiguri:

	2 Numere	3 Numere	4 Numere	5 Numere	6 Numere	7 Numere	8 Numere	9 Numere	10 Numere	ALL IN	Niciun numar
W	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**	**COTA**
1	1. 00									2. 80	
2	5. 00	2. 00	1. 10	1. 10	1. 10					11. 50	1. 20
3		30. 00	5. 00	2. 00	2. 00	1. 10	1. 10	1. 10		50. 00	1. 70
4			80. 00	80. 00	2. 50	3. 00	2. 00	2. 00	2. 00	225. 00	2. 30
5				150. 00	4. 00	8. 00	6. 00	3. 00	4. 00	1000. 00	3. 00
6					200. 00	300. 00	35. 00	8. 00	8. 00	5000. 00	4. 20
7						2000. 00	500. 00	40. 00	30. 00		5. 80
8							3500. 00	750. 00	200 00		7. 70
9								5000. 00	2000. 00		11. 00
10									7500. 00		15. 00

C. Pariuri speciale:

1. Suma numerelor extrase

a) Mai mare – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mare decat 810, 5;

b) Mai mica – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mica decat 810, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

2. Suma primelor 5 numere extrase

a) Mai mare – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mare decat 202, 5;

b) Mai mica – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mica decat 202, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

3. Primul numar mai mare/mai mic

a) Mai mare – valoarea primului numar extras este mai mare decat 40, 5;

b) Mai mica–valoarea primului numar extras este mai mica decat 40, 5.

Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

4. Ultimul numar mai mare/mai mic

a) Mai mare – valoarea ultimului numar extras este mai mare decat 40, 5;
b) Mai mica–valoarea ultimului numar extras este mai mica decat 40, 5.
Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

5. Primul numar par/impar
a) Par – primul numar extras este par;
b) Impar – primul numar extras este impar.
Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8.

6. Ultimul numar par/impar
a) Par – ultimul numar extras este par;
b) Impar – ultimul numar extras este impar.
Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 1, 8

7. Primul numar cu o singura cifra–primul numar va fi cu o singura cifra, deci mai mic decat 10. La alegere doar o varianta: Da – primul numar extras va fi dintr-o singura cifra (numere de la 1 la 9). Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 8.
8. Ultimul numar cu o singura cifra–ultimul numar va fi cu o singura cifra, deci mai mic decat 10. La alegere doar o varianta: Da – ultimul numar extras va fi dintr-o singura cifra (numere de la 1 la 9). Coeficientul de castig al acestui tip de Pariu este 8.

9. Numarul RISK – joc activ aditional pentru majorarea Castigului. Costul activarii numarului RISK este de 50% din miza. Initial acest joc este activ, dar jucatorul poate alege daca joaca acest joc sau nu. In cazul in care alege sa joace, acesta poate activa obtiunea de RISK pe intregul bilet sau doar pe variantele selectate. In cazul in care sunt mai multe variante pe un singur bilet fiecare COTA este inmultita cu numarul de RISK. Numarul RISK este extras intotdeauna la sfarsitul fiecarei runde.

Numarul RISK multiplica COTA fiecarei variante cu 1x; 2x; 3x; 5x; 10x.

Castigul este calculat: MIZA/2 x COTA x RISK

In cazul in care sunt mai multe variante pe bilet: MIZA/2/variante x suma cotelor

Doar variantele castigatoare se inmultesc cu numarul de RISK.

D. Premiul pentru extragerea Keno

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe un bilet castigator la Keno,
Premiul pentru extragerea Keno la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

E. Generalitati privind inregistrarea Pariurilor, verificarea si plata Castigurilor

1. Modalitatea de incheiere a pariurilor

Incheierea Pariurilor, verificarea si plata Castigurilor pentru toate jocurile conform prezentului Regulament de joc sunt posibile prin Terminalul de pariuri sportive in COTA fixa. Plata Castigurilor este efectuata de Operator.

2. Confirmarea privind incheierea pariului. Confirmarea privind incheierea Pariului este Biletul.

F. Extragerea numerelor castigatoare si publicarea acestora

1. Reguli generale ale extragerii

Evenimentul decisiv al Castigului este extragerea numerelor castigatoare. Extragerea numerelor castigatoare are loc la sfarsitul perioadei de pariere corespunzatoare, intotdeauna dupa finalizarea inregistrarii Pariurilor. Extragerea numerelor castigatoare este gestionata de generatorul de numere aleatorii, care face parte din sistemul central si este certificat.

Extragerea are loc prin intermediul generatorului de numere aleatorii din doua urne. Mai intai se extrag dintr-o urna 20 de numere castigatoare fara repunere din optzeci de numere din seria numerica de la 1 pana la 80, apoi din urna a doua este extras asa-numitul numar RISC din numerele1, 2, 3, 5 si 10.

2. Publicarea numerelor castigatoare si a Castigurilor

Desfasurarea extragerii este vizibila direct pe monitorul atribuit din agentiile de pariuri sportive, iar rezultatele sunt accesibile imediat dupa finalizarea extragerii.

CAPITOLUL XIII - PARIURI BETBALLS

Principiul Jocului

Jucatorul alege 6 numere din totalul de 48. Numerele sunt extrase de pe serverul central. In timpul procesului, 35 de numere sunt extrase succesiv, in runda premium 40. Jucatorul castiga daca sunt extrase toate numerele pariate de catre jucator. Valoarea castigului depinde de numarul de serie al ultimului numar corect pariat de catre jucator. Cu fiecare numar de serie al numarului extras, exista un coeficient de castig in schema de castig prin care depozitul jucatorului se multiplica in caz de victorie.

Exista doua tipuri de pariuri:

Pariuri general aceste tipuri sunt: - pariu pe o singura varianta (6 numere).

- pariu cumulat mai multe variante (a cate 6 numere)
- pariu sistem (combinatii)

Pariu sistem

Pariul sistem la Betballs permite parierea pana la 10 numere pe un bilet, ceea ce inseamna ca pot exista pana la 210 combinatii pe un bilet.

Jucatorul poate paria pe:

- Minim 6 numere = 1 combinatie 6/6
- 7 numere = 7 combinatii 6/7
- 8 numere = 28 combinatii 6/8
- 9 numere = 84 combinatii 6/9
- 10 numere = 210 combinatii 6/10

Castigul este calculat in functie de sistemul ales si anume de numarul de serie al ultimelor 2/3/4/5 numere extrase din numerele pariate de jucator. Cu fiecare numar de serie al numarului extras, exista un coeficient de castig in tabelul de castig prin care numarul de combinatii se multiplica.

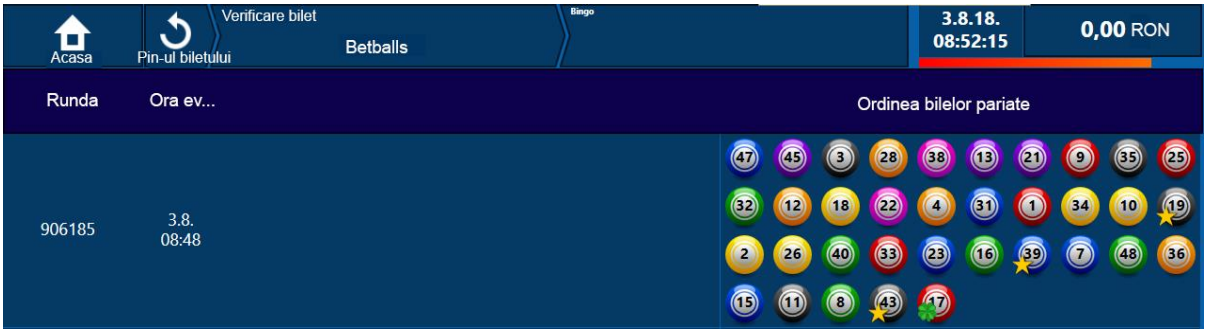
Exemplu:

Pe un bilet se aleg 8 numere pentru runda nr. 906185: 1, 3, 28, 9, 35, 25, 32, 4

Miza 2 ron

Numarul total de combinatii = 28 (reprezentand sistem 6/8)

Miza/ combinatie = 0, 07 ron



- Numarul 32 a fost extras la pozitia 11
  Jucatorul are pana acum o combinatie cu 6 numere (3, 28, 9, 35, 25, 32) la COTA 500 (11 reprezinta numarul de serie cu coeficientul de castig 500).
  Pana acum castigul lui este 500 x 0, 07 ron (miza/combinatie) = 35 ron
- Numarul 4 a fost extras la pozitia 15
  Jucatorul are inca 6 combinatii castigatoare la COTA 100
  6 combinatii x 100 x 0, 07= 42 ron
- Numarul 1 a fost extras la pozitia 17
  Jucatorul are ultimele 21 combinatii castigatoare la COTA 80
  21 combinatii x 80 x0, 07 = 117, 60 ron
  Castigul total este 35+42+117, 60 = 194, 60 ron

Pariuri speciale: mai multe numere impare, mai multe numere pare, primul numar sub 24, 5, primul numar peste 24, 5, suma primelor cinci numere sub 122, 5, suma primelor cinci numere peste 122, 5, culoarea primei bile, par, impar.

Castig dublu – Daca intr-o estimare, ultima bila extrasa este cea marcata cu steluta, castigul va fi dublat.

Schema de castig

Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig	Numar de serie	Coeficient de castig
6	20000	15	100	24	20	33	3
7	10000	16	90	25	15	34	2
8	5000	17	80	26	10	35	1
9	2500	18	70	27	9	36	1
10	1000	19	60	28	8	37	1
11	500	20	50	29	7	38	1
12	300	21	40	30	6	39	1
13	200	22	30	31	5	40	1
14	150	23	25	32	4		

Premiu BetBalls Mystery

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la BetBalls **Premiu BetBalls Mystery** la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu pentru Culoare

Jucatorul castiga un Premiu pentru Culoare daca el/ea marcheaza toate cele 6 numere ale aceleasi culori in cadrul unei estimari si toate sunt extrase in primele douazeci de numere extrase. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiu se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu pentru orice partida

Jucatorul castiga Premiu pentru orice partida daca in timpul tuturor extragerilor, nici un numar pariat de el/ea intr-o estimare nu este extras. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiu se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu Runda de aur (Golden Round)

In cadrul Rundei de Aur (Golden Round) valoarea biletelor castigatoare va fi dublata. Runda de aur va avea loc aleatoriu. Pentru extragerea care va fi marcata ca si Runda de Aur (Golden Round), optiunile: Runda Premium (40 nr extrase), Castig dublu si Miza inapoi (Return Bet) nu vor fi disponibile.

Premiu Happy hour

Acest bonus se aplica tuturor biletelor castigatoare care se incadreaza la Premiu la culoare. Timp de 60 de minute toate biletele in cadrul carora jucatorii marcheaza 6 numere ale aceleiasi culori in cadrul unei estimari si toate sunt extrase in primele 30 de numere extrase vor primi Premiu pentru culoare. Daca mai multi jucatori indeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele), suma castigului premiului se va distribui in mod egal intre acestia.

Premiu Miza Inapoi (Return Bet)

Acest bonus se acorda biletelor necastigatoare. La inceputul fiecarei extrageri se va marca pozitia numarului care va acorda acest premiu, pozitia va fi marcata cu ajutorul unui trifoi. In cazul in care jucatorul va avea in selectia sa numarul marcat cu acest trifoi, atunci acesta va primi premiu Miza Inapoi (Return Bet). Acest premiu va returna jucatorului contravaloarea mizei jucate in cazul biletelor clasice (6 numere) si miza/combinatia pentru toate combinatiile in care se regaseste acest numar marcat cu trifoi, pentru biletelor sistem (mai mult de 6 numere jucate/varianta)

Conditiile pentru inchiderea pariurilor BetBalls

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare.

Cea mai ridicata suma a castigului este de 100. 000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor, acolo unde este de asemenea evaluat dupa finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al SC Baum SRL.

Evaluarea rezultatului – Pariurilor BetBalls

Procesul si rezultatele extragerii sunt afisate pe monitorul terminalului de pariuri sau pe un alt monitor in acest scop.

Este posibila cautarea rezultatelor extragerilor anterioare pe terminal in sectiunea Rezultate.

