

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 încheiat între Organizator si Client pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea platii biletului de pariere (denumit în continuare "Biletul") . Clientul este persoana fizica majora care a încheiat 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 înregistrate de catre Organizator. Aceste reguli ("Regulamentul") vor fi obligatorii pentru toate partile care stabilesc relatii în scopul desfasurarii unui pariuri.

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 pariare dependente si autonome, iar in locatiile specializate pentru desfasurarea jocurilor de noroc va utiliza terminale de pariare autonome.

Articolul 5

Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariare) este un sistem unitar si independent la care jucatorii isi pot realiza singuri biletele de pariare, fara a fi necesara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul organizatorului) . Terminalul utilizeaza programul software de pariare 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 pariare si il achita singur, in mod total securizat. Aparatul de efectuare automata a pariurilor (terminalul de pariare) 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 pariare in vederea tiparirii si emiterii acestora catre jucator la momentul efectuarii pariului; sistem hardware pe care ruleaza programul software de realizare a biletului de pariare 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 pariare.

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 evenimente 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. 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.

12. 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 frumuseti, concursuri de muzica, etc.

13. Evenimente de pariuri – cursele de caini

Pariurile pe cursele de caini sunt jocuri de noroc unde 6 caini concureaza unul impotriva celuiilalt. 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.

14. Evenimente de pariuri – cursele de cai

Pariurile pe cursele de cai sunt jocuri de noroc unde 8 cai concureaza unul impotriva celuiilalt. 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.

15. 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.

16) 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.

17) 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.

18. 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.

19. 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.

20. 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.

21. 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.

22. 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.

23. Evenimente de pariuri – Racheta

Pariuri Racheta sunt acele tipuri de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in distanta maxima de zbor a rachetei inainte de prabusire, aceste tipuri de pariuri se vor efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in punctele de lucru.

24. 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.

25. 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 în care pariul este nul sau primeste cota 1.

26. Totalul cotelor

Este multiplicarea tuturor cotelor a evenimentelor individuale de pariuri.

27. 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.

28. 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.

29. 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.

30. 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.

31. 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.

32. 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.

33. 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.

34. 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.

35. 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.

36. 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.

37. 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.

38. 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

39. Castigul potential

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

40. Castigul net

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

41. Oferta

Este sumarul tuturor evenimentelor afisate in terminalul de pariuri.

42. Evenimentul de pariuri

Este evenimentul sportiv sau o activitate asociata definita in oferta.

43. 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

44. 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.

45. Rezultatul oficial – pariu pe eveniment sportive

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

46. Rezultatul oficial - curse de caini

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

47. Rezultatul oficial - curse de cai

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

48. Rezultatul oficial - curse moto

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

49. Rezultatul oficial - curse Nascar

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

50. Rezultatul oficial - curse Motocross

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

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

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

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

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

53. Rezultatul oficial – pariuri BetBalls

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

54. Rezultatul oficial – pariuri Keno

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

55. Rezultatul oficial – pariuri Ruleta Virtuala

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

56. Rezultatul oficial – pariuri Racheta

La sfarsitul fiecarei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

57. Credit – pariu pe eveniment sportiv

Este suma valorilor pariate.

58. Credit – curse de caini

Este suma valorilor pariate.

59. Credit – curse de cai

Este suma valorilor pariate.

60. Credit – curse moto

Este suma valorilor pariate.

61. Credit – curse Nascar

Este suma valorilor pariate.

62. Credit – curse Motocross

Este suma valorilor pariate.

63. Credit – pariu pe eveniment sportive – pariu live

Este suma valorilor pariate.

64. Credit – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

Este suma valorilor pariate.

65. Credit – pariuri BetBalls

Este suma valorilor pariate.

66. Credit – pariuri Keno

Este suma valorilor pariate.

67. Credit – pariuri Ruleta Virtuala

Reprezinta suma valorilor pariate.

68. Credit – pariuri Racheta

Reprezinta suma valorilor pariate.

Articolul 6

Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial

Optiunea Inchideti Pariul 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 in intregime sau partial.

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

Optiunea Inchideti Pariul este disponibila pentru biletele care contin anumite evenimente, meciuri si tipuri de pariuri, bilete care contin pariuri simple cu un singur eveniment, bilete care contin pariuri cumulate, bilete care contin o varietate de sporturi.

Optiunea Inchideti Partial Pariul este disponibila pentru anumite bilete care contin pariuri simple pe un singur eveniment si pentru bilete cumulate.

BAUM nu poate garanta ca optiunea Inchideti Pariul va fi disponibila pentru orice bilet. Optiunea Inchideti Pariul nu va fi disponibila atunci cand un tip de pariu este suspendat.

Daca se doreste inchiderea unui bilet, aceasta procedura se realizeaza doar daca optiunea Inchideti Pariul este disponibila pentru biletul respectiv! Daca se doreste inchiderea biletului in intregime, aceasta valoare va fi stabilita, iar rezultatul final referitor la selectia pentru care este folosita optiunea Inchideti Pariul nu va avea niciun impact asupra valorii castigului.

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.

Daca se alege inchiderea partiala a biletului, trebuie accesata optiunea Inchideti Pariul Partial, doar daca aceasta optiune este activa. Apoi, se alege valoarea de inchidere, acea valoare fiind stabilita, iar restul mizei urmand sa fie decisa in conformitate cu rezultatul final pentru biletul respectiv!

Termeni si Conditii:

1. Optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial 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.
2. 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.
3. 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.
4. Valoarea pentru Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial oferita in orice moment este valoarea primita de client, in conditiile in care solicitarea de inchidere a pariului este acceptata.
5. Inchideti Pariul Partial se poate efectua de maxim 5 ori pentru biletele simple cu un singur eveniment si de maxim 5 ori pentru biletele cumulate.
6. Biletele plasate in sectiunea Pariuri Live sunt disponibile pentru a fi inchise doar daca au fost plasate dupa ce evenimentul a inceput.
7. BAUM nu poate garanta ca optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial va fi disponibila pentru orice selectie.
8. Optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu va fi disponibila atunci cand un tip de pariu este suspendat sau nu exista cote.
9. BAUM isi rezerva dreptul de a inlatura optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial in intregime sau partial pentru orice terminal sau grup de terminale sau in totalitate, atunci cand are motive intemeiate sa creada ca la acel terminal sau terminale se utilizeaza optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial pentru a profita de schimbarile de cote inaintea evenimentului si a-si inchide biletele cu ajutorul optiunii Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial, inainte ca evenimentul sa fi inceput.
10. BAUM nu va fi raspunzator daca optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este disponibila din motive tehnice. In aceste cazuri biletele vor ramane valide, asa cum au fost plasate initial.
11. BAUM isi rezerva dreptul de a accepta sau refuza orice bilet solicitat pentru orice sport, competitie, tip de pariu sau categorie de pariu pentru care optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este disponibila.
12. BAUM isi rezerva dreptul de a modifica, suspenda sau inlatura optiunea Inchideti Pariul (sau orice parte a acesteia) 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.
13. Anumite situatii speciale BAUM (ex: bonusul in functie de cota, etc) nu se vor aplica in cazul in care optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial a fost utilizata.
14. Pentru biletul care contine meciuri din sectiunea Pariuri Live si meciuri din sectiunea Pariuri Sportive nu se poate activa optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial decat in urmatoarea situatie: daca meciurile din sectiunea Pariuri Sportive nu sunt in desfasurare(nu au inceput dar au cote ori sunt finalizate si au rezultate introduse in sistem) iar meciurile din sectiunea Pariuri Live au cote disponibile sau sunt finalizate!
15. Pentru biletul care contine doar meciuri din sectiunea Pariuri Live, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este activa atat timp cat exista cote disponibile sau rezultate validate in sistemul electronic central!
16. Pentru biletul care contine meciuri din sectiunea Pariuri Sportive, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este valida doar daca meciurile nu au inceput si exista cote sau/si sunt finalizate iar in sistemul electronic central sunt rezultate validate! Daca un meci este in desfasurare optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este activa!
17. Pentru toate biletele tip sistem, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este disponibila!
18. Pentru biletele care contin un meci din sectiunea Baum Plus sau din sectiunea Baum Mega Plus se poate folosi optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial doar daca este activa!
19. Pentru optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial retragerea minima este 1 ron!
20. Pentru optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial retragerea maxima este 50 000 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 variante:

- | | |
|--|---|
| 1 - gazdele castiga in timpul regulamentar | X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar |
| X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar | |
| 2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar | 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar |
| 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate 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 conduc la pauza | 1X - gazdele conduc la pauza sau egal |
| X - rezultat de egalitate la pauza | X2 - oaspetii conduc la pauza sau egal |
| 2 - oaspetii conduc la pauza | 12 - gazdele sau oaspetii conduc la pauza |

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 | 1X - gazdele castiga a doua repriza sau egal |
| X - rezultat de egalitate in a doua repriza | X2 - oaspetii castiga a doua repriza sau egal |
| 2 - oaspetii castiga a doua repriza | 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. 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 – 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! Se ofera 3 variante 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.

12) Total Goluri (MULTI) -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) Parcurusul Meciului - 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

17) Prima Repriza – Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:

Par - numarul total de goluri in scris in prima repriza este par

Impar - numarul total de goluri in scris 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) Numarul Total De 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.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

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 pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

21) Cartonase Rosu - se poate miza pe 2 variante:

Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonase rosu

Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonase rosu

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

22) Prima Repriza – Cartonase Rosu – se poate miza pe 2 variante:

Da -In prima repriza se va acorda cel putin 1 cartonase rosu

Nu -In prima repriza nu se va acorda nici un cartonase 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 cartonase

3 - echipa gazda primeste exact 3 cartonase

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase

4+ - echipa gazda primeste minim 4 cartonase

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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 cartonase

3 - echipa oaspete primeste exact 3 cartonase

2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase

4+ - echipa oaspete primeste minim 4 cartonase

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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 cartonase in prima repriza

1 - echipa gazda primeste exact 1 cartonase in prima repriza

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase in prima repriza

3+ - echipa gazda primeste minim 3 cartonase in prima repriza

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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 cartonase in prima repriza

1 - echipa oaspete primeste exact 1 cartonase in prima repriza

2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase in prima repriza

3+ - echipa oaspete primeste minim 3 cartonase in prima repriza

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.

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

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.

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

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.

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

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.

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

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.

31) Total Cornere - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -In timpul regulamentar de joc se acorda 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 anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului.

34) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un număr de cornere aflat în intervalul specificat sau un număr de cornere SUB/PESTE granița stabilită!

Exemple:

0-2 - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 și maxim 2 cornere

3-4 - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 și maxim 4 cornere

5-6 - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 și maxim 6 cornere

7+ - În timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

35) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un număr de cornere aflat în intervalul specificat sau un număr de cornere SUB/PESTE granița stabilită!