CAPITOLUL XIV - RULETA VIRTUALA

Ruleta Virtuala este un joc simplu in care castigul este determinat de indicare corecta a numarului extras. Diviziunile din jurul rotii sunt numerotate de la 0 la 36 intr-un model aleatoriu, alternand rosu si negru. In plus exista si o divizie de culoare verde numerotata cu 0. Inainte de a incepe runda, jucatorul pariaza pe un numar punand jetoane pe masa de pariuri, locatia exacta a jetoanelor indicand pariul ales.

Pentru a plasa un pariu, un jucator trebuie sa selecteze o valoare nominala a jetoanelor din partea de jos a ecranului, apoi jucatorul poate plasa jetoanele pe masa de ruleta virtuala pe campul dorit.

Daca un jucator doreste sa parieze pe aceleasi numere in runda urmatoare, el poate apasa „REPETARE", (presupunand ca exista suficient credit si pariurile sunt in limite).

Valoare nominala a fiecarui jeton este: 0, 1 (Ron), 0, 2 (Ron), 0, 5 (Ron), 1 (Ron), 5 (Ron), 10 (Ron).

Exista 9 moduri diferite de a plasa pariuri la ruleta virtuala. Fiecare pariu acopera un set diferit de numere si are o distributie diferita, care este afisata intr-o sectiune a tabelului de castig.

Tipuri de pariuri:

1. Pariu Direct (Straight) – acest tip de pariu permite jucatorului sa aleaga orice numar individual, inclusiv numarul 0 (zero)
2. Pariu Divizat (Split) –acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 2 numere adiacente vecine pe tabla de joc (atentie, nu si pe ruleta virtuala). Jetoanele sunt plasate intre oricare doua numere alaturate (ex. pe linia dintre 20 si 23, care sunt vecine pe tabla de joc, dar diametral opuse pe ruleta virtuala).
3. Pariu Strada (triplu/Street) – acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 3 numere consecutive de pe masa de joc. Tabla (masa de joc) este impartita in 3 coloane si 12 randuri, iar pariul pe o strada reprezinta plasarea jetoanelor deasupra unuia dintre cele 12 randuri (ex. pe randul unde apar numerele 19, 20 si 21)
4. Pariu Colt (Square/Corner) – acest tip de pariu permite jucatorului sa plaseze pariul pe 4 numere adiacente pe tabla de joc. Aceasta presupune plasarea jetonului pe coltul comun dintre cele patru numere (ex. poti plasa un pariu corner intre numerele 29, 30, 32 si 33)
5. Pariu Linie (Line) – acest tip de pariu acopera doua pariuri stradale (Ex. 4, 5, 6 + 7, 8, 9). Pentru a selecta acest tip de pariu, jucatorul va aseza jetonul pe linia dintre 2 strazi (Ex. Strada 4, 5, 6 si strada 7, 8, 9.
6. Pariu Coloana (Column) – In partea dreapta a mesei de ruleta virtuala sunt trei casete marcate „2 - 1". Jucatorul poate selecta acest tip de pariu prin plasarea jetonului intr-una dintre aceste casete, astfel se marcheaza toate cele douasprezece numere din stanga acesteia exceptand numarul 0.
7. Pariu Duzina (Dozen) - acest tip de pariu permite jucatorului sa parieze pe un grup de 12 numere. Pentru a selecta acest tip de pariu, jucatorul va aseza jetoanele intr-una dintre cele trei casute marcate cu "1-12", "13-24" si "25-36".
8. Pariuri speciale: Rosu/Negru, Par/Impar si Mic/Mare -aceste tipuri de pariuri pot fi accesat prin plasarea jetonului/jetoanelor in partea de jos a mesei de joc. Fiecare casuta acopera 18 numere.

<u>Pariuri Speciale</u>

<u>ZERO GAME/ZERO SPIEL</u> – acest tip de pariu permite jucatorului plasarea pariului pe cele 7 numere in apropierea de "0''). 0/3; 12/15; 26; 32/35 (4 jetoane necesare).

<u>BIG SERIES (Serie Mare)</u> – acest tip de pariu acopera numerele de la 22 la 25 (din sectiunea rotii).
0/2/3; 4/7; 12/15; 18/21; 19/22; 25-26-28-29; 32/35 (9 jetoane necesare).

<u>SMALL SERIES (Serie Mica)</u> – acest tip de pariu acopera 12 numere de la 27 la 33 (din sectiunea rotii) 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. (6 jetoane necesare).

<u>ORPHANS (Orfani)</u> – acest tip de pariu permite jucatorului plasarea pariului pe cele 8 numere din doua parti ale rotii; 6/9; 14/17; 17/20; 31/34.. (5 jetoane necesare).

<u>NEIGHBOARS (Vecini)</u> – acesti tip de pariu permite plasarea pariului pe numerele adiacente din secventa rotii (doua numere la stanga, doua numere la dreapta apoi ceea ce alegeti inclusiv nr ales) (5 jetoane necesare).

<u>FULL BET</u> – acest tip de pariu permite plasarea pariului pe toate combinatiile posibile pentru selectia facuta.

Tabelul de castig

Numar de numere cuprinse	Denumire pariu	COTA
1 numar	Pariu Direct	x 36
2 numere	Pariu Divizat	x 18
3 numere	Pariu Strada	x 12
4 numere	Pariu Colt, Pariu Primele 4	x 9
6 numere	Pariu Linie	x 6
12 numere	Pariu Duzina, Pariu Coloana	x 3
18 numere	Rosu/Negru, Par/Impar, Mic/Mare	x 2

Miza minima este de: 0, 1 ron.
Miza maxima este de: 5. 000 ron
Castig maxim potential: 25. 000 ron

La Ruleta Virtuala se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.
Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.
Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.
Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Ruleta Virtuala Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariere.

CAPITOLUL XV – RACHETA

Este un joc in care o racheta zboara de pe pamant spre luna si in zborul acesteia atinge anumite distante de zbor care sunt reprezentate de anumite cote.

Pentru a participa la joc, trebuie indicata distanta de zbor a rachetei inainte ca aceasta sa se prabuseasca.

In zborul ei, racheta se poate prabusi in orice moment. In cazul in care racheta atinge pragul idicat de jucator ca si distanta de zbor, biletul este declarat castigator, iar castigul este calculat multiplicand miza jucata cu distanta de zbor selectata (COTA). Daca racheta nu va atinge pragul distantei de zbor (COTA) indicata de jucator, biletul este declarat necastigator.

Jucatorul nu va avea posibilitatea de a selecta o COTA sub pragul de 1. 01.

Pentru a participa la joc este necesar ca jucatorul aiba credit in terminal si sa creeze biletul in intervalul de timp dintre 2 runde. Pentru a plasa pariul jucatorul alege runda dorita de pe plansa de joc, alege distanta de zbor dorita (COTA) si apasa pe butonul de tiparire a biletului.

Rezultatele vor fi afisate atat pe ecranul care afiseaza zborul rachetei, cat si pe partea stanga a plansei de pariere de pe ecranul principal al terminalului.

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare.
Cea mai ridicata suma a castigului este de 10. 000 Lei.
Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor.
dupa finalizarea extragerii.
Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al SC Baum SRL.
Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariere.

Jucatorul este direct responsabil de biletele create la acest joc.

La Racheta se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Racheta Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

CAPITOLUL XVI – AVION

Este un joc in care un avion zboara si in zborul acestuia atinge anumite distante de zbor care sunt reprezentate de anumite cote.

Pentru a participa la joc, trebuie indicata distanta de zbor a avionului inainte ca acesta sa se prabuseasca.

In zborul lui, avionul se poate prabusi in orice moment. In cazul in care avionul atinge pragul indicat de jucator ca si distanta de zbor, biletul este declarat castigator, iar castigul este calculat multiplicand miza jucata cu distanta de zbor selectata (COTA). Daca avionul nu va atinge pragul distantei de zbor (COTA) indicata de jucator, biletul este declarat necastigator.

Jucatorul nu va avea posibilitatea de a selecta o COTA sub pragul de 1. 01.

Pentru a participa la joc este necesar ca jucatorul sa aiba credit in terminal si sa creeze biletul in intervalul de timp dintre 2 runde. Pentru a plasa pariul jucatorul alege runda dorita de pe plansa de joc, alege distanta de zbor dorita (COTA) si apasa pe butonul de tiparire a biletului.

Rezultatele vor fi afisate atat pe ecranul care afiseaza zborul avionului, cat si pe partea stanga a plansei de pariere de pe ecranul principal al terminalului.

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusa taxa de administrare.

Cea mai ridicata suma a castigului este de 10. 000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central dupa inchiderea pariurilor dupa finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si in conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in COTA Fixa al SC Baum SRL.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, in cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariere.

Jucatorul este direct responsabil de biletele create la acest joc.

La Avion se pot castiga si urmatoarele premii:

Premiu Silver: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Silver la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Gold: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Gold la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Platinum: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Platinum la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu Diamond: Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la Avion Premiu Diamond la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Aceste premii sunt comune cu cele de la jocul Racheta.

CAPITOLUL XVII – REGULI GENERALE SI EVALUAREA REZULTATELOR DINTR-UN EVENIMENT

REGULI GENERALE (LIVE+PREMATCH)

Regulile de pariuri stabilite aici pot fi modificate in orice moment, la discretia noastra (recomandam citirea acestui regulament in mod frecvent). Exista exceptii sau variatii de la aceste reguli pentru anumite sporturi, prin urmare, clientul trebuie sa consulte intotdeauna regulile specifice pentru fiecare sport deoarece regulile specifice sportului vor avea prioritate fata de regulile generale (daca in regulile speciale/specifice in functie de sport nu se mentioneaza altceva sau nu se mentioneaza nimic atunci se aplica regulile generale). In cazul in care orice problema nu este acoperita de aceste reguli, Organizatorul isi rezerva dreptul de a decide in mod individual pe baza echitatii.

Ca si rezultat oficial se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv, daca nu exista alte specificatii! Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

Termene limita de pariere

➔Cu exceptia pariurilor Live, daca din orice motiv un pariu a fost plasat dupa inceperea evenimentului, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului. Se considera ca un eveniment este inceput in momentul in care incepe efectiv (Ex. momentul in care arbitrul fluiera startul unui meci de fotbal, momentul in care se executa prima serva in tenis etc.)

➔Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.

Listarea pariurilor

➔Echipa gazda desemnata apare in partea stanga, iar echipa oaspete desemnata apare in partea dreapta, cu exceptia cazului in care se prevede altfel

Echipa1 = jucatorul 1=echipa gazda = HT = echipa scrisa in partea stanga.

Echipa 2 = jucatorul 2 = AT = echipa oaspete = echipa scrisa in partea dreapta.

➔In cazul unei modificari a locului de desfasurare, care nu a fost publicata sau adusa la cunostința Organizatorului la momentul emiterii cotelor pentru eveniment, si au fost acceptate pariuri pe baza cotelor emise, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu daca echipa gazda nu isi pastreaza statutul;daca echipa gazda isi pastreaza statutul pariurile raman valabile(nu este greseala daca apare scris Real Madrid – Barcelona si meciul se joaca la Barcelona dar Real Madrid este considerate echipa gazda). Exceptie fac meciurile jucate pe teren neutru, amicalele, turneele sau meciurile disputate pe termen lung, in aceste meciuri echipa gazda este intotdeauna considerata prima echipa (cea din stanga) iar echipa oaspete este considerata a doua echipa (cea din dreapta).

➔In cazul unui meci incorect afisat in orice sport, in cazul in care meciul este incorect oferit de catre Organizator si nu este programat sa aiba loc, toate pariurile acceptate vor fi considerate nule si achitate la o COTA de 1. 00. De exemplu, un meci de fotbal este incorect oferit de catre Organizator ca Barcelona vs. Valencia, cand ar fi trebuit afisat ca Real Madrid vs. Barcelona.

➔Daca exista informatii oficiale ca o echipa nu evolueaza asa cum este listata ne rezervam dreptul de a anula pariurile (ex:meciul afisat este Real Sociedad – Barcelona dar in loc de Real Sociedad ,echipa din prima liga spaniola,a jucat Real Sociedad C,echipa din ligile inferioare;este listata echipa Liverpool dar a jucat Liverpool Tineret,etc).

➔In cazul in care regulile generale ale unui sport sunt incalcate (ex.: procedura de numarare, formatul meciului, durate reprize neobisnuite, etc) ne rezervam dreptul de a anula pariurile (COTA1).

➔ Daca regulile sau formatul unui meci difera de norma noastra acceptata, Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula pariurile.

➔Organizatorul nu este obligat sa mentioneze specificul echipei (feminin, u21, etc.) atata timp cat aceste detalii sunt mentionate in titlul competitiei.