Exemple:

0-2 - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 și maxim 2 cornere

3-4 - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 și maxim 4 cornere

5-6 - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 și maxim 6 cornere

7+ - În timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

36) Echipa cu Cele mai Multe Cornere – există 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda primește în timpul regulamentar un număr mai mare de cornere decât echipa oaspete

X - Echipa gazda primește în timpul regulamentar același număr de cornere ca echipa oaspete

2 - Echipa oaspete primește în timpul regulamentar un număr mai mare de cornere decât echipa gazda

37) Primul Corner – există 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda va executa primul corner în timpul regulamentar de joc

X - În timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa primul corner în timpul regulamentar de joc

38) Ultimul Corner – există 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda va executa ultimul corner în timpul regulamentar de joc

X - În timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner în timpul regulamentar de joc

39) Total Cornere Par/Impar – jucătorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numărul total cornere în timpul regulamentar este par

Impar – Numărul total de cornere în timpul regulamentar este impar

40) Prima Repriza-Total Cornere - Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - În prima repriza se acordă un număr mai mic de cornere decât valoarea “n” stabilită de organizator

Peste - În prima repriza se acordă un număr mai mare de cornere decât valoarea “n” stabilită de organizator

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 3, 5; 4, 5; 5, 5 etc.

41) Prima Repriza - Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - În prima repriza se vor executa un număr de cornere aflat în intervalul specificat sau un număr de cornere SUB/PESTE granița stabilită! Exemple:

0-4 - În Prima repriza se executa între 0 și 4 cornere

5-6 - În Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere

7+ - În Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

42) Prima Repriza - Handicap Cornere – Echipa gazda începe prima repriza cu “n” cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap! Se oferă 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere după aplicarea handicapului în 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 | 9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase |
| 4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase | 10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase |
| 5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase | 11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase |
| 6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase | 12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase |
| 7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase | |
| 8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase | |

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.

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

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 gazdelor din teren.

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

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 oaspetilor din teren.

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 cotate 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 cotate 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 variante:

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 departajare, 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.

56) Total Goluri Gazde - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 Echipa 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 Echipa 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** – una sau nici 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 10 minute

X-Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 10 minute

2-Oaspetii conduc dupa 10 minute

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 pariare!

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 pariare!

70) Ultimul Gol (Timp regulamentar) – 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 pariare:

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

Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+ se va considera minutul 90.

72) Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza + A Doua Repriza – se poate paria pe 4 variante:

Da/Da-Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/ Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza

Nu/Nu-Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/ Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza

Da/Nu- Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in prima repriza/Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza -

Nu/Da- Una din echipe sau ambele echipe nu marcheaza cel putin 1 gol in Prima repriza/ Atat gazdele cat si oaspetii marcheaza cel putin 1 gol in a 2 a repriza.

73) Ambele Reprize Sub 1. 5 goluri – exista 2 variante de pariare:

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 pariare:

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 pariare:

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 pariare:

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.

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 “alte”, 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 -In prima repriza gazdele nu primesc gol (in prima repriza oaspetii nu marcheaza)
- 2 -In prima repriza gazdele primesc gol (in prima repriza oaspetii marcheaza)

100) Prima Repriza – Oaspetii NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

- 1 -In prima repriza oaspetii nu primesc gol (in prima repriza gazdele nu marcheaza)

2- 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 de 1, 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.

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;

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 -In a doua repriza gazdele nu primesc gol (in a doua repriza oaspetii nu marcheaza)

2 -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 - In a doua repriza oaspetii nu primesc gol (in a doua repriza gazdele nu marcheaza)

2 - 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 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 anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului. , “n” are valoarea de 1, 5; 2, 5 etc

118) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipa 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 Echipa 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) Cum se va decide meciul? -se poate miza pe 6 variante:

1 TR - castiga gazdele in timp regulamentar

1 PR - castiga gazdele in prelungiri

1 PE - castiga gazdele la penalty

2 TR - castiga oaspetii in timp regulamentar

2 PR - castiga oaspetii in prelungiri

2 PE - castiga oaspetii la penalty

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 competitiei, etc!

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 competitiei, etc!

123) Va ajunge meciul la penalty-uri? se poate miza pe 2 variante:

Da – meciul va ajunge la penalty-uri

Nu – meciul nu va ajunge la penalty-uri

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 competitiei, etc!

124) Castigator Dupa 15 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa 15 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 15 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 15 minute

125) Castigator Dupa 30 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa 30 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 30 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 30 minute

126) Castigator Dupa 60 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa 60 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 60minute

2 - Oaspetii conduc dupa 60 minute

127) Castigator Dupa 75 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1 - Gazdele conduc dupa 75 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 75 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 75 minute

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 cartonase rosu

Nu -In prima repriza gazdele nu primesc cartonase rosu

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii oaspetilor din teren.

130) Prima Repriza – Cartonas Rosu Oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante

Da -In prima repriza oaspetii primesc minim 1 cartonase rosu

Nu -In prima repriza oaspetii nu primesc cartonase rosu

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii oaspetilor din teren.

131) Jucatorul - numarul minim de pase decisive in timpul regulamentar de joc - 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 in timpul regulamentar de joc - 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 in timpul regulamentar de joc - 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 in timpul regulamentar de joc - 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 in timpul regulamentar de joc - 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 alunecari in timpul regulamentar de joc - 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 alunecare = tactica defensiva sau ofensiva in care un jucator ia contact cu mingea printr-o alunecare!

Alunecarea este intentia de a opri un atac sau de a recupera mingea de la adversari.

137) Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

-niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza în timpul de regulamentar de joc si meciul se termina 0-0.

-echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie în timpul regulamentar de joc

-echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie în timpul regulamentar de joc

-ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza în 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/score 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 pariare scorul corect al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!

Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariare 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 pariare variante de pariare:

X - 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

Precizare: Minutul 45+ se va considera minutul 45; Minutul 90+ se va considera minutul 90.

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:În cazul în 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:În cazul în 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

4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri

1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol

5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 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 - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar

2 - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/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 - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri in timpul regulamentar

2 - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/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 - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri

2 - Meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/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 - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar

2 - Meciul nu este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/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 - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri

2 – meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/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 - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri in timpul regulamentar

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

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

158) Egal sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

1 - meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

2 - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

159) Oaspetii sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

1 - Meciul este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

2 - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

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

1 - Meciul este castigat de echipa 1 in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

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

161) Egal sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

1 – meciul se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele nu marcheaza

2 - meciul nu se termina egal in timpul regulamentar sau/si in meci ambele marcheaza

162) Oaspetii sau ambele nu marcheaza - se poate miza pe 2 variante:

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

2 - Meciul nu este castigat de echipa 2 in timpul regulamentar sau/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 cotate 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 cotate 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 cotate 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 cotate 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 cotate 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 "alte", 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 "alte", 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 cu unul din aceste scoruri (1-0, 2-0 sau 3-0)

0:1, 0:2 sau 0:3 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (0-1, 0-2 sau 0-3)

4:0, 5:0 sau 6:0 - Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (4-0, 5-0 sau 6-0)

0:4, 0:5 sau 0:6 - Oaspetii vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (0-4, 0-5 sau 0-6)

2:1, 3:1 sau 4:1 - Gazdele vor castiga meciul cu unul din aceste scoruri (2-1, 3-1 sau 4-1)

1:2, 1:3 sau 1:4 - Oaspetii vor castiga meciul 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 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 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 cele specificate

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 competitiei, 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!

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 setul 2

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 - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de game-uri este sub ‘n’ game-uri din oferta

Peste - numarul total de game-uri este peste ‘n’ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. Precizare: La meciurile de dublu, care se decid prin metoda ‘super tie-break’ (tie-break pana la 10, in loc de set decisiv) , numarul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele doua seturi plus 1 (unul) , aferent setului jucat dupa regula ‘super tie-break’. Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7) . Numarul de game-uri se va calcula astfel: $10 (6+4) + 10 (4+6) + 1$ (pentru super tie-break) = 21 game-uri.

8) Jucator 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Jucatorul 1 obtine sub ‘n’ game-uri din oferta

Peste - 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 - Jucatorul 2 obtine sub ‘n’ game-uri din oferta

Peste - 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 – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

11) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set -se ofera 2 variante:

1 – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 – 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 castiga primul set si jucatorul 1 castiga meciul
- 2/2 – jucatorul 2 castiga primul set si castiga meciul

13) 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
- 4 – in meci se vor juca exact 4 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 -In meci unul dintre seturi se va termina 6:0 sau 0:6
- 2 -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 este par
- Impar** - numarul total de game-uri 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 - numarul total de game-uri din setul 1 este sub „n” game-uri din oferta
- 2 - numarul total de game-uri din setul 1 este 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

1 & SUB - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat în oferta de pariare

1 & PESTE - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste “n” game-uri specificat în oferta de pariare

2 & SUB - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat în oferta de pariare

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

25) 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!

26) 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!

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) - în meci jucatorul 1 servește sub n asi

2 (sau peste) – în meci jucatorul 1 servește peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunta în oferta de pariare valoarea “n”-ului.

30) Jucatorul 1 – total double greseli: se poate miza pe urmatoarele variante:

1 (sau sub) - în meci jucatorul 1 face sub n duble greseli

2 (sau peste) – în meci jucatorul 1 face peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunta în oferta de pariare valoarea “n”-ului.

31) Jucatorul 2 – total asi: se poate miza pe urmatoarele variante:

1 (sau sub) - în meci jucatorul 2 servește sub n asi

2 (sau peste) – în meci jucatorul 2 servește peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunta în oferta de pariare valoarea “n”-ului.

32) Jucatorul 2 – total double greseli; se poate miza pe urmatoarele variante:

1 (sau sub) - în meci jucatorul 2 face sub n duble greseli

2 (sau peste) – în meci jucatorul 2 face peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunta în oferta de pariare valoarea “n”-ului.

33) Total asi - se poate miza pe urmatoarele variante:

1 (sau sub) - în meci se servesc sub n asi

2 (sau peste) – în meci se servesc peste n asi

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

34) Total double greseli - se poate miza pe următoarele variante:

1 (sau sub) - în meci se fac sub n duble greseli

2 (sau peste) – în meci se fac peste n duble greseli

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

BASCHET

1) Meci

- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple și duble înregistrate în timpul regulamentar; se poate miza pe 5 variante:

1 - gazdele câștigă în timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate în timpul regulamentar

2 - oaspetii câștigă în timpul regulamentar

1X - câștigă echipa gazda sau rezultat de egalitate în timpul regulamentar

X2 - rezultat de egalitate sau câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar

2) Castigator Meci - La acest pariu va conta rezultatul și după eventualele reprize de prelungiri! Se oferă 2 variante:

1 - câștigă echipa gazda în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri

2 - câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc sau după prelungiri

3) Handicap Puncte(inclusiv prelungiri) – Echipa gazda începe meciul cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri dacă este cazul, se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap! Se oferă 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele câștigă după aplicarea handicapului

2 - oaspetii câștigă după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariuri valoarea “n”-ului.

4) Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, inclusiv după prelungiri dacă este cazul, comparativ cu numărul “n” de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numărul total de puncte este sub granița de “n” puncte din oferta

Peste -numărul total de puncte este peste granița de “n” puncte din oferta

5) Gazdele – Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indică dacă gazdele înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, inclusiv după prelungiri dacă este cazul, comparativ cu numărul “n” de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numărul total de puncte înscris de gazde este sub granița de “n” puncte din oferta

Peste -numărul total de puncte înscris de gazde este peste granița de “n” puncte din oferta

6) Oaspetii – Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indică dacă oaspetii înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, inclusiv după prelungiri dacă este cazul, comparativ cu numărul “n” de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numărul total de puncte înscris de oaspeti este sub granița de “n” puncte din oferta

Peste -numărul total de puncte înscris de oaspeti este peste granița de “n” puncte din oferta

7) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 4 variante:

Sub/1 – gazdele câștigă și se înscriu sub “n” puncte

Peste/1 - gazdele câștigă și se înscriu peste “n” puncte

Sub/2 - oaspetii câștigă și se înscriu sub “n” puncte

Peste/2 - oaspetii castiga si se inscriu peste "n" puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea "n"-ului.

8) Total Puncte NBA (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 pariare 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 (Home Team) si oaspetii = AT (Away Team) !

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 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

13) A Doua Repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua; se poate miza pe 5 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

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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

16) Prima repriza - Total puncte - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare:

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 pariare 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 pariare:

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 pariare 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 – Echipa 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 – Echipa 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 – Echipa 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 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

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 – Echipa 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 variante:

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 participa 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 participa 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 participa 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 participa 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 participa 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 participa 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 participa 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 participa 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 participa 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 participa 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 pariare valoarea “n”-ului.

58) Echipa1 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

59) Echipa2 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

60) Oricare echipa - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

63) Echipa 2 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

64) Oricare echipa conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

65) Meci - primul punct (inclusiv prelungiri) ; exista 2 variante de pariare

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 pariare:

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 pariare:

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 pariare:

1 – echipa 1 inscrie prima o aruncare libera

2 – echipa 2 inscrie prima o aruncare libera

69) Primul timeout; exista 2 variante de pariare:

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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

73) Repriza 1 - total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului

HANDBAL

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe 5 variante:

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 pariare valoarea “n”-ului.

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

4) 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

5) 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

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 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 –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 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

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) !

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 participa 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 variante:

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 (timp regulamentar) – 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 departajare, 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(timp regulamentar) - 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) Gazdele - Total Goluri (timp regulamentar) – 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

7) Oaspetii - Total Goluri (timp regulamentar) – 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:
Sub – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar
Peste – numarul total de goluri in scris 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 pariare valoarea “n”-ului.

10) Prima Perioada- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru prima perioada; se poate miza pe 6 variante:

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 variante:

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 variante:

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 in 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 (timp regulamentar) – 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 (timp regulamentar) – se poate miza pe 3 variante:

1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol
X - 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 pariare 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 pariare:

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 pariare 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 pariare:

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 pariare 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 pariare:

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 anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

52) Perioada 3 - handicap goluri - Echipa gazda începe perioada 3 cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 3 se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se oferă 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – câștigă echipa gazda perioada 3 după aplicarea handicapului

2 – câștigă echipa oaspete perioada 3 după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului/”n”-urilor!

53) Total goluri PAR/IMPAR (inclusiv prelungiri și penalți) - se poate miza pe 2 variante:

Par – Numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalți) este par

Impar – Numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalți) este impar

54) Total goluri (inclusiv prelungiri și penalți) - Este tipul de pariu prin care se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci (inclusiv după eventualele prelungiri și eventualele penalți-uri) comparativ cu numărul “n” de goluri definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalți) este sub granița de “n” goluri din oferta

Peste - numărul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri și penalți) este peste granița de “n” goluri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea “n”-ului

55) Ambele echipe marchează - jucătorul poate miza pe următoarele variante:

Da - Ambele echipe marchează în timpul regulamentar

Nu - Nici o echipă nu marchează sau doar una marchează în timpul regulamentar

56) Marcator (inclusiv prelungiri) La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe următoarele variante:

Da - jucătorul X menționat în oferta înscrie minim 1 gol

2+ - jucătorul X menționat în oferta înscrie minim 2 goluri

3+ - jucătorul X menționat în oferta înscrie minim 3 goluri

NOTA: Jucătorul “X” reprezintă numele jucătorului cotate de organizator și ales de client să marcheze.

NOTA: În cazul în care jucătorul nu evoluează deloc în meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

NOTA: Autogolul nu se ia în considerare!

NOTA: Se pot paria mai mulți jucători din același meci pe același tichet

NOTA: Dacă meciul se decide la penalți, în validarea acestui pariu (pe lângă golurile marcate în timpul regulamentar și în eventualele prelungiri), de la penalți se contabilizează doar golul care decide meciul!

57) Punctează jucătorul (inclusiv prelungiri)

PUNCTEAZA JUCATORUL = Jucătorul marchează gol/goluri sau/si da pasă/pase decisivă/decisive!

La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucătorului care punctează! Se poate paria pe următoarele variante:

Da - jucătorul X menționat în oferta punctează

2+ - jucătorul X menționat în oferta punctează minim de 2 ori

3+ - jucătorul X menționat în oferta punctează minim de 3 ori

NOTA: Jucătorul “X” reprezintă numele jucătorului cotate de organizator și ales de client să puncteze

NOTA: În cazul în care jucătorul nu evoluează deloc în meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

NOTA: Autogolul nu se ia în considerare!

NOTA: Dacă meciul se decide la penalți, în validarea acestui pariu (pe lângă golurile și pasele decisive reușite în timpul regulamentar și în eventualele prelungiri), de la penalți se contabilizează 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) !

VOLEI

PRECIZARE:

Jucatorul 1 = gazda=echipa1=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=echipa2=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Meci - Se indica rezultatul final al meciului, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 2 variante:

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 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

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 – în meci se vor juca în total 3 seturi

4 – în meci se vor juca în total 4 seturi

5 – în meci se vor juca în total 5 seturi

9) Setul 1 -Handicap Puncte - Echipa gazda începe setul 1 cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 după aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 după aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea "n"-ului.

10) Setul 1 -Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica dacă se realizează mai multe sau mai puține puncte în setul 1 comparativ cu numărul "n" de puncte definit de Organizator! Exista câte 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte în setul 1 este sub granița de "n" puncte din oferta definită pentru setul 1

Peste -numarul total de puncte în setul 1 este peste granița de "n" puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariere valoarea "n"-ului

11) Setul 1 – Total Puncte Par/Impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate în setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate în 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: Dacă setul 4 nu se joacă, 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: Dacă setul 5 nu se joacă, 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 - În primul set echipa gazda ajunge prima la "x" puncte

2 - În primul set echipa oaspete ajunge prima la "x" puncte

Precizare: "x" va fi specificat în 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 puncte

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. În 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. În 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**–Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci
- 2**–Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

23) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set - se ofera 2 variante:

- 1**–Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci
- 2**–Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

24) Gazde – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - gazdele obtin sub “n”puncte in timpul regulamentar

Peste - gazdele obtin peste “n”puncte in timpul regulamentar

25) Oaspeti – Total puncte; Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - oaspetii obtin sub “n”puncte in timpul regulamentar

Peste – oaspetii obtin peste “n”puncte in timpul regulamentar

26) Total Seturi; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 castiga 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 pariare valoarea “n”-ului.

BASEBALL

GENERALITATI:

Rezultatul final se omologheaza dupa terminarea evenimentului, incluzand in timpul regulamentar de joc eventualele **prelungiri sau scurtari**, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport!

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1. 00 (nu se aplica regula celor 36 de ore) .

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 in scris de echipa gazda este SUB ‘n’ puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris 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 in scris de echipa oaspete este SUB ‘n’ puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris 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 pariare 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 pariare 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 variante:

- 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

Castigator meci - se indica rezultatul final al meciului in timpul regulamentar de joc, 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 - În primul set echipa gazda ajunge prima la ‘‘x’’puncte

2 - În primul set echipa oaspete ajunge prima la ‘‘x’’ puncte

Precizare: ‘‘x’’ va fi specificat în 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. În 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. În 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-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 variante:

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.

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 variante:

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 - 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 – 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.

5) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea "n"-ului.

6) Repriza 1 - total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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

In cazul abandonarii unui jucator inaintea sau in timpul desfasurarii evenimentului, pariurile pe meciul respectiv primesc cota 1. In cazul in care organizatorii evenimentului declara turneul incheiat, indiferent de motive, atunci se acorda cota 1.

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 pariare:

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 variante:

1 - castiga jucatorul 1

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga jucatorul 2

1X - castiga jucatorul 1 sau rezultat de egalitate

X2 - castiga jucatorul 2 sau rezultat de egalitate

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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea ‘‘n’’-ului.

9) Setul 1 -Total Leg-uri - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 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

SNOKER

In cazul abandonului unui jucator inaintea sau in timpul desfasurarii evenimentului, pariurile pe meciul respectiv primesc cota 1. In cazul in care organizatorii evenimentului declara turneul incheiat, indiferent de motive, atunci se acorda cota 1.

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 pariare:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 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

GAZDE – jucatorul 1 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

OASPETI – 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 INCEPUTE – 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 INCEPUTE – 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 competitiiile 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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

PESAPALLO

1) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

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 își rezerva dreptul de a acorda cota 1, 00 oricarui pariu

Organizatorul are dreptul de a suspenda omologarea pariurilor, în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt suspecte de manipulare, respectiv daca exista banuiala fondata privind manipularea rezultatului întrecerii 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 castiga harta 1

PARIURI ANTEPOST(pariuri pe termen lung)

La toate sporturile, Organizatorul poate avea pariuri pe termen lung cum ar fi: golgeter, castigator turneu, castigator competitie, castigator grupa, clasare, retrogradeaza, promoveaza, etc!

La pariurile de acest gen, Organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

Schimbarea locului de desfasurare a evenimentului nu influenteaza pariurile pe termen lung.

In rezultatul final al pariurilor pe termen lung se iau in considerare ca si rezultat oficial, eventuale modificari cauzate de descalificari, eliminari din concurs, mutarea pe ultimul loc, scaderea de puncte!

Omologarea acestor pariuri se realizeaza dupa terminarea oficiala a competitiei respective.

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 sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine, exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

5) TRIO - alergatorii selectati trebuie sa 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 variante:

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 pariuri 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 pariuri 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 variante:

1 - victorie gazde

2 - victorie oaspeti

X - rezultat de egalitate

2) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei 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

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 3 variante 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) 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 conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

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 variante:

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 oferi unele 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 reprize

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

X – rezultat de egalitate in prima repriza

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

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!

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 variante:

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

X – rezultat de egalitate in a doua repriza

2 – castiga echipa oaspete in a doua repriza

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 penalty - se poate miza pe 2 variante

1 – echipa 1 castiga la penalty

2 – echipa 2 castiga la penalty

36) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucatorul poate miza pe trei variante:

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 pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 3, 5; 4, 5; 5, 5 etc.

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase

44) Total cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cornere-In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - Peste”n” cornere-In timpul regulamentar de joc se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 7, 5;8, 5;9, 5 etc.

45) Gazde - Total cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare:

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 pariare:

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

52) Cum se va decide meciul? -se poate miza pe 6 variante:

1 TR - castiga gazdele in timp regulamentar

2 TR - castiga oaspetii in timp regulamentar

1 PR - castiga gazdele in prelungiri

2 PR - castiga oaspetii in prelungiri

1 PE - castiga gazdele la penalty

2 PE - castiga oaspetii la penalty

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 competitiei, etc!

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 departajare, 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.

54) Prima Repriza-Total Cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare 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 pariare valoarea ‘n’-ului.

58) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariare:

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 1 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 cornere in 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 de 1, 5; 2, 5 etc

80) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipa 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 de 1, 5; 2, 5 etc

82) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipa 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.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

91) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariare:

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 pariare:

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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

96) Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariare 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 pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0, 5;1, 5 etc.

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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

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.

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 “alte”, 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 “alte”, 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 locul 3

2 – echipa 2 castiga locul 3

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

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare: La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

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 "alte", 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 ‘’alte’’, 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: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase 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 pariu!

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 pariu!

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 pariu!

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 pariu!

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 pariare 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 golul 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: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase 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 pariare:

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: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase 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!

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare:La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

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 pariuri:

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: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase 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!

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 golul 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!

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase

Precizare:La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

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 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 pariul sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

166) 5 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 pariul 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

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 pariul 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 pariul 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 pariul 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 pariul 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 pariul 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 pariuri 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 pariuri 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 "alte", pronostic al acestui tip de pariuri;

NOTA: indiferent de scorul inregistrat in momentul pariului, pentru validarea acestui pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri se contabilizeaza doar golurile inscrise dupa momentul pariului in repriza 1 de prelungiri!

HOCKEI

1) Meci - acest tip de pariuri 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 pariare 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 pariare 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 pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri in scris de gazde este sub granita de ‘n’ goluri din oferta atribuita gazdelor

Peste -numarul total de goluri in scris 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 pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri in scris 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

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

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 pariare 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 pariare:

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 pariare 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 pariare 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 variante:

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 penalty, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalty

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 pariare 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 pariare:

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 pariare:

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 pariare:

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 pariare:

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 pariare:

Da - In meci gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)

Nu - In meci gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

86) Doar prelungiri: Oaspeti cota 1 - in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

1 -Echipa gazda castiga prelungirile

X -prelungirile se termina la egalitate

Precizare:În cazul în 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 primește gol sau echipa gazda primește 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 primește gol sau echipa oaspete primește 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) Perioada x: Care echipa inscrie - jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

niciuna - Niciuna din echipe nu marcheaza în perioada x

echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie în perioada x

echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie în perioada x

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza în 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 în timpul regulamentar

echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie în timpul regulamentar de joc

echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie în timpul regulamentar de joc

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza în timpul regulamentar de joc

91) Care echipa inscrie (inclusiv prelungiri si penalty) jucatorul poate miza pe urmatoarele variante:

echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie

echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie

ambele - Atat echipa gazda cat si echipa oaspete marcheaza

BASCHE

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar; se poate miza pe 3 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 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 competitiei, etc!

9) Sfertul 3 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 3;se poate miza pe 3 variante:

- 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 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

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 variante:

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 – Echipa 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 pariuri 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 variante:

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 – Echipa 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 pariuri 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 pentru 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 in scris in sfertul 1 este par

impar – totalul punctelor in scris in sfertul 1 este impar

28) Sfertul 2 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 2; se poate miza pe 3 variante:

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 – Echipa 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 pariuri 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 pentru 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 variante:

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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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 pariare 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 pariare valoarea "n"-ului.

52) Sfertul X: Total Gazde Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul x este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris 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 pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de oaspeti in sfertul x este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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) Meci - Se indica rezultatul final al meciului, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 2 variante:

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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 4

peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta definite pentru setul 4

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri 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 3 este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 5

peste - numarul total de puncte in setul 3 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 puncte

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. În 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. În 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 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

X-Meciul se termina egal.

Organizatorul poate defini si alte pronosticuri pe care le anunta in oferta de pariuri!

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 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

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 pariuri 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 pariuri 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 anunța în 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 variante:

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 în considerare toate golurile, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după 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 în considerare toate golurile, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după 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 minim 26 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 în 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 unele din urmatoarele variante: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

4) Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub - numarul total de game-uri este sub „n” game-uri din oferta

peste - numarul total de game-uri este peste „n” game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

Precizare: La meciurile de dublu, care se decid prin metoda „super tie-break” (tie-break pana la 10, în loc de set decisiv) , numarul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele doua seturi plus 1 (unul) , aferent setului jucat dupa regula „super tie-break”. Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7) . Numarul de game-uri se va calcula astfel: 10 (6+4) + 10 (4+6) + 1 (pentru super tie-break) = 21 game-uri.

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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Jucatorul 1 obtine sub „n” game-uri din oferta

Peste - Jucatorul 1 obtine peste „n” game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

8) Jucator 2 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub - Jucatorul 2 obtine sub ‘n’ game-uri din oferta

peste - 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 castiga 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 - 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 – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

14) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set

Se ofera 2 variante:

1 – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 – 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 -In meci unul dintre seturi se va termina 6:0 sau 0:6

2 -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 este impar

par - numarul total de game-uri 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 valorile 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 pariare valorile 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului.

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

1 & SUB - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘n’ game-uri specificat în oferta de pariare

1& PESTE - Jucatorul 1 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘n’ game-uri specificat în oferta de pariare

2& SUB - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este sub ‘n’ game-uri specificat în oferta de pariare

2 & PESTE - Jucatorul 2 castiga meciul si totalul game-urilor din meci este peste ‘n’ game-uri specificat în oferta de pariare.

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare 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 pariare 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 în 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 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 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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. În 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. În 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 înscrie mai multe puncte în 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 pariare 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 pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de puncte in scris de echipa gazda este SUB “n” puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris 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 pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este SUB “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este PESTE “n” puncte din oferta

8) Inning 1 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele in scrise 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 pariare 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 in scrise 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 pariare 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 pariare 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 varfante:

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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 $\geq$ 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 $\geq$ 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 pariare 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 urmatoarele 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 inningurile de la A la Z se inscriu sub n puncte

Peste - in inningurile 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, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 2 variante:

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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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 pariuri 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. În 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. În 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 variante:

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 variante:

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 înscrie mai multe puncte în 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 pariare valoarea “n”-ului.

11) Echipa cu cele mai multe esouri in meci – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda are mai multe esouri decat echipa oaspete in meci

X - Echipa gazda are acelasi numar de esouri ca echipa oaspete in meci

2 - Echipa oaspete are mai multe esouri decat echipa gazda

12) Total esouri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub “n” esouri-In meci se marcheaza un numar mai mic de esouri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - Peste “n” esouri-In meci se marcheaza un numar mai mare de esouri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului.

13) Handicap esouri(3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esourile inscise in meci, ajustat cu handicapul.

Se ofera 3 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esouri in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate (la esouri) in timpul regulamentar

2 – echipa oaspete are mai multe esouri in timpul regulamentar

14) Handicap esouri(2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esourile inscise in meci, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esouri in timpul regulamentar

2 – echipa oaspete are mai multe esouri in timpul regulamentar

15) Total esouri gazde(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esourile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub “n” esouri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste “n” esouri

16) Total esouri oaspeti(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esourile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub “n” esouri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste “n” esouri

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 pariare 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 înscrie mai multe puncte în 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 esouri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub’n’ esouri-In prima repriza se marcheaza un numar mai mic de esouri decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste’n’ esouri-In prima repriza se marcheaza un numar mai mare de esouri 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 inscise este par

Impar - in prima repriza totalul punctelor inscise este impar

28) Total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – in meci totalul punctelor inscise este par

Impar - in meci totalul punctelor inscise 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 – repriza 1 se termina egal.

HT >14 - Gazdele castiga repriza 1 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 repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 8-14 - Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

AT >14 - Oaspetii castiga repriza 1 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 miza 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 esuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

1X – echipa 1 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 2

X2 - echipa 2 are mai multe esuri sau acelasi numar de esuri ca echipa 1

12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

33) Cele mai multe esuri – La egal cota 1 se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – Echipa 1 are mai multe esuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera cota 1

2 – Echipa 2 are mai multe esuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera cota 1

34) Prima repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru prima repriza, jucatorul poate miza pe trei variante:

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 esuri exista 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda are mai multe esuri decat echipa oaspete in repriza1

X - Echipa gazda are acelasi numar de esuri ca echipa oaspete in repriza 1

2 - Echipa oaspete are mai multe esuri decat echipa gazda in repriza 1

37) Repriza 1: Cele mai multe esuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru repriza 1, se poate miza pe urmatoarele variante:

1X – echipa 1 are mai multe esuri sau acelasi numarul de esuri ca echipa 2

X2 - echipa 2 are mai multe esuri sau acelasi numarul de esuri ca echipa 1

12 – echipa 1 nu are acelasi numar de esuri ca echipa 2

38) Repriza 1:Cele mai multe esuri – La egal cota 1 se poate miza pe urmatoarele variante pentru repriza 1:

1 – Echipa 1 are mai multe esuri decat echipa 2, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera cota 1

2 – Echipa 2 are mai multe esuri decat echipa 1, in cazul in care rezultatul esurilor este egal se ofera cota 1

39) Repriza 1: Handicap esuri(3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esuri in repriza 1

X – rezultat de egalitate (la esuri) in repriza 1

2 – echipa oaspete are mai multe esuri in repriza 1

40) Repriza 1:Handicap esuri(2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in repriza 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda are mai multe esuri in repriza1

2 – echipa oaspete are mai multe esuri in repriza 1

41) Repriza 1:Total esuri gazde(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esurile, 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" esuri

Peste - In repriza 1 gazdele executa peste "n" esuri

42) Repriza 1:Total esuri oaspeti(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esurile, 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" esuri

Peste - In repriza 1 oaspetii vor executa peste "n" esuri

43) Total esuri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante:

Impar – totalul esurilor din meci este impar

Par – totalul esurilor din meci este par

44) Repriza 1-total eseuuri: 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 variante:

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 variante:

1 - victorie gazde

2 - victorie oaspeti

X - rezultat de egalitate

2) Sansa dubla - cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei 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

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 înscrie mai multe goluri în 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 Echipa 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 înscrie urmatorul gol în 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