➔.in cazul in care numele unui participant/ numele unei echipe nu incap in intregime pe oferta sau pe Biletul de pariere, vor fi folosite abrevieri/prescurtari. Aceste abrevieri/prescurtari nu pot fi utilizate ca motiv pentru a contesta pariurile. O eventuala greșeala trebuie sa afecteze in mod semnificativ Evenimentul de pariere pentru ca o reclamație sa fie luata in considerare

SCHIMBARI DE COTE/TIMP

➔ Furnizorul isi rezerva dreptul de a modifica oferta de cote in orice moment, precum si de a suspenda sau inchide pariurile pe evenimente in orice momment.

➔In cazul oricaror cote afisate sau calculate in mod evident incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile (COTA 1). Este inclusa si deviatia cu mai mult de 100% a platii in comparatie cu media pietei.

ERORI

In cazul unor erori de orice natura (erori tehnice, erori ale datelor introduse in sistem, erori de transmisie, erori de afisaj, etc) ne rezervam dreptul de a anula pariurile afectate (daca se ofera cote cand rezultatul este deja cunoscut. daca se ofera cote gresite incoparabil mai mari decat cotele medii existente la momentul plasarii pariului,daca se accepta pariuri pe durata unor probleme tehnice care nu ar fi fost acceptate in mod normal, etc) chiar daca descoperirea erorilor apare dupa finalizarea evenimentului.

Ne rezervam dreptul de a suspenda cotele pentru un eveniment din cauza transmisiei esuate sau a altor probleme tehnice sau daca se suspecteaza tentativa de frauda. Ne rezervam dreptul de a refuza orice pariu fara notificare sau justificare.

ABANDONURI, ANULARI, AMANARI

➔Atat timp cat in regulile speciale in functie de sport nu se mentioneaza altceva, daca un eveniment este amanat (contramandat,abandonat, suspendat, etc) sau intrerupt si nu se finalizeaza in maxim 48 de ore de la ora initiala de start toate pariurile nedecise sunt anulate (COTA1); pariurile deja decise la meciurile intrerupte dupa o anumita perioada de timp se valideaza conform rezultatului deja inregistrat pana la momentul intreruperii si cele nedecise sunt anulate (COTA1)daca meciul nu continua si nu se finalizeaza in 48 de ore de la ora initiala de start. Daca un eveniment amanat,anulat,intrerupt,etc se finalizeaza in maxim 48 de ora de la ora initiala de start toate pariurile raman valabile.

➔Daca comisiile care guverneaza competitiile reprogrameaza meciul in 48 de ore dar considera ca este un meci nou, diferit de cel initial, pariurile nedecise pe primul meci sunt anulate (COTA1), pariurile deja decise pe primul meci sunt validate conform rezultatului pana in momentul intreruperii iar meciul rejucat va fi considerat o entitate separata! (aceasta regula este valabila pentru meciurile intrerupte dupa o anumita perioada de timp care se reiau si se finalizeaza in maxim 48 de ore de la ora initiala de start dar nu se continua din momentul intreruperii ci se rejoaca integral din minutul 0:00).

➔ Va rugam sa retineti ca meciurile a caror data de incepere a fost modificata cu mult timp inainte pentru a putea fi transmise in direct la TV (sau alte motive) nu vor fi considerate amanate.

➔ Daca transmisia live trebuie intrerupta si meciul se termina regulamentar, toate pariurile vor fi stabilite in functie de rezultat.

PARIURI ANTEPOST (pe termen lung)

➔ La pariurile Antepost se considera eligibile toate selectiile listate (echipe/jucatori, etc) si, prin urmare, vor fi decontate pierzatoare daca selectia nu participa la eveniment.

➔ Cu exceptia cazului in care se specifica altfel, ori de cate ori asociatia organizatoare considera ca este potrivit sa includa orice runda, meciuri sau serii de meciuri necesare (de exemplu, play-off, play-out, etc) dupa incheierea asa-numitului sezon regulat pentru a determina clasificarea, castigatorii ligii, promovarea/retrogradarea etc., organizatorul va lua in considerare si rezultatele din aceste meciuri in scopul decontarii biletelor referitoare la clasarea finala, promovare, retrogradare etc.

➔ Pentru validare va fi luat in considerare clasamentul oficial disponibil dupa incheierea ultimului meci din competitia respectiva. Acesta va include si eventualele puncte de penalizare acordate anterior sfarsitului competitiei. Orice penalizare sau decizie survenita dupa incheierea competitiei de care nu se stia la finalul competitiei, care este de natura sa afecteze orice situatie stabilita pe baza rezultatelor anterioare, nu va fi luata in considerare.

➔ Fara a se limita la acestea, ORGANIZATORUL poate oferi urmatoarele tipuri de pariuri pe termen lung, cu referire la: echipe castigatoare, jucatori, retrogradare, calificare, statistica, golgheteri, pozitie in clasament, totaluri (puncte, goluri, cartonase, ofsaiduri, faulturi, cornere etc.), diferente/handicapuri (puncte, pozitie, goluri etc.), etc.

CONTINGENTA CONEXA/AFERENTA (LEGATUTA INTRE PARIURI)

➔aceasta situatie apare la un pariu cu minim 2 selectii in care rezultatul unei selectii poate contribui la rezultatul altei selectii, de exemplu, un pariu cu doua selectii care contine Roger Federer sa castige semifinala US Open combinat cu Roger Federer sa castige US Open

➔ Daca un bilet contine aceeasi echipa (jucator) in 2 evenimente distincte dar pot influenta indeplinirea unui obiectiv, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu COTA 1! (Exemplu: Pe acelasi bilet apare un pariu pe Bayern Munchen intr-o etapa din Bundesliga si tot acelasi bilet contine ca Bayern Munchen castiga Bundesliga)

➔Ne rezervam dreptul de a stabili ce pariuri au contingenta conexa/aferenta (legatuta intre pariuri)

➔Nu acceptam pariuri care au contingente conexe, combinatiile cu contingente conexe vor fi blocate automat si nu vor putea fi plasate pariuri. In cazurile in care un pariu care contine contingente conexe a fost acceptat din greseala, ne rezervam dreptul de a anula pariul

➔In anumite cazuri, punem la dispozitia clientilor anumite combinatii de contingente conexe pentru a plasa pariuri, de exemplu, Mario Ballotelli va fi cel mai bun marcator al Cupei Mondiale si Italia va castiga Cupa Mondiala

REGULA PUSH

➔In cazul in care se ofera un pariu pe Castigator (cu doar echipa gazda si cea oaspete ca optiuni de pariere dar nu s-au oferit cote si pe egalitate) iar rezultatul final este de egalitate, aceasta situatie este un push si pariurile sunt anulate! TOTAL➔ Cand un numar exact este COTAT ca linie (granita) pentru un pariu de tipul peste/sub (goluri, cornere, puncte, etc), daca rezultatul va fi perfect egal cu linia Cotata, atunci pariurile vor fi anulate (COTA1). (ex.: Exemplu: Opțiunea de pariere "Total cosuri jucatorul X – Peste 4". Daca jucatorul X va inscrie exact 4 cosuri, pariul va primi COTA 1.)

HANDICAP➔ Cand un numar exact este Cotat ca linie pentru un tip de pariu de tipul handicap cu doar 2 optiuni (1 sau 2) gazde/oaspeti fara x (egal), daca rezultatul dupa ajustare este egal, atunci pariurile vor fi anulate (COTA1). (exemplu: pentru handicap (-1); daca echipa 1 castiga exact la 1 diferenta dupa ajustarea handicapului rezultatul este egal si daca nu s-au oferit cote pe egal atunci pariul este anulat)

HANDICAP (INTERPRETARE)

➔Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real, ajustat cu handicapul.

Exemple (pe baza exemplelor se pot deduce interpretarile pariurilor handicap si pentru alte valori):

a) pentru handicap (-1. 5) puncte/goluri, etc daca se alege pronostic 1 pentru ca pariul sa fie castigator echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 puncte/goluri etc diferenta.

b) pentru handicap (1. 5) puncte/goluri, etc daca se alege pronostic 1 pentru ca pariul sa fie castigator echipa gazda poate sa piarda la 1 diferenta, sa faca egal sau sa castige;

c)pentru handicap (-1); ca optiunea 1 sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 diferenta; pentru ca optiunea x sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la exact 1 diferenta, daca echipa gazda nu castiga atunci optiunea 2 este castigatoare

d) pentru handicap (0:1); ca optiunea 1 sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la minim 2 diferenta; pentru ca optiunea x sa fie castigatoare echipa gazda trebuie sa castige la exact 1 diferenta, daca echipa gazda nu castiga atunci optiunea 2 este castigatoare

HEAD-TO-HEAD (Duel)

Se pariaza pe concurentul care obtine cea mai buna pozitie dintre cei 2 concurenti prezentati in oferta. Cu exceptia cazului in care se prevede altfel in Regulile speciale pentru sportul respectiv:

➔ Cel putin un concurent trebuie sa termine evenimentul altfel toate pariurile sunt considerate nule

➔ Daca unul sau mai multi concurenti nu participa (nu incep) toate pariurile sunt considerate nule

➔ Daca toti concurentii sunt descalificati sau exclusi indiferente de motiv, toate pariurile sunt considerate nule

➔ In cazul in care ambii concurenti obtin acelasi rezultat si nu sunt oferite cote de egalitate, atunci toate pariurile sunt considerate nule.

PARIURI PE REPRIZE, SFERTURI, PERIOADE, ETC

➔ Daca nu se specifica altfel, doar golurile/punctele etc. marcate in sfertul/repriza/perioada respectiva vor conta pentru decontare.

Pariuri impar/par

➔ Cu exceptia cazului in care se specifica altfel, valorile de zero vor fi decontate ca Par.

Pariuri cu mai multe selectii
In cazul in care un pariu cu mai multe selectii include o selectie care a primit COTA 1 conform regulilor din acest regulament, pariul va fi stabilit pe selectiile ramase.

Rezultate

➔ In cazul in care rezultatul unui pariu nu poate fi verificat, ne rezervam dreptul de a amana decontarea pana la confirmarea oficiala. In cazul in care rezultatul unui pariu nu poate fi verificat oficial, ne rezervam dreptul de a le anula.
➔ Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.
➔ In cazul validarilor incorecte ale pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricand.

TIPURI DE PARIU INCLUSIV PRELUNGIRI

➔Toate tipurile de pariuri NU includ prelungiri, cu exceptia cazului in care se specifica altfel.
➔Pentru toate sporturile cu timp de joc prestabilit (fotbal, handbal, hochei….), daca nu se mentioneaza altceva (in numele sau in explicatia tipurilor de pariuri), validarile pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc. In timpul regulamentar includem minutele adaugate (timp aditional), unde este cazul, stabilite de arbitri pentru intreruperi,accidentari,etc.Pentru evitarea oricarei confuzii timpul regulamentar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).
➔Pentru un meci din urmatoarele sporturi: tenis, volei, badminton, snooker, tenis de masa, darts, volei pe plaja, daca nu exista alte mentiuni (in numele sau in explicatia tipurilor de pariuri), validarea pariurilor se va face pe baza rezultatului final al meciului inregistrat pe terenul sportiv.