2 – oaspetii conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

13) Prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va înscrie mai multe goluri în timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

2 – oaspetii castiga restul primei reprizei

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

14) Prima repriza - urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va înscrie urmatorul gol în timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul primei reprize

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: În general “n” are valorile de (0, 5) ; (1, 5) ; (2, 5) ; (3, 5) ; (4, 5) ; (5, 5) dar poate avea și alte valori anunțate de către organizator

16) Doar prelungiri – Meci – trebuie indicat rezultatul final al prelungirilor, jucătorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde în prelungiri

X - rezultat de egalitate în prelungiri

2 - victorie oaspeti în prelungiri

17) Doar prelungiri - Următorul gol - Se poate miza pe echipa care va înscrie următorul gol în timpul rams din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda înscrie următorul gol în prelungiri

X – nici una dintre echipe nu mai înscrie până la finalul prelungirilor

2 – echipa oaspete înscrie următorul gol în prelungiri

18) Lovituri de departajare – Următorul gol Se poate miza pe echipa care va înscrie următorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

1 – echipa gazda înscrie următorul gol la loviturile de departajare

X – nici una dintre echipe nu mai înscrie la loviturile de departajare

2 – echipa oaspete înscrie următorul gol la loviturile de departajare

19) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza pe următoarele 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 pariare;

21) Prima repriza: scor corect - se indica scorul corect pentru repriza 1;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariare pentru repriza 1

22) Prima repriza – handicap goluri Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, în funcție de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. În funcție de “n”-ul definit de organizator se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariare:

1 – castiga echipa gazda în repriza 1

X – rezultat de egalitate în repriza 1

2 – castiga echipa oaspete în repriza 1

Precizare: Organizatorul va anunța în oferta de pariare valoarea “n”-ului.

SNOKER

1) Castigator meci – se poate paria pe următoarele variante:

1 – jucătorul 1 castiga meciul

2 – jucătorul 2 castiga meciul

2) Castigator restul meciului – se poate paria pe următoarele variante:

1 – jucătorul 1 castiga restul meciului

X – atât jucătorul 1 cât și jucătorul 2 castiga acelasi numar de frame-uri; acest pariu este valabil din momentul parierii pentru frame-urile ramase de jucat

2 - jucătorul 2 castiga restul meciului

3) Scor corect – Organizatorul anunța în oferta anumite scoruri corecte pe care se poate paria. Dacă scorul corect este indicat corect atunci pariul este castigator, în 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 jucator castiga 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 numarul 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 break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste break 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 break de minim 50 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 1 NU reuseste break 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 break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste break 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 break de minim 50 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste break de minim 50 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare 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 pariare 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 pariare 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 variante:

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 reprize 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 sferturi trebuie 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) Prolungiri - 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 competitiei, 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 încerca transformarea unui field goal, care valoreaza 3 puncte. Acesta poate fi încercat 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 în 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 încerca sa împiedice mingea sa ajunga între buturi.

Touchdown

Touchdown-ul valoreaza 6 puncte, si ofera oportunitatea echipei ce l-a reusit sa obtina înca un punct suplimentar (EXTRA POINT). Pentru a marca un touchdown, mingea trebuie purtata în endzone, prinsa în endzone, recuperata de la adversar (FUMBLE) în endzone sau un jucator al echipei ce degajeaza la kickoff

sa prinda mingea în 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 seturi 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

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 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

6 – in meci se vor juca in total 6 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 inscise 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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. În 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 pariare:

- 1 – castiga jucatorul 1
- 2 – castiga jucatorul 2

3) Setul N Castigator – se ofera 2 variante de pariare 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 pariare:

- 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 pariare:

- 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 pariare pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – numărul total de leg-uri din meci o să fie sub granita de n leg-uri din oferta
Peste - numărul total de leg-uri din meci o să 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 – numărul total de seturi din meci o să fie sub granita de n seturi din oferta

Peste - numărul total de seturi din meci o să 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 - numărul total de 180-uri este sub granita de “n” 180- uri din oferta

Peste - numărul 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 - numărul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1

Peste - numărul 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 - numărul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de “n” 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2

Peste - numărul 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

18) 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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

79) 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 variante:

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 variante:

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 pariuri 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 1

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 variante:

- 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! Organizatorul 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 pariare valoarea "n"-ului

28) Impar/Par Puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din meci este impar

Par - 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

Impar – 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 pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inregistrat de oaspeti este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inregistrat 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 inregistrate de oaspeti, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inregistrat de oaspeti in sfertul n este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inregistrat de oaspeti in sfertul n este peste granita de "n" puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris 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 in scrise de gazde, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul n este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul n este peste granita de “n” puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare 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 egalitate
- 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 pariare 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 pariare 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 pariare 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 pariare valoarea “n”-ului

4) Scor corect - se indica scorul corect al meciului;

NOTA: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariare;

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 variante:

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 in scris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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 in scris de echipa1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris 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 in scris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris 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 in scris de echipa2 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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 regulamentar inclusiv prelungiri totalul punctelor este par

Impar- in timpul regulamentar 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 in scris in meci,inclusiv prelungiri este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in scris 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 in scris in meci,in timpul regulamentar este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris 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 competitiei, 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 pariare, organizatorul are dreptul de a limita acceptarea pariurilor sau de a le Intrerupe.

(c) In cazul greselilor aparute in tiparirea listelor, biletelor de pariare 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 efectuării 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 Finlanda 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. Reclamatii 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 competitiei 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 (combinat) jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect cel putin un numar de evenimente conform sistemului ales si in scris 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.

Conditiiile 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 regulamentul 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.

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.

Daca un bilet contine mai mult de 19 evenimente dar din motivele enumerate in regulament unul sau mai multe evenimente primesc/primeste cota 1, biletul devine eligibil pentru pariul sansa doar daca pe bilet raman minim 10 si maxim 18 evenimente castigatoare care au cota de minim 1. 30.

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.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau opri orice schema de bonusare in orice moment, orice modificare va fi pusa la dispozitie in agentile organizatorului cu cel putin 48 de ore inaintea datei intrarii in vigoare.

CAPITOLUL IV - PROCEDURA DE PARIERE

Articolul 1

Procedura de pariare 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 pariare al organizatorului. Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touch-screen) al terminalului de pariare 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 solicitata 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 regulamentul 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 pariare 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 regulamentul 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 pariarea 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 exemplu 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 în 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 întreg 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 (între 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 sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$.

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 sa termine cursa pe locul 1 sau 2! Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$

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 sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$

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 printr-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 sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$

- 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 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.

În caz de întrerupere 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 MOTOCROS

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 sa termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel: $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel: $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$
- 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 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 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.

În caz de întrerupere 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. 10 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 pariure 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.

In cazul in care au loc doua sau mai multe extrageri in aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate in considerare pentru extragerea principala (prima) , daca nu se primesc alte instructiuni. Daca, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifica nicio extragere, pariurile efectuate vor ramane valabile pentru urmatoarea extragere de numere disponibila. Daca urmatoarea extragere nu are loc in maxim 7 zile de la data oficiala a extragerii, pariurile vor primi cota 1. Exceptie fac extragerile loto de tip Kino, Keno și Putto, care au loc din minut in minut, din 3 in 3 minute, din 4 in 4 minute și din 5 in 5 minute, unde 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 aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste loterii, atunci aceste loterii vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei. 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 aceeași oferta de extrageri. Oferta se blochează automat când începe timpul extragerii runde respective și Pariurile pentru aceea extragere nu vor mai fi primite. Extragerea se face cu ajutorul unui generator de numere aleatorii din două urne. Întai se extrag din prima urna fara returnare 20 de numere castigatoare din numerele de la 1 la 80, apoi din a doua se extrage așa numitul număr RISK din numerele 1, 2, 3, 5 și 10.

1. Keno system

1. 1 La un singur Pariu puteți alege 2 până la 10 numere. Pariorul poate plasa Pariul pentru 4 runde următoare alegând numărul de repetiții sau o rundă anume.

1. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri și în cazul în care nu sunt extrase toate numerele alese de Jucator.

2. KenoAll In

2. 1 La un singur Pariu se pot alege 1 până la 6 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde următoare alegând numărul de repetiții sau o rundă anume.

2. 2 Jucatorul castiga Jocul conform tabelului de Castiguri dacă sunt extrase toate numerele jucate de el.

3. KenoNo Draw

3. 1 La un singur Pariu se pot alege 2 până la 10 numere. Pariorul poate miza pentru 4 runde următoare alegând numărul de repetiții sau o rundă anume.

3. 2 Jucatorul castiga jocul conform tabelului de Castiguri dacă nu este extrase niciunul din numerele jucate de Jucator. Dacă se extrage macar un număr jucat de Jucator, Pariul este necastigator.

Valoarea Castigului data de numărul RISK extras, de numărul numerelor jucate și ghicite și de valoarea Mizei ca produs al Mizei, factorului RISK și coeficientului de castig indicat în tabelul de Castiguri proportional cu numărul numerelor jucate și ghicite și în 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 către 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. În cazul în care alege sa joace, acesta poate activa obtiunea de RISK pe întregul bilet sau doar pe variantele selectate. În cazul în care sunt mai multe variante pe un singur bilet fiecare cota este înmultita cu numarul de RISK. Numarul RISK este extras întotdeauna la sfarsitul fiecărei runde.

Numarul RISK multiplica cota fiecărei variante cu 1x; 2x; 3x; 5x; 10x.

Castigul este calculat: $MIZA/2 \times cota \times RISK$

În cazul în care sunt mai multe variante pe bilet: $MIZA/2/variante \times suma\ cotelor$

Doar variantele castigatoare se înmultesc 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 înregistrarea Pariurilor, verificarea si plata Castigurilor

1. Modalitatea de încheiere a pariurilor

Încheierea 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 încheierea pariului. Confirmarea privind încheierea 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 pariare corespunzatoare, întotdeauna după finalizarea înregistrării Pariurilor. Extragerea numerelor castigatoare este gestionată de generatorul de numere aleatorii, care face parte din sistemul central și este certificat.

Extragerea are loc prin intermediul generatorului de numere aleatorii din două urne. Mai întâi se extrag dintr-o urnă 20 de numere castigatoare fără repunere din optzeci de numere din seria numerică de la 1 până la 80, apoi din urna a doua este extras așa-numitul număr RISC din numerele 1, 2, 3, 5 și 10.

2. Publicarea numerelor castigatoare și a Castigurilor

Desfășurarea extragerii este vizibilă direct pe monitorul atribuit din agențiile de pariuri sportive, iar rezultatele sunt accesibile imediat după finalizarea extragerii.