Explicatia anumitor pariuri si optiuni de pariere

➔Pentru pariurile ‘’cine castiga restul meciului/primei reprize/perioadei 1/perioadei 2/setului 1/sfertului1/prelungirilor/etc’’ se indica rezultatul intervalului de timp de la momentul plasarii pariului si pana la finalul meciului/primei reprize/perioadei 1/perioadei 2/setului 1/sfertului1/prelungirilor/etc.
➔ Pentru pariurile ‘’urmatorul gol, prima repriza-urmatorul gol, doar prelungiri-urmatorul gol, lovituri de departajare-urmatorul gol, Urmatorul gol (interval 15 minute), Urmatorul gol (interval 10minute), Urmatorul gol (inclusiv prelungiri si penalty) – se contabilizeaza doar urmatorul gol inscris dupa momentul plasarii pariului.
➔Organizatorul poate introduce si alte pariuri, inclusiv Antepost (pe termen lung) cat si obisnuite (zilnice), care nu sunt explicate in acest regulament dar se deduc din denumirea lor. (ex: George Bush ajunge presedintele Americii;Mbapee va fi desemnat fotbalistul deceniului, etc).
➔ Pentru pariurile de genul sub n goluri meci/gazde/oaspeti, sub n puncte, etc, Organizatorul in loc de ‘’sub’’ mai poate folosi: under, u, 1, S!
➔ Pentru pariurile de genul peste n goluri meci/gazde/oaspeti, peste n puncte, etc, Organizatorul in loc de ‘’peste’’ mai poate folosi: over, o, P, 2!
➔Pentru unele pariuri care au optiunea de pariere ‘’DA’’, in loc de DA Organizatorul mai poate folosi: 1, YES!
➔ Pentru unele pariuri care au optiunea de pariere ‘’NU’’, in loc de NU Organizatorul mai poate folosi: 2, NO!
➔Pentru tipurile de pariu Pauza sau Final si Pauza/Final termenul de „pauza“ face referire la rezultatul primei reprize (ex:gazdele conduc la pauza=gazdele castiga prima repriza,etc!).
➔Pentru tipul de pariu Meci, la sporturile cu timp de joc prestabilit (fotbal,handbal,hochei,etc), trebuie indicat rezultatul final al meciului in timpul regulametar (1=gazdele castiga meciul,x=meciul se termina egal,2 oaspetii castiga meciul,1x=meciul este castigat de gazde sau se termina egal,12=meciul nu se termina egal,x2=meciul este castigat de oaspeti sau se termina egal).

Meciuri duble/triple…

➔In cazul in care un eveniment este setat de 2 sau de mai multe ori pentru aceeasi data si ora numai primul eveniment este validat (cel care are cel mai mic cod de identificare, restul sunt anulate (COTA 1)

Mai multe optiuni de pariere din cadrul aceluiasi eveniment

➔Organizatorul poate oferi si posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din acelasi eveniment (numar cartonase galbene, numar cornere, etc). Acest lucru va fi anuntat in oferta. Exemple: Acelasi tichet poate contine atat pariuri pe cartonase, cornere atribuite aceluiasi eveniment! Acelasi tichet poate contine pariuri pe mai multi marcatori din acelasi eveniment! Daca un bilet contine mai multe derivate ale aceluiasi eveniment dar acest aspect nu este anuntat in oferta, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu COTA 1.

REGULI GENERALE LIVE

➔Biletele live nu pot fi anulate (stornate).

➔ Daca rezultatul unui pariu nu poate fi verificat oficial, ne rezervam dreptul de a amana decontarea pana la confirmarea oficiala.

➔Daca s-au oferit tipuri de pariuri cand rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 oricarui pariu.

➔ In cazul unor cote afisate sau calculate in mod evident incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile. Aceasta include o abatere mai mare de 100% a platii in comparatie cu media pietei.

➔ In cazul unei decontari incorecte a pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricand.

➔ Daca un meci nu respecta formatul general acceptat (de exemplu, durata neobisnuita, procedura de numarare, formatul unui meci etc.); ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.

➔ Daca regulile sau formatul unui meci difera de norma noastra acceptata, ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.

➔ in cazul in care transmisia este abandonata si meciul se finalizeaza in mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Daca rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca numele echipelor/jucatorilor sau categoriile sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului

REGULI SPECIFICE/SPECIALE IN FUNCTIE DE SPORT PREMATCH

Urmatoarele sunt regulile speciale pentru fiecare sport. In afara de urmatoarele Reguli Speciale, se vor aplica Regulile Generale, cu toate acestea, Regulile Speciale vor avea prioritate fata de Regulile Generale.

FOTBAL

➔Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 90 de minute (timp regulamentar), daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp aditional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.

➔Pentru decontarea pariurilor pe meciuri cu formate neobisnuite, nu le anulam pentru meciurile jucate pentru minim 45 de minute si maxim 120 de minute (=2x60 minute/4x30 minute). Doar pariurile pe meciurile jucate mai putin de 45 de minute sau mai mult de 120 de minute vor fi anulate.; In cazul unor perioade de timp neobisnuite (de exemplu, 3 reprize a cate 30 de minute fiecare), pariurile din prima repriza vor fi stabilite pe baza golurilor marcate intre inceputul jocului si minutul 44: 59, iar pariurile din a doua repriza - intre minutul 45: 00 si sfarsitul jocului (inclusiv minutele adaugate (timp aditional) reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul)). Pentru meciurile care se joaca in sistemul de 2 reprize de 50, 55 sau 60 de minute fiecare prima repriza va fi contabilizata de la inceputul meciului pana la finalizarea ei de 50, 55sau60 de minute iar repriza a doua include si minutele adaugate stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul). Daca meciul nu este format din 2 reprize cu aceeasi durata ci este format dintr-o singura repriza sau 2 reprize cu durate diferite sau 3 reprize etc, pentru a afla pariurile pe reprize, durata totala a meciului se imparte la 2 și astfel gasim timpul alocat celor 2 reprize (exemplu: pentru un meci de 70 de minute primele 35 de minute reprezinta prima repriza, iar restul reprezinta a doua repriza, pentru un meci de 110 minute primele 55 de minute reprezinta prima repriza, iar restul reprezinta a doua repriza, etc.)

Listarea pariurilor

➔Un meci jucat inainte de ora indicata de start poate fi inclus intr-un pariu cu conditia ca pariul sa fi fost plasat inainte de ora de start revizuita/reala, in caz contrar este anulat.

Pariuri pe perioade de timp

➔ Perioadele de timp sunt definite dupa cum urmeaza: 1-10 minute este 0: 00-9: 59, 11-20 minute este 10: 00-19: 59, etc. 1-15 minute este 00: 00-14: 59, 16 -30 de minute este 15: 00-29: 59 etc.

➔ Perioada de timp 31-45 include minutele adaugate (timp aditional) primei reprize stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc si perioada 76-90 include minutele adaugate (timp aditional) meciului stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

➔ Pariurile din prima/a doua repriza se aplica pentru timpul legal de 45 de minute, inclusiv minutele adaugate (timp aditional) reprizei1/reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

Pariuri pe cornere

➔Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.

Pariuri pe cartonase:

➔ Cartonas galben = 1 cartonas, cartonas rosu = 2 cartonase! Un jucator poate primi maxim 3 cartonase (al doilea cartonas galben care duce la cartonasul rosu nu este calculat! cartonas galben+ cartonas galben = cartonas rosu =3 cartonase; cartonas galben+ cartonas rosu = 3 cartonase).

➔Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar.

➔Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

➔Cartonasele sunt luate in considerare numai pentru jucatorii care sunt activi in teren! Nu sunt luate in considerare cartonasele pentru non-jucatori (jucatori deja schimbati, manageri, jucatori de pe banca de rezerve, alte persoane, etc).

Pentru pariurile pe primul cartonas (ex: prima echipa care primeste cartonas, etc), daca 2 sau mai multi jucatori primesc de la arbitru cartonase pentru acelasi incident (eveniment), cel caruia I s-a aratat primul cartonas de catre arbitru este considerat primul jucator care a primit cartonas!

Interpretarea pariurilor pe cartonase pentru situatii intalnite mai rar:

➔ Daca un jucator de pe banca de rezerve primește un cartonaș galben și ulterior intra in joc și primește un al doilea cartonaș galben (cartonaș roșu), acesta va fi considerat un cartonaș .

➔ Daca un jucator de pe banca de rezerve primește un cartonaș galben și ulterior intra in joc și primește un cartonaș roșu direct, acesta va fi considerat 2 cartonașe .

➔ Daca un jucator primește un cartonaș galben la pauza sau dupa meci, acesta nu se contabilizeaza in validarea pariurilor.

➔ Daca un jucator primește primul cartonaș galben la pauza și al doilea cartonaș galben (cartonaș roșu) in a doua repriza, acesta va fi considerat un cartonaș .

➔ Daca un jucator primește primul cartonaș galben la pauza și un cartonaș roșu direct in a doua repriza, acesta va fi considerat 2 cartonașe .

Pariuri pe puncte pentru cartonase

➔Cartonasul galben se considera 10 puncte si rosu sau galben-rosu 25. Al doilea cartonas galben al unui jucator nu se ia in considerare. In consecinta un jucator nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonase.

➔Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar.

➔Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.

➔Cartonasele primite de non-jucatori (jucatori care au fost inlocuiti, antrenori, jucatori aflati pe banca, etc) nu se iau in considerare.

In cazul pariurilor pe intervale:

➔ Pariurile pe intervale goluri se decid in baza timpului anuntat la TV. Daca acest lucru nu este disponibil, atunci este luat in calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.

➔Pariurile pe goluri se decid conform minutului in care mingea depaseste linia portii si nu minutul in care mingea a fost sutata.

➔Pariurile pe intervale corner se decid in baza timpului in care se joaca lovitura de la colt, si nu a timpului in care aceasta a fost primita sau acordata.

➔Pariurile pe intervale cartonase se decid in baza timpului in care se arata cartonasul, si nu a timpului in care s-a produs incalcarea regulilor.

➔ Pariurile pe intervale ofsaiduri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video assistant referee (VAR).
➔Pariurile pe penaltiuri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video assistant referee (VAR).
➔ Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.

Mentiuni:

➔ Daca un eveniment se desfasoara "tur-retur", rezultatul urmatoarelor tipuri de pariuri: "Cine merge mai departe?", "Metoda Calificarii", "Finala Castigator", "Care echipa va castiga finala pentru locul 3?" se va decide dupa desfasurarea ambelor manse, eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.
➔In cazul pariurilor "Primul marcator+ rezultat final" si "Jucatorul marcheaza + rezultat final", orice jucator care nu marcheaza face parte din optiunea de pariere "Altii" (daca se ofera).
➔In cazul pariurilor "Primul marcator + scor corect" si "Marcator + scor corect", orice jucator care nu marcheaza face parte din optiunea de pariere "Altii" (daca se ofera). De asemenea, daca oricare dintre echipe marcheaza mai mult de 4 goluri, pariul va fi stabilit ca "Altii" (daca se ofera).

Reguli pentru urmatoarele pariuri bazate pe performanta unui jucator: Jucatorul x: numarul minim de pase decisive, numarul minim de goluri, numarul minim de suturi, numarul minim de suturi de gol, numarul minim de pase, numarul minim de alunecari: Autogolurile nu se iau in considerarea in validarea pariurilor care exprima performanta unui jucator!

➔Daca meciul isi schimba locatia, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor plasate inainte de un anunt oficial sunt anulate si primesc COTA 1!
➔Daca meciul incepe dar nu se termina in mod natural (este abandonat sau suspendat) si meciul nu se reia in decurs de 5 ore din momentul intreruperii, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor sunt anulate si primesc COTA 1!
➔Pariurile pe un jucator care nu este titular sunt anulate si primesc COTA 1.
➔ Validarea rezultatelor se face imediat dupa ce statisticile finale sunt disponibile!
➔ Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrului sau la masa verde.
➔Aceste pariuri sunt disponibile pentru timpul regulamentar de joc, includ si eventualele reprize de prelungiri daca este cazul dar nu si eventualele lovituri de departajare!

Definitii Pariuri care exprima performanta jucatorilor la fotbal:

➔Pasa decisiva: O contributie finala (pasa, sut sau orice alta atingere a mingii) facuta de un jucator care duce la inscrierea unui gol de catre un coechipier
➔ Goluri: Numarul de goluri marcate de un jucator in poarta adversa. pariurile se stabilesc in functie de momentul in care mingea trece linia, si nu de momentul sutului
➔Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta, inafara portii sau blocat
➔Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul, piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibile pentru a inscrie! Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar, respins de un adversar, respins de un coechipier propriu (destul de rar) sau un gol
➔ O deposedare = o deposedare este definita ca fiind atunci cand un jucator reuseste sa ia mingea unui jucator advers care se afla in posesia mingii, intr-un duel la sol
➔ O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier, pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier;pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului
➔cartonase;jucatorul a primit cartonas: 0 = Nu, 1 = Da (nu numarul total de cartonase primite).

Pentru celelate pariuri care implica un marcator, exceptand pariul ''Jucatorul x- numarul minim de goluri (ex: Marcator, Jucatorul marcheaza+ Rezultat Final, Primul marcator+ Rezultat final, Marcator+SCor corect, Primul marcator+ scor corect, etc):

➔Pariurile se valideaza daca jucatorul a participat la meci!
➔Autogolurile nu se iau in considerare.
➔Aceste pariuri sunt disponibile doar pentru timpul regulamentar de joc, nu includ si eventualele reprize de prelungiri si eventualele lovituri de departajare!

BASCHET

➔Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

➔ In cazul in care un meci nu se incheie la egalitate, dar se joaca prelungiri in scopul calificarii, pariurile vor fi stabilite in functie de rezultat la sfarsitul timpului regulamentar.

➔daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

Pariuri pe reprize

➔orice pariu pe prima repriza se refera la sferturile 1 si 2 iar orice pariu pe repriza a doua se refera la sferturile 3 si 4!

Pariurile bazate pe performanta unui jucator

➔Pariurile bazate pe performanta unui jucator (numar de puncte; numar de pase decisive, numar de recuperari, etc) se aplica numai jucatorilor care au luat parte la meci daca nu se prevede altfel! Daca un jucator participa la joc, indiferent daca este titular sau nu, pariurile sunt valabile dar daca un jucator nu participa la meci pariurile bazate pe performanta acestuia sunt anulate (COTA1). Aceste pariuri sunt valabile pentru timpul regulamentar incluzand si eventualele reprize de prelungiri.

HOCHEI

Important

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe periode, prelungiri si loviturilor de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

➔In cazul pariurilor care includ prelungirile si/sau loviturile de departajare, daca un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adaugat scorului echipei invingatoare si totalului pentru decidere. Aceasta regula nu se aplica pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.

➔daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

➔ in cazul pariurilor pentru pozitia Portar, daca un portar nu incepe jocul, pariul va fi anulat.

HANDBAL

IMPORTANT

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturilor de la 7 metri) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

➔daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

TENIS

➔pariurile raman valabile chiar daca: se schimba programul sau/si ziua meciului, se schimba terenul, se trece de la teren acoperit la teren exterior si invers, se schimba suprafata (ori inainte de meci, ori in timpul meciului)

➔ In cazul unei retrageri sau descalificari a unui jucator toate pariurile nedecise se vor considera NULE (inclusiv pariul pe castigator meci primeste COTA 1)

➔In cazul unor amanari (ploaie, intuneric etc.) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.

➔Daca un meci este intrerupt si nu se finalizeaza pana la data de incheiere a turneului, toate pariurile nedecise sunt anulate; pentru meciurile intrerupte la tenis se asteapta finalizarea lor (natural, abandon, etc) sau finalizarea turneului.

➔In cazul in care se acorda punct (e) de penalizare de catre arbitru, toate pariurile raman valabile.

➔ In cazul in care un meci se finalizeaza inainte ca anumite puncte/game-uri sa se termine, toate pariurile pe punctele/game-urile afectate se vor considera NULE.

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

➔Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se considera ca si 1 game.

➔Tie break: reprezinta game-ul decisiv care se joaca atunci cand rezultatul este 6: 6 intr-un singur set.

➔Match tie-breck reprezinta game-ul decisiv care determina castigatorul meciului; in anumite cazuri se joaca atunci cand rezultatul meciului este 1: 1 la seturi in formatul primul la 10 puncte dar sa fie o diferenta de minim 2 puncte intre jucatori! Daca unul din jucatori ajunge la 10 puncte dar nu are o diferenta de 2 puncte Match tie-break-ul se continua pana cand unul din jucatori

se distanteaza la 2 puncte. Oricare match tie-break este considerat un singur game. Daca un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.

➔In cazul in care un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului sau organizatorii declara turneul incheiat din orice motiv, se acorda COTA 1.

Pariuri pe seturi

➔Ca pariurile pe seturi sa se valideze acestea trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet avem urmatoarele situatii:
*toate pariurile pe setul 1 si setul 2 se valideaza deoarece au fost jucate complet iar pariurile nedecise pe setul 3 primesc COTA 1
*pariurile sub/peste 2. 5 seturi sunt anulate (COTA1)
*pariurile total seturi exact 3, total seturi exact 2, etc sunt anulate (COTA 1)

Pariuri pe scor corect:

➔Ca pariurile pe scor corect sa se valideze meciul trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet toate pariurile pe scor corect (0: 2, 2: 0, 2: 1, 1: 2) sunt anulate.

VOLEI

➔In decontarea pariurilor nu se tine cont de eventualul SET de AUR.
➔ Se va juca setul 4 – Daca al 4-lea set a inceput, atunci rezultatul va fi da
➔ Se va juca setul 5 – Daca al 5-lea set a inceput, atunci rezultatul va fi da

FOTBAL AMERICAN PREMATCH

➔daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH
➔Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

BASEBALL

➔In cazul in care este invocata o Regula Run Ahead sau Mercy, jocurile vor fi considerate finalizate.

Pentru urmatoarele tipuri de pariuri la prematch exista urmatoarele reguli:
➔Meci (1, x, 2,): Meciul trebuie sa se desfasoare in numarul complet de inning-uri programate, in caz contrar pariul este anulat
➔ Castigator meci: acest pariu se valideaza chiar daca meciul nu parcurge toate inning-urile firesti dar parcurge cel putin 5 inning-uri (4, 5 daca echipa gazda conduce), se finalizeaza si acest lucru este considerat oficial de organizatorul competitiei.
➔Margini castigatoare (inclusiv prelungiri), Handicap puncte, Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri); Vor fi prelungiri? Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri): pentru ca aceste pariuri sa se valideze meciul trebuie sa parcurga toate inning-urile programate initial altfel pariurile sunt validate la COTA 1
➔Total Puncte: Meciul trebuie sa se desfasoare in numarul complet de inning-uri programate altfel pariul o sa fie anulat cu exceptia pariurilor de peste care au fost deja castigatoare

➔Primul Inning – Castigator; primul inning trebuie sa fie finalizat complet, in caz contrar pariurile sunt anulate
➔Primul Inning - Total Puncte; primul inning trebuie sa fie finalizat complet, in caz contrar pariurile sunt anulate cu exceptia pariurilor de peste care au fost deja castigatoare

Pariurile jucatorilor

➔ Pariurile pe jucatori la care meciul este marcat ca amanat sau anulat inainte de ora de incepere programata initial vor ramane in asteptare si se valideaza daca meciul incepe in 72 de ore de la ora programata initiala (ora globala a jocului). Daca jocul nu incepe in 72 de ore, pariurile vor fi anulate.

➔ Toate pariurile create inainte de schimbarea locatiei vor fi anulate.

➔ Daca meciul nu incepe la ora programata, toate pariurile referitoare la jucatori vor fi in continuare disponibile pentru verificare automata, cu exceptia cazului in care jocul incepe la > 72 de ore dupa ora programata initiala.

➔ Daca meciul incepe, dar este abandonat sau suspendat in orice moment inainte ca meciul sa ajunga la finalul natural si meciul nu se reia in 5 ore, atunci toate pariurile pe acel jucator vor fi anulate.

➔ Daca un jucator selectat pentru orice tip de pariu nu participa la joc, atunci toate pariurile pe acel jucator vor fi anulate.

➔ Toate pariurile pentru jucatori includ eventuale inninguri suplimentare

➔ Daca un jucator nu a fost in lista de start (titular), pariul va fi anulat

➔ Jocul trebuie sa dureze cel putin 8, 5 inning-uripentru ca pariurile sa fie valabile. In caz contrar, toate pariurile vor fi anulate.

FOTBAL PE PLAJA

➔Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 36 de minute, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp aditional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.

VOLEI PE PLAJA

➔In decontarea pariurilor nu se tine cont de eventualul SET de AUR.

CURLING

➔ Daca un meci este un eveniment in cadrul unui turneu sportiv, de ex. Jocurile Olimpice de iarna, toate pariurile vor fi valabile chiar daca meciul este amanat atata timp cat meciul este reprogramat pentru a avea loc in timpul oficial al turneului (pentru restul meciurilor se aplica regula celor 48 de ore)

DARTS

➔Meciul trebuie sa inceapa la data programata pentru ca pariurile sa fie valabile

FLOORBAL

➔Meciul trebuie sa inceapa la data programata pentru ca pariurile sa fie valabile

FOTBAL DE SALA

➔Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul unui joc programat de 40 de minute, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp aditional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri, timpul alocat pentru lovituri de departajare sau golul de aur.

SPORTURI CU MOTOR

➔Se considera ca pilotii incep cursa pe baza listei oficiale de start a organizatorului competitiei respective.

➔Daca o cursa este abandonata in orice moment toate pariurile sunt nule cu exceptia cazului in care organizatorul cursei respective publica rezultate oficiale

Duel (Preziceti care sofer va atinge cea mai inalta pozitie la final. Toti pilotii trebuie sa inceapa cursa pentru ca pariurile sa fie valabile.

➔Daca ambii piloti nu reusesc sa finalizeze cursa, pilotul cu cel mai inalt clasament oficial va fi desemnat castigator

➔Daca ambii piloti au parcurs acelasi numar de ture si nu au terminat cursa, toate pariurile vor fi anulate

RUGBY

➔Toate pariurile se bazeaza pe rezultatul de la sfarsitul timpului regulamentar, daca nu se specifica altfel. In timpul regulamentar sunt incluse minutele adaugate (timp aditional) pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri

SNOOKER

➔daca este cazul si nu se mentioneaza altfel se aplica regula PUSH

➔Daca locul/terenul unui meci este schimbat, pariurile deja plasate vor fi valabile

SPORTURI DE IARNA

➔Se considera ca participantii (concurentii) incep cursa pe baza listei oficiale de start a organizatorului competitiei respective.

➔Daca un eveniment este abandonat in orice moment, toate pariurile vor fi anulate

➔ Daca un eveniment are loc in cadrul unui turneu sportiv, de ex. Jocurile Olimpice de iarna, toate pariurile vor fi valabile chiar daca evenimentul este amanat atata timp cat evenimentul este reprogramat pentru a avea loc in timpul oficial al turneului (pentru restul evenimentelor se aplica regula celor 48 de ore)

DUEL (Preziceti care concurent va obtine cea mai inalta pozitie la final.)

➔Toti concurentii trebuie sa inceapa evenimentul pentru ca pariurile sa fie valabile.

ARTE MARTIALE MIXTE;MMA

➔ Toate pariurile sunt decontate in functie de rezultatul disponibil imediat dupa incheierea luptei. Orice contestatii ulterioare sau modificari ale rezultatului nu sunt luate in considerare.

➔ Daca unul dintre luptatori nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, atunci adversarul sau va fi considerat castigatorul rundei anterioare.

➔ In cazul in care exista o retragere sau o inlocuire a unuia dintre luptatorii in cauza, pariurile vor fi nule.

➔ In cazul in care o lupta este declarata No Contest, toate pariurile vor fi anulate.

➔ In cazul in care numarul programat de runde este schimbat inainte de lupta, toate pariurile „TOTAL RUNDE – ”, „CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE ” si „CUM SE VA DECIDE LUPTA ” vor fi anulate.

➔ CASTIGATOR MECI: In cazul unei egalitate toate pariurile vor fi validate cu COTA 1 (aceasta include o lupta care se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica).

➔MECI (1x2) - Preziceti rezultatul meciului. Daca lupta se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica, atunci x va fi selectia castigatoare.

➔TOTAL RUNDE; In scopul validari rezultatelor 2 minute si 30 de secunde se considera jumatate din runda; De exemplu, daca meciul se incheie in runda 3-a fix in minutul 2 si 30 de secunde, pariul pe peste 2. 5 runde este castigator.; daca meciul se incheie in runda a 3-a in primele 2 minute si 29 de secunde pariul pe peste 2. 5 runde o sa fie necastigator

➔CUM SE VA DECIDE LUPTA Toate pariurile vor fi decontate pe rezultatul oficial declarat. O victorie prin descalificare este considerata Knockout/Knockout tehnic.

*KO include: oprirea arbitrului din cauza loviturilor in timp ce unul sau ambii luptatori sunt in picioare; oprirea arbitrului din cauza loviturilor in timp ce unul sau ambii luptatori sunt cazuti la podea;oprire de catre medic;oprirea unui luptator de catre echipa la coltul ringului; un luptator se retrage din cauza unei accidentari; o victorie prin descalificare

*submission include: -oprirea arbitrului din cauza tape-out; oprirea arbitrului din cauza supunerii tehnice; supunerea verbala a unui luptator (inclusiv o supunere verbala care se datoreaza loviturilor).

➔CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE Preziceti runda in care selectia dvs. va castiga lupta;

Pariarea pe castigator si runda exacta inseamna ca un luptator sa castige prin KO, TKO, descalificare sau supunere in timpul acelei runde sau sa castige prin decizie.