CAPITOLUL XIII - PARIURI BETBALLS

Principiul Jocului

Jucatorul alege 6 numere din totalul de 48. Numerele sunt extrase de pe serverul central. În timpul procesului, 35 de numere sunt extrase succesiv, în 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 în schema de castig prin care depozitul jucatorului se multiplica în 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 pariarea 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 $500 \times 0,07$ ron (miza/combinatie) = 35 ron
- Numarul 4 a fost extras la pozitia 15
Jucatorul are inca 6 combinatii castigatoare la cota 100
 $6 \text{ combinatii} \times 100 \times 0,07 = 42$ ron
- Numarul 1 a fost extras la pozitia 17
Jucatorul are ultimele 21 combinatii castigatoare la cota 80
 $21 \text{ combinatii} \times 80 \times 0,07 = 117,60$ 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, cularea 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 în cadrul unei estimari si toate sunt extrase în primele douazeci de numere extrase. Daca mai multi jucatori îndeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele) , suma castigului premiu se va distribui în mod egal între acestia.

Premiu pentru orice partida

Jucatorul castiga Premiu pentru orice partida daca în timpul tuturor extragerilor, nici un numar pariat de el/ea într-o estimare nu este extras. Daca mai multi jucatori îndeplinesc conditiile pentru castigarea premiului (la toate terminalele) , suma castigului premiu se va distribui în mod egal între acestia.

Conditiiile pentru închiderea 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 închiderea pariurilor, acolo unde este de asemenea evaluat dupa finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a castigului rezulta din pariul corect al rezultatelor si în 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 în acest scop.

Este posibila cautarea rezultatelor extragerilor anterioare pe terminal în 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.

Pariuri Speciale

ZERO GAME/ZERO SPIEL – 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) .

BIG SERIES (Serie Mare) – 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) .

SMALL SERIES (Serie Mica) – 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) .

ORPHANS (Orfani) – 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) .

NEIGHBOARS (Vecini) – 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) .

FULL BET – 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

CAPITOLUL XV - RACHETA

Este un joc în care o racheta zboară de pe pământ spre luna și în zborul acesteia atinge anumite distanțe de zbor care sunt reprezentate de anumite cote.

Pentru a participa la joc, trebuie indicată distanța de zbor a rachetei înainte ca aceasta să se prabusească.

În zborul ei, racheta se poate prăbuși în orice moment. În cazul în care racheta atinge pragul indicat de jucător ca și distanța de zbor, biletul este declarat câștigător, iar câștigul este calculat înmulțind miza jucată cu distanța de zbor selectată (cota). Dacă racheta nu va atinge pragul distanței de zbor (cota) indicată de jucător, biletul este declarat necâștigător.

Jucătorul nu va avea posibilitatea de a selecta o cota sub pragul de 1.01.

Pentru a participa la joc este necesar ca jucătorul să aibă credit în terminal și să creeze biletul în intervalul de timp dintre 2 runde. Pentru a plasa pariul jucătorul alege runda dorită de pe planșa de joc, alege distanța de zbor dorită (cota) și apasă pe butonul de tipărire a biletului.

Rezultatele vor fi afișate atât pe ecranul care afișează zborul rachetei, cât și pe partea stângă a planșei de pariere de pe ecranul principal al terminalului.

Depozitul minim pentru un bilet este de 1 Leu fiind inclusă taxa de administrare.

Cea mai ridicată sumă a câștigului este de 10.000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central după închiderea pariurilor.
după finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a câștigului rezultă din pariul corect al rezultatelor și în conformitate cu statutul Regulamentului de Funcționare a Jocului pentru Pariuri în Cota Fixă al SC Baum SRL.

Organizatorul poate anula toate biletele create, prin returnarea mizei, în cazul unor probleme tehnice aparute la platforma de pariere.

Jucătorul este direct responsabil de biletele create la acest joc.

CAPITOLUL XVI – REGULI GENERALE SI EVALUAREA REZULTATELOR DINTR-UN EVENIMENT

1. REGULI GENERALE

A) PREMATCH

Pentru sporturile cu timp de joc prestabilit (fotbal, handbal, etc) , exceptand pariurile pe reprize, prelungiri, lovituri de penalty, daca nu este mentionat altfel (in numele sau in explicatiile tipurilor de pariu sa apara "extra time", "inclusiv prelungiri", "penalty", "inclusiv prelungiri si penalty", , etc) , validările pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc, incluzandu-se minutele de prelungiri (unde este cazul) stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc!

Ca si rezultat oficial se recunoaste rezultatul realizat pe terenul sportiv in timpul regulamentar, daca nu exista alte specificatii! Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

Cu exceptia pariurilor LIVE, pariurile plasate dupa ora reala de inceput a vreunui meci sunt anulate (cota 1) .

In cazul oricaror cote evident afisate sau calculate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile
In cazul validarii incorecte a pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricând.

Pariurile pe evenimente care sunt abandonate sau intrerupte si nu se finalizeaza in 36 de ore de la ora initiala si evenimentele abandonate sau amanate inainte de data si ora de start si care nu se finalizeaza in 36 ore de la ora initiala primesc cota 1. Daca comisiile care guverneaza competitiiile reprogrameaza meciul in 36 de ore dar considera ca este un meci nou, diferit de cel initial, pariurile pe primul meci sunt anulate(cota1) .
Daca exista informatii oficiale si confirmate ca evenimentul nu se desfasoara in urmatoarele 36 de ore de la ora initiala, ne rezervam dreptul de a anula toate pariurile pe eveniment(cota1) inainte de trecerea celor 36 de ore.

Pentru evenimentele intrerupte,abandonate dupa o anumita perioada de joc, toate pariurile decise sunt validate iar pariurile nedecise sunt anulate daca meciul nu se reia in 36 de ore de la cea initiala!

Daca un eveniment isi schimba locatia sau suprafata de desfasurare pariurile plasate raman valabile atat timp cat echipa gazda isi pastreaza statutul.

Organizatorul nu este obligat sa declare un teren neutru si nu este necesar sa ia în considerare locul desfasurarii meciului. În timpul formarii evenimentului, ca si prim participant nu este obligat sa evidentieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerata o eroare în eveniment (de exemplu, Real Madrid – FC Barcelona, desi meciul este jucat la Barcelona) .

În cazul în care în oferta de pariere exista meciuri unde echipele feminine (sau de junior, etc) ale cluburilor se întâlnesc, organizatorul nu este obligat sa specifice asta. Titlul competitiei va indica acest lucru!

Organizatorul nu este obligat sa declare formatul unei competitii sau al unui meci (exemplu: la tenis setul decisiv se joaca in sistemul meci tiebreak, Super tiebreak) . In cazul in care in oferta de pariere exista si astfel de detalii, acestea vor avea strict caracter informativ, omologarea castigurilor facandu-se conform regulamentului de joc si a regulilor generale ale sportului respectiv.

Daca arbitrul sau juriul sau orice persoana acreditata schimba regulile in timpul jocului (cursei) rezultatele finale sunt valabile (exemple: daca distanta unei curse este scurtata, daca locatia unui eveniment care trebuia sa se desfasoare afara este mutata in sala, etc)

O mica greseala in numele echipelor (de exemplu, Fenerbahce - Fenerbace) sau individuale (de exemplu, Agassi - Agasi) nu afecteaza pariul, acesta ramane valid daca nu schimba natura pariului. Pariul este invalid daca aceasta greseala isi schimba natura (de exemplu, S. Williams - V. Williams) . In cazul mai multor nume ale unui jucator, nu este necesar sa se mentioneze toate numele.

La pariuri Antepost(pe termen lung) , daca mai multi concurenti (echipe) prin prisma rezultatelor oficiale termina pe locul 1 atunci pariurile pe acesti concurenti(echipe) vor fi decontate cu cota 1! Pariurile pe restul concurentilor(echipe) vor fi decontate pierzatoare! (exemple: 2 sau mai multi jucatori isi impart titlul de Golgheter; doua sau mai multe tari isi impart titlul de cea mai buna tara Europeana, etc) .

Pentru pariurile zilnice, exceptand pariurile pe termen lung, daca mai multi concurenti (echipe) prin prisma rezultatelor oficiale termina pe locul 1 atunci pariurile pe acesti concurenti(echipe) vor fi decontate cu cota tiparita pe bilet! 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) .

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 aceluasi eveniment! Acelasi tichet poate contine pariuri pe mai multi marcatori din acelasi eveniment! Daca un bilet contine mai multe derivate ale aceluasi eveniment dar acest aspect nu este anuntat in oferta, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu cota 1.

Daca in momentul tiparirii unui bilet apar erori tehnice iar continutul biletului nu corespunde regulilor prezentate in acest regulament sau pe bilet se tiparesc cote gresite, cote incomparabil mai mari decat cotele medii existente la momentul plasarii pariului, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu cota 1!

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 inregistrat 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!

Echipa 1 = jucatorul 1 = echipa gazda = HT = echipa scrisa in partea stanga.

Echipa 2 = jucatorul 2 = AT = echipa oaspete = echipa scrisa in partea dreapta.

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 (cota 1) cu exceptia cazurilor pentru care se specifica alt format sau alte reguli!

In cazul in care un eveniment este setat de 2 sau de mai multe ori pentru aceeaasi data si ora numai primul eveniment este validat (cel care are cel mai mic cod de identificare, restul sunt anulate (cota 1))

A1. Fotbal

Cornerele care sunt acordate dar nu sunt executate, nu se iau in considerare in validarea unui pariu!

Pentru pariurile pe cartonase, ofsaiduri, etc sunt luate in considerare doar evenimentele care se intampla pana la finalizarea meciului!

Daca din diferite motive formatul obisnuit (2 reprize x 45 minute) este schimbat si meciul se joaca in alt format (3x30min, 2x30, 2x25, etc) ne rezervam dreptul de a anula pariurile (cota 1) .

Exceptie: meciuri amicale cu format diferit:

Daca timpul regulamentar de joc pentru un meci de fotbal difera de 90 de minute, atunci se vor aplica regulile declarate si pariurile vor fi decontate pe baza rezultatului final; dar pentru meciurile in care timpul legal este mai mic de 45 de minute sau mai mare de 120 de minute pariurile vor primi cota 1!

In cazul unui format neobisnuit (meciul se joaca in formatul a 3 reprize de 30 de minute sau 2 reprize de 60 de minute, etc) pariurile vor fi decontate atat timp cat durata totala a meciului este cuprinsa intre 45 de minute si 120 de minute!

Pentru pariurile pe prima repriza/ a doua repriza se aplica timpul obisnuit de 45 de minute, aici includem si eventualele minute de prelungiri adaugate reprizelor datorita perioadelor de intrerupere cauzate de accidentari sau de diversi factori!

In cazul unui format neobisnuit (meciul se joaca in formatul a 3 reprize de 30 de minute sau 2 reprize de 60 de minute, etc) prima repriza va fi considerata perioada de la inceputul jocului pana in minutul 44:59, pariurile fiind decontate pe baza golurilor inscrise in acest interval; iar repriza a doua va fi considerata perioada din minutul 45 pana la finalizarea jocului, pariurile fiind decontate pe baza golurilor inscrise in acest interval!