In cazul in care un luptator nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, adversarul sau va fi considerat ca a castigat lupta in runda anterioara.

In cazul unei Decizii tehnice inainte de sfarsitul luptei, toate pariurile vor fi solutionate ca si castig prin Decizie, iar pariurile ce include si numarul exact de runde vor fi pierzatoare.

➔MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE Preziceti daca lupta va fi decisa inainte de numarul programat de runde. In cazul unei decizii tehnice, in scopul solutionarii, lupta va fi considerata ca NU a parcurs toate rundele programate.

BOX

Toate pariurile sunt decontate in functie de rezultatul disponibil imediat dupa incheierea luptei. Orice contestatii ulterioare sau modificari ale rezultatului nu sunt luate in considerare.

➔ CASTIGATOR MECI: In cazul uni egalitate toate pariurile vor fi validate cu COTA 1 (aceasta include o lupta care se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica).

➔MECI (1x2) - Preziceti rezultatul meciului. Daca lupta se termina cu o remiza majoritara sau o remiza tehnica, atunci x va fi selectia castigatoare.

➔TOTAL RUNDE; In scopul validari rezultatelor 1 minut si 30 de secunde se considera jumatate din runda; De exemplu, daca meciul se incheie in runda 10-a fix in minutul 1 si 30 de secunde, pariul pe peste 9. 5 runde este castigator.; daca meciul se incheie in runda a 10-a in primul minut si 29 de secunde pariul pe peste 9. 5 runde o sa fie necastigator

➔CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE Preziceti runda in care selectia dvs. va castiga lupta;
Pariarea pe castigator si runda exacta inseamna ca un boxers a castige prin KO, TKO sau descalificare in timpul acelei runde
In cazul in care un luptator nu raspunde la soneria pentru runda urmatoare, adversarul sau va fi considerat ca a castigat lupta in runda anterioara.

In cazul unei Decizii tehnice inainte de sfarsitul luptei, toate pariurile vor fi solutionate ca si castig prin Decizie, iar pariurile ce include si numarul exact de runde vor fi pierzatoare

➔CUM SE VA DECIDE MECIUL: Preziceti metoda prin care se va decide rezultatul luptei. Toate pariurile vor fi decontate pe rezultatul oficial declarat. O victorie prin descalificare este considerata Knockout/Knockout tehnic.

➔MECIUL PARCURGE TOATE RUNDELE Preziceti daca lupta va fi decisa inainte de numarul programat de runde. In cazul unei decizii tehnice, in scopul solutionarii, lupta va fi considerata ca NU a parcurs toate rundele programate.

Meciuri abandonate/amanate

➔ Daca unul dintre pugilisti nu raspunde la clopotel pentru runda urmatoare, atunci se va considera ca adversarul sau a castigat in runda precedenta.

➔ In cazul unei retrageri sau inlocuiri a unuia dintre boxerii in cauza, pariurile vor fi anulate.

➔ In cazul in care o lupta este declarata No Contest, toate pariurile vor fi anulate si mizele returnate.

➔ In cazul in care numarul programat de runde este schimbat inainte de lupta, toate pariurile „TOTAL RUNDE – ”, „CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE ” si „CUM SE VA DECIDE LUPTA ” vor fi anulate.

Reguli specifice/speciale in functie de sport LIVE

Urmatoarele sunt regulile speciale pentru fiecare sport. In afara de urmatoarele Reguli Speciale, se vor aplica Regulile Generale, cu toate acestea, Regulile Speciale vor avea prioritate fata de Regulile Generale.

FOTBAL

Daca un eveniment se desfasoara “tur-retur”, rezultatul urmatoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Metoda Calificarii”, “Finala Castigator”, “Care echipa va castiga finala pentru locul 3?” se va decide dupa desfasurarea ambelor manse, eventuale reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.

IMPORTANT

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar, daca nu se specifica altfel.

➔Toate tipurile de pariuri sunt decise in functie de rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc de 90 de minute, cu exceptia cazului in care exista alte precizari. Aceasta durata include eventualele minute acordate in plus pentru accidentari sau intreruperi, dar nu se iau in considerare reprizele de prelungiri, timpul alocat pentru loviturile de departajare sau golul de aur.

Reguli de validare si COTA 1

➔ Daca pariul ramane deschis atunci cand au avut loc deja urmatoarele evenimente: goluri, cartonase rosii sau galben-rosii si penalti-uri, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca pariul a fost deschis cu un cartonas rosu lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca se introduce un scor gresit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp in care a fost afisat scorul gresit.

➔ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ In cazul oricaror schimbari cauzate de video assistant referee (VAR), care afecteaza scorul sau cartonasele/cornerele/penalty-urile, din momentul in care a avut loc evenimentul in cauza si pana la momentul in care decizia este luata de oficiali, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔Daca sunt oferite cote cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile, nu acceptam formate mai lungi de 90 de minute (anulam pariurile), dar acceptam toate formatele de 90 de minute (ex 3*30 minute, in acest caz pariurile pe prima repriza se contablizieaza din primul minut pana in minutul 44: 59 iar pariurile pe a doua repriza din minutul 46 pana in minutul 90 incluzand minutele aditionale acordate pentru accidentari, intreruperi dar excluzand eventuale reprize de prelungiri sau/si lovituri de departajare)

Pariuri pe cartonase:

Cartonas galben = 1 cartonas, cartonas rosu = 2 cartonase! Un jucator poate primi maxim 3 cartonase (al doilea cartonas galben care duce la cartonasul rosu nu este calculat! ; cartonas galben+ cartonas galben = cartonas rosu =3 cartonase; cartonas galben+ cartonas rosu = 3 cartonase).
Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar de 90 de minute.
Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.
Cartonasele acordate in timpul pauzei contribuie la pariurile/totalurile din a doua repriza.
Cartonasele sunt luate in considerare numai pentru jucatorii care sunt activi in teren! Nu sunt luate in considerare cartonasele pentru non-jucatori (jucatori deja schimbati, manageri, jucatori de pe banca de rezerve, alte persoane, etc).
Pentru pariurile pe primul cartonas (ex: prima echipa care primeste cartonas, etc), daca 2 sau mai multi jucatori primesc de la arbitru cartonase pentru acelasi incident (eveniment), cel caruia I s-a aratat primul cartonas de catre arbitru este considerat primul jucator care a primit cartonas!

Pariuri pe puncte pentru cartonase

Cartonasul galben se considera 10 puncte si rosu sau galben-rosu 25. Al doilea cartonas galben al unui jucator nu se ia in considerare. In consecinta un jucator nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonase.
Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonase aratate in timpul regulamentar de 90 de minute.
Cartonasele aratate dupa timpul regulamentar nu se iau in considerare.
Cartonasele acordate in timpul pauzei contribuie la pariurile/totalurile din a doua repriza.
Cartonasele primite de non-jucatori (jucatori care au fost inlocuiti, antrenori, jucatori aflati pe banca, etc) nu se iau in considerare.

Pariuri pe cornere:

Cornerele acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare

Marcheaza oricand si Jucatorul marcheaza x sau mai multe

➔ Autogolurile nu vor fi luate in considerare

➔Toti jucatorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerati eligibili

➔Toti jucatorii care participa activ sunt listati

➔ Daca din orice motiv un jucator nelistat marcheaza un gol, toate pariurile pe jucatorii listati sunt valabile

➔Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de Asociatia Presei, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Marcatorul urmator

➔ Autogolurile nu vor fi luate in considerare

➔Toti jucatorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerati eligibili

➔Toti jucatorii care participa activ sunt listati

➔ Daca din orice motiv un jucator nelistat marcheaza un gol, toate pariurile pe jucatorii listati sunt valabile

➔Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de Asociatia Presei, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Pariuri pe intervale

➔Pariurile pe intervale goluri se decid in baza timpului anuntat la TV. Daca acest lucru nu este disponibil, atunci este luat in calcul minutul conform ceasului oficial al jocului.

➔ Pariurile din prima/a doua repriza se aplica pentru timpul legal de 45 de minute, inclusiv minutele adaugate (timp aditional) reprizei1/reprizei2 stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu includ eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

➔ Perioada de timp 31-45 include minutele adaugate (timp aditional) primei reprize stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc si perioada 76-90 include minutele adaugate (timp aditional) meciului stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc dar nu include eventualele reprize de prelungiri sau lovituri de departajare (unde este cazul).

➔Pariurile pe goluri se decid conform minutului in care mingea depaseste linia portii si nu minutul in care mingea a fost sutata.

➔Pariurile pe intervale de cornere se decid in baza timpului in care se joaca lovitura de la colt si nu a timpului in care aceasta a fost primita sau acordata.

➔Pariurile pe intervale de cartonase se decid in baza timpului in care se arata cartonasul si nu a timpului in care s-a produs incalcarea regulilor.

➔Pariurile pe ofsaiduri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video asistent referee (VAR).

➔ Pariurile pe penalty-uri se decid in baza timpului in care arbitrul ia decizia. Aceasta regula va fi aplicata in orice situatie care implica video asistent referee (VAR).

➔ Penaltiurile acordate dar neexecutate nu sunt luate in considerare.

➔ Pentru pariurile pe intervale de tip 5 min/15 min, vor fi luate in considerare si evenimentele (goluri, cornere) din minutele adaugate de catre arbitru (pentru intreruperi, accidentari, etc)care au legatura cu intervalele 41-45 respectiv 31-45 ale reprizei specificate.

➔ Perioadele de timp sunt definite dupa cum urmeaza: 1-10 minute este 0: 00-9: 59, 11-20 minute este 10: 00-19: 59, etc. 1-15 minute este 00: 00-14: 59, 16 -30 de minute este 15: 00-29: 59 etc.

In cazul pariului Metoda inscrierii golului X:

➔Lovitura libera: Golul trebuie sa se inscrie direct din lovitura libera sau corner pentru a se lua in considerare. Loviturile deviate se iau in considerare atat timp cat golul se atribuie Participantului care a executat lovitura libera sau cornerul.

➔ Penalti: Golul trebuie sa se inscrie direct din lovitura de pedeapsa. Golurile inscrise dupa o respingere sau ratarea loviturii nu se iau in considerare.

➔Autogol: Daca golul a fost declarat autogol.

➔ Cu capul: Ultima atingere a mingii de catre marcator trebuie sa fie efectuata cu capul.

➔sut: Golul trebuie sa se inscrie cu orice alta parte a corpului decat capul, iar alte tipuri nu se iau in considerare.

➔Niciun gol inscris.

TENIS

➔pariurile raman valabile chiar daca: se schimba programul sau/si ziua meciului, se schimba terenul, se trece de la teren acoperit la teren exterior si invers, se schimba suprafata (ori inainte de meci, ori in timpul meciului)

➔ In cazul unei retrageri sau descalificari a unui jucator toate pariurile nedecise se vor considera NULE (inclusiv pariul pe castigator meci primeste COTA 1)

➔In cazul unor amanari (ploaie, intuneric etc.) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.

➔Daca un meci este intrerupt si nu se finalizeaza pana la data de incheiere a turneului, toate pariurile nedecise sunt anulate; pentru meciurile intrerupte la tenis se asteapta finalizarea lor (natural, abandon, etc) sau finalizarea turneului.

➔In cazul in care se acorda punct (e) de penalizare de catre arbitru, toate pariurile raman valabile.

➔ In cazul in care un meci se finalizeaza inainte ca anumite puncte/game-uri sa se termine, toate pariurile pe punctele/game-urile afectate se vor considera NULE.

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

➔Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se considera ca si 1 game.

➔Tie break: reprezinta game-ul decisiv care se joaca atunci cand rezultatul este 6: 6 intr-un singur set.

➔Match tie-breck reprezinta game-ul decisiv care determina castigatorul meciului; in anumite cazuri se joaca atunci cand rezultatul meciului este 1: 1 la seturi in formatul primul la 10 puncte dar sa fie o diferenta de minim 2 puncte intre jucatori! Daca unul din jucatori ajunge la 10 puncte dar nu are o diferenta de 2 puncte Match tie-break-ul se continua pana cand unul din jucatori se distanteaza la 2 puncte. Oricare match tie-break este considerat un singur game. Daca un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3.

➔In cazul in care un jucator declara forfait inainte de inceperea meciului sau organizatorii declara turneul incheiat din orice motiv, se acorda COTA 1.

➔Pariuri pe seturi

Exemplu pentru meciul care se joca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca deloc sau nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage indiferent de scorul setului 3, avem urmatoarele situatii (pentru pariurile sub peste 2. 5 seturi; si pentru pariurile total seturi exact 2 si total seturi exact 3);:
*pariurile sub 2. 5 seturi sunt pierdute; daca meciul ar continua acest pariu nu ar mai putea deveni castigator
*pariurile peste 2. 5 seturi sunt castigatoare;daca meciul ar continua acest pariu ar deveni castigator
*pariul total seturi exact 2 este pierdut
*pariul total seturi exact 3 este castigator

Pariuri pe scor corect:

➔Ca pariurile pe scor corect sa se valideze meciul trebuie sa se finalizeze integral in caz contrar sunt anulate (COTA1). Exemplu pentru un meci care se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi: daca scorul este 1: 1 la seturi iar setul 3 nu se joaca complet iar unul din jucatori se retrage la 5: 4 la game-uri sau la orice alt scor in setul 3, atat timp cat setul 3 nu a fost finalizat complet toate pariurile pe scor corect (0: 2, 2: 0, 2: 1, 1: 2) sunt anulate.

BASCHET

Tipul de pariu ‘’ Cine inscrie al X-lea punct? (inclusiv prelungiri) Daca un meci se termina inainte de a se inscrie al X-lea punct, acest pariu este considerat nul (anulat).
Tipul de pariu ‘’ Prima echipa la x puncte? (inclusiv prelungiri)’’ Daca un meci se termina inainte de a se ajunge la al X-lea punct, acest pariu este considerat nul (anulat).
Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

IMPORTANT

➔ Pariurile nu iau in considerare prelungirile, cu exceptia cazului in care se specifica altfel

Reguli de decontare si anulare
➔ Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este continuat in 48 de ore de la ora initiala, pariurile nedecise vor fi anulate iar cele deja decise se valideaza.
➔In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile
➔Daca un eveniment nu se termina la egalitate, insa se vor juca prelungiri avand scopul unei calificari, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului inregistrat la sfarsitul timpului regulamentar de joc.
➔In cazul in care meciul se termina la egalitate si nu exista prelungiri ORGANIZATORUL acorda COTA 1 pentru "Castigator meci", iar restul pariurilor (Handicap, Total puncte, etc.) se valideaza conform rezultatului inregistrat dupa terminarea meciului in timpul regulamentar

FOTBAL AMERICAN

total puncte echipa 1 – include prelungiri
total puncte echipa 2 – include prelungiri

Important

➔In cazul unor amanari (ploaie, intuneric...) toate pariurile vor ramane nedecise pana la continuarea meciului.

➔ Pariurile nu iau in considerare prelungirile, cu exceptia cazului in care se specifica altfel.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 89 de secunde), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca este afisat un scor gresit, ne rezervam dreptul de a anula pariurile pentru acest interval de timp.

➔ In cazul meciurilor abandonate sau amanate, toate pariurile sunt considerate nule, cu exceptia cazului in care meciul continua in acelasi program saptamanal NFL (joi - miercuri, ora locala a stadionului).

➔ Daca echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

IMPORTANT

➔Toti jucatorii listati sunt considerati participanti.

➔ La validarea pariurilor, jucatorii care nu sunt listati fac parte din optiunea "Echipa 1 alt jucator" sau " Echipa 2 alt jucator". Nu sunt inclusi jucatorii care sunt listati dar care nu au COTA disponibila.

➔ "Players of the defense" sau din „Special team" sunt considerati "Echipa 1 d/st jucator" sau "Echipa 2 d/st jucator" la validarea pariurilor, chiar daca jucatorul este listat ca optiune dedicata.

➔ Pariul va fi stabilit pe baza insertiilor TV si a statisticilor furnizate de asociatiile oficiale, cu exceptia cazului in care exista dovezi clare ca statisticile nu sunt corecte.

HOCHEI

IMPORTANT

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe perioade, prelungiri si loviturilor de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar, cu exceptia cazului in care este mentionat altfel.

➔ Daca un meci este amanat, intrerupt, etc si reluat in termen de 48 de ore de la inceputul initial, toate pariurile deschise vor fi stabilite pe baza rezultatului final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

➔In cazul pariurilor care includ prelungirile si/sau loviturile de departajare, daca un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adaugat scorului echipei invingatoare si totalului pentru decidere. Aceasta regula nu se aplica pariurilor care se decid pentru timpul regulamentar de joc.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔Daca se afiseaza un scor incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului din acest interval de timp.

In cazul pariurilor "Inscrie oricand" si "Jucatorul reuseste un punct":

➔ Toti jucatorii care participa activ sunt listati.

➔ Daca un jucator care nu e listat inscrie sau reuseste un assist, toate pariurile pe jucatori listati raman valabile.

➔ Toate pariurile pe jucatori listati care au parasit terenul inainte de incheierea meciului (accidentari, eliminari) raman valabile.

➔ Pentru deciderea pariurilor vor fi luate in considerare doar golurile si assist-urile (pasele de gol) din timpul regulamentar de joc. Daca dupa timpul regulamentar scorul este 0-0, toate pariurile se decid ca necastigatoare.

➔ Pariurile se vor decide in baza statisticilor si informatiilor afisate la TV de catre Asociatiile Oficiale, cu exceptia cazurilor in care exista dovezi clare ca aceste statistici nu sunt corecte.

Metoda inscrierii urmatorului gol:

a. Even strength: Golurile sunt considerate „even strenght" atunci cand echipele au acelasi numar de jucatori in teren.
b. Power-play: Un gol este considerat a fi „power-play" atunci cand echipa care are mai multi jucatori in teren inscrie.
c. Short-handed: Un gol este considerat a fi „short-handed" atunci cand echipa care are mai putini jucatori in teren inscrie.
d. Penalty: Un penalty se considera gol daca este inscris.
e. Empty net: Un gol este considerat a fi "empty- net" daca echipa care este condusa scoate portarul pentru a introduce un jucator de camp, iar echipa care conduce inscrie. In situatiile de "power-play"/"short-handed" si "empty-net", la stabilirea pariurilor, orice gol va fi intotdeauna considerat gol "empty-net".
f. Nici un gol.

BASEBALL

Prima echipa la [n] puncte: daca meciul inclusiv dupa prelungiri se termina fara ca o echipa sa ajunga la n puncte acest pariu primeste COTA 1

In cazul pariului "Cand se va decide meciul?", se va decide ca "Orice extra inning" daca la sfarsitul timpului regulamentar (dupa 9 inning-uri intregi) meciul se termina la egalitate, indiferent daca se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).

In cazul pariului "Vor fi prelungiri?", se va decide ca "Da" daca la sfarsitul timpului regulamentar (dupa 9 inning-uri intregi) meciul se termina la egalitate, indiferent daca se vor juca sau nu prelungiri (extra inning-uri).

In cazul pariului de tip Jucatorul sa loveasca a X-a oara, daca este semnalat un „intentional walk", se va decide ca „plate appearance" si pariul va fi considerat NUL.

In cazul pariului de tip Strike out a X-a oara la lovire, daca este semnalat un „intentional walk", se va decide ca „plate appearance" si pariul va fi considerat NUL.

IMPORTANT

➔ Posibilele extra inning-uri nu sunt luate in considerare pentru nici-un pariu, daca nu se specifica altfel.

➔Denumirile pariurilor nu reflecta termenii actuali folositi in baseball. Va rugam sa consultati legenda pentru termenii actuali folositi in baseball: (perioada→inning; Prelungiri→Extra Inning;Punct→Run;Pauza→Rezultat dupa al 9-lea jumatate-inning)

Reguli de decontare si anulare

➔. In cazul pariurilor Live, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final dupa 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri daca echipa gazda conduce pana la acest punct), cu exceptia cazurilor in care este specificat altceva.

➔ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect sau un status de meci incorect, care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

Pariuri rapide

➔ Daca o lovire si o eroare au loc in aceeasi faza de joc, la deciderea pariurilor va fi luata in considerare ca si lovire.

➔ Daca un jucator nu mai ajunge la "plate", dar au fost oferite optiuni de pariere care au legatura cu respectivul jucator, toate optiunile nedecise sunt considerate NULE.

➔ La deciderea pariurilor, un "foul ball" va fi luat in considerare ca fiind lovire.

HANDBAL

IMPORTANT

➔Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, Cine marcheaza al "n" lea gol -? si Prima echipa care marcheaza "n" goluri -?) se iau in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

➔Daca se trece la lovituri din 7 metri, tipurile de pariuri "Cine marcheaza al "n" lea gol?" si "Prima echipa care marcheaza "n" goluri?" vor primi COTA 1 daca nu sunt decise pana atunci.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

➔ Daca au fost oferite cote cu un timp de meci incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

VOLEI

Pentru pariul ''Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x'' daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

IMPORTANT

➔ In cazul in care un meci nu se termina, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

➔ Setul de aur nu este luat in considerare in niciuna dintre pariurile mentionate

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.
➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
➔Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

VOLEI PE PLAJA

Pentru pariul ‘’Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x’’ daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

Important
➔ In cazul in care un meci nu se termina, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.
➔ Setul de aur nu este luat in considerare in niciuna dintre pariurile mentionate

Reguli de decontare si anulare
➔ Daca un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la ora initiala de incepere, toate pariurile deschise vor fi decontate in functie de rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.
➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.
➔Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

FOTBAL DE SALA

IMPORTANT
➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar, daca nu se specifica altfel.
➔ In cazul in care un meci este intrerupt si continuat in termen de 48h de la data initiala a startului, toate pariurile deschise vor fi decontate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile nehotarate sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonase rosii sau galben-rosu si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
➔Daca pariul a fost deschis cu un cartonas rosu lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
➔In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.
➔ Daca se introduce un scor gresit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp in care a fost afisat scorul gresit.
➔ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

BADMINTON

Pentru pariul ‘’Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x’’ daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, aceasta pariueste se considera nul (COTA 1)

IMPORTANT

➔ In cazul in care un meci nu este incheiat, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca un jucator/echipele se retrag (e), toate pariurile nedecise se vor considera NULE.

➔ Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

➔ Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

RUGBY UNION + LEAGUE

IMPORTANT

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar.

➔ Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la inceperea initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

➔Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele adaugate datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Reguli de decontare si anulare

➔Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: schimbari de scor sau cartonase rosii, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔Daca pariul a fost deschis cu un cartonas lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

RUGBY SEVENS

IMPORTANT

➔ Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si loviturile de departajare) sunt luate in considerare numai pentru timpul regulamentar.

➔ Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la inceperea initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

➔ Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute regulamentare de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele acordate datorita accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Reguli de decontare si anulare

➔Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: schimbari de scor sau cartonase rosii, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ Daca pariul a fost deschis cu un cartonas lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

DARTS

IMPORTANT

➔ Daca un meci nu se finalizeaza, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

Reguli de decontare si anulare

➔ Bullseye se considera culoare de check out rosie.

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

SNOOKER

IMPORTANT

➔ In cazul in care un jucator se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

➔ In cazul unei repozitionari, deciderea ramane valabila daca rezultatul a fost determinat inaintea repozitionarii.

➔ Faulturile si free ball-urile nu se iau in considerare pentru deciderea oricarui pariu pe bile colorate.

➔ In cazul in care un frame este inceput dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu exceptia cazului in care rezultatul a fost deja determinat.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

➔ Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔Daca un meci nu se finalizeaza, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

TENIS DE MASA

Pentru pariul ‘’Echipa care va castiga al n-lea punct in setul x’’ daca un set se termina inainte de a ajunge la punctul n, acest pariu se considera nul (COTA 1).

Important

➔ In cazul in care un meci nu este incheiat, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

Reguli de decontare si anulare

➔ Daca pariurile raman deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra cotelor, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca jucatorii/echipele sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

➔ Daca un jucator se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate NULE.

➔ Deducerile de puncte oficiale vor fi luate in considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua in considerare deducerile de puncte.

AUSSIE RULES

IMPORTANT

➔ Toate pariurile exclud prelungirile, daca nu se specifica altfel

➔ Daca un meci este intrerupt si continua in 48 de ore de la lovitura initiala, toate pariurile deschise vor fi solutionate cu rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile indecise sunt considerate nule.

➔ Rezultatul final se considera cel inregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc, aici incluzand si minutele acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificaţii. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele de prelungiri nu sunt luate in considerare.

Reguli de decontare si anulare

➔Daca sunt oferite cote cu un timp incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervam dreptul de a acorda COTA 1 pariului.