Daca nu se specifica altfel, pentru pariurile bazate pe performanta jucatorilor prin marcarea de goluri, doar golurile marcate in timpul regulamentar sunt contabilizate! Autogolul nu se considera ca si gol marcat de vreun jucator!

Pariuri pe cartonase: Cartonase galben = 1 cartonase, cartonase rosu = 2 cartonase! Un jucator poate primi maxim 3 cartonase (al doilea cartonase galben care duce la cartonase rosu nu este calculat! ; cartonase galben + cartonase galben = cartonase rosu = 3 cartonase; cartonase galben + cartonase rosu = 3 cartonase) .

Pentru pariurile pe primul cartonase, daca 2 sau mai multi jucatori sunt avertizati pentru acelasi incident (eveniment) , cel caruia i s-a aratat primul cartonase de catre arbitru este considerat primul jucator avertizat!

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) si nici cartonasele acordate dupa timpul regulamentar!

Pentru un eveniment, Organizatorul poate oferi pariuri strict pentru anumite intervale(perioade de timp) !

Exemple de intervale:

- a) de la 00:00 la 00:59 - primul minut din meci
- b) de la 04:00 la 04:59 – minutul 5 din meci
- c) de la 00:00 la 09:59 – primele 10 minute din meci
- d) de la 00:00 la 14:59 – primele 15 minute din meci
- e) de la 60 la 90 – ultimele 30 de minute din meci inclusiv minutele de prelungiri stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc
- f) de la 15:00 la 29:59 - de la minutul 16 pana la minutul 31
- g) de la 75:00 la 89:59 – de la minutul 76 pana la minutul 90(fara eventualele minute de prelungiri stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc)

Organizatorul poate defini si alte perioade de timp(intervale) decat cele prezentate!

Pentru pariurile pe reprize, acestea sunt luate in considerare pentru urmatoarele intervale de timp:

Prima repriza: de la minutul 00:00 pana la minutul 44:59 iar timpul suplimentar stabilit de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc este declarat ca 45+.

A doua repriza: de la minutul 45:00 pana la 89:59 iar timpul suplimentar stabilit de arbitri pentru intreruperi, accidentari, etc este declarat ca 90+.

Un gol marcat in timpul suplimentar al primei reprize este considerat marcat in minutul 45+ in loc de minutul 45 iar un gol marcat la finalul meciului este considerat marcat in minutul 90+ in loc de minutul 90!

Exemple pentru un gol marcat in timpul suplimentar din prima repriza, minutul 45+:

- a) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat in primele 60 de minute: pariu castigator
- b) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat din minutul 31 pana in minutul 45: pariu pierdut
- c) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat din minutul 46 pana in minutul 60: pariu pierdut
- d) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat din minutul 36 pana in minutul 70: pariu castigator

Exemple pentru un gol marcat in timpul suplimentar de la sfarsitul meciului, minutul 90+:

- a) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat in ultimele 30 de minute: pariu castigator
- b) Daca jucatorul a pariat ca golul va fi marcat din minutul 76 pana in minutul 90: pariu pierdut

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 considerare 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 doar pentru timpul regulamentar de joc, nu includ si eventualele reprize de prelungiri si eventualele lovituri de departajare!

Definitii Pariuri care exprima performanta jucatorilor la fotbal:

Pasa decisiva =ultima contributie a jucatorului care ajuta direct un coechipier sa inscrie!

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 alunecare = tactica defensiva sau ofensiva in care un jucator ia contact cu mingea printr-o alunecare! Alunecarea este intentia de a opri un atac sau de a recupera mingea de la adversari!

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

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!

A2. Fotbal de sala

Pentru fotbalul de sala se folosesc aceleasi reguli mentionate la fotbal(A1)

A3. Baschet

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.

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. 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.

A4. Handbal

Pariurile bazate pe performanta unui jucator (numar de goluri, 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) .

Pariurile numarul total de lovituri de la 7 metri(penalty) /suspendari; echipa cu cele mai multe suspendari/penaltiuri sunt valabile pentru timpul regulamentar daca nu se mentioneaza altceva!

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.

A5. Hochei

Daca nu este mentionat altfel (in numele sau in explicatiile tipurilor de pariu sa apara "extra time", "inclusiv prelungiri", "penalty", "inclusiv prelungiri si penalty", , etc) , validările pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc.

Pariurile bazate pe performanta unui jucator(marcheaza, puncteaza, 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(cota 1) . Autogolul nu se considera ca si gol marcat de vreun jucator! Pentru aceste pariuri, se contabilizeaza performantele din timpul regulamentar, din prelungiri iar de la penalty se contabilizeaza doar ultimul gol care decide castigatoarea!

In cazul pariurilor care includ prelungirile si/sau loviturile de departajare, daca un meci se decide la loviturile de departajare(penalty) , atunci un gol va fi adaugat scorului echipei invingatoare si totalului pentru deciderea pariurilor! Aceasta regula nu se aplica pariurilor care se decid in timpul regulamentar!

A6. Tennis

Daca nu este mentionat altfel validările pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren! De obicei meciurile de tenis se joaca in sistemul cel mai bun din 3 seturi sau cel mai bun din 5 seturi!

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!

Daca un jucator se retrage din diferite motive avem urmatoarele situatii:

Exemplu: meci C Alcaraz – N. Djokovic; C Alcaraz se retrage la scorul de 6:4, 4:6, 0:0

- a) toate pariurile pe setul 1 si setul 2 sunt valabile deoarece seturile s-au jucat integral
- b) toate pariurile pentru total game-uri care sunt deja decise (peste 19. 5, peste 18. 5, etc) sunt valabile deoarece granita a fost deja depasita si nu mai poate exista vreun eveniment in meci care ar putea schimba rezultatul acestor pariuri! Toate pariurile pe granitele inca nedecise (21. 5, 22. 5, etc) sunt anulate!
- c) toate pariurile pe handicapuri sunt anulate

Inceputul oficial al meciului este momentul cand are loc prima serve
Suprafata de joc(iarba, hard, zgura) nu se contabilizeaza pentru nici-un pariu! Acest info daca este afisat are caracter pur informativ

Pentru evenimentele anulate inainte ca prima serve sa aiba loc datorita retragerii unui jucator, toate pariurile sunt anulate

Toate pariurile sunt anulate daca vreun jucator se retrage inainte de prima serve

Daca un meci este interupt si nu se finalizeaza pana la data de incheiere a turneului, toate pariurile nedecise sunt anulate. Regula celor 36 de ore nu este valabila pentru tenis, pentru meciurile intrerupte la tenis se asteapta finalizarea lor(natural, abandon, etc) sau finalizarea turneului.

In cazul in care din diferite motive numele vreunui jucator este scris gresit, atat la simplu cat si la dublu, organizatorul poate anula toate pariurile acceptate

Pentru pariurile pe termen lung care includ castigatorul turneului, in cazul in care un jucator se retrage inainte de inceperea turneului, pariurile pe jucatorul respectiv sunt anulate.

Tie-break reprezinta game-ul decisiv care se joaca atunci cand rezultatul este 6:6 intr-un singur set.

Match tie-break 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 tie-break/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.

Daca un meci incepe dar nu se termina in mod natural si unul din jucatori se retrage voit sau nevoit (abandon,descalificare,etc) pariurile deja decise se valideaza si pariurile nedecise primesc cota 1!

A7. Tennis de masa

Daca nu este mentionat, altfel validările pariurilor vor avea la baza rezultatul stabilit imediat după finalizarea meciului! De obicei meciurile de tenis de masa se joacă în sistemul cel mai bun din 5 seturi sau cel mai bun din 7 seturi(pot exista si alte formate) !

a) toate meciurile indecise sunt anulate în cazul în care unul din jucatori se retrage indiferent de motiv.

b) inceputul oficial al meciului este momentul când se servește prima dată

c) pentru evenimentele care sunt anulate înainte de primul serviciu prin retragerea unui jucator, toate pariurile sunt anulate

d) în cazul în care din diferite motive numele vreunui jucator este scris gresit, atât la simplu cât și la dublu, organizatorul poate anula toate pariurile acceptate

e) Pentru pariurile pe termen lung care includ castigatorul turneului, în cazul în care un jucator se retrage înainte de inceperea turneului, pariurile pe jucatorul respectiv sunt anulate.

f) Pentru evenimentele care sunt amanate sau intrerupte dar nu se finalizeaza în 36 de ore de la ora initiala pariurile sunt anulate(cota 1) . Dacă comisiile care guvernează competițiile reprogramează meciul în 36 de ore dar considera ca este un meci nou, diferit de cel initial, pariurile pe primul meci sunt anulate(cota1) . Dacă există informații oficiale și confirmate ca evenimentul nu se desfășoară în următoarele 36 de ore de la ora initiala, ne rezervăm dreptul de a anula toate pariurile pe eveniment(cota1) înainte de trecerea celor 36 de ore.

g) Pentru evenimentele intrerupte după o anumită perioadă de joc, toate pariurile decise sunt validate iar pariurile nedecise sunt anulate dacă meciul nu se reia în 36 de ore de la cea initiala!

A8. Baseball

Meciul este considerat finalizat atunci când arbitrul decide acest lucru, durata meciului poate fi mai lungă sau mai scurtă decât formatul obișnuit!

Toate meciurile trebuie să înceapă la data și ora stabilită pentru ca pariurile să fie valide, în caz contrar pariurile sunt anulate.

Dacă meciul este întrerupt și nu este continuat exact la aceeași dată/oră, toate pariurile indecise sunt anulate.

În cazul în care urmează a fi jucate mai multe meciuri la aceeași dată, iar unul dintre meciuri este o continuare a unui meci întrerupt anterior, pariurile sunt luate în considerare numai pentru meciul care a fost setat să fie jucat în întregime la data menționată .

Daca un meci este setat de 2 sau de mai multe ori pentru aceeași data și ora se validează doar primul meci(cel care are codul de identificare mai mic)

Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 în-ning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning) .

A9. VOLEI și VOLEI PE PLAJA

Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte!
În decontarea pariurilor nu se ține cont de eventualul SET de AUR.

A10. Polo pe apă

Pariurile bazate pe performanța unui jucător(marchează, , etc) se aplică numai jucătorilor care au luat parte la meci dacă nu se prevede altfel! Dacă un jucător participă la joc, indiferent dacă este titular sau nu, pariurile sunt valabile dar dacă un jucător nu participă la meci pariurile bazate pe performanța acestuia sunt anulate(cota1) . Autogolul nu se consideră ca și gol marcat de vreun jucător!

A11. Schi și Sarituri cu schiurile

Organizatorul poate oferi cote pentru mai multe categorii: sarituri cu schiurile, slalom, schi, combinată nordică, etc.

Scorul final anunțat de organizatori este considerat punctajul final. Modificările ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate în considerare!

Toate pariurile sunt anulate pentru un concurent care se retrage sau este descalificat înainte de începerea competiției! Dacă un concurent începe competiția dar se retrage sau este descalificat în timpul competiției și nu termină întreaga competiție, se consideră că a participat și toate pariurile pe acel concurent rămân valabile.