➔ Daca numele echipei sau competitia sunt afisate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile.

CRICKET T20 + ODI

Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - Acest pariu va fi stabilit in conformitate cu regulile oficiale ale competitiei. In cazul meciurilor afectate de conditii meteorologice nefavorabile, pariurile vor fi stabilite in conformitate cu rezultatul oficial.

Sporturile care nu au reguli specifice/speciale se supun regulilor generale.

VAR= AVA (Arbitrajul video asistat)

Orice decizie luata cu ajutorul Arbitrajului Video Asistat (VAR) care este in contradictie cu decizia initiala luata de arbitrul de pe teren, (inclusiv non-decizii, cum ar fi sa permita jocului sa continue inaintea consultarii video) modificand astfel modul de intelegere a meciului la momentul plasarii pariului, va face ca toate pariurile plasate in intervalul dintre momentul producerii efective a incidentului original si decizia finala a arbitrului asupra incidentului sa fie considerate nule, cu exceptia cazului in care cotele oferite pentru anumite pariuri nu sunt afectate de utilizarea VAR sau au fost deja luate in considerare la calcularea cotelor oferite in momentul acceptarii pariului.

Pentru stabilirea rezultatelor, evaluarile VAR trebuie sa fie considerate ca avand loc in momentul incidentului initial pentru care VAR a fost solicitat, chiar daca jocul nu a fost intrerupt imediat.

Baum isi rezerva dreptul de a anula orice oferta decisa anterior, in cazul in care decontarea pariului devine inexacta ca urmare a deciziei finale a arbitrului, cu conditia ca respectiva decizie sa fie luata si comunicata inainte de incheierea meciului si/sau a intervalului de timp stabilit. Pentru a evita orice indoiala, BAUM va considera ca VAR a fost utilizat, daca se intelege acest lucru din gesturile arbitrului (ex. Gesturi cu mana, oprirea meciului pentru a revedea el insusi incidentul) si/sau utilizarea VAR este confirmata de raportul de meci emis de organizatia oficiala).

In cazurile in care nu este clar daca VAR a fost utilizat din cauza lipsei de acoperire TV si/sau a rapoartelor neconcludente, BAUM va solutiona pariurile pe baza informatiilor obtinute de la furnizorii de date, bazandu-se pe echitate!

2. Evaluarea rezultatelor la cursele de caini, cursele de cai, cursele moto, cursele Nascar si cursele Motocross

Dupa sfarsitul cursei rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului in ordinea locurilor ocupate la sfarsitul cursei. Rezultatele sunt afisate dupa numarul cursei. Pe monitorul terminalului sau pe TV sunt afisate rezultatele ultimelor 6 curse.

In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile raman valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central.

3. Evaluarea rezultatului la pariuri BetBalls:

Dupa sfarsitul extragerii rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului.

Rezultatele sunt afisate dupa numarul extragerii. In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile raman valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central. Numerele extrase de catre server vor fi publicate in sectiunea Rezultate si de asemenea in sectiunea Verificare bilet.

4. Termeni Generali si Evaluarea rezultatelor pe Cursele de Cai si Ogari care se desfasoara LIVE

Tipuri de pariu:

CASTIGATOR: – alergatorul selectat trebuie sa fie primul la linia de sosire
- pariurile pe Castigator sunt oferite pentru cursele unde participa minim 2 alergatori
- in cazul in care avem mai multi alergatori pe prima pozitie, toate pariurile pe acesti alergatori sunt castigatoare la COTA tiparita pe bilet
- daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel concurent sunt decontate cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Castigator sunt decontate cu COTA 1

CLASARE: – alergatorul selectat trebuie sa fie clasat la finalul cursei in intervalul selectat
- pariurile pe Clasare sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori
- pentru cursele cu minim 8 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 3
- pentru cursele cu minim 5 si maxim 7 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 2
- daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel alergator sunt decontate cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Clasare sunt decontate cu COTA 1

PRIMII 2: – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- pariurile pe PRIMII 2 sunt oferite pentru cursele cu minim 3 alergatori! Daca la startul cursei raman doar 2 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasec pe pariul Primii 2 atunci acest pariu va fi validat castigator

- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 iar pariul Primii 2 a indicat corect alergatorul castigator iar alergatorul indicat pentru locul 2 se afla pe aceasta pozitie toate pariurile sunt castigatoare chiar daca pe locul 2 s-au clasat mai multi alergatori
- daca pariul Primii 2 contine si un alergator care este non-alergator atunci pariul va fi decontat cu COTA 1
- daca pariul Primii 2 contine doar un alergator care a terminat cursa atunci pariul este decontat cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 2 sunt decontate cu COTA 1

PRIMII 3: - alergatorii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- pariurile pe PRIMII 3 sunt oferite pentru cursele cu minim 4 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 3 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
- daca primii 2 alergatori indicatii pe pariul Primii 3 se regasesc pe primul loc, pariul Primii 3 este validat castigator daca si alergatorul indicat pe locul 3 termina cursa pe locul 3
- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasec pe pariul Primii 3 atunci acest pariu va fi validat castigator
- daca alergatorul indicat pentru primul loc castiga cursa iar alergatorii indicati pentru locurile 2 respectiv 3 termina cursa pe locul 2 atunci pariurile pe PRIMII 3 sunt validate castigatoare
- daca alergatorul desemnat sa castige cursa termina pe primul loc si alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 2 se claseaza pe locul 2 iar alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 3 imparte locul 3 cu mai multi alergatori atunci un astfel de pariu pe PRIMII 3 este validat castigator
-daca unul din alergatorii desemnati pentru pariul PRIMII 3 este non alergator toate pariurile pe Primii 3 se vor deconta cu COTA 1
- daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe PRIMII 3 se va deconta cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 3 sunt decontate cu COTA 1

TRIO: - alergatorii selectati trebuie sat termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine
- pariurile pe TRIO sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 4 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu COTA 1
- daca 2 alergatori indicatii pe pariul TRIO se regasesc pe primul loc, pariul TRIO este validat castigator daca si celalalt alergator indicat termina cursa pe locul 2 sau 3
- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasec pe pariul TRIO atunci acest pariu va fi validat castigator
- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul iar ceilalti 2 alergatori se claseaza pe locul 2
- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 3 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul, locul 2 si celalalt alergatorul care imparte locul 3 cu alti alergatori
- daca minim unul din alergatorii desemnati pentru pariul TRIO este non alergator toate pariurile pe TRIO se vor deconta cu COTA 1
- daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe TRIO se va deconta cu COTA 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe TRIO sunt decontate cu COTA 1

TERMENI GENERALI

In cazul in care pariurile sunt plasate dupa ora de incepere a cursei, toate pariurile sunt decontate cu COTA 1

In cazul in care o cursa este abandonata, toate pariurile sunt decontate cu COTA 1.

In cazul in care se pierde conexiunea la internet, pariurile plasate raman valabile, rezultatele sunt disponibile pe terminale si pe **www. baum. bet**

Miza minima: 1 RON

Miza maxima: 1 000 ron

Castigul maxim posibil: 20 000 RON

ALERGATORI DE REZERVA

In Marea Britanie un alergator de rezerva eligibil sa participle la cursa primeste acelasi numar si aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

In Australia si Noua Zeelanda, cursele pot include pana la doi alergatori de rezerva, iar numerele lor sunt 9 si 10. Alergatorul de rezerva primeste aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

Pentru toate cazurile pariurile se valideaza in functie de numerele de participare atribuite alergatorilor ci nu dupa numele alergatorilor

ALERGATORI CUPLATI

In cursele de cai din SUA, unul sau mai multi alergatori din aceeasi rasa pot fi declarati cuplati.

Acesti alergatori vor participa cu numere speciale (de exemplu, 1A in loc de 9).

Cu toate acestea, in scopul pariurilor, pariuri individuale vor fi oferite pentru fiecare cal, iar BAUM va accepta pariuri fixe separate.

NOTA: Un non alergator = un alergator care anunturile initiale il dau participant la cursa iar ulterior acesta nu participa la cursa.

CAPITOLUL XVIII - DISPOZITII FINALE

Articolul 1

Organizatorul, prin salariatii sai, persoanele aflate in raporturi de colaborare cu activitati de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentantii institutiilor de stat sunt obligati sa pastreze in secret toate datele jucatorilor si ale pariurilor, facand exceptie procedurile la tribunale si cazurile cand jucatorul accepta publicarea. Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Organizatorul nu raspunde pentru pierderea sau prejudiciul de orice natura al clientului, aparut ca urmare pierderii documentului care atesta realizarea pariului (biletul). Jucatorul poate inainta reclamatie pana in 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, in scris (prin scrisoare recomandata), sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului in scris, in termenul stabilit. Firma organizatoare isi rezerva dreptul de a aduce imbunatatiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, etc), adaugiri care vor fi din timp anuntate, explicate prin anexe ale regulamentului si puse la dispozitia jucatorilor.

Articolul 2

Organizatorul publica rezultatul evenimentului, cel mai tarziu in 24 de ore de la finalizarea evenimentului.

Articolul 3

La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este inscris in sistemul informatic central al organizatorului. 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 in decurs de cel mult 3 zile de la momentul omologarii castigurilor. 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. La solicitarea clientului si cu acordul organizatorului se poate efectua plata castigului si in alt punct de lucru sau la sediul central al societatii.

In cazul unor defectiuni tehnice care face imposibila achitarea castigului precum si in cazul inchiderii punctului de lucru, solicitarea castigului se va face la sediul social al SC BAUM SRL.

Dreptul de incasare a castigurilor de 30 zile de la momentul dobandirii acestuia.

Fiecare castig poate fi platit doar o singura data, de aceea este in interesul fiecarui jucator de a-si proteja biletul impotriva abuzurilor.

Articolul 4

Castigul se obtine pe baza unui bilet castigator intact pe care sunt insrise in mod lizibil toate datele necesare identificarii sale. In cazul deteriorarii biletului si/sau a datelor inscrise pe acesta, jucatorul are dreptul de a incasa castigul numai in urma deciziei comisiei organizatorului.

La solicitarea achitarii castigurilor, jucatorul isi inregistreaza datele cu caracter personal, respectiv numele, prenumele si CNP-ul in sistemul electronic al organizatorului (terminalul de pariuri), aceste date fiind verificate de catre operator pe baza cartii de identitate a jucatorului. Dupa introducerea datelor personale in sistem, jucatorul poate genera cu ajutorul terminalului de pariuri un cod de bare care va cuprinde aceste date. In cazul in care se doreste generarea codului de bare personalizat, jucatorul trebuie sa isi seteze un PIN Client din patru cifre (la alegere) pe care sa il tina minte, ulterior acesta va fi necesar la incasarea eventualelor castiguri.

In urma generarii codului personal, jucatorul este strict responsabil si raspunzator de pierderea, deteriorarea si confidentialitatea acestuia.

Articolul 5

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cotele, competitiile si posibilitatile de pariere, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitiilor posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii.

Reclamatiile legate de platile in numerar sunt posibile numai la ghisee in momentul preluarii castigului.

Termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe in momentul predarii reclamatiei.

Falsificarea biletelor atrage dupa sine anularea castigului si pedeapsa corespunzatoare conform legilor in vigoare.

Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Articolul 6

Organizatorul nu primeste pariuri de la persoanele care:

1) nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare;

2) incalca in mod repetat dispozitii ale Regulamentului de functionare;

3) sunt sub influenta bauturilor alcoolice, a substantelor narcotice;

4) nu pot dovedi ca au implinit varsta de 18 ani;

Daca se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor imprejurari externe, imprevizibile, pariorii nu sunt indreptatiti la primirea de despagubiri, in afara cazului in care Regulamentul nu admite o astfel de situatie.

Premiile oferite in baza prezentului Regulament constituie venituri pentru castigatori si vor fi impozitate in conformitate cu prevederile articolului 77 din Legea 571 / 2003 privind Codul Fiscal. Astfel, Organizatorul va retine de la fiecare dintre castigatorii de premii, in vederea varsarii la bugetul consolidat al statului, impozitul datorat de catre acestia. Castigatorul confirma ca datele personale mentionate sunt adevarate.

Organizatorul poate initia actiuni publicitare in scopul stimularii vanzarii care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuiala suplimentara si nici majorarea pretului produselor.

Necunoasterea prevederilor acestui Regulament nu indreptateste la reclamatii si nu va fi luata in considerare.

S. C. BAUM S. R. L

Administrator

Manu Octavian