Dacă competiția este întreruptă și nu se finalizează până la finalul zilei următoare pe același teren(trambulina) , toate pariurile la schi sunt anulate.

A12. Evenimente reale; Curse (cai, mașini, barci, biciclete, motociclete, etc)

Scorul final anunțat de organizatori este considerat punctajul final. Modificările ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate în considerare!

Toate pariurile sunt anulate pentru un concurent care se retrage sau este descalificat înainte de începerea competiției! Dacă un concurent începe competiția dar se retrage sau este descalificat în timpul competiției și nu termină întreaga competiție, se consideră că a participat și toate pariurile pe acel concurent rămân valabile

A13. Atletism

Organizatorul poate oferi cote pentru mai multe categorii:aruncarea discului, aruncarea suliței, saritura în înălțime, etc.

Scorul final anunțat de organizatori este considerat punctajul final. Modificările ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate în considerare!

Daca competitia este intrerupta si nu se finalizeaza pana la finalul zilei urmatoare pe acelasi teren, toate pariurile sunt anulate.

Toate pariurile sunt anulate pentru un concurent care se retrage sau este descalificat inainte de inceperea competitiei! Daca un concurent incepe competitia dar se retrage sau este descalificat in timpul competitiei si nu termina intreaga competitie, se considera ca a participat si toate pariurile pe acel concurent raman valabile.

Schimbarea locatiei nu trebuie sa fie declarata/anuntata de organizator! Optional, organizatorul isi rezerva dreptul de a anula toate pariurile pentru un eveniment daca locatia a fost schimbata.

Pentru punctele A11, A12 si A13 in cazul tipului de pariu "duel", se considera castigator concurentul care a parcurs mai multe tururi de pista / bazine de inot. In situatia in care concurentii care participa la duel, abandoneaza in acelasi tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru atletism, inot si sporturi de iarna, daca un sportiv nu se califica in finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel putin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Castigator", "Clasare", "Podium" etc. sunt necastigatoare. Daca apare o egalitate (de locuri, de puncte, goluri ori de alta natura) in cadrul unui Eveniment (de ex. doi ocupanti ai primului loc) , atunci aceste pariuri se deconteaza ca fiind castigatoare!

A14. Lupte/Sporturi de contact

Organizatorul poate oferi cote pentru mai multe categorii: box, MMA, karate, taekwondo, etc.

Castigatorul luptei anuntat de organizatori este considerat final. Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

In cazul in care lupta incepe dar nu se termina in modul firesc ci unul din participanti se retrage sau este descalificat indiferent de motiv adversarul este declarant castigator si pariurile raman valabile.

Daca lupta este anulata inainte de a incepe, toate pariurile sunt anulate.

Daca lupta este intrerupta/anulata si nu se finalizeaza pana la finalul zilei urmatoare, toate pariurile sunt anulate.

A15. Golf

Scorul final anuntat de organizatori este considerat final. Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

Toate pariurile sunt anulate pentru un concurent care se retrage sau este descalificat inainte de inceperea competitiei! Daca un concurent incepe competitia dar se retrage sau este descalificat in timpul competitiei si nu termina intreaga competitie, se considera ca a participat si toate pariurile pe acel concurent raman valabile.

Daca competitia este intrerupta si nu se finalizeaza pana la finalul zilei urmatoare pe acelasi teren, toate pariurile sunt anulate.

A16. Fotbal American

Daca un meci este abandonat sau amanat, toate pariurile se vor considera nule, cu exceptia cazului in care meciul continua in programul saptamanal al NFL(Joi-Miercuri ora stadionului local) .

A17. Alte sporturi(sah, rugby, snooker, etc)

Datorita regulilor specifice acestor sporturi, Organizatorul poate aplica diferite tipuri de reguli mentionate in acest document care se bazeaza fie pe regulile concurentilor individuali, fie pe regulile sportului de echipa.

Suplimentar, organizatorul poate adauga anumite reguli direct la meciuri ca si comentariu, care vor fi considerate valabile.

Exemple:

Rugby: Moarte subita = atunci cand este rezultat de egalitate dupa timpul regulamentar si dupa toate reprizele de prelungiri orice punct in scris devine decisiv. Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: puncte, eseuri, etc, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariului.

Snooker: In cazul unei repositionari, deciderea ramane valabila daca rezultatul a fost determinat inaintea repositionarii. Faulturile si free ball-urile nu se iau in considerare pentru deciderea oricarui pariu pe bile colorate

A18. E– Sports

Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este continuat in 36 de ore dupa ora initiala, toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1. Validarea pariurilor nu ia in considerare eventualele prelungiri decat daca se specifica altfel. Pariurile vor fi decontate pe baza rezultatelor oficiale. Daca evenimentul este listat incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile . In cazul unui abandon sau a unei retrageri, toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1! Pariurile care exprima performantele jucatorilor se valideaza cumuluand performanetele jucatorilor si in eventualele reprize de prelungiri.

A19. Alte discipline

Pentru alte evenimente care nu sunt mentionate(Oscar, Alegeri, etc) in acest regulament, Organizatorul prin informatii, statistici si probabilitati poate determina cotele! Toate regulile mentionate in regulament se pot aplica!

B) Live

Organizatorul poate oferi evenimente live pentru toate sporturile din oferta.

Cotele in timpul meciului se pot modifica si informatiile despre aceste schimbari sunt afisate mereu pentru informarea clientilor.

Pentru pariurile live, pariurile pot fi acceptate si inainte de inceperea evenimentului dar si in timp ce evenimentul este in desfasurare.

In cazul in care cotele se schimba in momentul plasarii pariului, pariul poate fi respins dar clientul are optiunea de a repeta biletul la cote actualizate.

Biletele live nu pot fi anulate(stornate).

In cazul in care un meci este interupt, pariurile nedecise vor fi anulate(toate regulile din prematch sunt valabile si pentru live).

Pariurile sunt validate cand evenimentul este finalizat. Unele pariuri pot fi validate si cand evenimentul este in desfasurare daca acele pariuri sunt decise definitiv si nimic din desfasurarea meciului nu poate schimba rezultatul acestor pariuri(primul corner, jucatorul marcheaza, etc) . Modificarile ulterioare aplicate de comisii sau de persoane abilitate nu sunt luate in considerare!

Daca in momentul redarii unui meci exista probleme de conexiune (distorsiuni, etc) , Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula pariurile pentru o anumita perioada sau pentru intreg meciul.

Organizatorul nu este responsabil pentru problemele tehnice ale diferitelor televiziuni care transmit evenimente live.

In cazul unor erori evidente in oferta afisata clientilor sau a unor erori la introducerea datelor, Organizatorul are dreptul de a anula toate pariurile afectate!

Organizatorul are dreptul de a anula toate castigurile care au avut loc din cauza problemelor tehnice din oferta dupa ce au fost plasate pariurile.

Furnizorul are dreptul de a corecta toate erorile fara notificare prealabila sau alte notificari suplimentare.

Daca au fost oferite cote cu un rezultat al meciului incorect, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariurilor plasate in perioada cand scorul afisat a fost incorect.

Daca pariul ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: cartonase rosii sau galben-rosu si penalty-uri, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariului.

Daca pariul a fost deschis cu o cota gresita, cu un cartonas lipsa sau incorect, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariului.

Daca au fost oferite cote cu un timp al meciului incorect, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariului

Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu se reia in 36 de ore de la lovitura de start, pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1

Aceste reguli se aplica pentru pariurile live, cu exceptia cazului in care se prevede altfel in regulile de pariuri live pentru un anumit sport.

La tenis: toate punctele de penalizare atribuite de arbitru sunt considerate valabile si afecteaza rezultatul final al pariurilor.

La fotbal, la live:

* pariurile pe meciurile amicale cu formatul neobisnuit dar cu durata mai mare de 90 de minute primesc cota 1 (ex: 2 reprize de 60 de minute, etc)

* Toate pariurile pe un eveniment cu formatul neobisnuit dar durata evenimentului nu este mai mare de 90 de minute raman valabile si se deconteaza conform cotei tiparite pe bilet (exemplu 3 reprize de 30 de minute, etc) ! Pentru pariurile pe prima repriza/ a doua repriza se aplica timpul obisnuit de 45 de minute, aici includem si eventualele minute de prelungiri adaugate reprizelor datorita perioadelor de intrerupere cauzate de accidentari sau de diversi factori!

Pentru pariurile live, pentru toate sporturile, sunt valabile atat regulile prezentate mai sus pentru live cat si toate regulile generale din prematch acolo unde este cazul, cat si regulile particulare din prematch in functie de sport!

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 arbitrilor 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 arbitrilor, 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 arbitrilor (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 regasesc pe pariul Primii 2 atunci acest pariul 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 sa 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 3 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 regasesc pe pariul Primii 3 atunci acest pariul 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 pariul 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 sa 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 regasesc pe pariul TRIO atunci acest pariul 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 alergator 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 participe la cursa primeste acelasi numar si aceeaasi 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 aceeaasi 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 aceeaasi 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 XVII - DISPOZITII FINALE

Articolul 1

Organizatorul, prin salariatii sai, persoanele aflate în raporturi de colaborare cu activitati de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentantii institutiilor de stat sunt obligati sa pastreze în 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 înainta reclamatie pana în 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandata) , sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului în scris, în 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 inregistrat 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.

În urma generării codului personal, jucătorul este strict responsabil și răspunzător de pierderea, deteriorarea și confidențialitatea acestuia.

Articolul 5

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

Reclamațiile legate de plățile în numerar sunt posibile numai la ghișee în momentul preluării câștigului.

Termenul de expirare a plății câștigului se va întrerupe în momentul predării reclamației.

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

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

Articolul 6

Organizatorul nu primește pariuri de la persoanele care:

- 1) nu respectă regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare;
- 2) încalcă în mod repetat dispoziții ale Regulamentului de funcționare;
- 3) sunt sub influența bauturilor alcoolice, a substanțelor narcotice;
- 4) nu pot dovedi că au împlinit vârsta de 18 ani;

Dacă se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor împrejurări externe, imprevizibile, pariurile nu sunt îndreptățite la primirea de despăgubiri, în afara cazului în care Regulamentul nu admite o astfel de situație.

Premiile oferite în baza prezentului Regulament constituie venituri pentru câștigători și vor fi impozitate în conformitate cu prevederile articolului 77 din Legea 571 / 2003 privind Codul Fiscal. Astfel, Organizatorul va reține de la fiecare dintre câștigătorii de premii, în vederea varsării la bugetul consolidat al statului, impozitul datorat de către aceștia. Câștigătorul confirmă că datele personale menționate sunt adevărate.

Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuielă suplimentară și nici majorarea pretului produselor.

Necunoașterea prevederilor acestui Regulament nu îndreptățește la reclamații, acestea nu vor fi luate în considerare.

S. C. BAUM S. R. L

Administrator

Manu Octavian

